

**PERFIL COMPETENCIAL**

**COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**TERCER CURSO**

<b>CN.1.1.1</b>	Busca, selecciona información sobre hechos o fenómenos naturales en su entorno cercano y en fuentes bibliográficas y/o en webs y expone oralmente sus resultados utilizando un vocabulario específico.
<b>CN.1.2.1</b>	Trabaja de forma cooperativa realizando tareas, proyectos sencillos o procesos sobre el ser humano, la salud, los seres vivos, materia, energías, máquinas, tecnología... presentando los resultados de manera clara, limpia y ordenada.
<b>CN.1.2.2</b>	Utiliza medios informáticos, de forma guiada, para presentar los resultados de sus experiencias y proyectos en una sencilla presentación.
<b>CN.2.1.1</b>	Identifica y localiza los órganos del ser humano implicados en la realización de las funciones de la nutrición y relación.
<b>CN.2.2.1</b>	Conoce y adopta hábitos saludables para prevenir enfermedades: higiene, ejercicio físico, descanso, alimentación y actividad social y muestra prácticas acordes con ellos.
<b>CN.3.1.1</b>	Identifica y localiza los principales órganos de los aparatos o sistemas digestivo, circulatorio, óseo y muscular en diversos seres vivos.
<b>CN.3.1.2</b>	Clasifica los seres vivos: animales (vertebrados, e invertebrados), plantas... señalando algunos ejemplos.
<b>CN.3.1.3</b>	Identifica las diferencias básicas y relaciones entre seres vivos y seres inertes en los hábitats de un ecosistema.
<b>CN.4.1.1</b>	Identifica algunos materiales atendiendo a propiedades elementales: dureza, capacidad de disolución, masa, volumen...
<b>CN.4.2.1</b>	Observa y realiza experiencias: cambios en el movimiento de los cuerpos por efecto de las fuerzas, el cambio de estado del agua: sólido, líquido y gaseoso y su reversibilidad, tipos de mezclas...
<b>CN.4.2.2</b>	Investiga las principales características de las energías renovables y no renovables identificando el origen del que provienen: sol, aire, agua, carbón, petróleo, gas... consultando fuentes propuestas.
<b>CN.5.1.1</b>	Describe algunas máquinas importantes con sus partes (fijas y móviles), aplicaciones y utilidad como la bicicleta, lavadora...
<b>CS.2.1.1</b>	Sitúa y ordena los planetas según su proximidad o lejanía al Sol y la Luna, nombrándolos en una representación gráfica.
<b>CS.2.1.2</b>	Describe de forma oral el movimiento de traslación terrestre apoyándose en una imagen y asocia las estaciones como consecuencia de la traslación, las diferencia, fija su duración y las relaciona con las actividades de su vida en diferentes momentos del año.
<b>CS.2.1.3</b>	Describe de forma oral el movimiento de rotación terrestre apoyándose en una imagen y explica la sucesión del día y la noche como consecuencia de la rotación, fija su duración y los relaciona con actividades de su vida cotidiana.
<b>CS.2.2.1</b>	Interpreta planos sencillos y diferentes representaciones de la Tierra identificando signos convencionales, en papel o soporte digital.
<b>CS.2.2.2</b>	Localiza los puntos cardinales, los polos, el ecuador, los hemisferios norte y sur en globos terráqueos y mapas, usando estrategias básicas de orientación.
<b>CS.2.3.1</b>	Describe de forma oral o escrita qué es el tiempo atmosférico enumerando los fenómenos que lo determinan y los instrumentos que se utilizan para medirlo.
<b>CS.2.3.2</b>	Comprende y valora cómo la atmósfera protege a la Tierra y realiza una sencilla investigación sobre los principales tipos de contaminación atmosférica.
<b>CS.2.6.1</b>	Distingue y enumera las formas en las que puede encontrar el agua en la naturaleza, valorando su importancia en la vida cotidiana y enumerando los usos que puede hacer el ser humano.
<b>CS.2.6.2</b>	Asocia los estados del agua a sus cambios en la naturaleza y explica, por ejemplo utilizando un esquema o mapa conceptual, el ciclo del agua.
<b>CS.2.7.1</b>	Explica qué es un paisaje e identifica en imágenes los principales elementos en cada uno de ellos, diferenciando los naturales de los modificados por el hombre.
<b>CS.2.7.2</b>	Localiza en un mapa u otros recursos interactivos los principales elementos del relieve y ríos de Aragón, reconociendo las transformaciones que sufre el paisaje.
<b>CS.3.5.1</b>	Compara precios del mismo producto para identificar el más barato y el más caro.
<b>CS.4.1.1</b>	Ordena temporalmente, realizando transformaciones sencillas de medidas de tiempo y describe



	imágenes u objetos de la localidad en la que vive con ayuda de las TIC.
<b>CS.4.1.2</b>	Demuestra la comprensión de los conceptos presente, pasado y futuro aplicados a su entorno inmediato en su expresión oral o escrita utilizando de forma adecuada el lenguaje (verbos, adverbios...).
<b>MAT.1.1.1</b>	Comprende el enunciado de problemas del entorno escolar, familiar y la vida cotidiana (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema): identifica y ordena los datos y las preguntas, y plantea su resolución. Identifica e interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos publicitarios, rebajas...).
<b>MAT.1.1.2</b>	Utiliza estrategias básicas (experimentación, exploración, analogía, organización, codificación, división de un problema en partes...), y procesos de razonamiento en la resolución de problemas del entorno escolar, familiar y de la vida cotidiana: sigue un orden en el trabajo y en la aplicación de los pasos y procedimientos necesarios, se plantea y responde a preguntas (¿qué quiero averiguar?, ¿qué tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿no me he equivocado al hacerlo?, ¿la solución es adecuada?, ¿cómo se puede comprobar?...), busca respuestas coherentes... .
<b>MAT.1.1.3</b>	En el tratamiento de problemas sencillos del entorno escolar, familiar y la vida cotidiana realiza aproximaciones sobre los resultados esperados con un margen de error asumible, contrasta su validez y busca los procedimientos matemáticos más adecuados para abordar el proceso de resolución.
<b>MAT.1.1.4</b>	Realiza sin errores graves, con agilidad y rapidez, los cálculos necesarios en la resolución de problemas relacionados con situaciones del entorno escolar, familiar y la vida cotidiana.
<b>MAT.1.1.5</b>	Revisa el proceso aplicado en la resolución de problemas relacionados con situaciones del entorno escolar, familiar y la vida cotidiana: repasa las operaciones y las unidades de los resultados y comprueba la coherencia de las soluciones en el contexto de la situación.
<b>MAT.1.1.6</b>	Inventa nuevos problemas, a partir de uno resuelto variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, conectándolo con la realidad, buscando otros contextos...
<b>MAT.1.2.1</b>	Desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, precisión, estrategias personales de autocorrección, y espíritu de superación.
<b>MAT.1.2.2</b>	Toma decisiones en la resolución de problemas del entorno escolar, familiar y la vida cotidiana valorando su conveniencia por su sencillez y utilidad, respondiendo con precisión y rigor a preguntas concretas sobre ellas, buscando referentes para situaciones futuras.
<b>MAT.2.1.1</b>	Lee, escribe, compara y ordena números naturales hasta la decena de millar e identifica y nombra números ordinales del 1º al 30º en contextos del entorno escolar, familiar y de la vida cotidiana.
<b>MAT.2.1.2</b>	Interpreta en textos numéricos y de la vida cotidiana (descompone, compone y redondea), números naturales hasta la decena de millar considerando el valor de posición de cada una de sus cifras.
<b>MAT.2.2.1</b>	Realiza operaciones con números naturales hasta la decena de millar (suma, resta y multiplicación) aplicando las propiedades de las operaciones.
<b>MAT.2.2.2</b>	Utiliza estrategias personales de cálculo mental en cálculos simples relativos a la suma, resta y multiplicación. Estima el resultado de un cálculo valorando la respuesta en situaciones del entorno escolar y familiar y la vida cotidiana.
<b>MAT.2.2.3</b>	Utiliza y automatiza los algoritmos estándar de suma, resta y multiplicación de números naturales hasta la decena de millar.
<b>MAT.3.1.1</b>	Mide longitudes, capacidades y masas en el entorno escolar y familiar y la vida cotidiana utilizando instrumentos convencionales (regla, balanza, litro...) y no convencionales, expresando el resultado en la unidad más adecuada.
<b>MAT.3.1.2</b>	Estima longitudes, capacidades y masas en el entorno escolar y familiar y la vida cotidiana expresando el resultado en la unidad más adecuada en función del instrumento elegido.
<b>MAT.3.1.3</b>	Utiliza el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas (uno, dos, cinco, diez, veinte y cincuenta céntimos, euro y dos euros) y billetes (cinco, diez, veinte, cincuenta y cien euros) del sistema monetario de la Unión Europea para resolver problemas en situaciones reales o figuradas del entorno escolar y familiar y la vida cotidiana.
<b>MAT.3.2.1</b>	Conoce y utiliza (suma, resta, compara y ordena) las unidades más usuales de longitud (km, m y cm), capacidad (l y ml), y masa (t, kg y g) en la resolución de problemas relacionados con situaciones del entorno escolar y familiar y la vida cotidiana, expresando los resultados en las unidades de medida más adecuadas. Expresa en forma simple una medición de longitud, capacidad o masa del entorno escolar y familiar y la vida cotidiana dada en forma compleja y viceversa.
<b>MAT.3.2.2</b>	Conoce y utiliza en la resolución de problemas relacionados con el entorno escolar, familiar y la vida cotidiana las unidades de medida del tiempo (segundo, minuto, hora, día, semana y año) y sus equiva-



	lencias y realiza transformaciones entre horas-minutos y minutos-segundos. Conoce y utiliza relojes analógicos y digitales.
<b>MAT.4.1.1</b>	Identifica en el entorno escolar y familiar y la vida cotidiana posiciones relativas de rectas y circunferencias y ángulos rectos, agudos y obtusos.
<b>MAT.4.1.2</b>	Realiza gráficos sencillos (croquis, planos...) de espacios del entorno escolar. Describe posiciones y movimientos, giros y distancias... en el entorno escolar, familiar y la vida cotidiana indicando la situación.
<b>MAT.4.1.3</b>	Localiza y detalla posiciones y recorridos en el entorno escolar, familiar y la vida cotidiana y los representa en croquis de itinerario, planos... utilizando nociones geométricas básicas (situación, paralelismo, perpendicularidad). Realiza un recorrido en el entorno escolar a partir de un croquis, un itinerario o un plano sencillo.
<b>MAT.4.1.4</b>	Identifica en situaciones muy sencillas del entorno escolar y familiar la simetría de tipo axial y especular.
<b>MAT.4.2.1</b>	Reproduce y dibuja formas rectangulares y triangulares utilizando la regla, la escuadra y el cartabón, y dibuja en pauta cuadriculada figuras planas a partir de otras describiendo aspectos concretos del resultado (número de lados, tamaño,...) y comparándolos con objetos del entorno escolar y familiar y la vida cotidiana.
<b>MAT.4.2.2</b>	Identifica en objetos del entorno escolar y familiar y la vida cotidiana (edificios, carteles, fotografías, dibujos...) cuadriláteros, cuadrados, rectángulos y triángulos (equiláteros e isósceles) y los clasifica y describe en función de las características de sus lados. Localiza en el entorno escolar, familiar y la vida cotidiana circunferencias y círculos identificando el centro, el radio y el diámetro.
<b>MAT.4.2.3</b>	Reconoce e identifica en el entorno escolar, familiar y en la vida cotidiana objetos con forma de prisma recto, pirámide regular, cilindro o esfera.
<b>MAT.4.2.4</b>	Aplica el concepto de perímetro de figuras para la realización de cálculos y mediciones sobre espacios del entorno escolar, familiar y la vida cotidiana: el perímetro triángulos y paralelogramos a partir de la medición calcula de sus lados.
<b>MAT.5.1.1</b>	Recoge, ordena y clasifica (en función de un criterio dado), datos relativos al entorno escolar, familiar y la vida cotidiana y los registra en tablas de doble entrada, diagramas de barra y pictogramas.
<b>MAT.5.1.2</b>	Interpreta datos en tablas de doble entrada o en gráficos muy sencillos (diagramas de barras y circulares) sobre situaciones del escolar, familiar y la vida cotidiana.
<b>ING.1.1.2</b>	Reconoce palabras y frases cortas en transacciones habituales sencillas y breves (instrucciones, peticiones, avisos) en las que participa, que traten sobre temas cercanos, que le son transmitidas de manera lenta y clara, aunque sea necesario volver a escuchar lo dicho, pedir confirmación o apoyo gestual, y se necesite algo de ayuda para reconocer estructuras sintácticas simples y un léxico de uso muy frecuente.
<b>ING.1.2.1</b>	Reconoce expresiones verbales y no verbales relacionadas con el comportamiento (gestos habituales, uso de la voz, contacto físico) y las convenciones sociales (normas de cortesía: "Excuse me!", "sorry"... ) y las utiliza para comprender lo que se le dice en contextos próximos, siempre y cuando se hable de manera lenta y clara, aplicando los conocimientos adquiridos a la comprensión adecuada del discurso.
<b>ING.3.1.1</b>	Reconoce palabras y frases escritas en instrucciones muy simples, apoyándose en imágenes siempre que los contextos le sean familiares (p.ej. letreros y carteles en el centro escolar) y en material informativo breve y sencillo para captar el sentido global e información esencial en menús, una descripción, páginas web... aplicando estrategias de comprensión lectora.
<b>ING.3.2.1</b>	Reconoce algunos aspectos socioculturales y sociolingüísticos muy básicos cuando intenta comprender información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo de la vida cotidiana como menús, horarios, catálogos, listas de precios, anuncios, guías telefónicas, publicidad, folletos turísticos, programas culturales o de eventos, etc.
<b>EF. 1.1.1</b>	Comprende y ejecuta acciones motrices individuales (por ejemplo, desplazamientos, saltos, giros, equilibrios, o combinación sencilla de ellos) de forma coordinada y equilibrada, ajustando los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de la actividad.
<b>EF. 2.1.1</b>	Comprende la lógica y resuelve situaciones en las que se realicen acciones motrices de oposición (por ejemplo, de lucha, situaciones motrices globales de cancha dividida u otras).
<b>EF. 3.1.1</b>	Comprende y ejecuta acciones motrices de forma coordinada y equilibrada, ajustando los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de las situaciones de cooperación y coopera-



	ción-oposición.
<b>EF. 3.2.1</b>	Comprende la lógica de las situaciones planteadas y resuelve con éxito situaciones sencillas en las que se realicen acciones motrices de cooperación y/o cooperación-oposición tanto cuando es atacante y defensor.
<b>EF. 4.1.1</b>	Comprende y resuelve acciones motrices para adaptar su motricidad de forma segura a situaciones con poca incertidumbre en contextos de centro o próximos al mismo, decodificando información.
<b>EF. 6.1.2</b>	Identifica, con ayuda del docente, desde el resultado de una acción y su efecto global en el juego, las reglas de acción más efectivas.
<b>EF. 6.2.3</b>	Reconoce los efectos beneficiosos de los hábitos posturales correctos aplicados a su vida cotidiana (por ejemplo, llevar mochila, levantar bolsas de compra, cómo sentarse, etc.), llevando a cabo alguno de ellos.
<b>EF. 6.2.4</b>	Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo (por ejemplo el aseo tras la sesión de Educación Física).
<b>EF. 6.3.1</b>	Identifica los efectos fisiológicos de la realización de actividad física en clase para comprender las respuestas de su cuerpo.
<b>EA.MU.2.2.2</b>	Explora las posibilidades sonoras y expresivas de materiales e instrumentos musicales próximos a su entorno.
<b>EA.PL.1.1.1</b>	Reconoce imágenes fijas atendiendo al tamaño, formato, elementos básicos (puntos, rectas, colores, etc.).
<b>EA.PL.2.1.2</b>	Conoce, experimenta y aplica las posibilidades expresivas del color, en diferentes soportes y con distintos materiales y distingue los colores primarios (magenta, cian y amarillo) y secundarios (verde, violeta y rojo).
<b>EA.PL.2.1.3</b>	Conoce las cualidades de materiales diversos (textura, dureza, transparencia) y experimenta con ellos en la realización de sus propias producciones artísticas.
<b>EA.PL.2.1.4</b>	Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales teniendo en cuenta la proporción de los elementos representados.
<b>EA.PL.3.1.1</b>	Identifica los conceptos de horizontalidad y verticalidad en su entorno más cercano.
<b>EA.PL.3.1.2</b>	Suma segmentos, traza líneas, rectas paralelas y perpendiculares, sobre una cuadrícula, utilizando la regla como instrumento básico en dibujo.
<b>EA.PL.3.1.3</b>	Dibuja ángulos rectos, agudos y obtusos con la ayuda de la regla.
<b>EA.PL.3.1.4</b>	Conoce los conceptos de radio, diámetro y cuerda y aplica el uso del compás para trazar circunferencias en las que experimenta con mezclas de color.
<b>EA.PL.3.1.5</b>	Continúa series y realiza simetrías y traslaciones sencillas con motivos geométricos utilizando una cuadrícula facilitada.
<b>EA.PL.3.1.6</b>	Observa, reconoce y dibuja conceptos geométricos básicos en elementos del entorno presentes en edificios, mobiliario urbano o señales y realiza dibujos sencillos enmarcados en formas geométricas básicas, con ayuda del profesor.
<b>EA.PL.3.1.7</b>	Conoce el término de escala y es capaz de aplicarlo realizando ampliaciones y reducciones básicas (doble y mitad).

