

IDENTIFICACIÓN			
ÁREA: MATEMÁTICAS		CURSO: 3º	
TÍTULO UNIDAD: ¿VAMOS DE EXCURSIÓN?	TRIMESTRE: 1º	ODS: Relación con los siguientes objetivos de desarrollo: 5 Y 11	
Situación de aprendizaje: 3	TEMPORALIZACIÓN: 3 semanas		
JUSTIFICACIÓN: Los alumnos estudiarán una foto con un plano donde observarán calles y se plantan distintas cuestiones que requieren el empleo de las líneas rectas o curvas. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. El alumnado conocerá y practicará con los tipos de rectas, segmentos. Se proponen actividades en las que el alumnado descubrirá, aprenderá y practicará cómo trabajar con los ángulos y sus tipos, siempre de forma contextualizada y en situaciones reales y próximas a los intereses del alumnado. Descubrirá, aprenderá y practicará con la simetría y la traslación. Como parte final de la situación se proponen diversas actividades de aplicación y síntesis en torno a los aprendizajes adquiridos. Es un apartado de autoevaluación, el alumnado analizará la evolución de sus conocimientos sobre los aspectos tratados en la situación de aprendizaje			
PRODUCTO FINAL DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Búsqueda de diversos ángulos por el espacio del aula, así como líneas paralelas, secantes y perpendiculares.			
CONCRECIÓN CURRICULAR			
2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y	1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.	MAT.2.A.3.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

	estrategias para analizar la información más relevante.		
CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.	3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquirir e integrar nuevo conocimiento.	3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	MAT.2.B.1.1. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo).
STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD3, CD5, CE3.	4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.	MAT.2.B.2.2. Procesos de medición mediante instrumentos convencionales (regla, cinta métrica, balanzas, reloj analógico y digital) MAT.2.C.2.3. Interpretación de itinerarios en planos utilizando soportes físicos y virtuales.
STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.	5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas	6.2.a. Comenzar a analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.	MAT.2.C.2.1. Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).

	implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.		MAT.2.C.2.2.Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado. MAT.2.C.3.1.Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones y simetrías en situaciones de la vida cotidiana. MAT.2.C.3.2.Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial predicción del resultado
CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD5, CE3, CCEC4	6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2.a. Comenzar a analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.	MAT.2.E.1.1. Gráficos estadísticos de la vida cotidiana (pictogramas, gráficas de barras, histogramas, etc.): lectura e interpretación. MAT.2.E.1.3. Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras y pictogramas) para representar datos seleccionando el más conveniente, mediante recursos tradicionales y aplicaciones informáticas sencillas.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SDA)

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD:	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: MOTIVACIÓN: En esta primera parte de presentación de la situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas observarán una lámina en la cual aparece una foto de un plano y se plantan distintas cuestiones que requieren el empleo de los tipos de recta. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. - Comparte tus preguntas (pág 36) ACTIVACIÓN: En esta fase, con la imagen activamos conocimiento con los tipos de rectas y simetrías y	RECURSOS: <ul style="list-style-type: none"> - Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel.
--------------------------------------	---	---

	<p>planteamos situaciones de problemas sencillos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelve Mentalmente (pág 37) - Haz Memoria (pág 37). <p>EXPLORACIÓN: En esta fase vamos a explorar a través juegos manipulativos con reglas, tangram, transportador, hoja cuadriculada</p> <p>Descubre: tipos de rectas (pág 38)</p> <p>Descubre: Segmentos (pág 39)</p> <p>Descubre: Ángulos (pág 40)</p> <p>Descubre: Tipos de ángulos (pág 41)</p> <p>Descubre: Medida de ángulos (pág 42)</p> <p>Descubre: Simetría y traslación (pág 43)</p> <p>Con las manos (pág 39, 40, 41, 42,43)</p> <p>EXTRUCTURACIÓN: En esta fase vamos a desarrollar el trabajo sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tipos de rectas (pág 38) - Segmentos (pág 39) - Ángulos (pág 40) - Tipos de ángulos (pág 41) - Medida de ángulos (pág 42) - Simetría y traslación (pág 43) <p>APLICACIÓN: En esta fase aplicaremos todo lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenar frases de un problema - Interpretar gráficos de líneas <p>Laboratorio de Problemas (pág 44)</p> <p>Tratamiento de la Información (pág 45)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calcula lo que falta - Sumar decenas <p>Cálculo mental (pág 39,41,43)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visitamos una ciudad <p>Situación de aprendizaje (pág 48)</p> <p>CONCLUSIÓN: En esta fase valoraremos, ¿qué hemos aprendido sobre: tipos de rectas, ángulos y medidas, interpretación de planos, simetría y resolución de problemas?</p> <p>- Comprueba tu progreso. (pág 46)</p>	<p>Chispas para transformar tu aula. Ideas para construir y desarrollar elementos útiles y sencillos que pueden tener diferentes utilidades en el aula.</p> <p>METODOLOGÍA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Cooperativo • Rutinas y Destrezas de pensamiento. • Modelo discursivo/expositivo. • Modelo experiencial. • Trabajo por tareas. • Trabajo individual. • Trabajo cooperati
--	--	--

- Aplica lo que has aprendido (pág 47)
- Valora tu aprendizaje (pág 47)
- Repasa lo que sabes (pág 49)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:1, 3, 4, 5, y 6**CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS**

- 5.2.a. Comenzar a Identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.
- 5.2.a. Comenzar a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.
- 3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.
- 4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.
- 5.2.a. Comenzar a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.
- 3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones
- 4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.
- 5.2.a. Comenzar a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.
- 1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.
- 4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.

		<p>6.2.a. Comenzar a analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.</p> <p>3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.</p> <p>4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.</p> <p>5.2.a. Comenzar a identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.</p>
--	--	---

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar momentos para la escucha activa. ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula. ● Presentar el objetivo de diferentes maneras. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. ● Utilizar actividades que incluyan medios por los cuáles los aprendices obtienen retroalimentación y a la vez tienen acceso a apoyos alternativos (como gráficos, plantillas, despliegue de retroalimentación) que permita entender el progreso de una forma comprensible y oportuna. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Subtítulos o convertidor automático de voz a texto. ● Descripciones texto/voz de imágenes, gráficos, vídeos. ● Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). ● Lecturas cortas y con temáticas de la vida diaria cercanas al alumnado ● Presentar los conceptos clave en formas alternativas al texto (imágenes, movimiento, tabla, video, fotografía, material físico y/o manipulable, etc.). ● Organizadores gráficos. <p>- Usar objetos físicos manipulables (bloques, modelos 3D, regletas, ábacos, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de diferentes estrategias para la resolución de problemas. ● Secuenciar en pasos concretos. ● Uso de diferentes estrategias para la resolución de problemas. ● Permitir exposiciones en grupos reducidos. ● Apoyos que pueden ser retirados gradualmente, según aumenta la autonomía. ● Variedad de feedback (retroalimentación que sea accesible porque puede ser personalizada para cada aprendiz).
---	---

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO EN LA UNIDAD

CRITERIO DE EVALUACIÓN:	IN (1 a 4)	SU (5)	BI (6)	NT (7 a 8)	SB (9 a 10)
1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.	No reconoce de forma verbal ni gráfica, problemas de la vida cotidiana, ni comprende las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas. Tampoco comienza a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.	Reconoce, con ayuda, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo la mitad de las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas. incluidas las tecnológicas, e interpreta con acompañamiento, mensajes verbales, escritos o visuales.	Reconoce parcialmente, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo algunas de las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, e interpreta con poca ayuda, mensajes verbales, escritos o visuales.	econoce casi por completo, de forma verbal o gráfica problemas de la vida cotidiana, comprendiendo la mayoría de las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, e interpreta con ayuda, mensajes verbales, escritos o visuales..	Reconoce de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comienza a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.
3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	No ejemplifica problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, ni comienza a plantear preguntas.	Se inicia, con apoyo, en la ejemplificación de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente. No plantea preguntas ni avanza posibles conclusiones.	Se inicia, con y sin ayuda, en la ejemplificación de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente. Comienza a plantear preguntas y avanza en posibles conclusiones,	Se inicia con autonomía en la ejemplificación de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente. Plantea preguntas y avanza casi sin errores en posibles conclusiones.	Ejemplifica problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.

			aunque comete algunos errores.		
--	--	--	--------------------------------	--	--

4.1.a. Comenzar a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.	No automatiza situaciones sencillas de la vida cotidiana, ni utiliza de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional. Tampoco realiza procesos simples en formato digital.	Comienza a automatizar situaciones muy sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, con ayuda, sin utilizar de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, ni procesos simples en formato digital.	Comienza a automatizar situaciones muy sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, con y sin ayuda, iniciándose en el uso pautado de principios básicos del pensamiento computacional y en procesos simples en formato digital.	Comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, de forma autónoma, progresando en el uso pautado de principios básicos del pensamiento computacional y en procesos simples en formato digital.	Comienza a automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital.
--	--	--	--	--	---

5.2.a. Comenzar a Identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.	No identifica situaciones en contextos diversos ni reconoce las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana. Tampoco interpreta la información gráfica de diferentes medios.	Comienza a identificar situaciones simples en contextos conocidos, reconociendo de forma guiada, las conexiones más básicas entre las matemáticas y la vida cotidiana, aunque le cuesta interpretar la información gráfica de medios cercanos	Comienza a Identificar situaciones simples en contextos conocidos, reconociendo, con y sin ayuda, las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana. Se inicia en la interpretación de la información gráfica de medios cercanos.	Comienza a identificar situaciones en contextos, cada vez más diversos, reconociendo, sin ayuda, las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana. Interpreta progresivamente la información gráfica de diferentes medios.	Comienza a Identificar situaciones en contextos diversos, reconociendo las conexiones entre las matemáticas y la vida cotidiana, interpretando la información gráfica de diferentes medios.
6.2.a. Comenzar a analizar y explicar, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.	No analiza ni explica, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos. Tampoco emplea el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.	Comienza, guiadamente, a explicar, de forma verbal, ideas y procesos matemáticos muy sencillos, los pasos seguidos, con apoyo visual, en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal cotidiano a través de medios tradicionales o digitales conocidos.	Comienza, con y sin ayuda, a explicar, de forma verbal, ideas y procesos matemáticos muy sencillos, los pasos seguidos, con apoyo visual, en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal cotidiano a través de medios tradicionales o digitales conocidos.	Comienza, sin ayuda, a analizar y a explicar, de forma verbal, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos, con apoyo visual, en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal cotidiano a través de medios tradicionales o digitales conocidos.	Comienza a analizar y explica, de forma verbal o gráfica, ideas y procesos matemáticos sencillos, los pasos seguidos en la resolución de un problema o los resultados matemáticos, empleando el lenguaje verbal a través de medios tradicionales o digitales.

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE				
INDICADORES	INADECUADO	MEJORABLE	ADECUADO	MUY ADECUADO
Resultados de la evaluación de la materia.			x	
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.			x	
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.			x	
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.			x	
Métodos didácticos y pedagógicos.			x	