



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, videos 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

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

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

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

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.