

## Matemáticas 2.º / Unidad 7 / Racimos de fruta

### Actividad 1

**Enunciado:** En un sorteo se han extraído del bombo los siguientes números.



Escribe cinco números de tres cifras que tenga el 6 en las centenas.

---

### Solución orientativa

- 637, 632, 673, 672, 623

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 600 al 699 sin cometer errores.	Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 600 al 699 y completa el ejercicio, pero comete un error.	Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 600 al 699 y completa el ejercicio, pero comete dos errores.	No identifica ni interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 600 al 699 o completa el ejercicio cometiendo 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 600 al 699.

### Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 2

**Enunciado:** La semana pasada, en el cine del barrio de Andrés hubo los siguientes espectadores.

Miércoles → 627  
 Jueves → 645  
 Viernes → 678  
 Sábado → 691

Completa esta tabla con el número de espectadores que fue al cine la semana pasada.

Día	Número	C	D	U	Se lee
	691				
		6	7	8	
					Seiscientos veintisiete
	645				

## Solución

Día	Número	C	D	U	Se lee
Sábado	691	6	9	1	Seiscientos noventa y uno
Viernes	678	6	7	8	Seiscientos setenta y ocho
Miércoles	627	6	2	7	Seiscientos veintisiete
Jueves	645	6	4	5	Seiscientos cuarenta y cinco

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Lee y escribe los números del 600 al 699, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana sin cometer errores.	Lee y escribe los números del 600 al 699, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana, pero comete errores en un apartado.	Lee y escribe los números del 600 al 699, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana pero, comete errores en dos apartados.	No lee ni escribe los números del 600 al 699, no los aplica a textos numéricos ni a situaciones de la vida cotidiana o lo hace cometiendo errores en más de dos apartados.

## **Estándar de aprendizaje evaluable**

**E1.2** Lee y escribe los números del 600 al 699, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana.

### **Competencias clave**

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

### Actividad 3

**Enunciado:** Haz la prueba de las restas y rodea las que estén mal.

$$\begin{array}{r} 173 \\ - 119 \\ \hline 054 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 456 \\ - 367 \\ \hline 099 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 673 \\ - 357 \\ \hline 216 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 567 \\ - 289 \\ \hline 278 \end{array}$$

Pruebas:

$$\begin{array}{r} \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square \\ + \square \\ \hline \square \end{array}$$

### Solución

$$\begin{array}{r} 119 \\ + 54 \\ \hline 173 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 367 \\ + 99 \\ \hline 466 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 357 \\ + 216 \\ \hline 573 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 289 \\ + 278 \\ \hline 567 \end{array}$$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Aplica la prueba de la resta para comprobar que el resultado es correcto sin cometer errores.	Aplica la prueba de la resta para comprobar que el resultado es correcto, pero comete un error.	Aplica la prueba de la resta para comprobar que el resultado es correcto, pero comete dos errores.	No aplica la prueba de la resta para comprobar que el resultado es correcto o comete más de dos errores.

### Estándar de aprendizaje evaluable

**E2.1** Aplica la prueba de la resta para comprobar que el resultado es correcto.

### Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

#### Actividad 4

**Enunciado:** Calcula mentalmente las siguientes operaciones.

$800 + 100 = \boxed{\phantom{000}}$

$700 - 100 = \boxed{\phantom{000}}$

$500 + 100 = \boxed{\phantom{000}}$

$800 - 100 = \boxed{\phantom{000}}$

$300 + 100 = \boxed{\phantom{000}}$

$900 - 100 = \boxed{\phantom{000}}$

#### Solución

$800 + 100 = \boxed{900}$

$700 - 100 = \boxed{600}$

$500 + 100 = \boxed{600}$

$800 - 100 = \boxed{700}$

$300 + 100 = \boxed{400}$

$900 - 100 = \boxed{800}$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 100 a centenas enteras sin cometer errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 100 a centenas enteras, pero comete hasta dos errores.	Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 100 a centenas enteras, pero comete tres errores.	No utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 100 a centenas enteras o comete más de tres errores.

#### Estándar de aprendizaje evaluable

**E3.1** Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 100 a centenas enteras.

#### Competencias clave

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

## Actividad 5

**Enunciado:** Julio tiene 4 paquetes con 5 cromos cada uno. ¿Cuántos cromos tiene Julio? Relaciona cada multiplicación con su resultado y rodea la multiplicación que resuelve el problema.

$7 \times 2$	•	•	10
$5 \times 4$	•	•	14
$8 \times 4$	•	•	0
$5 \times 2$	•	•	20
$6 \times 0$	•	•	32

## Solución

$7 \times 2$	•	•	10
$5 \times 4$	•	•	14
$8 \times 4$	•	•	0
$5 \times 2$	•	•	20
$6 \times 0$	•	•	32

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando las tablas de multiplicar del 2, del 4 y del 0, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas sin cometer errores.	Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando las tablas de multiplicar del 2, del 4 y del 0, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas, pero comete un error.	Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando las tablas de multiplicar del 2, del 4 y del 0, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas, pero comete dos errores.	No realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando las tablas de multiplicar del 2, del 4 y del 0, en contextos de resolución de problemas ni en situaciones cotidianas o comete más de tres errores.

## **Estándar de aprendizaje evaluable**

**E4.1** Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando las tablas de multiplicar del 2, del 4 y del 0, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.

### **Competencias clave**

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 6

**Enunciado:** Rodea las cantidades que componen cada número y escribe debajo la descomposición en sumas.

621      600      20      11      25      1

621 =

645      46      600      5      45      500

645 =

686      66      600      80      6      82

686 =

## Solución

621      600      20      11      25      1

$621 = 600 + 20 + 1$

645      46      600      5      45      500

$645 = 600 + 45$

686      66      600      80      6      82

$686 = 600 + 80 + 6$



<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Descompone números del 0 al 699 de forma aditiva sin cometer errores.	Descompone números del 0 al 699 de forma aditiva, pero comete un error.	Descompone números del 0 al 699 de forma aditiva, pero comete dos errores.	No descompone números del 0 al 699 de forma aditiva o comete más de dos errores.

### **Estándar de aprendizaje evaluable**

**E5.1** Descompone números del 0 al 699 de forma aditiva.

### **Competencias clave**

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 7

**Enunciado:** Marca de rojo la unidad de medida adecuada para realizar las siguientes pesadas.

Niño	→	gramo	kilogramo
Pera	→	gramo	kilogramo
Lápiz	→	gramo	kilogramo
Moto	→	gramo	kilogramo

## Solución

Niño	→	gramo	<b>kilogramo</b>
Pera	→	<b>gramo</b>	kilogramo
Lápiz	→	<b>gramo</b>	kilogramo
Moto	→	gramo	<b>kilogramo</b>

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Elige sin cometer errores la unidad de medida convencional más adecuada, kilogramo o gramo, para expresar la masa de objetos del entorno.	Elige la unidad de medida convencional más adecuada, kilogramo o gramo, para expresar la masa de objetos del entorno, pero comete un error.	Elige la unidad de medida convencional más adecuada, kilogramo o gramo, para expresar la masa de objetos del entorno, pero comete dos errores.	No elige la unidad de medida convencional más adecuada, kilogramo o gramo, para expresar la masa de objetos del entorno o lo hace cometiendo más de dos errores.

## Estándar de aprendizaje evaluable

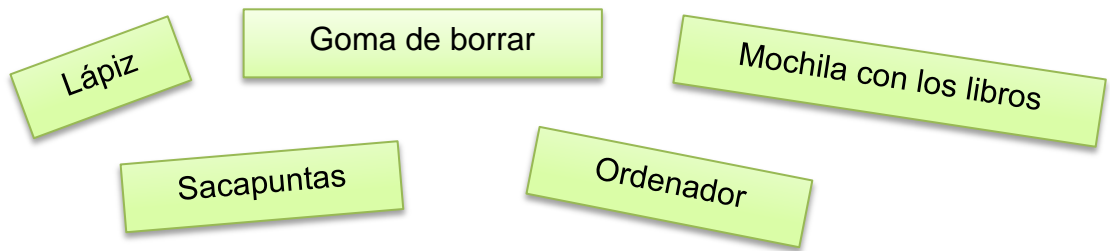
**E6.1** Elige la unidad de medida convencional más adecuada, kilogramo o gramo, para expresar la masa de objetos del entorno.

## Competencias clave

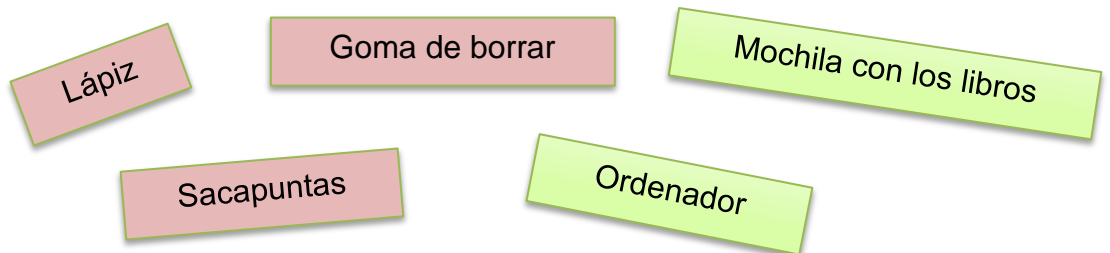
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 8

**Enunciado:** Colorea de rojo los objetos que pesan menos de 1 kilo.



## Solución



Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Estima la masa de objetos del entorno sin cometer errores.	Estima la masa de objetos del entorno, pero comete un error.	Estima la masa de objetos del entorno, pero comete dos errores.	No estima la masa de objetos del entorno o lo hace cometiendo más de dos errores.

## Estándar de aprendizaje evaluable

**E6.2** Estima la masa de objetos del entorno.

## Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 9

**Enunciado:** Utiliza una balanza para medir el peso de los siguientes objetos.

Libro de Matemáticas

Masa →  gramos

Estuche con pinturas

Masa →  gramos

### Solución

Respuesta libre.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza la balanza para medir y comparar el peso de distintos objetos del entorno sin cometer errores.	Utiliza la balanza para medir y comparar el peso de distintos objetos del entorno, pero comete un error de estimación de hasta 5 gramos en la medida de los objetos.	Utiliza la balanza para medir y comparar el peso de distintos objetos del entorno, pero comete un error de estimación de hasta 10 gramos en la medida de los objetos.	No utiliza la balanza para medir ni comparar el peso de distintos objetos del entorno o lo hace cometiendo un error de estimación de más de 10 gramos en la medida de los objetos.

### Estándar de aprendizaje evaluable

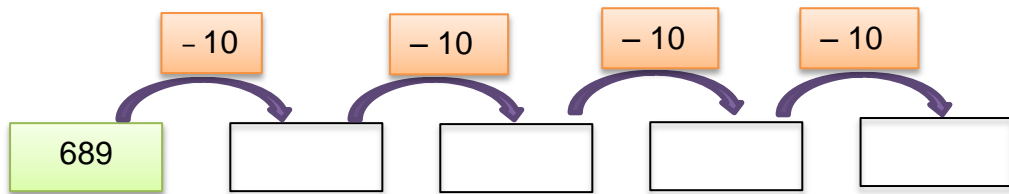
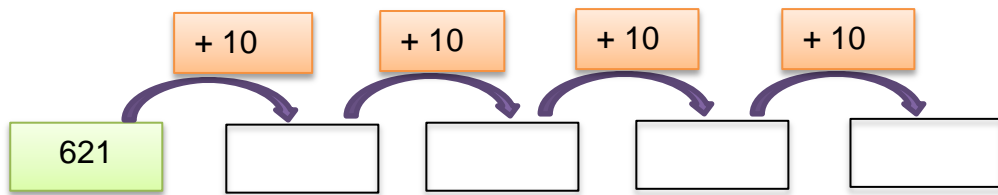
**E7.1** Utiliza la balanza para medir y comparar el peso de distintos objetos del entorno.

### Competencias clave

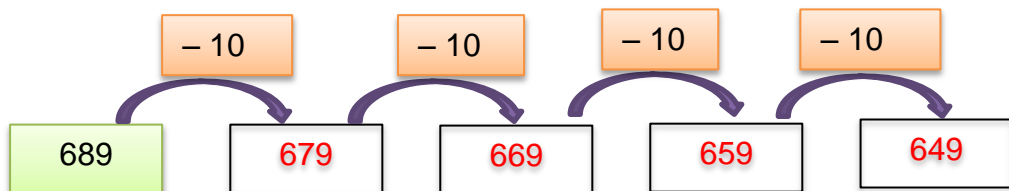
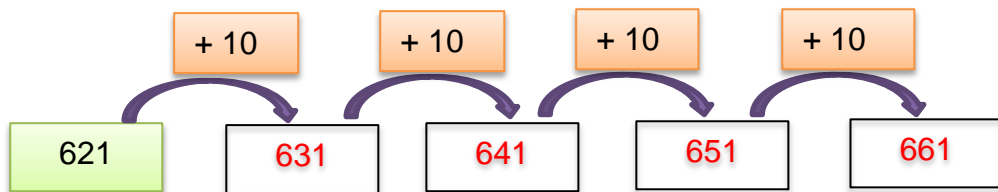
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 10

**Enunciado:** Continúa estas series.



**Solución**



<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
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 ni restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes o lo hace cometiendo más de un error en cada serie.

### **Estándar de aprendizaje evaluable**

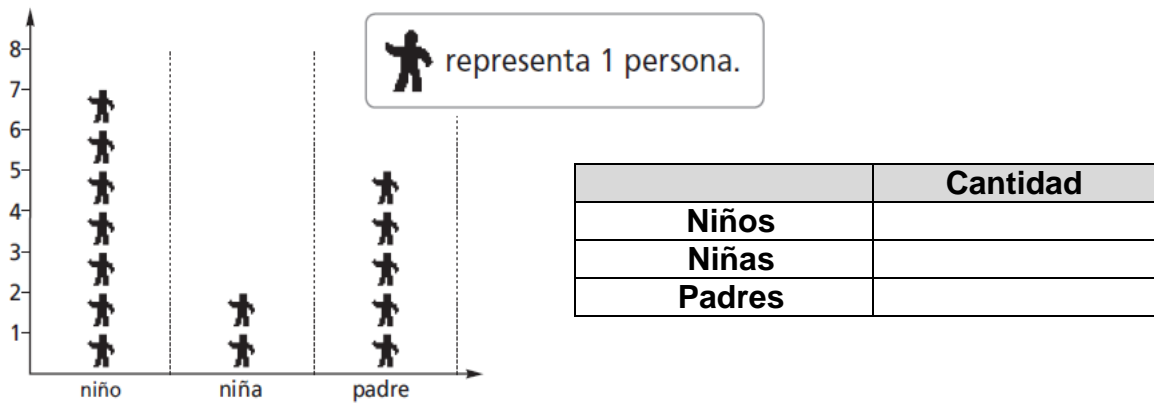
**E8.1** Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes.

### **Competencias clave**

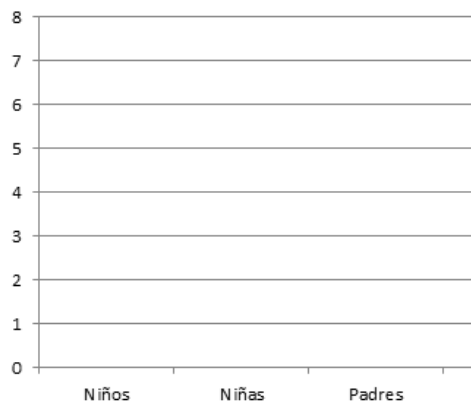
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## Actividad 11

**Enunciado:** El siguiente pictograma representa las personas que han estado en el parque. Completa la tabla.

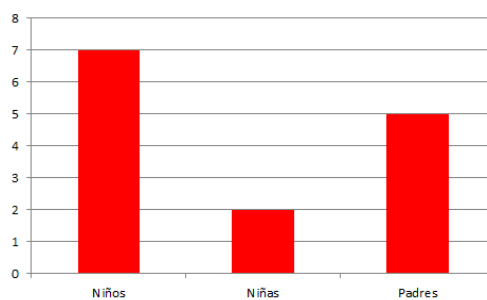


Dibuja un gráfico de barras con los datos de la tabla de las personas que han estado en el parque.



## Solución

	Cantidad
<b>Niños</b>	<b>7</b>
<b>Niñas</b>	<b>2</b>
<b>Padres</b>	<b>5</b>



<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Construye e interpreta gráficos de barras y pictogramas sin cometer errores.	Construye e interpreta gráficos de barras y pictogramas con alguna ayuda y completa correctamente la tabla de datos.	Construye e interpreta gráficos de barras y pictogramas con alguna ayuda y comete un error al completar la tabla de datos.	No construye ni interpreta gráficos de barras ni pictogramas, incluso con ayuda, y comete más de dos errores en la tabla de datos.

### **Estándar de aprendizaje evaluable**

**E9.1** Construye e interpreta gráficos de barras y pictogramas.

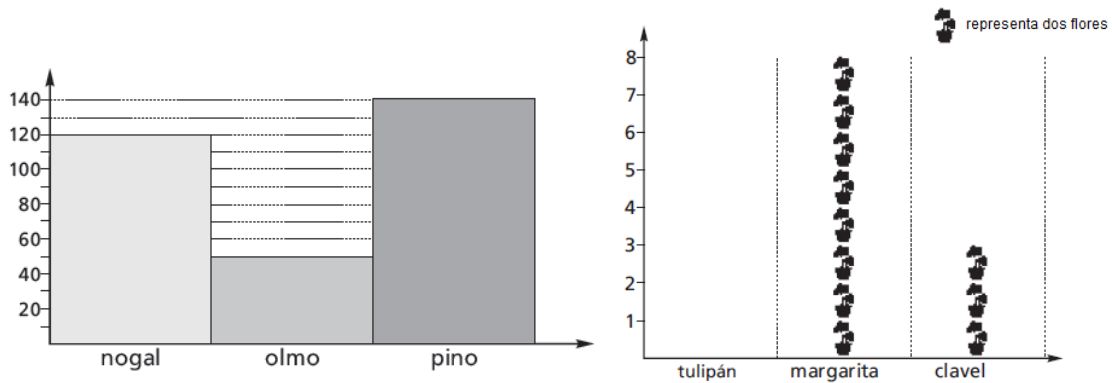
### **Competencias clave**

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.



## Actividad 12

**Enunciado:** En el barrio de Carlos se han plantado árboles y flores. El gráfico representa el número de árboles plantados y el pictograma representa el número de flores.



- ¿Cuántos pinos han plantado? \_\_\_\_\_
- ¿Y claveles? \_\_\_\_\_
- Escribe otras tres preguntas y resuélvelas.

---

---

---

---

---

---

## Solución

- Han plantado 140 pinos.
- Han plantado 6 claveles.
- Respuesta libre.

<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Formula preguntas y resuelve problemas a partir de gráficos de barras y pictogramas sin cometer errores.	Formula preguntas y resuelve problemas a partir de gráficos de barras y pictogramas, pero comete un error.	Formula preguntas y resuelve problemas a partir de gráficos de barras y pictogramas, pero comete dos errores.	No formula preguntas ni resuelve problemas a partir de gráficos de barras ni pictogramas o lo hace cometiendo más de dos errores.

### **Estándar de aprendizaje evaluable**

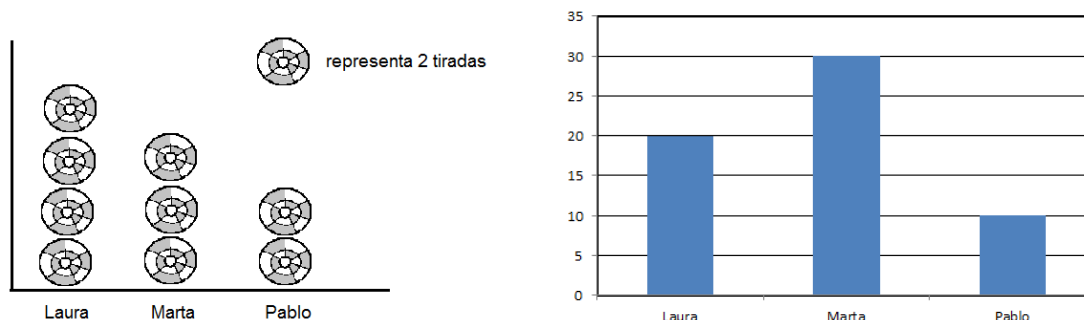
**E9.2** Formula preguntas y resuelve problemas a partir de gráficos de barras y pictogramas.

### **Competencias clave**

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

### Actividad 13

**Enunciado:** Subraya las preguntas que puedas responder a partir de los gráficos y resuelve.



1. Pablo ha invitado a Laura y Marta a jugar a los dardos. El pictograma representa el número de tiradas que ha realizado cada uno.
  - ¿Cuántas tiradas ha hecho Marta?
  - ¿Quién fue el primero en lanzar los dardos?
  - ¿En qué tirada consiguió Marta más puntos?
  - ¿Quién ha lanzado los dardos más veces?
2. El gráfico de barras representa en número de puntos conseguidos por cada uno.
  - ¿Cuántos puntos ha conseguido Pablo en la última partida?
  - ¿Quién ha conseguido más puntos?
  - ¿Cuántos puntos ha conseguido Marta en la primera partida?
  - ¿Cuántos puntos ha conseguido Laura más que Pablo?

### Solución

1.
  - ¿Cuántas tiradas ha hecho Marta? 6 tiradas
  - ¿Quién ha lanzado los dardos más veces? Laura
2.
  - ¿Quién ha conseguido más puntos? Marta
  - ¿Cuántos puntos ha conseguido Laura más que Pablo? 10 puntos

<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Se inicia en el análisis y comprensión de las preguntas de un problema y elige la que se puede contestar a partir de un gráfico sin cometer errores.	Se inicia en el análisis y comprensión de las preguntas de un problema y elige la que se puede contestar a partir de un gráfico, pero comete un error.	Se inicia en el análisis y comprensión de las preguntas de un problema y elige la que se puede contestar a partir de un gráfico, pero comete dos errores.	No se inicia en el análisis ni comprensión de las preguntas de un problema, no elige la que se puede contestar a partir de un gráfico o lo hace cometiendo más de dos errores.

### **Estándar de aprendizaje evaluable**

**E10.1** Se inicia en el análisis y comprensión de las preguntas de un problema y elige la que se puede contestar a partir de un gráfico.

### **Competencias clave**

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

## Actividad 14

**Enunciado:** Subraya la pregunta que puedas responder y resuelve. Después, escribe por qué has elegido cada pregunta.

Beatriz y Martín han salido de casa a las 11 para ir a la piscina. Después de andar media hora han llegado.

- ¿A qué hora abren la piscina?
  - ¿A qué hora han llegado a la piscina?
  - ¿Cuánto tiempo han estado en la piscina?
- 

En la taquilla han tenido que comprar 2 entradas que costaban a 8 euros cada una.

- ¿Cuánto cuesta más la entrada de adulto que la infantil?
  - ¿Cuántas personas han entrado en la piscina?
  - ¿Cuánto han tenido que pagar?
- 

Para pagar Beatriz ha entregado un billete de 20 euros.

- ¿Cuánto dinero tiene Martín?
  - ¿Cuánto dinero le devolverán a Beatriz?
  - ¿Cuánto dinero llevaban entre los dos?
- 

## Solución

- ¿A qué hora han llegado a la piscina?  
Han llegado a las once y media.
- ¿Cuánto han tenido que pagar?  
Han tenido que pagar 16 euros.
- ¿Cuánto dinero le devolverán a Beatriz?  
Le devolverán 4 euros.

Respuesta libre.

<b>Rúbrica</b>			
<b>Excelente</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Elemental</b>	<b>Inadecuado</b>
Se inicia en la toma de decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de estas y su conveniencia por su sencillez y utilidad sin cometer errores.	Se inicia en la toma de decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de estas y su conveniencia por su sencillez y utilidad, pero comete un error.	Se inicia en la toma de decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de estas y su conveniencia por su sencillez y utilidad, pero comete dos errores.	No se inicia en la toma de decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de estas y su conveniencia por su sencillez ni utilidad o lo hace cometiendo más de dos errores.

### **Estándar de aprendizaje evaluable**

**E11.1** Se inicia en la toma de decisiones en los procesos de resolución de problemas valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.

### **Competencias clave**

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