

IDENTIFICACIÓN			
ÁREA: MATEMÁTICAS		CURSO: 4º	
TÍTULO UNIDAD 8: excursión al campo.	TRIMESTRE: 3º	ODS: producción y consumo responsable, acción por el clima.	
Situación de aprendizaje: en las cabañas.	TEMPORALIZACIÓN: 26 febrero-14 marzo.		
<p>JUSTIFICACIÓN: Los alumn@s estudiarán una foto de un grupo de amigos que van de excursión con distintos tipos de vela para vender para la excursión que quieren realizar y se plantean distintas cuestiones que requieren el empleo de los cuerpos geométricos. 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 prismas, pirámides y los cuerpos redondos</p> <p>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</p>			
<p>PRODUCTO FINAL DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: El alumnado realizará un dibujo de una cabaña usando figuras geométricas e inventar la capacidad y el coste, para así calcular el precio total y el precio por persona para alojarse en ellas. Se realizará una exposición de la cabaña y una explicación.</p>			
CONCRECIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA (Descriptorios operativos)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, STEM2, STEM4, CD2,	1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una	1.1.b. Reconocer e Interpretar, de	MAT.2.A.3.1.Estrategias de cálculo mental

CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, e interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.	con números naturales y fracciones hasta el 9999. MAT.2.A.5.1.Cálculo y estimación de cantidades y cambios (euros y céntimos de euro) en problemas de la vida cotidiana: ingresos, gastos y ahorro. Decisiones de compra responsable.
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.b. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando preguntas y comenzando a argumentar sobre las conclusiones.	MAT.2.D.2.2.Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la posible pertinencia y aplicabilidad de cada una de ellas.
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.b. 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 y definiendo la actividad o rutina.	MAT.2.D.4.1.Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.). MAT.2.C.1.4.Propiedades de figuras geométricas de dos y tres dimensiones:

STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1	5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.		exploración mediante materiales manipulables y lúdicos (cuadrículas, geoplanos, polícubos, magia educativa, etc.) y el manejo de herramientas digitales (programas de geometría dinámica, realidad aumentada, robótica educativa, etc.).
		5.1.b. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.	<p>MAT.2.C.1.1. Figuras geométricas de dos y tres dimensiones</p> <p>MAT.2.C.1.2. Estrategias y técnicas de construcción de figuras geométricas de dos dimensiones por composición y descomposición, mediante materiales manipulables, instrumentos de dibujo (regla y escuadra) y aplicaciones informáticas.</p> <p>MAT.2.C.1.3. Vocabulario geométrico: descripción verbal de los elementos y las propiedades de figuras geométricas sencillas</p> <p>MAT.2.C.4.3. Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.</p>

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: MOTIVACIÓN	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA:		RECURSOS: Libro Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) Recursos digitales
	<p> "Excursión al campo": En esta primera parte de presentación de la situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas observarán una lámina de un grupo de amigos que van de excursión con distintos tipos de vela para vender para la excursión que quieren realizar. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. - Comparte tus preguntas(pág 118) </p>		METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 3	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 3.2.b. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando preguntas y comenzando a argumentar sobre las conclusiones.	
	En esta fase, con la imagen activamos conocimiento con cuerpos geométricos y planteamos situaciones de problemas sencillos	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 5.1.b. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones	

ACTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve Mentalmente (pág 119) - Haz Memoria (pág 119). <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>5</p>	matemáticas en su contexto cotidiano.
EXPLORACIÓN	<p>En esta fase vamos a explorar a través juegos manipulativos con piezas de tangram, con reglas, con plastilina</p> <p>Descubre: Poliedros: prismas (pág 120)</p> <p>Descubre: Pirámides (pág 122)</p> <p>Descubre: Clasificación de primas y pirámides (pág 124)</p> <p>Descubre: Cuerpos redondos (pág 126)</p> <p>Matemáticamente (pág 121,122,124, 127)</p> <p>Con la manos (pág 121, 122,124, 127)</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>5</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</p> <p>5.1.b. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.</p>
ESTRUCTURACIÓN	<p>En esta fase vamos a desarrollar el trabajo sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poliedros: prismas (pág 120-121) - Pirámides (pág 122-123) 	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</p> <p>5.1.b. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones</p>

<p>APLICACIÓN</p>	<p>- Clasificación de primas y pirámides (pág 124)</p> <p>-Cuerpos redondos (pág 126)</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>5.</p> <p>En esta fase aplicaremos todo lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción de un prisma e identificar elementos - Construcción de una pirámide e identificar elementos - Clasificación de cuerpos geométricos - Contruye cuerpos redondeos <p>Conecta con la realidad(pág 121,123,125,127)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar número de soluciones - Profundizar en los bucles: repetir hasta que <p>Laboratorio de Problemas (pág 128)</p> <p>Taller de programación (pág 129)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calcula cuánto falta - Multiplicar por decenas, centenas... - Dividir por decenas, centenas... <p>Cálculo mental (pág 121,125, 127)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibuja una cabaña e inventa la capacidad y el coste <p>Situación de aprendizaje (pág 132)</p>	<p>matemáticas en su contexto cotidiano.</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</p> <p>1.1.b. Reconocer e Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, e interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.</p> <p>4.1.b. 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 y definiendo la actividad o rutina.</p> <p>5.1.b. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.</p>
-------------------	---	--

CONCLUSIÓN	<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1, 4 y 5.</p> <p>En esta fase valoraremos, ¿qué hemos aprendido de los cuerpos geométricos y resolución de problemas ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprueba tu progreso. (pág 130) - Aplica lo que has aprendido (pág 131) - Valora tu aprendizaje (pág 131) - Repasa lo que sabes (pág 133) <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 5.</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</p> <p>5.1.a. Comenzar a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.</p>
------------	---	---

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

<p>MEDIDAS GENERALES:</p> <p>COMPROMISO</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar momentos para la escucha activa. - Promover evaluación y auto-reflexión de contenidos y actividades. - Crear rutinas de clase. - Presentar el objetivo de diferentes maneras. - Diferenciar grados de dificultad para completar las actividades - Generar interdependencia positiva. - Uso de reforzadores positivos. - Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula
---	--

	<p>a través de juegos y dinámicas grupales.</p> <p>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</p> <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.). <p>Organizadores gráficos.</p> <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. <p>Variedad de feedback (retroalimentación que sea accesible porque puede ser personalizada para cada aprendiz).</p>
--	--

--	--

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.b. Reconocer e Interpretar, de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, e 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, comprendiendola mitad de las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas. incluidas las tecnológicas, e interpreta con acompañamiento, mensajes verbales, escritos	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	Reconoce 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,	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, e interpreta mensajes verbales, escritos o visuales.

		ovisuales.	verbales, escritos o visuales.	escritos o visuales.	
3.2.b. Dar ejemplos de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando preguntas y comenzando a argumentar sobre las conclusiones.	No ejemplifica problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, ni comienza a plantear preguntas ni argumenta sobre las conclusiones	Se inicia, con apoyo, en la ejemplificación de problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente. No plantea preguntas ni avanza posibles conclusiones. No argumenta sobre las 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, aunque comete algunos errores. Comienza a argumentar sobre 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. Comienza a argumentar sobre conclusiones	Ejemplifica problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, planteando preguntas y argumentando posibles conclusiones.
4.1.b. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma	No automatiza situaciones sencillas de la vida cotidiana, ni	Automatiza situaciones muy sencillas de la vida cotidiana que	Automatiza situaciones muy sencillas de la vida cotidiana	Automatiza situaciones sencillas de la vida cotidiana	Automatiza situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o

pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y definiendo la actividad o rutina.	utiliza de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional. Tampoco realiza procesos simples en formato digital ni define la actividad o rutina	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 ni define la actividad o rutina	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 y define la actividad o rutina	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 y define la actividad o rutina	sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional, realizando procesos simples en formato digital y definiendo la actividad o rutina.
5.1.b. Realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.	No realiza conexiones entre los diferentes elementos matemáticos ni aplica conocimientos y experiencias propias. Tampoco resuelve situaciones matemáticas en su	Realiza conexiones, con ayuda, entre elementos matemáticos muy básicos pero no aplica conocimientos y experiencias propias. Resuelve, de manera poco eficiente,	Realiza conexiones, con y sin ayuda, entre elementos matemáticos básicos. Aplica conocimientos y experiencias propias. Resuelve, progresivamente, situaciones	Realiza conexiones, con autonomía, entre diferentes elementos matemáticos. Aplica conocimientos y experiencias propias. Resuelve, de forma eficiente,	Realiza conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, resolviendo situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.

	contexto cotidiano.	situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.	matemáticas en su contexto cotidiano.	situaciones matemáticas en su contexto cotidiano.	
--	---------------------	---	---------------------------------------	---	--

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

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