

## PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA

### Índice

I.	Introducción.....	1
II.	Objetivos generales. ....	1
III.	Objetivos específicos.....	2
IV.	Competencias específicas.....	2
V.	Indicadores de logro, por ciclo.....	2
VI.	Contenidos.....	3
VII.	Desarrollo de las actividades y temporalización.....	3
V.	Metodología. ....	5
VI.	Recursos.....	5
VII.	Responsables.....	5
VIII.	Evaluación.....	5

### I. Introducción.

Dadas las necesidades que se están detectando a nivel general sobre la competencia matemática del alumnado y, aprovechando el recurso humano enviado por la Junta de Castilla y León para este curso escolar, dentro de las mejoras a realizar durante este curso se incluye este proyecto.

### II. Objetivos generales.

Objetivo general: Mejorar la competencia matemática del alumnado.

Este plan contribuirá a la consecución de los objetivos generales de Primaria, tal como se concreta en el siguiente cuadro:

Objetivos	Contribución del Plan
-----------	-----------------------

a) Conocer y utilizar con propiedad los elementos básicos del lenguaje matemático	Uso de vocabulario, símbolos, esquemas y expresiones matemáticas desde 1º a 6º
b) Resolver problemas de la vida cotidiana mediante el razonamiento lógico y matemático	Actividades contextualizadas, proyectos reales, retos cooperativos
c) Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo	Trabajo por rincones, juegos colaborativos, autoevaluación y coevaluación
d) Aplicar estrategias de pensamiento lógico, creativo y crítico	Talleres de resolución de problemas, escape room, análisis de errores
e) Utilizar recursos tecnológicos para el aprendizaje	Apps como GeoGebra, Matific, pizarras digitales, vídeos interactivos

### III. Objetivos específicos.

- Desarrollar el pensamiento lógico, numérico y espacial.
- Fomentar la resolución de problemas en contextos reales.
- Mejorar la comprensión de conceptos matemáticos mediante el juego, la manipulación y la experimentación.
- Promover el uso del lenguaje matemático oral y escrito.
- Potenciar la autonomía y la confianza en el aprendizaje matemático.

### IV. Competencias específicas.

- CE 1: Resolver problemas matemáticos en contextos diversos utilizando estrategias personales y recursos matemáticos.
- CE 2: Utilizar el conocimiento matemático para interpretar y representar la realidad.
- CE 3: Comunicar y representar ideas matemáticas utilizando diferentes lenguajes.
- CE 4: Desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo en situaciones matemáticas.

### V. Indicadores de logro, por ciclo.

Primer ciclo	Reconoce y ordena números hasta 100 Realiza sumas y restas con apoyo manipulativo Identifica figuras geométricas básicas Resuelve problemas sencillos con apoyo visual Explica oralmente cómo ha resuelto una operación
Segundo ciclo	Realiza operaciones con números naturales con autonomía

	<p>Comprende y representa fracciones simples</p> <p>Aplica medidas en contextos reales</p> <p>Interpreta gráficos y tablas sencillas</p> <p>Participa en debates matemáticos explicando sus razonamientos</p>
Tercer ciclo	<p>Opera con decimales y fracciones con precisión</p> <p>Resuelve problemas multietapa con estrategias variadas</p> <p>Interpreta y representa datos estadísticos</p> <p>Aplica proporcionalidad en situaciones reales</p> <p>Argumenta sus soluciones y detecta errores en procedimientos</p>

## VI. Contenidos.

Ciclo	Contenidos
1º	Números hasta 100, sumas/restas, figuras geométricas básicas, medidas cotidianas, patrones.
2º	Multiplicación/división, fracciones simples, geometría plana, unidades de medida, problemas con datos.
3º	Operaciones con decimales y fracciones, geometría espacial, proporcionalidad, estadística, resolución de problemas complejos.

## VII. Desarrollo de las actividades y temporalización.

Trimestre	1er ciclo	2º ciclo	3er ciclo
1º	<ul style="list-style-type: none"> <li>“El mercado de clase”: simulación de compras con monedas para trabajar el valor numérico y la suma.</li> <li>Juegos de conteo: con regletas, fichas y dados para afianzar la numeración hasta 100.</li> <li>Geometría con plastilina: creación de figuras básicas (círculo, cuadrado, triángulo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escape room matemático: resolución de retos con operaciones básicas para “liberar” pistas.</li> <li>Fracciones con pizzas de cartón: representación de mitades, tercios y cuartos en contextos reales.</li> <li>“Mi casa en números”: medición de objetos del hogar, cálculo de perímetros y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyecto “Diseña tu parque”: planos a escala, cálculo de áreas, presupuesto y proporciones.</li> <li>Problemas multietapa: resolución de situaciones reales con decimales, fracciones y unidades mixtas.</li> <li>Juegos de estrategia: ajedrez, Mastermind, lógica deductiva.</li> </ul>

	y clasificación por atributos	estimación de precios.	
2º	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Detectives de patrones”: búsqueda de secuencias en el aula, ropa, naturaleza y objetos cotidianos.</li> <li>• Medidas con el cuerpo: estimación y comparación de longitudes usando pasos, manos, cuerdas.</li> <li>• Dominó de sumas y restas: juego cooperativo para automatizar el cálculo mental.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tangram y figuras planas: construcción y descomposición de figuras, cálculo de área aproximada.</li> <li>• Problemas encadenados: resolución de problemas con varias operaciones y pasos.</li> <li>• Juegos de lógica: Sudoku básico, acertijos numéricos, series lógicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estadística con encuestas: análisis de datos reales, media, moda, mediana y representación gráfica.</li> <li>• Taller de proporcionalidad: recetas, mapas, escalas y conversiones.</li> <li>• GeoGebra básico: introducción a la geometría digital para representar figuras y transformaciones.</li> </ul>
3º	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Mi día en números”: representación gráfica de rutinas diarias (hora de levantarse, número de comidas, pasos dados).</li> <li>• Construcción de relojes de cartón: para trabajar la lectura de la hora y el tiempo.</li> <li>• Mini olimpiadas matemáticas: retos por estaciones (conteo, clasificación, estimación, lógica).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto “Mi tienda”: creación de un negocio ficticio con precios, descuentos, operaciones y presupuestos.</li> <li>• Gráficos con encuestas reales: recogida de datos en el centro y representación en diagramas de barras y pictogramas.</li> <li>• Gymkana matemática: pruebas físicas con desafíos numéricos, geométricos y de razonamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto “Viaje matemático”: planificación de un viaje con cálculo de distancias, presupuestos, horarios y conversiones.</li> <li>• Debates matemáticos: resolución de problemas abiertos con argumentación y defensa de estrategias.</li> <li>• Olimpiadas matemáticas finales: retos individuales y grupales con evaluación por rúbrica.</li> </ul>

## V. Metodología.

Activa y participativa: Aprendizaje basado en la manipulación, el juego y la exploración.

Contextualizada: Situaciones reales y cercanas al alumnado.

Cooperativa: Trabajo en parejas y grupos para fomentar el razonamiento compartido.

Multisensorial: Uso de materiales manipulativos, visuales y tecnológicos.

Personalizada: Atención a la diversidad mediante actividades graduadas.

## VI. Recursos.

Material manipulativo: regletas, bloques base 10, geoplanos, ábacos

Recursos digitales: pizarras interactivas, tablets, apps educativas

Cuadernos de matemáticas vivas y cuadernos de resolución de problemas

Juegos de mesa matemáticos: dominós, cartas, dados, tableros

Murales y rincones matemáticos en el aula

## VII. Responsables.

El responsable primero será el docente que imparte el área de matemáticas, además de la maestra de apoyo específico nombrada con esta finalidad y el resto de docentes, en sus respectivas áreas.

## VIII. Evaluación.

### **Indicadores de éxito:**

- Aumento del uso de metodologías activas en el aula.
- Integración de actividades contextualizadas y manipulativas.
- Inclusión de recursos digitales en el aprendizaje matemático.
- Coordinación entre ciclos y docentes para el desarrollo del plan.
- Participación activa de las familias en actividades matemáticas.
- Implementación de seguimiento trimestral por alumno.
- Mejora progresiva en los resultados de evaluación interna y externa (pruebas diagnósticas, estándares).
- Reducción del número de alumnos con dificultades significativas en matemáticas.
- Aumento del interés y motivación hacia las matemáticas (encuestas de percepción).
- Mayor autonomía en la resolución de problemas y uso del lenguaje matemático.

### **Instrumentos:**

- Observación directa.
- Cuaderno de trabajo y portafolio matemático.

- Pruebas escritas y orales.
- Autoevaluación y coevaluación.
- Rúbricas específicas por curso.

**Criterios de evaluación:**

- Mejora en la resolución de problemas contextualizados.
- Uso adecuado del lenguaje matemático oral y escrito.
- Aplicación de estrategias variadas en tareas matemáticas.
- El alumnado muestra mayor motivación hacia las matemáticas.

Al finalizar el tercer trimestre se realizará una evaluación pormenorizada y las conclusiones se incluirán en la memoria final, estableciendo la operatividad del plan de mejora y la posibilidad de continuidad en el curso siguiente.