



# Módulo III

**Matemáticas  
para la vida diaria**



## Módulo III

# Matemáticas para la vida diaria

### Resumen del área de trabajo

Las competencias matemáticas básicas son una dura barrera que limita mucho a las personas, especialmente a las que tienen discapacidad intelectual. En el presente módulo se buscará ofrecer herramientas para que nuestros alumnos/as puedan desempeñar acciones aritméticas básicas (suma, resta, división y multiplicación) con autonomía, gestionar el tiempo y el dinero. Gracias a estas habilidades matemáticas básicas se pretende que el alumnado pueda incluirse en la sociedad de forma normalizada, ya que tendrá el control de sus horarios y su dinero, aprendiendo además cómo usarlos y gestionarlos de forma correcta. Mediante las tecnologías y aplicaciones de las que disponemos en la actualidad se ofrecerán diferentes metodologías y apoyos que permitan el desempeño competencial de estas habilidades.

### Programa

#### 1- "Operaciones matemáticas básicas: Suma, resta, multiplicación y división"

- A- Aprender diferentes maneras de realizar sumas y restas con y sin las tecnologías.
- B- Conocer diferentes técnicas de multiplicación y ofrecer recursos para saber realizarla.
- C- Entender el concepto de división y ofrecer recursos para realizarla.

#### 2- "Gestión y manejo del tiempo"

- A- Saber leer las diferentes horas de un reloj analógico y digital.
- B- Saber los días de la semana.
- C- Saber los meses del año.
- D- Conocer y familiarizarse con el calendario y los días que ocupa cada mes.
- E- Saber usar aplicaciones que permitan un manejo del tiempo a gran nivel (calendario).

### **3-. "Manejo del dinero"**

A- Conocer las diferentes monedas y billetes en circulación.

B- Saber diferentes maneras de pagar y aplicaciones para gestionar el dinero.

C- Entender y saber realizar la compra-venta de productos.

### **Resultados de aprendizaje**

-Dotar de recursos al alumnado para saber sumar y restar de forma sencilla.

-Saber resolver problemas con enunciados cuya resolución requiera operaciones aditivas y sustractivas.

-Entender la multiplicación y saber hacerla mediante diferentes estrategias, recursos y metodologías.

-Entender el concepto de división.

-Saber usar el calendario.

-Saber leer un reloj.

-Saber gestionar el tiempo.

-Conocer las diferentes monedas.

-Saber llevar a cabo el intercambio monetario para realizar la compra-venta de productos.

### **Metodologías de aprendizaje**

Tomando como referencia el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y las necesidades de los alumnos/as de la academia, se emplearán las diferentes aplicaciones y entornos digitales para fomentar la adquisición de la competencia matemática, de gestión del tiempo y manejo del dinero con el objetivo de fomentar la autonomía. Mediante la realización de actividades de role-playing o acciones emuladas como "ir de compras" y organizar el horario de un día se pretenden contextualizar y asentar los conceptos necesarios como para dominar estas áreas de conocimiento.

## Sistema de evaluación

La evaluación será continua e individual, llevándose a cabo un registro continuado del desarrollo de las sesiones online, el cual quedará reflejado en una rúbrica que estará a disposición de las familias. Gracias a este seguimiento se podrán analizar factores que influyen en el aprendizaje del alumnado como el estado de ánimo, preocupaciones, emociones que pueda sentir, comodidad con la materia, entre otros aspectos. Así pues, tras esta evaluación, realizada de forma continuada en el tiempo se obtendrá un balance global del avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando así el conocimiento acerca de las necesidades educativas de cada alumno/a.

Además, se realizarán evaluaciones concretas en relación con el área: realización correcta de la suma y la resta, dominar las técnicas de multiplicación, entender la división, manejar el tiempo y el dinero.

Por último, se realizará una evaluación final y global en donde se valorará el resultado final del alumnado tras haber superado el tiempo de realización del presente módulo.