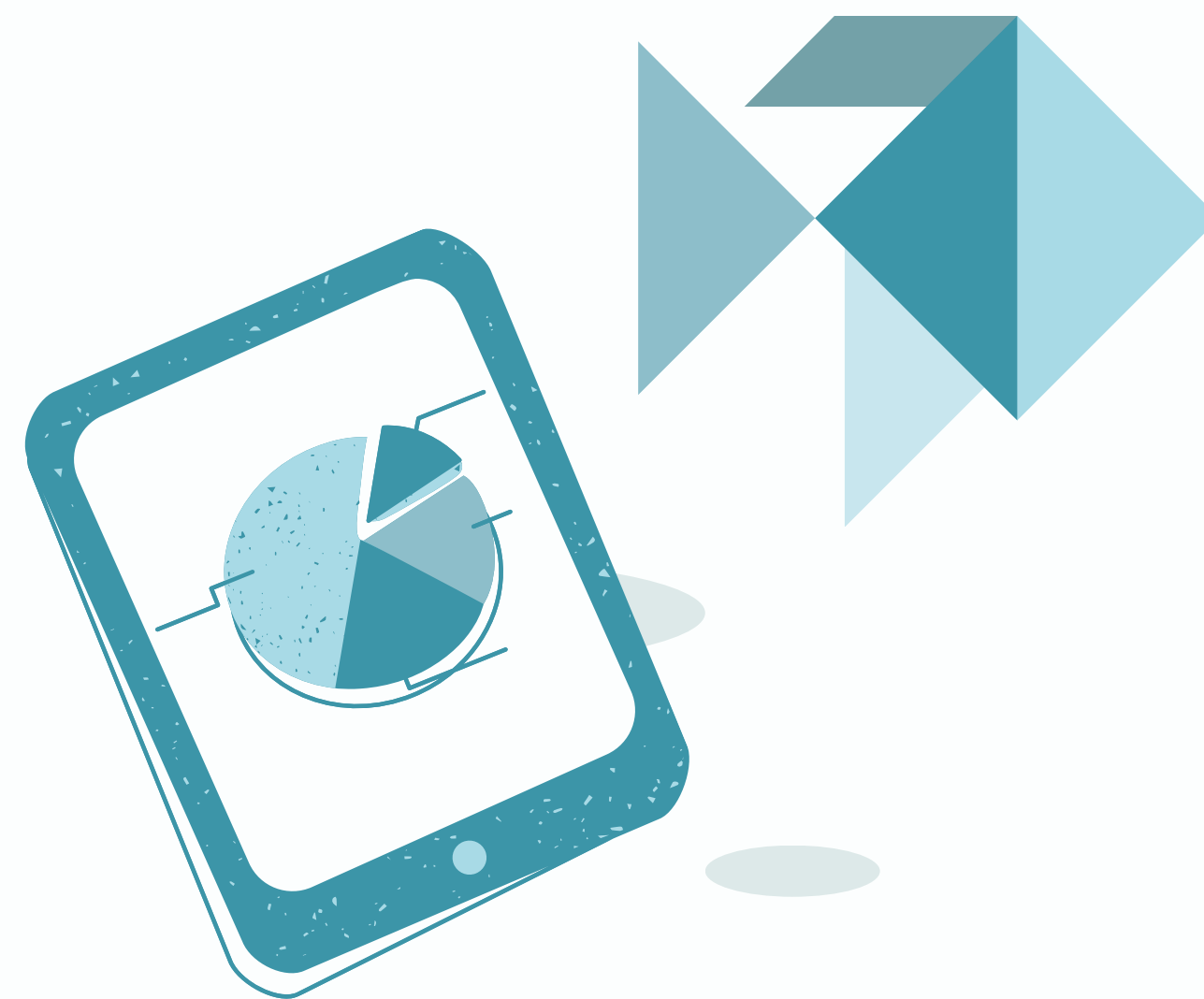
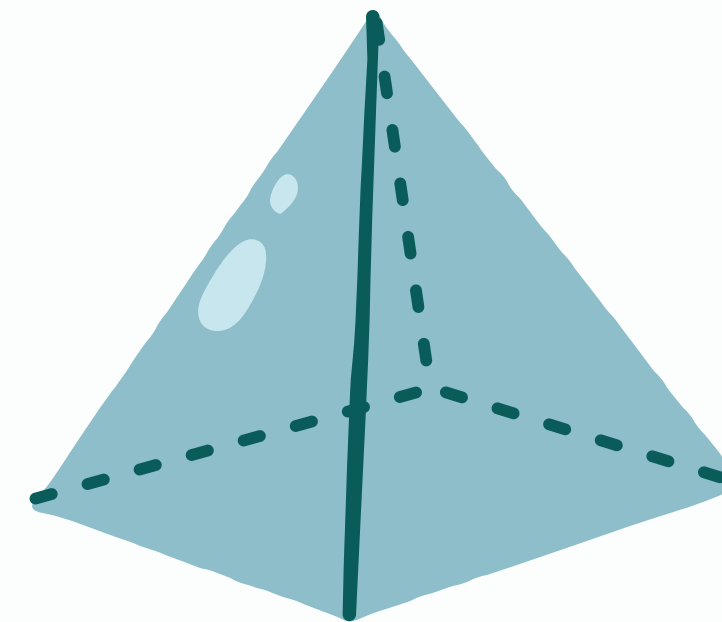


# SENTIDO ALGEBRAICO E PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

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 PATRÓN S 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.

# RELACIONÓNS E FUNCIÓN

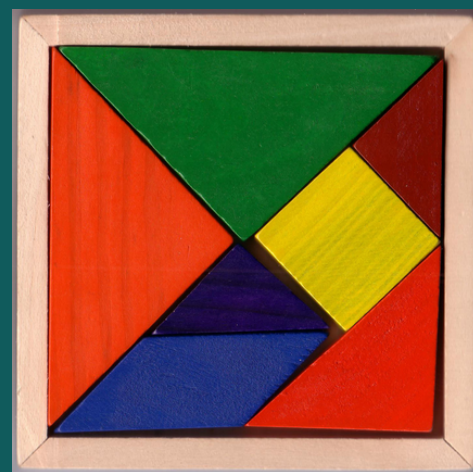
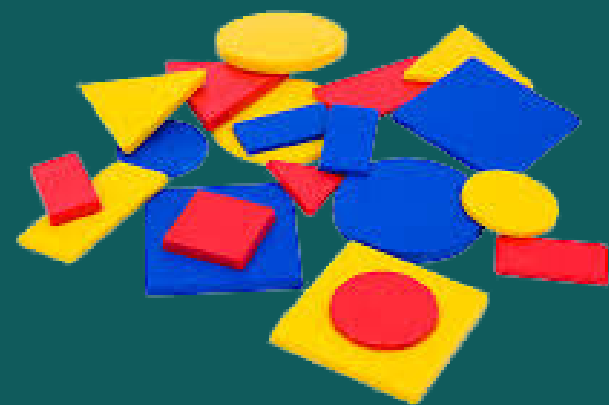
- Comparación de números, operacións e propiedades empregando simboloxía de igualdade , desigualdade, maior e igual, menor e igual.
- Obtención de datos descoñecidos ou unha igualdade en xogos e retos matemáticos. Contraste , comprobación para a verificación.

# PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

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

En contextos cotiáns , xogos ,  
instruccions secuenciadas, bucles,  
patróns repetitivos, representacions  
computacionais.

# MATERIAIS XOGOS





# MANIPULANDO EN PRIMARIA