

PROGRAMACIÓN

Oratorio Padre Torres Silva

Matemáticas

6º de Educ. Prima.

ELABORADO POR: Oliva Lobato, Pedro	REVISADO POR: SEMINARIO DE CIENCIAS	APROBADO POR: JEFE DE ESTUDIO (CENTRO).
FECHA: 2018-10-16 00:30:25	FECHA:	FECHA:
Este documento es propiedad del Oratorio Padre Torres Silva, quien se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se permite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrarlo a empresas o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección del Oratorio Padre Torres Silva.		

Programación

Matemáticas - 6º de Educ. Prima.

Criterios de Evaluación

Num	Criterio
11	11-Conocer, describir sus elementos básicos, clasificar según diversos criterios y reproducir las figuras planas: cuadrado, rectángulo, romboide, triángulo, trapecio, rombo y círculo, relacionándolas con elementos del contexto real.
15	15-Observar y constatar, en situaciones de la vida cotidiana, que hay sucesos imposibles, sucesos que con casi toda seguridad se producen, o que se repiten, siendo más o menos probable esta repetición, hacer estimaciones basadas en la experiencia sobre el resultado (posible, imposible, seguro, más o menos probable) de situaciones en las que intervenga el azar y comprobar dicho resultado.
1	1-En un contexto de resolución de problemas sencillos, anticipar una solución razonable y buscar los procedimientos matemáticos más adecuado para abordar el proceso de resolución. Valorar las diferentes estrategias y perseverar en la búsqueda de datos y soluciones precisas, tanto en la formulación como en la resolución de un problema. Expresar de forma ordenada y clara, oralmente y por escrito, el proceso seguido en la resolución de problemas.
2	2-Resolver y formular investigaciones matemáticas y proyectos de trabajos referidos a números, cálculos, medidas, geometría y tratamiento de la información aplicando el método científico, utilizando diferentes estrategias, colaborando activamente en equipo y comunicando oralmente y por escrito el proceso desarrollado. Elaborar informes detallando el proceso de investigación, valorando resultados y conclusiones, utilizando medios tecnológicos para la búsqueda de información, registro de datos y elaboración de documentos en el proceso
13	13-Comprender el método de cálculo del perímetro y el área de paralelogramos, triángulos, trapecios y rombos. Calcular el perímetro y el área de estas figuras planas en situaciones de la vida cotidiana
3	3-Desarrollar actitudes personales inherentes al quehacer matemático, planteando la resolución de retos y problemas con precisión, esmero e interés. Reflexionar sobre los procesos, decisiones tomadas y resultados obtenidos, transfiriendo lo aprendido a situaciones similares, superando los bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas
4	4-Leer, escribir y ordenar en textos numéricos académicos y de la vida cotidiana distintos tipos de números (naturales, enteros, fracciones y decimales hasta las centésimas), utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
8	8-Operar con diferentes medidas del contexto real.
9	9-Conocer el sistema sexagesimal para realizar cálculos con medidas angulares, explicando oralmente y por escrito el proceso seguido y la estrategia utilizada.
10	10-Interpretar, describir y elaborar representaciones espaciales de la vida cotidiana (croquis, planos, maquetas...) utilizando las nociones geométricas básicas (situación, movimiento, paralelismo, perpendicularidad, escala, simetría, perímetro y superficie).
14	14-Leer e interpretar, recoger y registrar una información cuantificable en situaciones familiares del contexto social, utilizando y elaborando algunos recursos sencillos de representación gráfica: tablas de datos, diagramas de barras, diagramas lineales, diagramas poligonales y sectoriales, comunicando la información oralmente y por escrito
5	5-Realizar, en situaciones de resolución de problemas, operaciones y cálculos numéricos sencillos, exactos y aproximados, con números naturales y decimales hasta las centésimas, utilizando diferentes procedimientos mentales y algorítmicos y la calculadora
6	6-Utilizar los números naturales, decimales, fraccionarios y los porcentajes sencillos para interpretar e intercambiar información en contextos de la vida cotidiana, utilizando sus equivalencias para realizar cálculos sencillos y resolver problemas

Programación

Matemáticas - 6º de Educ. Prima.

Num	Criterio
7	7-Seleccionar instrumentos y unidades de medida usuales para realizar mediciones, haciendo previamente estimaciones y expresando con precisión medidas de longitud, superficie, peso, masa, capacidad, volumen y tiempo en contextos reales, explicando el proceso seguido oralmente y por escrito
12	12-Conocer los poliedros, prismas, pirámides, conos, cilindros y esferas y sus elementos básicos, aplicando el conocimiento de sus características para la clasificación de cuerpos geométricos.

Criterios de Calificación

Exámenes/Proyectos 70%
Actividades 20%
Cálculo 10%

CRITERIO DE REDONDEO. El criterio de redondeo será el que aplica Q_e , es decir, el método normal (5 o más se aproxima a la cifra superior).

Criterios de Corrección

Pruebas escritas.

Se valoran sobre 10. En los controles aparecen la puntuación de las preguntas o apartados que forman la prueba. Si existiera alguna particularidad en alguna unidad o prueba, se indicará lo que corresponda en las observaciones.

Actividades

Se realizará una prueba de cinco preguntas sobre las actividades que integran la Unidad Didáctica. Se valorarán positivamente las actividades correctamente hechas por el alumno. Cada actividad valdrá 2 puntos.

Cálculo

Se valoran de 1 a 10. Realizarán una prueba con cinco operaciones puntuándose con 2 puntos cada una si están correctas, con 1 punto si tienen algún error y 0 puntos si tienen en cada operación dos o más errores

Proyectos

Se valorarán mediante rúbrica

Recuperación.

Se realizará una prueba escrita valorada sobre 10. La nota máxima será un 5. Acta del 7-9-11

Programación

Matemáticas - 6º de Educ. Prima.