



GRUPO: 2º EP		PLAN DE TRABAJO Y ACTIVIDADES PROGRAMADAS 1º TRIMESTRE		CURSO 2018-19
Temas: 0, 1, 2, 3, 4 y 5.		ÁREA: MATEMÁTICAS		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS	
<b>UNIDAD 0. ¡ VUELTA AL COLE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidades y decenas</li> <li>• Números del 0 al 99</li> <li>• Sumas y restas sencillas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descomponer números en decenas y unidades.</li> <li>2. Conocer y utilizar los números naturales del 0 al 99.</li> <li>3. Calcular sumas y restas sencillas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Reconoce y distingue las decenas y unidades de un número.</li> <li>2.1. Lee y escribe los números del 0 al 99.</li> <li>2.2. Identifica los números pares e impares de hasta dos cifras.</li> <li>2.3. Reconoce el número inmediatamente anterior a otro de hasta dos cifras</li> <li>2.4. Compara números hasta el 99.</li> <li>2.5. Aproxima a las decenas números de hasta dos cifras.</li> <li>3.1. Calcula sumas y restas sencillas con números naturales de hasta dos cifras.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicación matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.</li> <li>2. Competencia lingüística y competencia matemática y c. básica en ciencia y tecnología.</li> <li>3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> </ol>	
<b>UNIDAD 1. ¡ TODOS EN FILA!</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre y grafía del número 100</li> <li>• Números naturales menores que 1.000. Nombre, grafía y ordenación.</li> <li>• Operaciones con números naturales menores que 1.000. Adición</li> <li>• Términos de la suma</li> <li>• Operaciones con números naturales menores que 1.000. Sustracción</li> <li>• Términos de la resta</li> <li>• Descomposición de forma aditiva</li> <li>• Cálculo mental: suma y resta de 10 a decenas enteras</li> <li>• Medida del tiempo. Relación entre las distintas unidades: día, semana, mes, año.</li> <li>• Rectas paralelas y perpendiculares.</li> <li>• Construcción de series con formas geométricas</li> <li>• Orientación espacial. Situación en el plano y en el espacio.</li> <li>• Elección del dibujo que ayuda a contestar la pregunta y resolver el problema</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer y escribir el número 100.</li> <li>2. Descomponer la centena en decenas y unidades.</li> <li>3. Comparar y ordenar los números naturales, utilizándolo en la interpretación y la resolución de problemas en contextos reales.</li> <li>4. Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de adición utilizando diferentes estrategias y procedimientos.</li> <li>5. Identificar los términos de la suma.</li> <li>6. Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de sustracción utilizando diferentes estrategias y procedimientos.</li> <li>7. Identificar los términos de la resta.</li> <li>8. Descomponer el número 100 de forma aditiva.</li> <li>9. Conocer y utilizar estrategias básicas de cálculo mental.</li> <li>10. Medir tiempos eligiendo la unidad de medida y los instrumentos más adecuados.</li> <li>11. Reconocer en el espacio en el que se desenvuelve los distintos tipos de líneas.</li> <li>12. Encontrar patrones y regularidades en contextos geométricos.</li> <li>13. Dibujar e interpretar itinerarios siguiendo correctamente órdenes espaciales.</li> <li>14. Describir posiciones y movimientos de objetos en el entorno respecto a uno mismo y a otros puntos de referencia.</li> <li>15. Analizar y comprender el enunciado de un problema para elegir el dibujo adecuado que ayude a contestar a la pregunta.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utiliza el número 100.</li> <li>1.2. Lee y escribe el número 100, aplicándolo a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana.</li> <li>2.1. Identifica el valor posicional de las cifras en números menores que 1.000 y establece equivalencias entre centenas, decenas y unidades.</li> <li>3.1. Ordena una lista de 4 o 5 números menores que 1.000.</li> <li>4.1. Suma (sin llevadas) dos números de dos o de tres cifras colocándolos en vertical.</li> <li>4.2. Resuelve problemas sencillos relacionados con la vida diaria que impliquen una o dos operaciones de suma y resta.</li> <li>5.1. Utiliza correctamente los términos: sumando y suma.</li> <li>6.1. Resta (sin llevadas) dos números de dos o de tres cifras colocándolos en vertical.</li> <li>6.2. Resuelve problemas sencillos relacionados con la vida diaria que impliquen una o dos operaciones de suma y resta.</li> <li>7.1. Utiliza correctamente los términos: minuendo, sustraendo y diferencia.</li> <li>8.1. Completa de forma aditiva un número de dos cifras para obtener una centena.</li> <li>9.1. Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a decenas enteras.</li> <li>10.1. Reconoce las unidades para medir el tiempo: minuto, hora, día, semana, mes, año y establecer las relaciones pertinentes entre ellas.</li> <li>10.2. Resuelve problema en los que se utilizan unidades de medida de tiempo.</li> <li>11.1. Clasifica las líneas en rectas, curvas, mixtas y poligonales y busca ejemplos en objetos del entorno.</li> <li>12.1. Construye series con formas geométricas.</li> <li>13.1. Describe y dibuja recorridos de caminos sobre una red cuadrículada, utilizando de forma combinada las direcciones: arriba, abajo, derecha e izquierda.</li> <li>14.1. Reconoce de un objeto, cuando las hay, su parte de delante/detrás, de arriba/abajo, de la derecha/izquierda.</li> <li>14.2. Indica con precisión (subir/bajar, girar a la derecha/izquierda...) la forma de llegar de un lugar a otro en las dependencias escolares.</li> <li>15.1. Se inicia en la identificación e interpretación de datos recogidos en un dibujo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>4. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>5. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>6. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>7. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>8. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>9. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>10. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>11. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>12. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>13. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>14. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>15. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y aprender a aprender.</li> </ol>	
<b>UNIDAD 2. CROMOS REPETIDOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Números naturales menores que 1.000 (del 100 al 199). Nombre, grafía y ordenación</li> <li>• Descomposición de forma aditiva</li> <li>• Construcción de series ascendentes y descendentes</li> <li>• Números pares e impares</li> <li>• Cálculo mental: suma y resta de 10 a números de dos cifras</li> <li>• Comparación de números de tres cifras</li> <li>• Recta numérica</li> <li>• Operaciones con números naturales menores que 1.000. Adición</li> <li>• Análisis y comprensión del enunciado de un problema para elegir la pregunta que se puede responder a partir de un dibujo</li> <li>• Expresión verbal del proceso seguido en la resolución de un problema</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer y escribir los números naturales del 100 al 199.</li> <li>2. Descomponer números naturales de tres cifras de forma aditiva.</li> <li>3. Realizar mentalmente operaciones y cálculos numéricos sencillos para completar series ascendentes y descendentes.</li> <li>4. Identificar números pares e impares.</li> <li>5. Identificar el número anterior y el posterior a uno dado.</li> <li>6. Conocer y utilizar estrategias básicas de cálculo mental.</li> <li>7. Comparar y ordenar los números naturales, utilizándolo en la interpretación y la resolución de problemas en contextos reales.</li> <li>8. Representar e identificar números en la recta numérica.</li> <li>9. Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de adición utilizando diferentes estrategias y procedimientos.</li> <li>10. Utilizar procesos de razonamiento para elegir la pregunta que se puede responder a partir de un dibujo.</li> <li>11. Expresar verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema.</li> <li>12. Leer e interpretar la hora en relojes analógicos y digitales (en punto, y media, y cuarto y menos cuarto).</li> <li>13. Utilizar las nociones de paralelismo y perpendicularidad</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 100 al 199.</li> <li>1.2. Lee y escribe, tanto con cifras como con letras, números menores que 1.000 (del 100 al 199).</li> <li>2.1. Descompone números de tres cifras en forma aditiva, atendiendo a su valor posicional (del 0 al 199).</li> <li>3.1. Escribe series ascendentes y descendentes de cadencia 10 a partir de un número dado.</li> <li>4.1. Identifica números pares e impares en una lista de números menores que 1.000 (hasta el 199).</li> <li>5.1. Halla el número anterior y el posterior de un número dado menor 1.000 (hasta el 199).</li> <li>6.1. Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de dos cifras.</li> <li>7.1. Ordena una lista de 4 o 5 números menores que 1.000 (hasta el 199).</li> <li>8.1. Representa e identifica números representados en la recta numérica</li> <li>9.1. Suma con llevadas dos números de dos o de tres cifras colocándolos en vertical.</li> <li>10.1. Realiza sumas, utilizando los algoritmos aprendidos, en situaciones cotidianas y de resolución de problemas.</li> <li>10.2. Elige la pregunta de un problema que se puede responder a partir de un dibujo.</li> <li>11.1. Se inicia en la comunicación verbal de forma razonada del proceso seguido en la resolución de un problema.</li> <li>12.1. Lee la hora en relojes digitales y en relojes analógicos con precisión de minutos.</li> <li>13.1. Identifica posiciones relativas de rectas en el entorno escolar y familiar.</li> <li>13.2. Dibuja a mano alzada rectas que pasan por un punto y son perpendiculares o paralelas a otra recta dada.</li> <li>14.1. Asocia el concepto de punto con la intersección de dos líneas o con una posición en el plano.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</li> <li>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>4. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>5. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>6. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>7. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>8. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>9. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>10. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y aprender a aprender.</li> <li>11. Competencia lingüística y aprender a aprender.</li> <li>12. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>13. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>14. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>15. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> </ol>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>Medida del tiempo. Relojes analógicos y digitales</li> <li>Rectas paralelas, secantes y perpendiculares</li> <li>El punto</li> </ul>	<p>para describir y comprender situaciones del entorno escolar y familiar.</p> <p>14. Identificar puntos en el entorno inmediato.</p>		
<p><b>UNIDAD 3. LA HORA DEL BAÑO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Números naturales menores que 1.000 (del 200 al 299). Nombre, grafía y ordenación</li> <li>Descomposición de forma aditiva</li> <li>Números ordinales (del 1.º al 20.º)</li> <li>Operaciones con números naturales menores que 1.000. Sustracción</li> <li>Construcción de series ascendentes y descendentes</li> <li>Cálculo mental: suma y resta de 10 a números de tres cifras acabados en cero</li> <li>Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo matemático</li> <li>Análisis y comprensión del enunciado y la ilustración de un problema para inventar una pregunta que se pueda responder a partir de dicho dibujo y resolver el problema</li> <li>Medida del tiempo. Relación entre las distintas unidades: minuto, hora, día, semana, mes, año.</li> <li>Recta, semirrecta y segmento</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Leer y escribir los números naturales del 200 al 299.</li> <li>Descomponer números naturales del 0 al 299 de forma aditiva.</li> <li>Leer, escribir y ordenar los números ordinales hasta el vigésimo.</li> <li>Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de sustracción utilizando diferentes estrategias y procedimientos.</li> <li>Realizar mentalmente operaciones y cálculos numéricos sencillos para completar series ascendentes y descendentes.</li> <li>Conocer y utilizar estrategias básicas de cálculo mental.</li> <li>Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.</li> <li>Utilizar procesos de razonamiento para inventar una pregunta que se pueda responder a partir de un dibujo.</li> <li>Profundizar en problemas resueltos, planteando nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración.</li> <li>Conocer las equivalencias entre las unidades de medida temporales: horas y minutos.</li> <li>Utilizar las nociones geométricas de recta, semirrecta y segmento para comprender situaciones de la vida cotidiana.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 200 al 299.</li> <li>1.2. Lee y escribe, tanto con cifras como con letras, números menores que 1.000 (del 200 al 299).</li> <li>2.1. Descompone números de tres cifras en forma aditiva, atendiendo a su valor posicional (del 0 al 299).</li> <li>3.1. Utiliza los números ordinales hasta el vigésimo, en contextos reales, para describir colecciones ordenadas.</li> <li>4.1. Resta (con y sin llevadas) dos números de dos o de tres cifras colocándolos en vertical.</li> <li>4.2. Realiza restas empleando los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.</li> <li>5.1. Escribe series ascendentes y descendentes de cadencia 10 a partir de un número dado.</li> <li>6.1. Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras acabados en cero.</li> <li>7.1. Se inicia en el desarrollo y aplica estrategias de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos) para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos.</li> <li>8.1. Se inicia en el análisis y la comprensión del enunciado y de la ilustración de un problema para inventar una pregunta que se pueda responder a partir de dicho dibujo.</li> <li>9.1. Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, inventando nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración.</li> <li>10.1. Reconoce las unidades para medir el tiempo: minuto y hora y establecer las relaciones pertinentes entre ellas.</li> <li>10.2. Identifica y usa la unidad de tiempo adecuada para expresar diferentes duraciones.</li> <li>10.3. Determina la duración de distintos eventos por comparación con otros de duración conocida</li> <li>11.1. Identifica en el entorno cercano, diferencia y dibuja la recta, la semirrecta y el segmento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</li> <li>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>4. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>5. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>6. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>7. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>8. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y aprender a aprender.</li> <li>9. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>10. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>11. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> </ol>
<p><b>UNIDAD 4. ¡VAMOS A GANAR!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Números naturales menores que 1.000. Nombre, grafía y ordenación (del 300 al 399)</li> <li>Descomposición de forma aditiva</li> <li>Construcción de series ascendentes y descendentes</li> <li>Operaciones con números naturales menores que 1.000. Sustracción</li> <li>Cálculo mental: suma y resta de 10 a números de tres cifras</li> <li>Números romanos</li> <li>Cuadros de doble entrada</li> <li>Planificación del proceso de resolución de problemas: resuelve el problema siguiendo unos pasos</li> <li>Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos</li> <li>Polígonos. Elementos y tipos de polígonos</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Leer y escribir los números naturales del 300 al 399.</li> <li>Descomponer números naturales del 0 al 399 de forma aditiva.</li> <li>Realizar mentalmente operaciones y cálculos numéricos sencillos para completar series ascendentes y descendentes.</li> <li>Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de sustracción utilizando diferentes estrategias y procedimientos.</li> <li>Conocer y utilizar estrategias básicas de cálculo mental.</li> <li>Leer, escribir e interpretar números romanos.</li> <li>Recoger información sobre fenómenos cercanos, organizarla en cuadros de doble entrada e interpretarla.</li> <li>Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas realizando los cálculos necesarios.</li> <li>Elaborar y presentar pequeños informes sobre el desarrollo, resultados y conclusiones obtenidos en el proceso de investigación.</li> <li>Identificar y diferenciar en el entorno inmediato objetos y espacios con formas poligonales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 300 al 399.</li> <li>1.2. Lee y escribe, tanto con cifras como con letras, números menores que 1.000 (del 300 al 399).</li> <li>2.1. Descompone números de tres cifras en forma aditiva, atendiendo a su valor posicional (del 300 al 399).</li> <li>3.1. Escribe series ascendentes y descendentes de cadencia 6 a partir de un número dado.</li> <li>4.1. Resta (con llevadas) dos números de dos o de tres cifras colocándolos en vertical.</li> <li>4.2. Realiza restas con llevadas en las decenas o en las centenas de números naturales de hasta tres cifras, empleando los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.</li> <li>5.1. Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras.</li> <li>6.1. Conoce y lee números romanos sencillos, presentes en entornos cotidianos, y los asocia a su correspondiente número natural.</li> <li>7.1. Recoge información sobre fenómenos cercanos utilizando técnicas de observación y conteo y la organiza en cuadros de doble entrada.</li> <li>7.2. Lee e interpreta cuadros de doble entrada.</li> <li>8.1. Se inicia en la utilización de estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas.</li> <li>9.1. Se inicia en la elaboración de informes sobre el proceso de investigación realizado, apoyándose en imágenes y breves textos escritos.</li> <li>10.1. Reconoce, entre una serie de figuras, las que son polígonos y los nombra según su número de lados.</li> <li>10.2. Utiliza con propiedad los conceptos de lado y vértice en un polígono e identifica el número de lados y vértices de un polígono dado.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>4. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>5. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>6. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>7. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>8. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>9. Comunicación lingüística y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>10. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> </ol>
<p><b>UNIDAD 5. MUÑECOS DE NIEVE.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Números naturales menores que 1.000. Nombre, grafía y ordenación (del 400 al 499)</li> <li>Descomposición de forma aditiva</li> <li>Construcción de series ascendentes y descendentes</li> <li>Aproximación de números a las decenas y a las centenas</li> <li>Operaciones con números naturales</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Leer y escribir los números naturales del 400 al 499.</li> <li>Descomponer números naturales de tres cifras de forma aditiva.</li> <li>Realizar mentalmente operaciones y cálculos numéricos sencillos para completar series ascendentes y descendentes.</li> <li>Aproximar a las decenas números naturales de dos cifras.</li> <li>Aproximar a las centenas números naturales de tres cifras.</li> <li>Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de sustracción utilizando diferentes estrategias y procedimientos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 400 al 499.</li> <li>1.2. Lee y escribe, tanto con cifras como con letras, números menores que 1 000 (del 400 al 499).</li> <li>2.1. Descompone números de tres cifras en forma aditiva, atendiendo a su valor posicional (del 400 al 499).</li> <li>3.1. Escribe series ascendentes y descendentes de cadencia 5 a partir de un número dado.</li> <li>4.1. Identifica la decena más próxima a un número de dos cifras.</li> <li>4.2. Identifica el valor posicional de las cifras en números menores que 1.000 y establece equivalencias entre decenas y unidades.</li> <li>5.1. Identifica la centena más próxima a un número de tres cifras acabado en cero.</li> <li>5.2. Identifica el valor posicional de las cifras en números menores que 1.000 y establece equivalencias</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</li> <li>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>4. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>5. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>6. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> <li>7. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> <li>8. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</li> </ol>



<p>menores que 1 000. Sustracción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cálculo mental: suma y resta de dos decenas enteras</li> <li>• Iniciación a la multiplicación</li> <li>• Términos de la multiplicación</li> <li>• Planificación del proceso de resolución de problemas: resuelve el problema siguiendo unos pasos</li> <li>• Regularidades: simetría y eje de simetría</li> <li>• Traslaciones</li> </ul>	<p>7. Conocer y utilizar estrategias básicas de cálculo mental.</p> <p>8. Realizar multiplicaciones asociándolas a sumas de sumandos iguales.</p> <p>9. Identificar los términos de la multiplicación.</p> <p>10. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas realizando los cálculos necesarios.</p> <p>11. Expresar verbalmente de forma razonada los pasos a seguir en la resolución de un problema siguiendo unos pasos.</p> <p>12. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo para situaciones similares futuras.</p> <p>13. Identificar y completar figuras con simetría y figuras simétricas.</p> <p>14. Identificar y reproducir figuras trasladadas.</p>	<p>entre centenas y decenas.</p> <p>6.1. Resta (con llevadas) dos números de dos o tres cifras colocándolos en vertical. Realiza restas con llevadas en las decenas y en las centenas de números de hasta tres cifras, empleando los algoritmos aprendidos, para resolver problemas y en situaciones cotidianas.</p> <p>7.1. Suma y resta (el minuendo mayor que el sustraendo) de: Dos números de dos cifras, ambos múltiplos de 10.</p> <p>8.1. Expresa una multiplicación en forma de suma de sumandos iguales y viceversa.</p> <p>9.1. Conoce y nombra los términos de la multiplicación.</p> <p>10.1. Se inicia en la utilización de estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas.</p> <p>11.1. Comunica de forma oral y razonada el proceso seguido en la resolución de un problema en contextos de la realidad.</p> <p>12.1. Se inicia en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, aprendiendo para situaciones futuras.</p> <p>13.1. Reconoce una figura con simetría y figuras simétricas entre sí, y traza sus ejes de simetría.</p> <p>13.2. Completa figuras con simetría y dibuja una figura simétrica a otra dada respecto de un eje sobre una cuadrícula.</p> <p>14.1. Reconoce y dibuja una figura trasladada de otra dada.</p>	<p>9. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y comunicación lingüística.</p> <p>10. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>11. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y aprender a aprender.</p> <p>12. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y aprender a aprender.</p> <p>13. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>14. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>
--	---	---	--

LECTURAS	"Con los pies en los zapatos" "Paco y Álvaro se pelean"			
VIDEOS O DIAPOSITIVAS	Los del material del profesor.			
SALIDAS CULTURALES	No se han planificado salidas en esta materia para el primer trimestre			
FIESTAS Y CELEBRACIONES	Fiesta de la Castaña (Pendiente determinar), Día de la Constitución (06/12/2018) y Fiesta de Navidad (21/12/2018)			
OTRAS ACTIVIDADES	Se trabaja el Plan de Mejora de Consolidación de Resultados según lo establecido en la PGA de nuestro centro.			
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN *Aplicables cuando la calificación final sea superior a 4.	La calificación se establecerá a partir del análisis del aprendizaje y del progreso en las actividades y tareas realizadas por parte del alumnado. Para ello, el profesor tendrá en cuenta y calificará los siguientes aspectos del siguiente modo:			
	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>PORCENTAJE DE LA NOTA DE EVALUACIÓN</b>	
	Pruebas escritas		60 %	
	Procedimientos		20 %	
	Actitud		20 %	
	<b>TOTAL</b>		<b>100 %</b>	
FECHAS DE EVALUACIÓN La prueba escrita se realizará al finalizar las unidades 2,4 y 5.	UNIDAD 0	08-09--18 al 11-09 -18	UNIDAD 4	5-11-18 al 20-11-18
	UNIDAD 1	12-09-18 al 28 – 09 - 18	UNIDAD 5	22-11-18 al 12-12-18
	UNIDAD 2	1-10-18 al 16-10-18	REPASO	13-12-18 al 21-12-18
	UNIDAD 3	17-10-18 al 31-10-18		

Firma del profesor



Fdo.: Mª Ángeles Gil Ferrero