

ÍNDICE

1

Primer trimestre

UNIDAD	CONTENIDOS
0. Jugamos con los números (págs. 6-13)	
1. Números de 4 y 5 cifras (págs. 14-27)	1. Números de cuatro cifras. 2. Números de cinco cifras. 3. Representación en la recta numérica. 4. Comparación y ordenación. 5. Números ordinales.
2. Números y redondeo (págs. 28-43)	1. Números de seis cifras. 2. Valor de las cifras. 3. Redondeo. 4. Números pares e impares. 5. Números romanos. 6. Tabla de frecuencias. 7. Gráficos de barras.
3. La suma (págs. 44-59)	1. Suma de dos números. 2. Suma de más de dos números. 3. Propiedades de la suma. 4. Estimación de sumas. 5. Comprobación de sumas. 6. Tablas de doble entrada. 7. Gráficos de barras dobles.
4. La resta (págs. 60-75)	1. Resta llevando en las decenas. 2. Resta llevando en las decenas y las centenas. 3. Prueba de la resta. 4. Operaciones combinadas. 5. Uso de la calculadora. 6. Equivalencias entre euros y céntimos. 7. Estimación de importes.
5. La multiplicación (págs. 76-91)	1. La multiplicación y sus términos. 2. La propiedad conmutativa. 3. Multiplicar por 2 y por 3. 4. Las tablas del 4, 5 y 6. 5. Las tablas del 7, 8 y 9. 6. Multiplicar por 0, 10, 100 y 1000. 7. Pictogramas.
Repasamos (págs. 92-93)	

2

Segundo trimestre

6. Práctica de la multiplicación (págs. 94-109)	1. Multiplicación por descomposición. 2. Multiplicar números de dos cifras. 3. Multiplicar un número de tres cifras por uno de dos cifras. 4. Multiplicar tres números. 5. Cuadrado y cubo de un número. 6. Estimación de productos.
7. La división (págs. 110-125)	1. La división como reparto. 2. La división exacta. 3. La división entera. 4. Términos de la división. 5. Relación entre la división y la multiplicación. 6. Prueba de la división. 7. Gráficos de líneas y sectores.
8. Práctica de la división (págs. 126-141)	1. Dividendo de dos cifras. 2. Dividendo de tres cifras. 3. Primera cifra del dividendo igual al divisor. 4. Primera cifra del dividendo menor que el divisor. 5. Cociente acabado en cero. 6. Ceros intermedios en el cociente. 7. Múltiplos y divisores de un número.
9. Fracciones (págs. 142-157)	1. La fracción como «parte de». 2. Representación de fracciones. 3. Lectura y escritura de fracciones. 4. Comparación de fracciones. 5. Fracciones decimales y porcentajes. 6. La suerte y el azar. 7. Probabilidad.
10. Decimales y monedas (págs. 158-173)	1. Unidad, décima y centésima. 2. Números decimales. 3. Leer y comparar números decimales. 4. Euros y céntimos. 5. Suma y resta de números decimales. 6. Multiplicar un número por un decimal. 7. Multiplicar dos números decimales.
Repasamos (págs. 174-175)	

3

Tercer trimestre

11. Masa y capacidad (págs. 176-189)	1. Kilogramo y gramo. 2. Otras medidas de masa. 3. Litro y centilitro. 4. Otras medidas de capacidad. 5. Estimación de medidas.
12. Medida del tiempo (págs. 190-203)	1. Taller sobre el tiempo. 2. Día, semana, mes y año. 3. Hora, minuto y segundo. 4. Instrumentos de medida del tiempo.
13. Medidas de longitud (págs. 204-217)	1. Medida de la longitud: el metro. 2. Decímetro, centímetro y milímetro. 3. Kilómetro, hectómetro y decámetro. 4. Expresión simple y expresión compleja. 5. Estimación de medidas.
14. Orientación espacial, rectas y ángulos (págs. 218-233)	1. Orientación en el plano: coordenadas. 2. Líneas y recorridos. 3. Rectas y segmentos. 4. Ángulos: lados y vértice. 5. Clases de ángulos. 6. Medida de ángulos con el transportador. 7. Ángulos según su posición.
15. Formas planas y cuerpos geométricos (págs. 234-249)	1. Los polígonos. 2. Triángulos. 3. Cuadriláteros. 4. Circunferencia y círculo. 5. Perímetro de formas planas. 6. Medida de la superficie: área. 7. Cuerpos geométricos. 8. Simetría, traslación y giro.
Repasamos (págs. 250-251)	

CÁLCULO MENTAL	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	COMPETENCIAS
Sumar 10 a un número. Restar 10 a un número.	Método general de resolución de problemas.	Matemática. Comunicación lingüística. Ciencia y tecnología. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Estimar el resultado de una suma o de una resta.	Hacer un dibujo o un croquis.	Matemática. Ciencia y tecnología. Sociales y cívicas. Competencia digital.
Sumar 100 a un número. Restar 100 a un número.	Tabla o esquema.	Matemática. Comunicación lingüística. Ciencia y tecnología. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Descomponer en decenas y unidades para sumar. Descomponer el sustraendo para restar.	Ensayo-error.	Matemática. Comunicación lingüística. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Sumar 9 a un número. Restar 9 a un número.	Elección de la operación matemática.	Matemática. Comunicación lingüística. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Hallar el doble de un número de dos cifras acabado en 5.	Descarte.	Matemática. Ciencia y tecnología. Comunicación lingüística. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Dividir utilizando las tablas de multiplicar.	Tanteo.	Matemática. Comunicación lingüística. Ciencia y tecnología. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Dividir entre 2 un número con todas las cifras pares.	Estimación.	Matemática. Comunicación lingüística. Ciencia y tecnología. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Sumar 11 a un número.	Búsqueda de regularidades.	Matemática. Ciencia y tecnología. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Restar 11 a un número.	Construcción de un modelo.	Matemática. Comunicación lingüística. Ciencia y tecnología. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Sociales y cívicas. Competencia digital.
Calcular el doble de un número.	Simplificación.	Matemática. Comunicación lingüística. Ciencia y tecnología. Sociales y cívicas. Competencia digital.
Multiplicar un número por una decena exacta.	Tabla o esquema.	Matemática. Ciencia y tecnología. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Multiplicar un número por 10, 100 y 1000.	Estimación.	Matemática. Ciencia y tecnología. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Sumar 99 a un número. Restar 99 a un número.	Completar un enunciado a partir de la operación.	Matemática. Comunicación lingüística. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.
Dividir entre 3 un número cuyas cifras son múltiplos de 3.	Dibujo o croquis.	Matemática. Ciencia y tecnología. Sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Competencia digital.