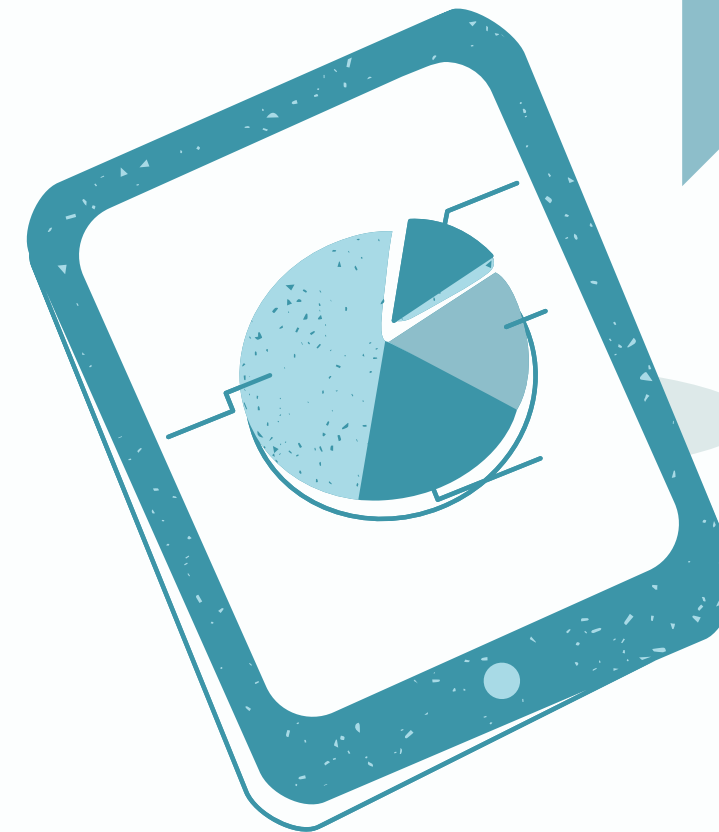
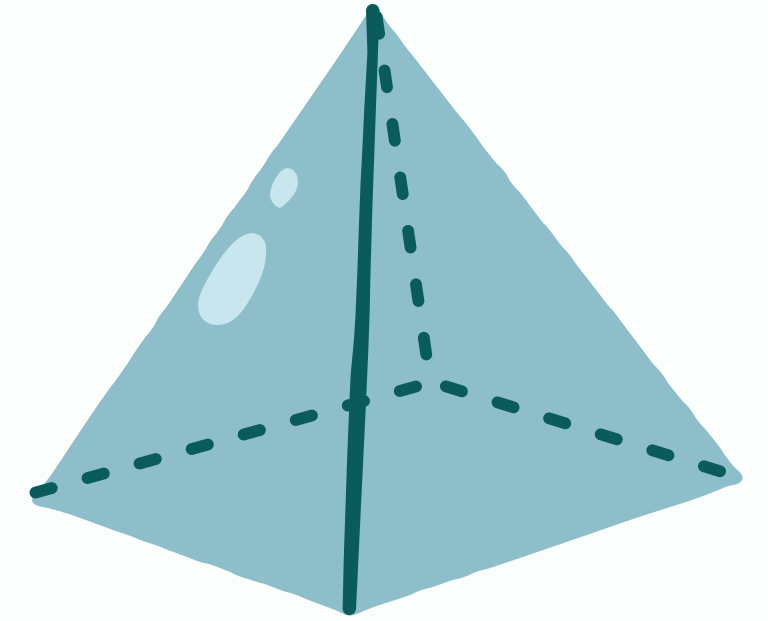


SENTIDO ALXEBRAICO E PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Ruth Álvarez Álvarez
Pablo Seijas Rancaño

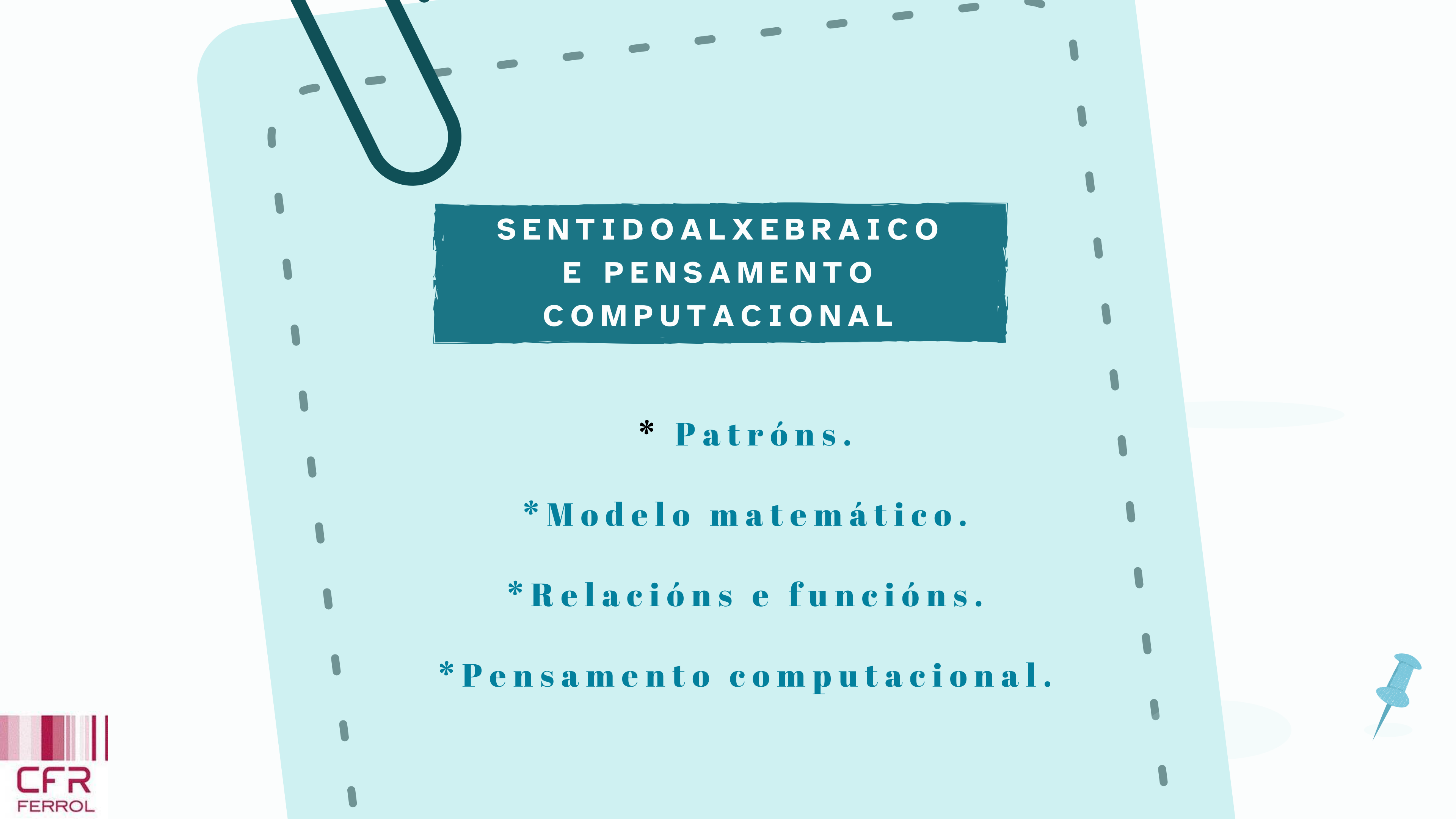


BLOQUES DE CONTIDOS

BLOQUE 4. **SENTIDO ALXEBRAICO E** **PENSAMENTO COMPUTACIONAL.**

**Os bloques aparecen
simultaneamente en
contextos e situacións da
vida cotiá.**

Non se deben de traballar illados



SENTIDO ALXEBRAICO E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

*** Patróns.**

*** Modelo matemático.**

*** Relacións e funcións.**

*** Pensamento computacional.**

Patróns

INDIVIDUAL E EQUIPO

- * IDENTIFICACIÓN REGULARIDADES EN NÚMEROS, FIGURAS OU IMAXES.
- * DESCRIPCIÓN VERBAL.
- * REPRESENTACIÓN (TÁBOAS, GRÁFICOS)
- * CREACIÓN DE TERMOS - (NOTACIONES INVENTADAS)
- * ANTICIPACIÓN OU EXTENSIÓN DA SECUENCIA.
- * CREACIÓN DE PATRÓNS CON NÚMEROS, FIGURAS E IMAXES.

Vivenciación
Manipulación
Representación
Abstracción



Modelo matemático

- PROBLEMAS DA VIDA COTIÁ.
 - MODELO MATEMÁTICO QUE INCLÚA:
 - DEBUXOS, ESQUEMAS E DIAGRAMAS MANIPULABLES
 - DRAMATIZACIÓN
 - GUIÓN DE PREGUNTAS
 - INTERPRETACIÓN DE ENUNCIADOS.
 - RECOÑECIMIENTO DE DATOS ÚTILES.
 - ELABORACIÓN E CONTRASTE DE HIPÓTESES.
 - BÚSQUEDA DO PLAN DE ACCIÓN.
- Perseveranza na solución.
 - Simbolización e realización dos cálculos.
 - Comprobación de solucións.
 - Expresión clara e correcta do resultado.
 - Revisión da idoneidade.
 - Rectificación se é necesaria.
 - Explicación do realizado.

RELACIÓNS E FUNCIÓN

- Comparación de números, operacións e propiedades empregando simbología de igualdade , desigualdade, maior e igual, menor e igual.
- Obtención de datos descoñecidos ou unha igualdade en xogos e retos matemáticos. Contraste , comprobación para a verificación.

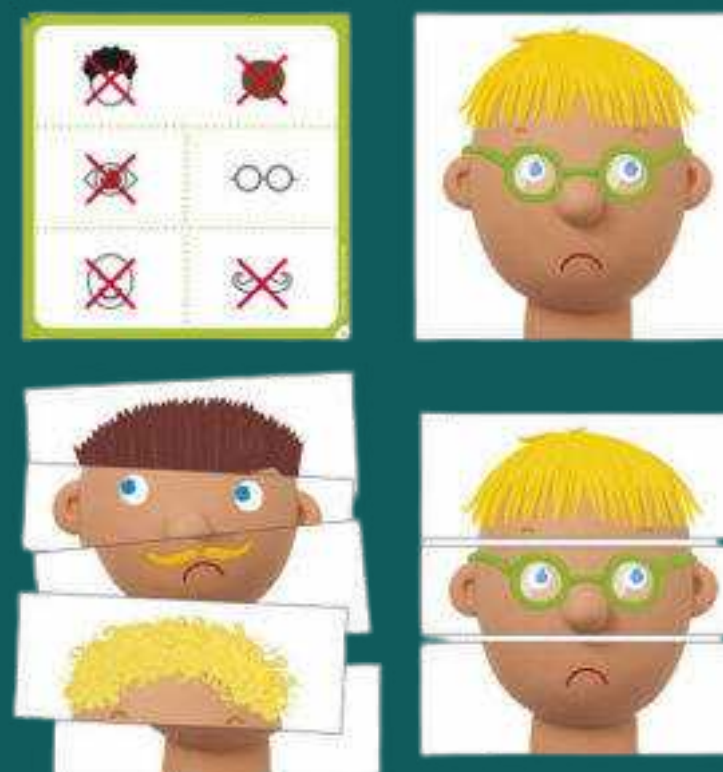
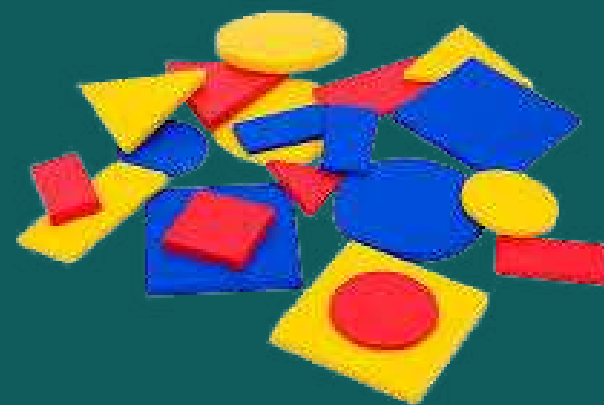
PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

- Interpretar algoritmos.
- Modificación de algoritmos.
- Creación de algoritmos.

En contextos cotiáns , xogos ,
instruccións secuenciadas, bucles,
patróns repetitivos, representacións
computacionais.

MATERIAIS

XOGOS



MANIPULANDO EN PRIMARIA