

Matemáticas 2.º / Unidad 10 / El mago

Actividad 1

Enunciado: Calcula el doble de los siguientes números.

$$\begin{array}{l} 5 \times 2 = \square \\ 7 \times \square = \square \\ 2 \times \square = \square \\ 9 \times \square = \square \end{array}$$

Solución

$$\begin{array}{l} 5 \times 2 = 10 \\ 7 \times 2 = 14 \\ 2 \times 2 = 4 \\ 9 \times 2 = 18 \end{array}$$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Calcula el doble de un número multiplicándolo por 2 sin cometer errores.	Calcula el doble de un número multiplicándolo por 2, pero comete un error.	Calcula el doble de un número multiplicándolo por 2, pero comete dos errores.	No calcula el doble de un número multiplicándolo por 2, o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E1.1 Calcula el doble de un número multiplicándolo por 2.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 2

Enunciado: Calcula el triple de los siguientes números.

$$\begin{array}{l} 4 \times 3 = \square \\ 9 \times \square = \square \\ 5 \times \square = \square \\ 6 \times \square = \square \end{array}$$

Solución

$$\begin{array}{l} 4 \times 3 = 12 \\ 9 \times 3 = 27 \\ 5 \times 3 = 15 \\ 6 \times 3 = 18 \end{array}$$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Calcula el triple de un número multiplicándolo por 3 sin cometer errores.	Calcula el triple de un número multiplicándolo por 3, pero comete un error.	Calcula el triple de un número multiplicándolo por 3, pero comete dos errores.	No calcula el triple de un número multiplicándolo por 3 o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E2.1 Calcula el triple de un número multiplicándolo por 3.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 3

Enunciado: En la clase de Lorenzo se han hecho 8 equipos de 3 personas cada uno. ¿Cuántas personas hay en la clase de Lorenzo?

Colorea el resultado correcto de cada multiplicación y rodea la multiplicación que resuelve el problema.

$5 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 40 & 45 \\ \hline \end{array}$

$9 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 72 & 70 \\ \hline \end{array}$

$3 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 26 & 24 \\ \hline \end{array}$

$7 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 58 & 56 \\ \hline \end{array}$

Solución

$5 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 40 & 45 \\ \hline \end{array}$

$9 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 72 & 70 \\ \hline \end{array}$

$3 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 26 & 24 \\ \hline \end{array}$

$7 \times 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline 58 & 56 \\ \hline \end{array}$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 8, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas sin cometer errores.	Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 8, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas, pero comete un error.	Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 8, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas, pero comete dos errores.	No realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 8, en contextos de resolución de problemas ni en situaciones cotidianas, o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

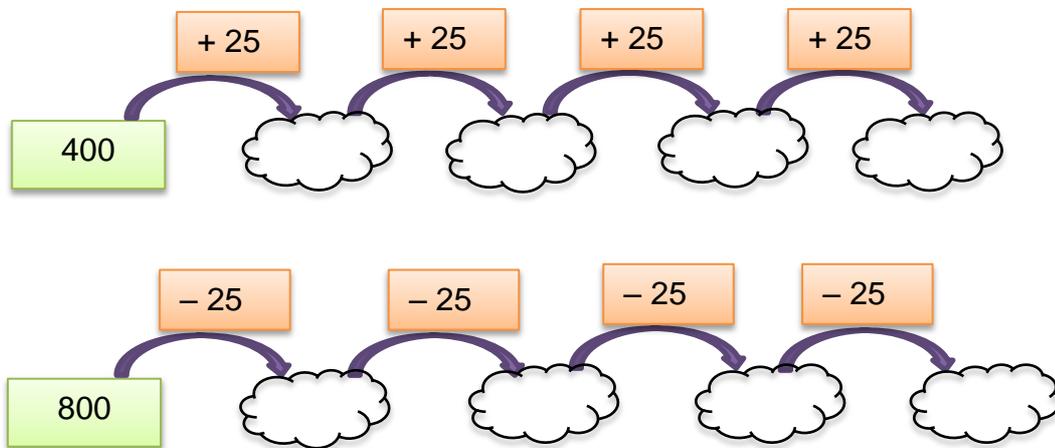
E3.1 Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 8, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.

Competencias clave

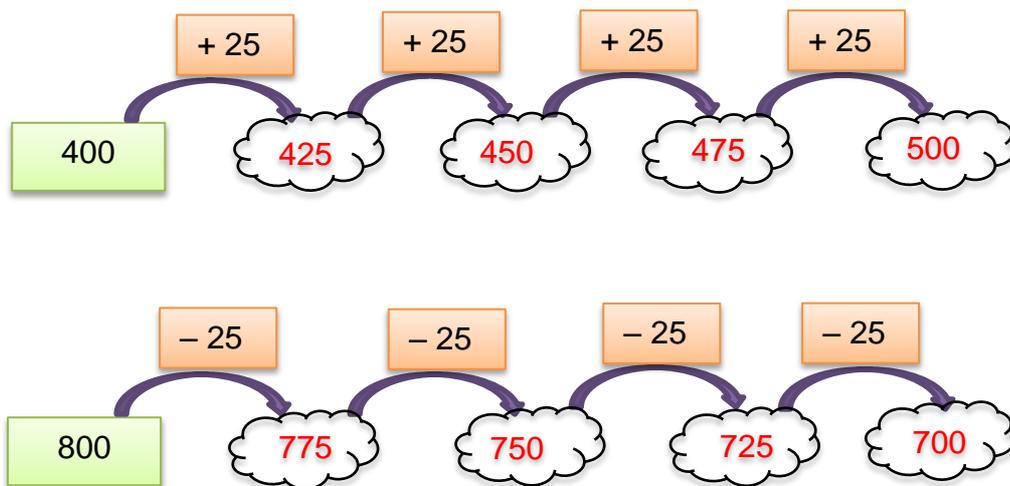
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 4

Enunciado: Continúa estas series.



Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes sin cometer errores.	Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes, pero comete un error en una de las series.	Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes completando las series, pero comete un error en cada serie.	No realiza sumas ni restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes o comete más de un error en cada serie.

Estándar de aprendizaje evaluable

E4.1 Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 5

Enunciado: Calcula mentalmente las siguientes operaciones.

$640 + 20 = \boxed{}$

$370 - 30 = \boxed{}$

$230 + 30 = \boxed{}$

$890 - 40 = \boxed{}$

$920 + 40 = \boxed{}$

$770 - 10 = \boxed{}$

Solución

$640 + 20 = \boxed{660}$

$370 - 30 = \boxed{340}$

$230 + 30 = \boxed{260}$

$890 - 40 = \boxed{850}$

$920 + 40 = \boxed{960}$

$770 - 10 = \boxed{760}$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar decenas enteras a números de tres cifras acabados en cero sin cometer errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar decenas enteras a números de tres cifras acabados en cero, pero comete un error.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar decenas enteras a números de tres cifras acabados en cero, pero comete dos errores.	No utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar decenas enteras a números de tres cifras acabados en cero o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E5.1 Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar decenas enteras a números de tres cifras acabados en cero.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Actividad 6

Enunciado: En la floristería han hecho 4 ramos con 12 rosas casa uno.
¿Cuántas rosas ha necesitado el florista?

Escribe las siguientes multiplicaciones en vertical y calcula el resultado. Rodea la multiplicación que corresponda al enunciado del problema.

138×4	12×3	12×4	219×2
$\begin{array}{r} \square \\ \times \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ \times \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ \times \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ \times \square \\ \hline \square \end{array}$

Solución

$\begin{array}{r} 138 \\ \times 4 \\ \hline 552 \end{array}$	$\begin{array}{r} 12 \\ \times 3 \\ \hline 36 \end{array}$	$\begin{array}{r} 12 \\ \times 4 \\ \hline 48 \end{array}$	$\begin{array}{r} 219 \\ \times 2 \\ \hline 438 \end{array}$
--	--	--	--

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza el algoritmo estándar de la multiplicación de un número de dos o tres cifras por otro de una cifra y lo aplica a la resolución de problemas sin cometer errores.	Utiliza el algoritmo estándar de la multiplicación de un número de dos o tres cifras por otro de una cifra y lo aplica a la resolución de problemas, pero comete un error.	Utiliza el algoritmo estándar de la multiplicación de un número de dos o tres cifras por otro de una cifra y lo aplica a la resolución de problemas, pero comete dos errores.	No utiliza el algoritmo estándar de la multiplicación de un número de dos o tres cifras por otro de una cifra, o comete más de dos errores y no lo aplica a la resolución de problemas.

Estándar de aprendizaje evaluable

E6.1 Utiliza el algoritmo estándar de la multiplicación de un número de dos o tres cifras por otro de una cifra y lo aplica a la resolución de problemas.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 7

Enunciado: Escribe tres objetos que tengan forma de prisma que haya en tu casa o en tu colegio.

- _____
- _____
- _____

¿Qué forma tienen las caras de los objetos que has escrito? _____

Solución

Respuesta libre.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de prisma y los describe utilizando un vocabulario básico sin dificultad.	Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de prisma y los describe utilizando un vocabulario básico, nombrando dos objetos.	Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de prisma y los describe utilizando un vocabulario básico, nombrando un objeto.	No reconoce ni identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de prisma y no los describe utilizando un vocabulario básico.

Estándar de aprendizaje evaluable

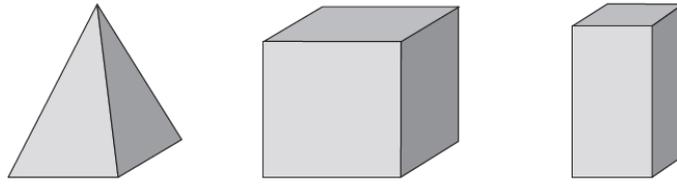
E7.1 Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de prisma y los describe utilizando un vocabulario básico.

Competencias clave

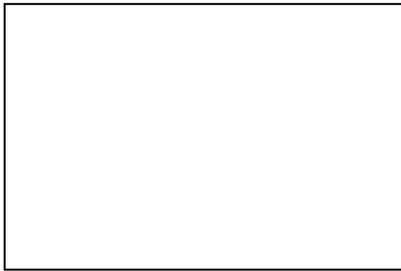
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 8

Enunciado: Colorea los prismas.

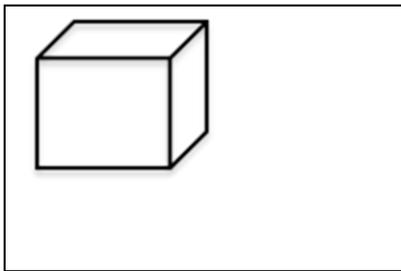
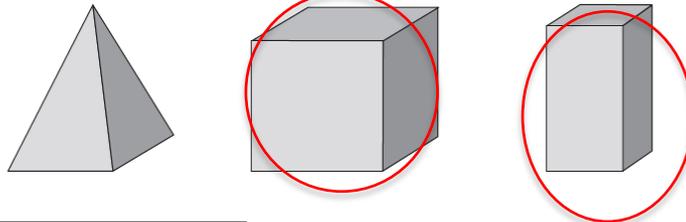


Dibuja un prisma que tenga todas las caras iguales.



- ¿Cuántas caras tiene? _____

Solución



- Tiene 6 caras

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Observa, identifica, diferencia, describe, clasifica y construye formas cúbicas sin cometer errores.	Observa, identifica, diferencia, describe, clasifica y construye formas cúbicas, pero comete un error.	Observa, identifica, diferencia, describe, clasifica y construye formas cúbicas, pero comete dos errores.	No observa, identifica, diferencia, describe, clasifica ni construye formas cúbicas o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E8.1 Observa, identifica, diferencia, describe, clasifica y construye formas cúbicas.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 9

Enunciado: Escribe tres objetos que tengan forma de pirámide que haya en tu casa o en colegio.

- _____
- _____
- _____

¿Cómo los has reconocido? _____

¿Qué forma tienen las caras de esos objetos? _____

Solución

Respuesta libre.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de pirámide y los describe utilizando un vocabulario básico sin dificultad.	Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de pirámide y los describe utilizando un vocabulario básico, nombrando dos objetos.	Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de pirámide y los describe utilizando un vocabulario básico, nombrando un objeto.	No reconoce ni identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de pirámide y no los describe utilizando un vocabulario básico.

Estándar de aprendizaje evaluable

E9.1 Reconoce e identifica en el entorno escolar y familiar objetos con forma de pirámide y los describe utilizando un vocabulario básico.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 10

Enunciado: Antonio tiene que recorrer 12 km para ir de su casa al trabajo. Si ha recorrido 8 km, ¿cuántos km le faltan por recorrer?

Marca la solución aproximada del problema:

Le faltan por recorrer más de 6 km.

Le faltan por recorrer menos de 6 km.

Calcula la solución.

¿Qué te ha resultado más sencillo, estimar la solución del problema o calcularla? _____

Solución

Le faltan por recorrer más de 6 km.

Le faltan por recorrer menos de 6 km.

- $12 - 8 = 4$
- Le faltan por recorrer 4 km
- Es más sencillo estimar la solución que calcularla.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en la realización de estimaciones sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia de forma correcta.	Se inicia con una pequeña dificultad en la realización de estimaciones sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.	Se inicia con alguna dificultad en la realización de estimaciones sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.	No se inicia en la realización de estimaciones sobre los resultados de los problemas a resolver. No contrasta su validez ni valora su utilidad y eficacia.

Estándar de aprendizaje evaluable

E10.1 Se inicia en la realización de estimaciones sobre los resultados de los problemas a resolver, contrastando su validez y valorando su utilidad y eficacia.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Competencia para aprender a aprender.

Actividad 11

Enunciado: Calcula las siguientes operaciones.

33×2	$234 + 345$	$867 - 239$	21×7
---------------	-------------	-------------	---------------

Lee los códigos y cambia el resultado por la letra que le corresponda.

- La cifra de las centenas es 5 → U
- Es el resultado mayor → M
- La cifra de las decenas es 6 → S
- Es mayor que una centena y menor que dos centenas → A

¿Qué palabra has obtenido? _____

Solución

- $33 \times 2 = 66 \rightarrow S$
- $234 + 345 = 579 \rightarrow U$
- $867 - 239 = 628 \rightarrow M$
- $21 \times 7 = 147 \rightarrow A$

La palabra es SUMA.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados a su nivel educativo y a la dificultad de la situación sin dificultad.	Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados a su nivel educativo y a la dificultad de la situación, con una pequeña ayuda.	Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados a su nivel educativo y a la dificultad de la situación, con bastante ayuda.	No se plantea ni con ayuda la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados a su nivel educativo.

Estándar de aprendizaje evaluable

E11.1 Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados a su nivel educativo y a la dificultad de la situación.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Sentido de iniciativa y emprendimiento.