

**SECUENCIA DE CONTENIDOS SEGUNDO CICLO: CUARTO DE PRIMARIA****NUMERACIÓN**

- Repaso de cuantificadores. Repaso de la numeración con cantidades de 5 cifras.
- Numeración con decenas de millar. Centenas de millar. El millón Composición y descomposición.
- Reglas de formación y valor y posición de los números hasta 6 cifras.
- Lectura, escritura, ordenación, comparación, composición, descomposición aditiva y multiplicativa, redondeo, compensación, estimación y representación en la recta numérica y cuaderno de numeración.
- Regla de formación de los números. Valor posicional: número de../cifra de...
- Fracciones:
  - Tipos.
  - Número mixto.
  - Fracciones decimales.
  - Relación entre fracciones decimales y números decimales.
- Números decimales: redondeo. Relación entre orden de unidades.
- Múltiplos y divisores.
- números primos y compuestos.
- Uso de la calculadora.
- Numeración romana.
- Números decimales. Valor de posición. Redondeo a las décimas y centésimas más cercanas.
- Elaboración y utilización de diferentes estrategias para la realización de cálculos aproximados.
- Elaboración y uso de estrategias personales de cálculo mental.
- Explicación oral del proceso seguido en la realización de cálculos mentales y escritos.

**OPERACIONES**

- Suma y resta de órdenes de magnitud completos.
- Composición y descomposición.
- Números consecutivos.
- Base 3 y 5.
- Comparación de fracciones.
- Fracción como división.
- Iniciación a los porcentajes.
- Equivalencias entre fracciones, números decimales y porcentajes.
- Operaciones con fracciones: suma y resta.
- Números decimales: comparación y ordenación.
- Números decimales: composición y descomposición.
- Números decimales: redondeo.
- Intercalar números decimales.
- Potencias.
- Creciente del producto de mayor a menor.
- Multiplicación posicional.
- trucos para la multiplicación.
- Multiplicación aproximando el multiplicando, sin descomponer el multiplicador.
- Construcción de escalas para la división.
- Estimación con escalas.
- Divisiones con rejilla.
- División entre 11 y 12.
- División por aproximación.
- División al revés.
- Creciente de la división de mayor a menor.
- Criterios de divisibilidad.
- Repaso de operaciones.
- El cuadrado de un número.
- La raíz cuadrada.
- Ecuaciones con rejilla.
- Repaso de combinatoria.

**PROBLEMAS**

- Problemas de EC1, EC2, EC3.
- Problemas de cabeza.
- Problemas con patrones.
- Problemas con decimales.
- Problemas combinatorios.
- Problemas con muchas preguntas.
- Problemas de IM1, IM2, IM3.
- Problemas DE MEDIDA DE TIEMPO Y DINERO.
- Problemas con preguntas ocultas.
- Problemas en bloque.
- Problemas de perímetros y áreas.
- Problemas de longitud de la circunsferencia.
- Análisis de los datos de un problema.
- Problemas encadenados.
- Problemas en dos pasos.
- Dos problemas en uno.
- Problemas de ecuaciones.

**MEDIDAS**

- Unidades del sistema métrico decimal: longitud, masa, capacidad. Múltiplos y submúltiplos. Equivalencias. Composición y descomposición. Estimación. Comparación y ordenación de unidades y cantidades de una misma magnitud. Suma y resta del SMD. Expresión de una medición de forma compleja e incompleja. Conocimiento de unidades de medidas de longitud y masa antigua. La tonelada y el quintal métrico.. Equivalencia.
- Unidades de medida del tiempo. Año, año bisiesto, el calendario, agrupación de días, meses y años. Lectura en el reloj analógico y digital.
- Unidades del sistema monetario. Billetes de la Unión Europea. Euros y números decimales.
- Cambio de divisas.

**GEOMETRÍA**

- Simetrías y traslaciones.
- Posiciones relativas de puntos, rectas y circunferencias.
- Cálculos de perímetros, longitudes y áreas.
- La circunferencia y el círculo. Centro, radio y diámetro.
- Cuerpos redondos, cilindros y esferas.
- Cuerpos geométricos: cubos, prismas y pirámide
- Poliedros y cuerpos de revolución.
- Mapas y croquis.
- Tablas de frecuencias.
- Gráficos de barras y de líneas.

**PROBABILIDAD**

- Gráficos y parámetros estadísticos:
- Diagrama de barras.
- Tabla de datos.
- Diagrama lineal.
- Gráficos sencillos.