

Matemáticas 2.º / Unidad 5 / Muñecos de nieve

Actividad 1

Enunciado: El sábado aterrizaron en el aeropuerto 8 aviones con los siguientes pasajeros.

467	235	421	126	335	289	458	403
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Colorea los números de pasajeros que tengan 4 centenas.

Solución

467	235	421	126	335	289	458	403
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 400 al 499 sin cometer errores.	Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 400 al 499, pero comete un error.	Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 400 al 499, pero comete dos errores.	No identifica ni interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 400 al 499 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 400 al 499.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 2

Enunciado: Escribe cómo se leen los números de los pasajeros que aterrizaron el sábado y que tienen un 4 en la cifra de las centenas.

467	235	421	126	335	289	458	403
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

- → _____
- → _____
- → _____
- → _____

Solución

- → Cuatrocientos sesenta y siete
- → Cuatrocientos veintiuno
- → Cuatrocientos cincuenta y ocho
- → Cuatrocientos tres

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y escribe los números del 400 al 499, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana sin cometer errores.	Lee y escribe los números del 400 al 499, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana, pero comete un error.	Lee y escribe los números del 400 al 499, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana pero, comete dos errores.	No lee ni escribe los números del 400 al 499, no los aplica a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E1.2 Lee y escribe los números del 400 al 499, 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: Rodea las cantidades que componen cada número y escribe debajo la descomposición en sumas.

427 300 20 70 7 400

427 =

456 400 200 50 5 6

456 =

489 800 400 9 80 6

489 =

Solución

427 300 20 70 7 400

427 = 400 + 20 + 7

456 400 200 50 5 6

456 = 400 + 50 + 6

489 800 400 9 80 6

489 = 400 + 80 + 9

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Descompone números del 0 al 499 de forma aditiva sin cometer errores.	Descompone números del 0 al 499 de forma aditiva, pero comete un error.	Descompone números del 0 al 499 de forma aditiva, pero comete dos errores.	No descompone números del 0 al 499 de forma aditiva o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E2.1 Descompone números del 0 al 499 de forma aditiva.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 4

Enunciado: Lee las siguientes situaciones. Colorea de rojo la opción correcta y completa el recuadro.

- Manuel ha comprado un pantalón que le ha costado 24 euros.

El precio del pantalón está más cerca del

20	30
----	----

. La decena más próxima al precio del pantalón es

--

- Julia ha leído 87 páginas de un libro.

El número de páginas que ha leído está más cerca del

80	90
----	----

. La decena más próxima al número de páginas que ha leído Julia es

--

Solución

- El precio del pantalón está más cerca del

20	30
----	----

. La decena más próxima al precio del pantalón es

2

- El número de páginas que ha leído está más cerca del

80	90
----	----

. La decena más próxima al número de páginas que ha leído Julia es

9

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica la decena más próxima a un número de dos cifras sin cometer errores.	Identifica la decena más próxima a un número de dos cifras, pero comete un error.	Identifica la decena más próxima a un número de dos cifras, pero comete dos errores.	No identifica la decena más próxima a un número de dos cifras o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

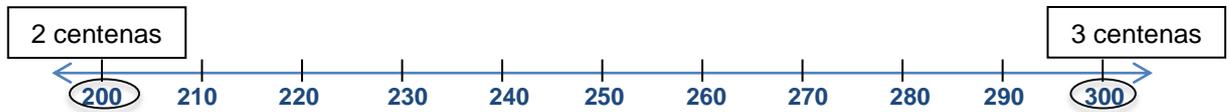
E3.1 Identifica la decena más próxima a un número de dos cifras.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 5

Enunciado: Observa la recta numérica.



Colorea de rojo el número correcto.

- El número 260 está más cerca del

200	300
-----	-----
- El número 220 está más cerca del

200	300
-----	-----
- El número 250 está más cerca del

200	300
-----	-----

Contesta:

- La centena más próxima al número 280 es
- La centena más próxima al número 210 es
- La centena más próxima al número 250 es

Solución

- El número 260 está más cerca del

200	300
-----	-----
- El número 220 está más cerca del

200	300
-----	-----
- El número 250 está más cerca del

200	300
-----	-----

Contesta:

- La centena más próxima al número 280 es
- La centena más próxima al número 210 es
- La centena más próxima al número 250 es

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica la centena más próxima a un número de tres cifras acabado en cero sin cometer errores.	Identifica la centena más próxima a un número de tres cifras acabado en cero, pero comete hasta dos errores.	Identifica la centena más próxima a un número de tres cifras acabado en cero, pero comete tres errores.	No identifica la centena más próxima a un número de tres cifras acabado en cero o lo hace cometiendo más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E4.1 Identifica la centena más próxima a un número de tres cifras acabado en cero.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 6

Enunciado: Lee atentamente los siguientes problemas.

1. Matías tenía 367 cromos y le ha regalado a su hermano 175. ¿Cuántos cromos le quedan a Matías?
2. Guillermo tenía 426 cromos y ha repartido entre sus amigos 175. ¿Cuántos cromos le quedan a Guillermo?

Resuelve las restas y colorea el número de problema al que corresponde.

$$\begin{array}{r} 426 \\ - 175 \\ \hline \end{array}$$

Problema

1	2
---	---

$$\begin{array}{r} 367 \\ - 175 \\ \hline \end{array}$$

Problema

1	2
---	---

Solución

$$\begin{array}{r} 426 \\ - 175 \\ \hline 251 \end{array}$$

Problema

1	2
---	---

$$\begin{array}{r} 367 \\ - 175 \\ \hline 192 \end{array}$$

Problema

1	2
---	---

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
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 sin cometer errores.	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, pero comete un error de cálculo.	Realiza restas con llevadas en las decenas y en las centenas de números de hasta tres cifras, empleando los algoritmos aprendidos, pero no resuelve problemas ni las aplica a situaciones cotidianas.	No realiza restas con llevadas en las decenas y en las centenas de números de hasta tres cifras, empleando los algoritmos aprendidos y no resuelve problemas ni las aplica a situaciones cotidianas.

Estándar de aprendizaje evaluable

E5.1 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.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 7

Enunciado: Calcula mentalmente las siguientes operaciones.
Después escribe el resultado.

$80 + 20 = \boxed{}$

$60 - 40 = \boxed{}$

$20 + 30 = \boxed{}$

$50 - 20 = \boxed{}$

$30 + 40 = \boxed{}$

$90 - 30 = \boxed{}$

Solución

$80 + 20 = \boxed{100}$

$60 - 40 = \boxed{20}$

$20 + 30 = \boxed{50}$

$50 - 20 = \boxed{30}$

$30 + 40 = \boxed{70}$

$90 - 30 = \boxed{60}$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar dos decenas enteras sin cometer errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar dos decenas enteras, pero comete hasta dos errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar dos decenas enteras pero, comete tres errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar dos decenas enteras, pero comete más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E6.1 Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar dos decenas enteras.

Competencias clave

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

Actividad 8

Enunciado: Une con flechas cada operación con su resultado.

2×3	$6 + 6$	12
5×4	$2 + 2 + 2$	21
6×2	$7 + 7 + 7$	20
7×3	$5 + 5 + 5 + 5$	6

Solución

2×3	$6 + 6$	12
5×4	$2 + 2 + 2$	21
6×2	$7 + 7 + 7$	20
7×3	$5 + 5 + 5 + 5$	6

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza multiplicaciones expresándolas como sumas de sumandos iguales sin cometer errores.	Realiza multiplicaciones expresándolas como sumas de sumandos iguales, pero comete hasta dos errores.	Realiza multiplicaciones expresándolas como sumas de sumandos iguales pero, comete tres errores.	No realiza multiplicaciones expresándolas como sumas de sumandos iguales o comete más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

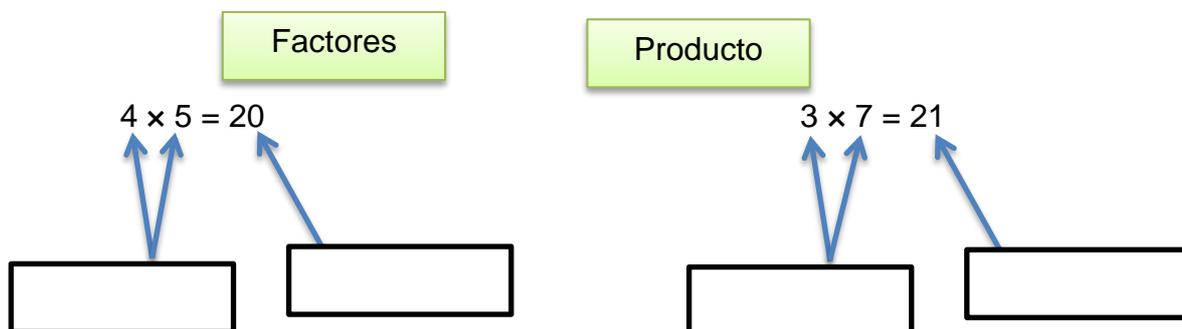
E7.1 Realiza multiplicaciones expresándolas como sumas de sumandos iguales.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 9

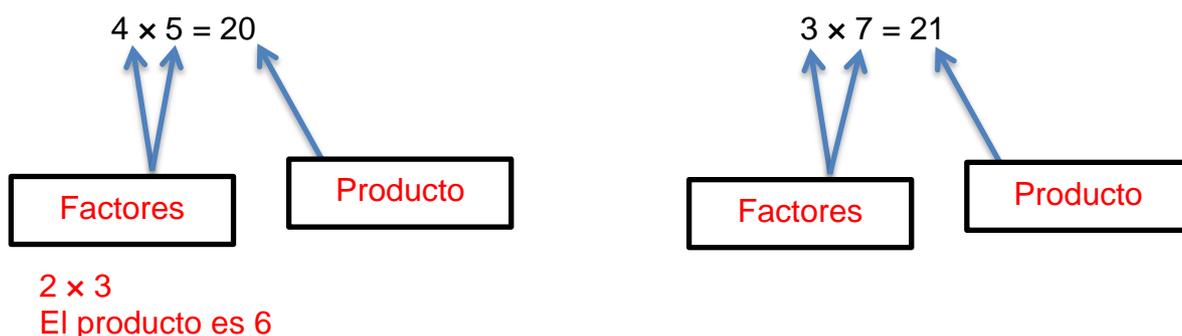
Enunciado: Completa con las etiquetas.



Escribe una multiplicación cuyos factores sean 2 y 3.

¿Cuál es el producto? _____

Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Conoce y nombra los términos de la multiplicación sin cometer errores.	Conoce y nombra los términos de la multiplicación, pero comete un error.	Conoce y nombra los términos de la multiplicación, pero comete dos errores.	No conoce ni nombra los términos de la multiplicación o comete más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

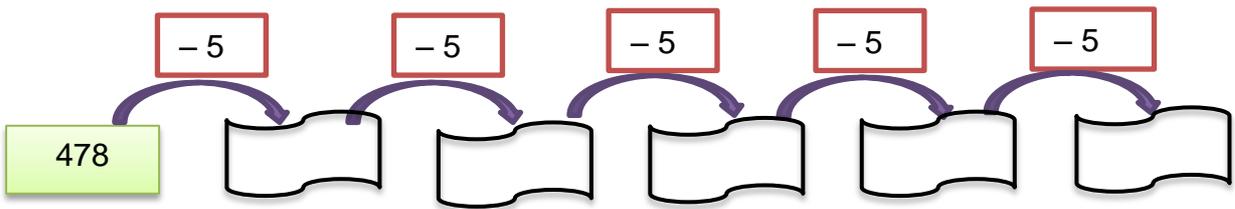
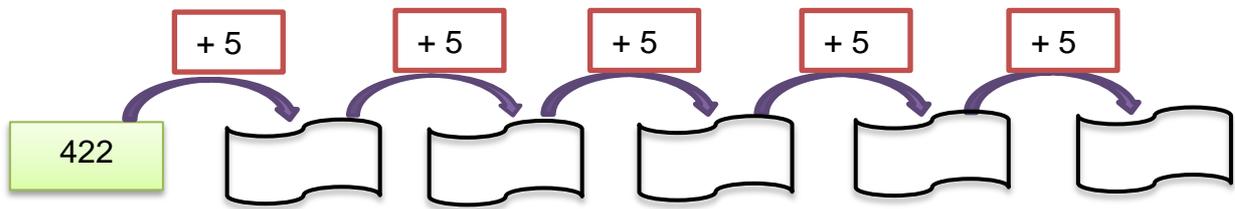
E8.1 Conoce y nombra los términos de la multiplicación.

Competencias clave

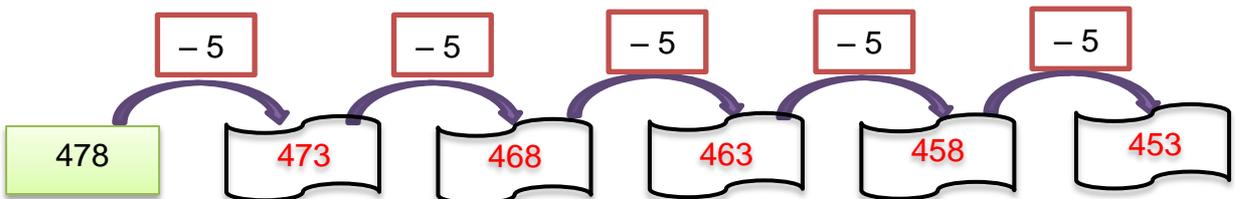
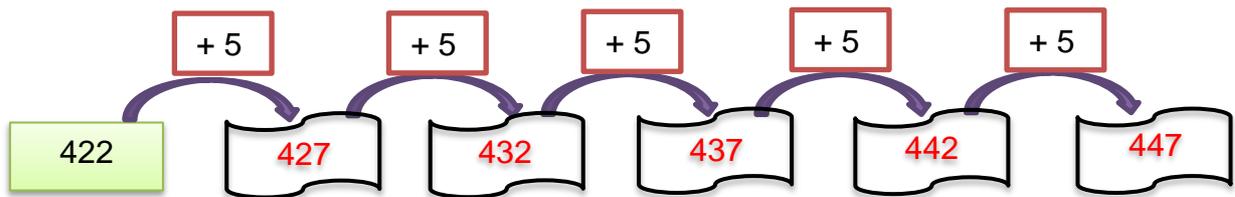
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Competencia en comunicación lingüística.

Actividad 10

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; completa correctamente una de las series pero comete un error en la otra.	Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes; completa las series, pero comete un error en cada una.	No realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes o lo hace cometiendo más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

E9.1 Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 11

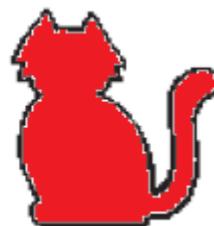
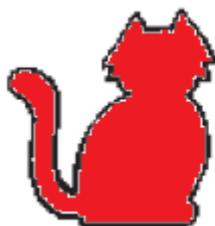
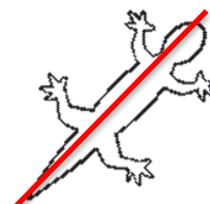
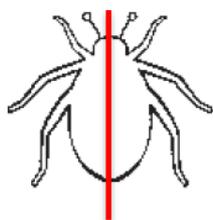
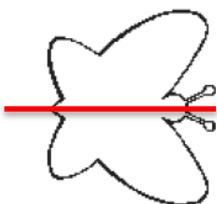
Enunciado: Traza el eje de las siguientes figuras.



Colorea las figuras simétricas entre sí.



Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Reconoce una figura con simetría y traza sus ejes de simetría sin cometer errores.	Reconoce una figura con simetría y traza sus ejes de simetría cometiendo un error.	Reconoce una figura con simetría y traza sus ejes de simetría cometiendo dos errores.	No reconoce una figura con simetría ni traza sus ejes de simetría o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

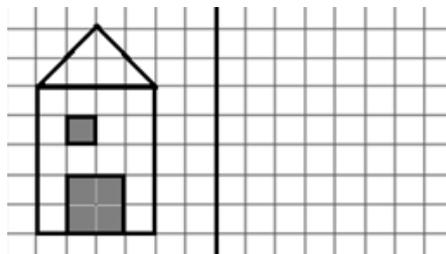
E10.1 Reconoce una figura con simetría y figuras simétricas entre sí, y traza sus ejes de simetría.

Competencias clave

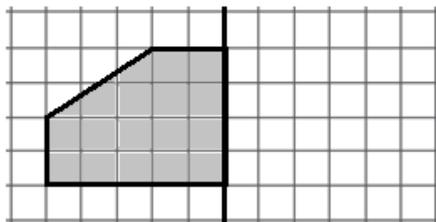
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 12

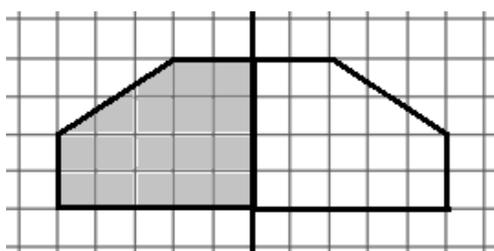
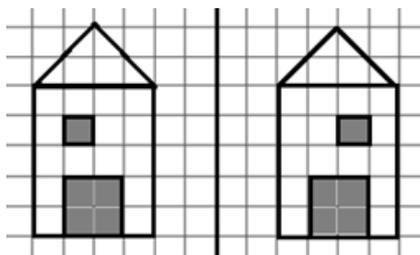
Enunciado: Dibuja la figura simétrica.



Completa la figura para que sea simétrica.



Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Completa figuras con simetría y dibuja una figura simétrica a otra dada respecto de un eje sobre una cuadrícula sin cometer errores.	Completa figuras con simetría y dibuja una figura simétrica a otra dada respecto de un eje sobre una cuadrícula; completa correctamente uno de los dibujos pero comete un error en el otro.	Completa figuras con simetría y dibuja una figura simétrica a otra dada respecto de un eje sobre una cuadrícula; completa correctamente uno de los dibujos pero no es capaz de dibujar el otro.	No completa figuras con simetría ni dibuja una figura simétrica a otra dada respecto de un eje sobre una cuadrícula o lo hace de forma incorrecta.

Estándar de aprendizaje evaluable

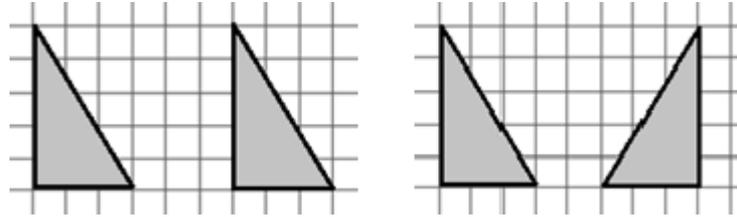
E10.2 Completa figuras con simetría y dibuja una figura simétrica a otra dada respecto de un eje sobre una cuadrícula.

Competencias clave

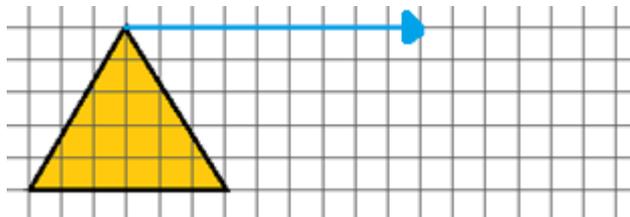
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 13

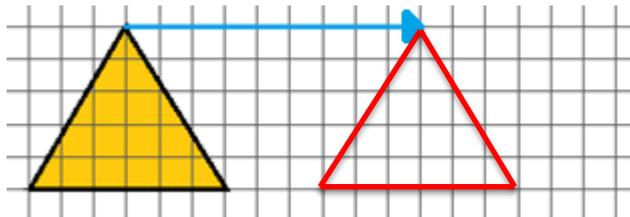
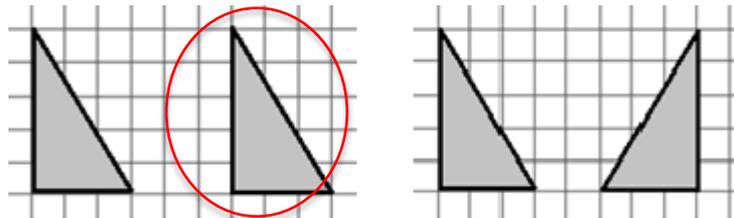
Enunciado: Rodea la pareja de figuras formada por traslación.



Traslada el triángulo 4 unidades a la derecha.



Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Reconoce y dibuja una figura trasladada de otra dada sin cometer errores.	Reconoce y dibuja una figura trasladada de otra dada con un pequeño margen de error.	Reconoce la figura trasladada a otra, pero no la dibuja.	No reconoce ni dibuja una figura trasladada de otra dada.

Estándar de aprendizaje evaluable

E11.1 Reconoce y dibuja una figura trasladada de otra dada.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 14

Enunciado: Andrés tiene 8 cajas. En cada una de las cajas hay 2 pelotas.
¿Cuántas pelotas tiene Andrés?

- Lee atentamente el enunciado.
- Identifica la pregunta.
- Calcula la solución.
- Explica oralmente los pasos seguidos.

Solución

- Leo y comprendo el enunciado.
- Identifico la pregunta.
¿Cuántas pelotas tiene Andrés?
- Planifico una estrategia y resuelvo.
Sumo 8 veces el número de pelotas que hay en cada caja o multiplico el número de cajas, por las pelotas que hay en cada una de ellas.
 $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 8 \times 2 = 16$
- Andrés tiene 16 pelotas.
- Respuesta libre.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en la utilización de estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas, y comunica de forma oral y razonada el proceso seguido en la resolución sin cometer errores.	Se inicia en la utilización de estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas, pero comete un error de cálculo, y comunica de forma oral y razonada con alguna dificultad el proceso seguido en la resolución.	Se inicia en la utilización de estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas, reconociendo la pregunta a resolver, pero necesita algo de ayuda, y comunica de forma oral y razonada con bastante dificultad el proceso seguido en la resolución.	No utiliza estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas, ni si quiera con ayuda, y no comunica de forma oral ni razona el proceso seguido en la resolución de un problema.

Estándar de aprendizaje evaluable

E12.1 Se inicia en la utilización de estrategias y procesos de razonamiento para la resolución de problemas.

E13.1 Comunica de forma oral y razonada el proceso seguido en la resolución de un problema en contextos de la realidad.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

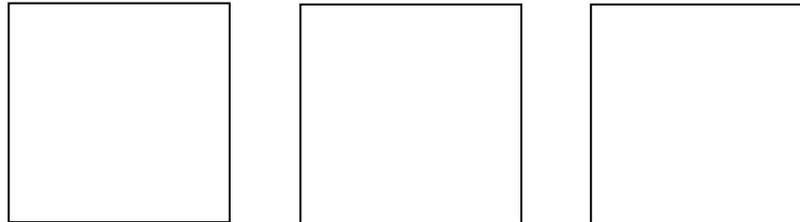
Competencia para aprender a aprender.

Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Actividad 15

Enunciado: Andrea tiene 3 cajas con 8 rotuladores cada una. ¿Cuántos rotuladores tiene?

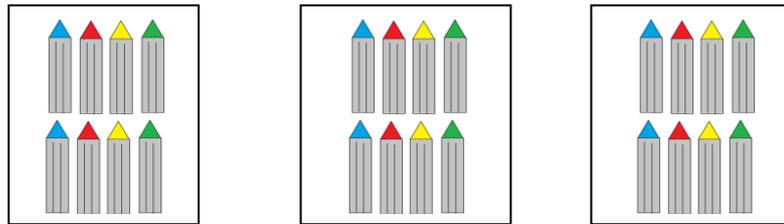
- Lee atentamente el enunciado.
- Identifica la pregunta.
- Dibuja los rotuladores que tiene Andrea en cada caja.



- Calcula la solución.

Solución

¿Cuántos rotuladores tiene Andrea?



$$3 \times 8 = 24$$

Andrea tiene 24 rotuladores.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, aprendiendo para situaciones futuras sin ninguna dificultad.	Se inicia con alguna dificultad en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, aprendiendo para situaciones futuras.	Se inicia con bastante dificultad en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, aprendiendo para situaciones futuras.	No se inicia en la reflexión sobre los problemas resueltos ni en los procesos desarrollados, y no aprende para situaciones futuras.

Estándar de aprendizaje evaluable

E14.1 Se inicia en la reflexión sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, aprendiendo para situaciones futuras.

Competencias clave

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