

Matemáticas 2.º / Unidad 9 / El sobre perdido

Actividad 1

Enunciado: En una carrera escolar, los diez primeros niños y niñas en entrar en la meta llevaban los siguientes dorsales.

467 235 821 926 735 289 958 403 867 902

Colorea de rojo los números de dorsales que tengan un 8 en las centenas y de verde los que tengan un 9 en las centenas.

Escribe cómo se leen los números de los dorsales de los participantes en la carrera escolar que tengan un 8 y un 9 en las centenas.

→ _____

→ _____

→ _____

→ _____

→ _____

Solución

467 235 821 926 735 289 958 403 867 902

R V V R V

- 821 → Ochocientos veintiuno.
- 926 → Novecientos veintiséis.
- 958 → Novecientos cincuenta y ocho.
- 867 → Ochocientos sesenta y siete.
- 902 → Novecientos dos.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Identifica, interpreta, lee y escribe los números del 800 al 999, aplicándolos a textos numéricos y situaciones de la vida cotidiana sin cometer errores.	Identifica, interpreta, lee y escribe los números del 800 al 999, aplicándolos a textos numéricos y situaciones de la vida cotidiana, pero comete hasta dos errores.	Identifica, interpreta, lee y escribe los números del 800 al 999, aplicándolos a textos numéricos y situaciones de la vida cotidiana, pero comete tres errores.	No identifica, interpreta, lee ni escribe los números del 800 al 999, aplicándolos a textos numéricos y situaciones de la vida cotidiana, o lo hace 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 800 al 999.

E1.2 Lee y escribe los números del 800 al 999, 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 2

Enunciado: Completa la siguiente tabla.

Número	Se descompone
965	
	$900 + 50 + 7$
821	
	$800 + 30 + 6$

Solución

Número	Se descompone
965	$900 + 60 + 5$
957	$900 + 50 + 7$
821	$800 + 20 + 1$
836	$800 + 30 + 6$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Descompone números del 0 al 999 de forma aditiva sin cometer errores.	Descompone números del 0 al 999 de forma aditiva, completando correctamente tres apartados.	Descompone números del 0 al 999 de forma aditiva, completando correctamente dos apartados.	No descompone números del 0 al 999 de forma aditiva o lo hace completando correctamente menos de dos apartados.

Estándar de aprendizaje evaluable

E2.1 Descompone números del 0 al 999 de forma aditiva.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 3

Enunciado: Una semana tiene 7 días, ¿cuántos días hay en 5 semanas?
Calcula el resultado de cada multiplicación y colorea la multiplicación que resuelve el problema.

$6 \times 7 =$

$9 \times 7 =$

$2 \times 7 =$

$5 \times 7 =$

Solución

$6 \times 7 = 42$

$9 \times 7 = 63$

$2 \times 7 = 14$

$5 \times 7 = 35$

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 7, 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 7, 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 7, 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 7, en contextos de resolución de problemas ni en situaciones cotidianas, o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

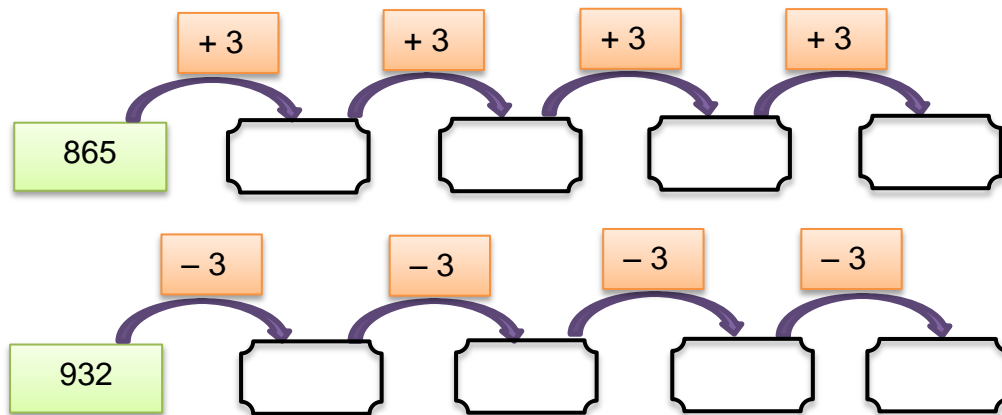
E3.1 Realiza multiplicaciones de números naturales de una cifra, empleando la tabla de multiplicar del 7, en contextos de resolución de problemas y en situaciones cotidianas.

Competencias clave

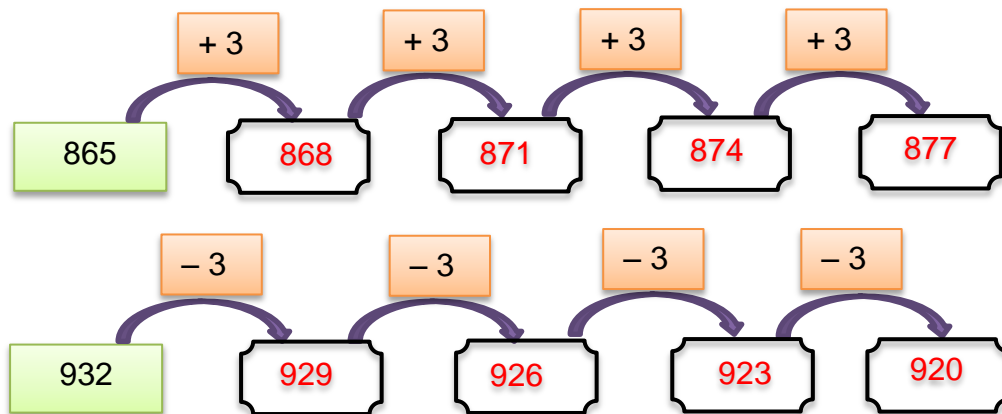
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

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, pero comete un error en cada una de las series.	No realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes o lo hace cometiendo 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.

$823 + 100 = \boxed{}$

$845 - 100 = \boxed{}$

$732 + 100 = \boxed{}$

$345 - 100 = \boxed{}$

$467 + 100 = \boxed{}$

$578 - 100 = \boxed{}$

Solución

$823 + 100 = \boxed{923}$

$845 - 100 = \boxed{745}$

$732 + 100 = \boxed{832}$

$345 - 100 = \boxed{245}$

$467 + 100 = \boxed{567}$

$578 - 100 = \boxed{478}$

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

Estándar de aprendizaje evaluable

E5.1 Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 100 a números de tres cifras.

Competencias clave

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

Actividad 6

Enunciado: Completa las siguientes igualdades.

1 billete de 50 euros = billetes de 10 euros

1 billete de 10 euros = billetes de 5 euros = monedas de 1 euro

1 moneda de 1 euro = monedas de 50 céntimos

¿Cuántos billetes de 50 euros equivalen a un billete 100 euros? _____

Solución

1 billete de 50 euros = billetes de 10 euros

1 billete de 10 euros = billetes de 5 euros = monedas de 1 euro

1 moneda de 1 euro = monedas de 50 céntimos

Un billete de 100 euros equivale a 2 billetes de 50 euros.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Conoce el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de hasta 100 €, y lo utiliza para resolver problemas sin cometer errores.	Conoce el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de hasta 100 €, y lo utiliza para resolver problemas, pero comete un error.	Conoce el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de hasta 100 €, y lo utiliza para resolver problemas, pero comete dos o tres errores.	Desconoce el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de hasta 100 €, y no lo utiliza para resolver problemas o lo hace cometiendo más de tres errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

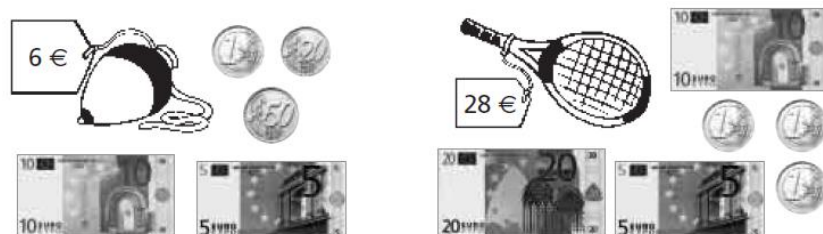
E6.1 Conoce el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes de hasta 100 €, y lo utiliza para resolver problemas.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 7

Enunciado: Rodea el dinero que se necesita para comprar cada objeto.

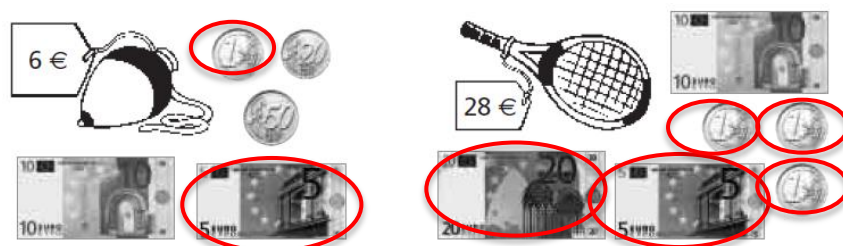


¿Con qué pagarías un cuaderno de 2,25 €? Escribe verdadero (V) o falso (F).

Una moneda de 2 € y dos monedas de 10 cts.

Dos monedas de 1 €, una moneda de 20 cts. y una moneda de 5 cts.

Solución



Una moneda de 2 € y dos monedas de 10 cts.

Dos monedas de 1 €, una moneda de 20 cts. y una moneda de 5 cts.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes de hasta 100 € para reunir una cantidad determinada de euros sin cometer errores.	Utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes de hasta 100 € para reunir una cantidad determinada de euros, pero comete un error.	Utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes de hasta 100 € para reunir una cantidad determinada de euros, pero comete dos errores.	No utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes de hasta 100 € para reunir una cantidad determinada de euros o lo hace cometiendo más de dos errores.

Estándar de aprendizaje evaluable

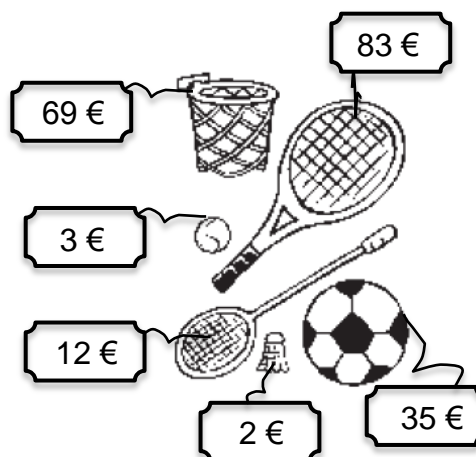
E6.2 Utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes de hasta 100 € para reunir una cantidad determinada de euros.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Actividad 8

Enunciado: Antonio ha entrado en la tienda de deportes a comprar una raqueta y una pelota de tenis. ¿Cuánto tiene que pagar Antonio? Expresa oralmente qué pasos tienes que seguir para resolver el problema.



Solución

- Leo y comprendo el enunciado.
- Identifico la pregunta.
¿Cuánto tiene que pagar por la raqueta y la pelota de tenis?
- Planifico una estrategia y resuelvo.
Al precio de la raqueta de tenis le sumo el precio de la pelota de tenis.
 $83 + 3 = 86$
- La raqueta y la pelota de tenis cuesta 86 euros.
- Respuesta libre.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en la identificación e interpretación de datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (etiquetas, folletos publicitarios...) de forma correcta.	Se inicia en la identificación e interpretación de datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (etiquetas, folletos publicitarios...), pero tiene dificultad para verbalizarlos.	Se inicia en la identificación e interpretación de datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (etiquetas, folletos publicitarios...) con alguna ayuda, pero no los verbaliza.	No se inicia en la identificación e interpretación de datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (etiquetas, folletos publicitarios...), ni si quiera con ayuda.

Estándar de aprendizaje evaluable

E7.1 Se inicia en la identificación e interpretación de datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (etiquetas, folletos publicitarios...).

Competencias clave

Competencia en comunicación lingüística.

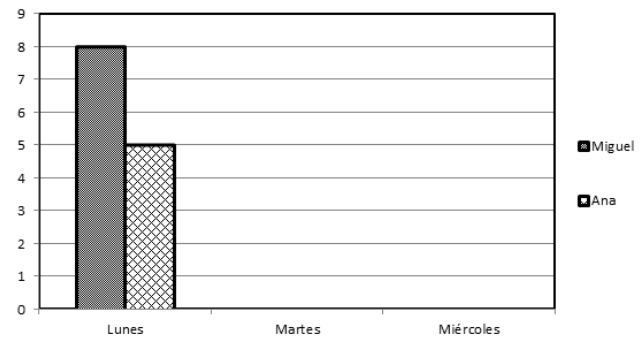
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Actividad 9

Enunciado: La tabla representa los kilómetros que han caminado Miguel y Ana. Completa el dibujo del gráfico de barras dobles a partir de los datos de la tabla. Después contesta las preguntas.

	Miguel	Ana
Lunes	8	5
Martes	6	9
Miércoles	9	4

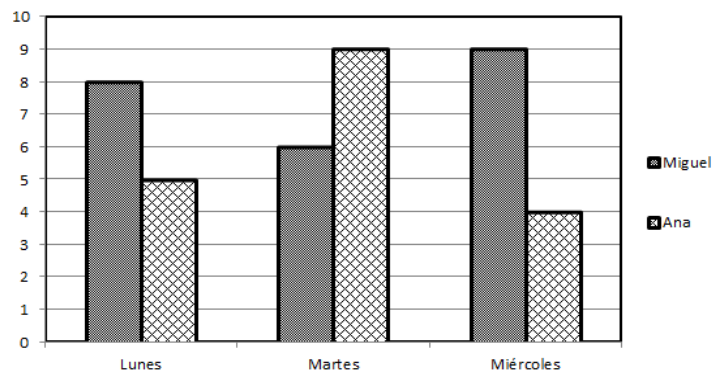


- ¿Quién caminó más el martes, Miguel o Ana? _____
- ¿Cuántos kilómetros recorrió Miguel en los tres días? _____

Escribe una pregunta que puedas resolver mirando el gráfico.

- Pregunta → _____
- Solución → _____

Solución



- Ana caminó más el martes.
- Miguel recorrió 23 kilómetros en los tres días.
- Respuesta libre.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Construye e interpreta gráficos de barras dobles y formula preguntas y resuelve problemas a partir de los mismos sin cometer errores.	Construye e interpreta gráficos de barras dobles y formula preguntas y resuelve problemas a partir de los mismos con una pequeña ayuda.	Construye e interpreta gráficos de barras dobles y formula preguntas y resuelve problemas a partir de los mismos con bastante ayuda.	No construye ni interpreta gráficos de barras dobles, ni si quiera con ayuda. Tampoco es capaz de formular preguntas y resolver problemas a partir de los gráficos.

Estándar de aprendizaje evaluable

E8.1 Construye e interpreta gráficos de barras dobles.

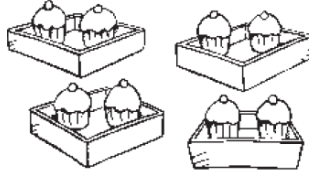
E8.2 Formula preguntas y resuelve problemas a partir de gráficos de barras dobles.

Competencias clave

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

Actividad 10

Enunciado: Raquel entra a la pastelería y compra 3 cajas con 2 magdalenas cada una. ¿Te ayuda este dibujo a resolver el problema? _____



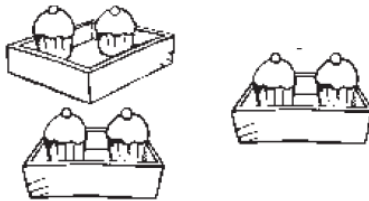
Haz un dibujo que te ayude a resolver el problema y resuélvelo.



¿Cuántas magdalenas compra Raquel? _____

Solución

- El dibujo no ayuda a resolver este problema.
-



- $2 \times 3 = 6$
Raquel compra 6 magdalenas.

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en el análisis y comprensión del enunciado de los problemas, elabora dibujos o croquis y resuelve el problema sin dificultad.	Se inicia en el análisis y comprensión del enunciado de los problemas, pero tiene alguna dificultad en la elaboración de dibujos o croquis, aunque resuelve el problema.	Se inicia en el análisis y comprensión del enunciado de los problemas, pero tiene mucha dificultad en la elaboración de dibujos o croquis, aunque resuelve el problema.	No se inicia en el análisis ni comprensión del enunciado de los problemas, no elabora dibujos o croquis y tampoco resuelve el problema.

Estándar de aprendizaje evaluable

E9.1 Se inicia en el análisis y comprensión del enunciado de los problemas, elabora dibujos o croquis y resuelve el problema.

Competencias clave

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Competencia en comunicación lingüística.

Sentido de iniciativa y emprendimiento.

Actividad 11

Enunciado: Marcos tiene 4 cajas con 5 minerales cada una. Para calcular el número total de minerales que tiene, ha realizado la siguiente operación:

$$5 + 5 + 5 + 5 = 20$$

Haz un dibujo con las cuatro cajas de minerales de Marcos.

Calcula el número de minerales que tiene Marcos realizando otra operación distinta.

Solución

- Leo y comprendo el enunciado.
- Identifico la pregunta.
¿Cuántos minerales tiene Marcos?
- Planifico una estrategia y resuelvo.
Respuesta libre.
 $5 \times 4 = 20$
Marcos tiene 20 minerales

Rúbrica			
Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, buscando otras formas de resolverlos sin dificultad.	Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, buscando otras formas de resolverlos aunque con alguna dificultad.	Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, buscando otras formas de resolverlos, pero necesita una pequeña ayuda.	No se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos y no busca otras formas de resolverlos, ni siquiera con ayuda.

Estándar de aprendizaje evaluable

E10.1 Se inicia en la profundización de problemas una vez resueltos, buscando otras formas de resolverlos.

Competencias clave

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