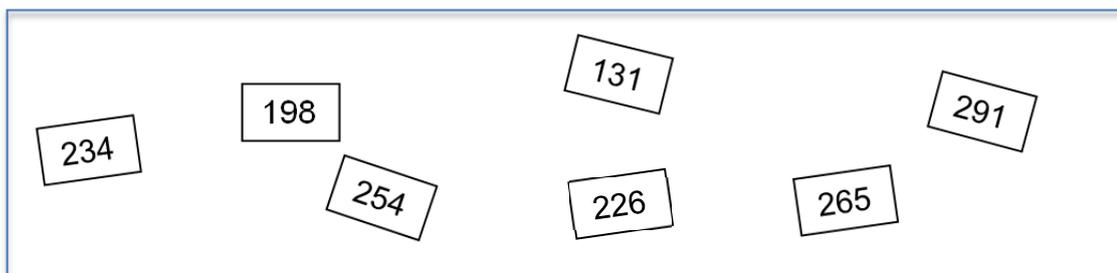


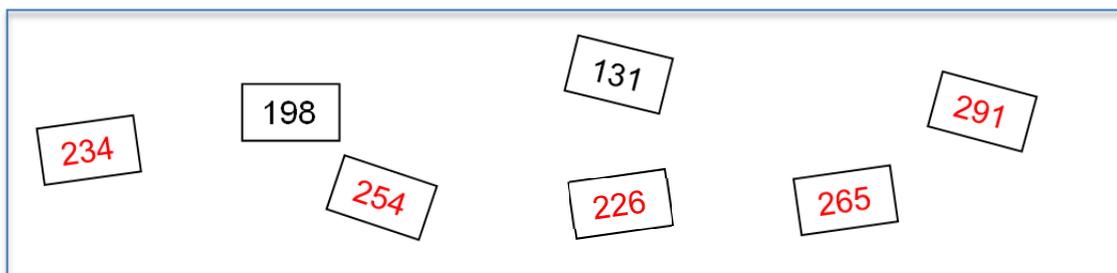
Matemáticas 2.º / Unidad 3 / La hora del baño

Actividad 1

Enunciado: Marta ha anotado en su agenda el número de la casa en la que viven sus amigos y amigas. Colorea de rojo las etiquetas con los números que tengan un 2 en el lugar de las centenas.



Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 200 al 299 y completa el ejercicio sin cometer errores.	Identifica e interpreta correctamente situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 200 al 299 pero comete un error.	Identifica e interpreta correctamente situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 200 al 299 pero comete dos errores.	No identifica ni interpreta correctamente situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 200 al 299 o comete más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E1.1 Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 200 al 299.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 2

Enunciado: En los siguientes números de la calle Valmayor viven los amigos y amigas de Marta.

Mónica	→	254
Ángel	→	226
Mónica	→	265
Ángel	→	291

- Completa esta tabla con los números de sus viviendas.

Número	C	D	U	Se lee...

Solución

Número	C	D	U	Se lee...
254	2	5	4	Doscientos cincuenta y cuatro
226	2	2	6	Doscientos veintiséis
265	2	6	5	Doscientos sesenta y cinco
291	2	9	1	Doscientos noventa y uno

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y escribe de forma correcta números naturales del 200 al 299 y completa el ejercicio sin cometer errores.	Lee y escribe de forma correcta números naturales del 200 al 299 y completa el ejercicio cometiendo hasta dos errores.	Tiene dificultad para leer y escribir de forma correcta números naturales del 200 al 299 y comete tres errores.	No lee ni escribe de forma correcta números naturales del 200 al 299 o comete más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E1.2 Lee y escribe los números del 200 al 299, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana.

Competencias clave

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 3

Enunciado: Completa las siguientes igualdades.

$$203 = \square + \square + \square = \text{Doscientos tres}$$

$$\square = 200 + 30 + 5 = \square$$

$$267 = \square + \square + \square = \square$$

$$\square = \square + \square + \square = \text{Doscientos ochenta y nueve}$$

Solución

$$203 = 200 + 0 + 3 = \text{Doscientos tres}$$

$$235 = 200 + 30 + 5 = \text{Doscientos treinta y cinco}$$

$$267 = 200 + 60 + 7 = \text{Doscientos sesenta y siete}$$

$$289 = 200 + 80 + 9 = \text{Doscientos ochenta y nueve}$$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Descompone números del 0 al 299 de forma aditiva según el valor posicional de sus cifras sin cometer errores.	Descompone números del 0 al 299 de forma aditiva según el valor posicional de sus cifras pero comete un error en un apartado.	Descompone números del 0 al 299 de forma aditiva según el valor posicional de sus cifras pero comete algún error en dos apartados.	No descompone números del 0 al 299 de forma aditiva según el valor posicional de sus cifras o lo hace cometiendo errores en más de dos apartados.

Estándar de aprendizaje evaluable

E2.1 Descompone números del 0 al 299 de forma aditiva según el valor posicional de sus cifras.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 4

Enunciado: Observa la posición de un grupo de amigos en la carrera de fin de curso.

- Guillermo → 12.º
- Sofia → 8.º
- Mónica → 17.º
- Antonio → 15.º

• Ordena las posiciones y completa esta tabla.

Posición	Se lee...	Posición inmediatamente anterior	Posición inmediatamente posterior
8.º			

Solución

Posición	Se lee...	Posición inmediatamente anterior	Posición inmediatamente posterior
8.º	Octavo	7.º	9.º
12.º	Decimosegundo	11.º	13.º
15.º	Decimoquinto	14.º	16.º
17.º	Decimoséptimo	16.º	18.º

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza los números ordinales hasta el vigésimo, en contextos reales, para describir colecciones ordenadas sin cometer errores.	Utiliza los números ordinales hasta el vigésimo, en contextos reales, para describir colecciones ordenadas, pero comete hasta dos errores.	Utiliza los números ordinales hasta el vigésimo, en contextos reales, para describir colecciones ordenadas, pero comete tres errores.	No sabe utilizar los números ordinales hasta el vigésimo, en contextos reales, para describir colecciones ordenadas o lo hace cometiendo más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E3.1 Utiliza los números ordinales hasta el vigésimo, en contextos reales, para describir colecciones ordenadas.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Competencia en comunicación lingüística.

Actividad 5

Enunciado: En el colegio de Ana hay 234 alumnos y alumnas. Si hoy han ido de excursión 122, ¿cuántos alumnos y alumnas se han quedado en el colegio?

- Escribe las siguientes restas en vertical y calcula el resultado. Después, rodea la resta que corresponda con la operación que hay que calcular para resolver el problema.

$234 - 122$	$163 - 51$	$93 - 75$	$64 - 39$
- □ □ — □	- □ □ — □	- □ □ — □	- □ □ — □

Solución

234	163	93	64
- □ □ — □	- □ □ — □	- □ □ — □	- □ □ — □
122	51	75	39
112	112	18	29

En el colegio se han quedado 112 alumnos y alumnas.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza restas con y sin llevadas de números naturales de dos y tres cifras, respectivamente, empleando los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas sin cometer errores.	Realiza restas con y sin llevadas de números naturales de dos y tres cifras, empleando los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas, pero comete hasta dos errores.	Realiza restas con y sin llevadas de números naturales de dos y tres cifras, empleando los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas, pero comete hasta dos errores de cálculo y no identifica la solución al problema.	No realiza restas con y sin llevadas de números naturales de dos y tres cifras, no emplea los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas, o comete más de dos errores y no identifica la solución al problema.

Estándar de aprendizaje evaluable

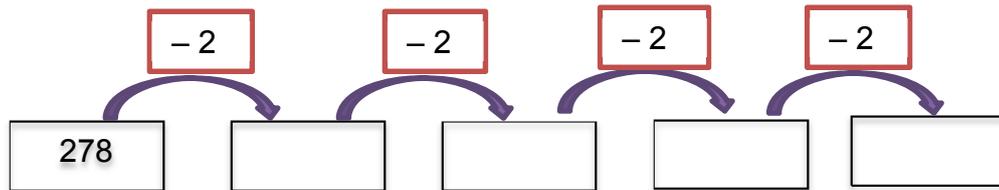
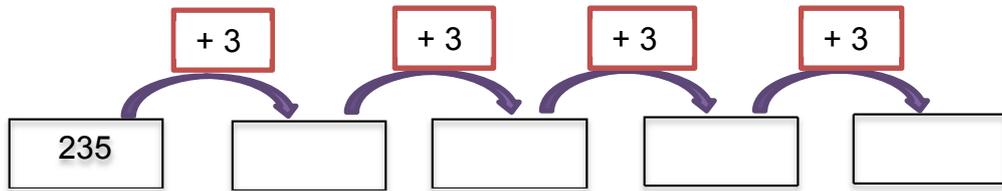
E4.1 Realiza restas con y sin llevadas de números naturales de dos y tres cifras, respectivamente, empleando los algoritmos aprendidos, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.

Competencias clave

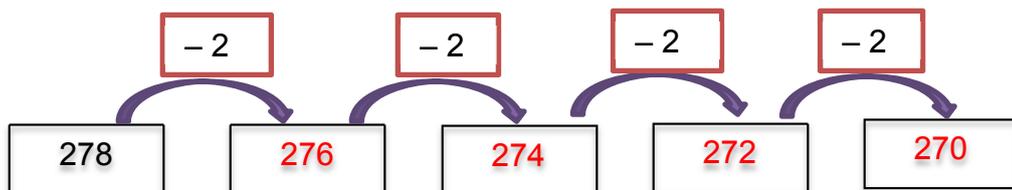
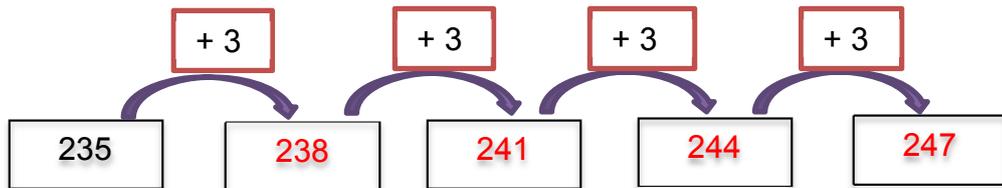
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 6

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, completando correctamente una de las series y cometiendo un error en la otra.	Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes, completando las series, pero comete un error en cada serie.	No realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes o comete más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E5.1 Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 7

Enunciado: Calcula mentalmente y completa.

$280 + 10 = \boxed{}$

$260 - 10 = \boxed{}$

$220 + 10 = \boxed{}$

$150 - 10 = \boxed{}$

$130 + 10 = \boxed{}$

$210 - 10 = \boxed{}$

Solución

$280 + 10 = \boxed{290}$

$260 - 10 = \boxed{250}$

$220 + 10 = \boxed{230}$

$150 - 10 = \boxed{140}$

$130 + 10 = \boxed{140}$

$210 - 10 = \boxed{200}$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras acabados en cero sin cometer errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras acabados en cero, pero comete un error.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras acabados en, pero comete un error en las sumas y otro en las restas.	No utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras acabados en cero o lo hace cometiendo más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

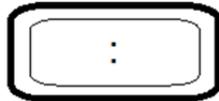
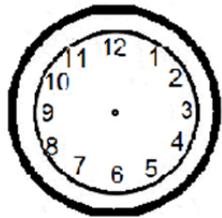
E6.1 Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de tres cifras acabados en cero.

Competencias clave

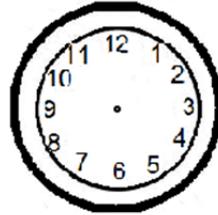
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Actividad 8

Enunciado: Andrés ha entrado al colegio a las nueve y media de la mañana y ha salido al recreo a las 11 en punto. ¿Cuánto tiempo ha estado en clase? Completa los relojes.



Entrada a clase



Salida al recreo

Solución

- Ha estado en clase una hora y media.



Entrada a clase



Salida al recreo

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Relaciona de manera adecuada las horas y los minutos en contextos de resolución de problemas.	Relaciona de manera adecuada las horas y los minutos en contextos de resolución de problemas pero comete un error al dibujar las manecillas de un reloj.	Relaciona de manera adecuada las horas y los minutos en contextos de resolución de problemas pero no contesta la pregunta.	No relaciona de manera adecuada las horas y los minutos en contextos de resolución de problemas ni contesta la pregunta.

Estándar de aprendizaje evaluable

E7.1 Relaciona de manera adecuada las horas y los minutos en contextos de resolución de problemas.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 9

Enunciado: Lee las siguientes situaciones y colorea de rojo la respuesta correcta.

- Rebeca ha comenzado a merendar a las cinco y media y ha terminado a las seis menos cuarto. ¿Cuánto tiempo ha tardado en merendar?

Media hora

Una hora

Un cuarto de hora

- Javier y Mónica empezaron a jugar al tenis a las 6 de tarde y terminaron a las 7 y media. ¿Cuánto tiempo estuvieron jugando?

Media hora

Una hora

Una hora y media

- Elena sale a las 9 en punto de la mañana para ir a trabajar y tarda tres cuartos de hora. ¿A qué hora llega al trabajo?

Diez menos cuarto

Nueve y cuarto

Nueve y media

- Nuria corre todos los días media hora. Si comienza a las 8 y cuarto de la tarde. ¿A qué hora termina?

Diez menos cuarto

Nueve menos cuarto

Nueve y media

Solución

- Media hora

Una hora

Un cuarto de hora

- Media hora

Una hora

Una hora y media

- Diez menos cuarto

Nueve y cuarto

Nueve y media

- Diez menos cuarto

Nueve menos cuarto

Nueve y media

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica y usa la unidad de tiempo adecuada para expresar diferentes duraciones sin cometer errores.	Identifica y usa la unidad de tiempo adecuada para expresar diferentes duraciones, pero comete un error.	Identifica y usa la unidad de tiempo adecuada para expresar diferentes duraciones, pero comete dos errores.	No identifica ni usa la unidad de tiempo adecuada para expresar diferentes duraciones y comete más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E7.2 Identifica y usa la unidad de tiempo adecuada para expresar diferentes duraciones.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 10

Enunciado: Coge una regla y dibuja una recta, una semirrecta y un segmento.



• Colorea la etiqueta correcta.

El borde de la mesa →

segmento

recta

semirrecta

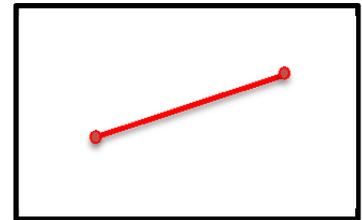
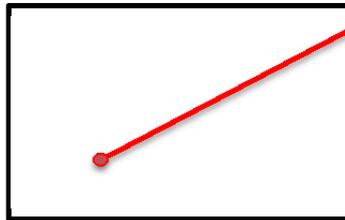
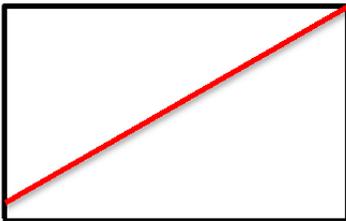
La vía del tren →

segmento

recta

semirrecta

Solución orientativa



El borde de la mesa →

segmento

recta

semirrecta

La vía del tren →

segmento

recta

semirrecta

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica en el entorno cercano, diferencia y dibuja la recta, la semirrecta y el segmento sin cometer errores.	Identifica en el entorno cercano, diferencia y dibuja al menos dos de ellas (recta, semirrecta o segmento).	Comete un error al identificar en el entorno cercano y dibuja al menos una de ellas (recta, semirrecta o segmento).	No consigue identificar en el entorno cercano, ni dibujar la recta, la semirrecta y el segmento.

Estándar de aprendizaje evaluable

E8.1 Identifica en el entorno cercano, diferencia y dibuja la recta, la semirrecta y el segmento.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 11

Enunciado: Explica cómo sumar 10 a un número de dos cifras, escribe un ejemplo.

Solución orientativa

- Se suma 1 a la posición de las decenas del número. Las unidades quedan igual.
- Ejemplo: $\underline{4}7 + \underline{1}0 = 57 \rightarrow 4 + 1 = 5$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en el desarrollo y aplica estrategias de razonamiento para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos sin dificultad.	Se inicia en el desarrollo y aplica estrategias de razonamiento para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos, pero tiene alguna dificultad en verbalizarlo.	Se inicia en el desarrollo y aplica estrategias de razonamiento para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos, pero no es capaz de verbalizarlo sin ayuda.	No se inicia en el desarrollo ni aplica estrategias de razonamiento para crear e investigar conjeturas ni es capaz de construir y defender argumentos o lo hace con mucha dificultad.

Estándar de aprendizaje evaluable

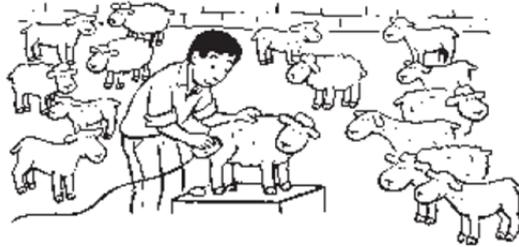
E9.1 Se inicia en el desarrollo y aplica estrategias de razonamiento (clasificación, reconocimiento de las relaciones, uso de contraejemplos) para crear e investigar conjeturas y construir y defender argumentos.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 12

Enunciado: Manuel tiene que esquilarse a sus 15 ovejas. Observa la imagen, escribe una pregunta que plantee un problema y resuélvelo.



Solución orientativa

- Si ha esquilado a 7 ovejas, ¿cuántas ovejas quedan por esquilarse?
 $15 - 7 = 8$
Quedan por esquilarse 8 ovejas.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
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 sin cometer errores.	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, pero tiene dificultad para resolverla.	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, pero necesita alguna ayuda.	No 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, aun con ayuda.

Estándar de aprendizaje evaluable

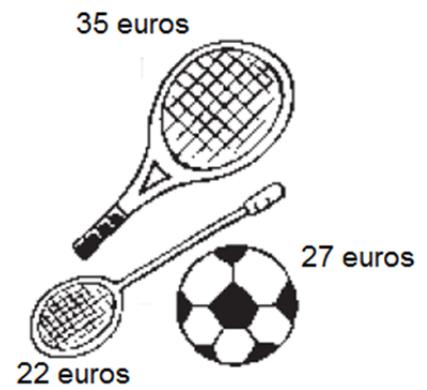
E10.1 Se inicia en el análisis y la comprensión del enunciado y de la ilustración de un problema para inventar una pregunta que se pueda responder a partir de dicho dibujo.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 13

Enunciado: Marcos se ha comprado una raqueta de tenis. Si ha pagado con 50 euros, ¿cuánto le han devuelto?



- Observa el dibujo e inventa otras dos preguntas y resuélvelas.

Solución

- $50 - 35 = 15$
Le han devuelto 15 euros.
- Respuesta abierta.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, inventando nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración y resuelve el problema de forma correcta.	Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, inventando nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración, pero tiene dificultades para resolverlas.	Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, inventando nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración, pero necesita ayuda.	No se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, ni es capaz de inventar nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración.

Estándar de aprendizaje evaluable

E11.1 Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, inventando nuevas preguntas que se puedan resolver a partir de la misma ilustración.

Competencias clave

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