

IDENTIFICACIÓN			
ÁREA: Matemáticas		CURSO: 3º	
TÍTULO UNIDAD : UN CURSO DE COCINA	TRIMESTRE: 2º	ODS: SALUD Y BIENESTAR, IGUALDAD DE GÉNERO, PRODUCCIÓN Y CONSUMOS RESPONSABLES.	
Situación de aprendizaje: 7	TEMPORALIZACIÓN: Febrero		
<p>JUSTIFICACIÓN: Los alumn@s estudiarán una foto con personas trabajando en una cocina y se plantean distintas cuestiones que requieren el empleo de la división. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. El alumnado conocerá y practicará la división y la resolución de problemas de varias operaciones.</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 cálculo de la lista de la compra para cocinar para 8 personas según la receta a cocinar . Se realizará una exposición y gráfico de los ingredientes relacionados con la receta.</p>			
CONCRECIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA (Descriptorios operativos)	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,	1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes	MAT.2.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999. MAT.2.D.2.1. Proceso pautado de modelización, usando representaciones matemáticas

	herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.	<p>estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.</p> <p>1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.</p>	<p>(gráficas, tablas, etc.) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p> <p>MAT.2.A.3.4. Suma, resta, multiplicación y división de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades, mediante materiales y recursos lúdicos y motivadores, tales como trucos sencillos de magia educativa, juegos de mesa y materiales manipulativos.</p> <p>MAT.2.A.4.3. Relaciones entre la suma y la resta; y la multiplicación y la división: aplicación en contextos cotidianos y en la resolución de problemas.</p>
STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	MAT.2.A.3.2. Estrategias de reconocimiento de qué operaciones simples (suma, resta, multiplicación, división como reparto y partición) son útiles para resolver situaciones contextualizadas.
CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.	3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en	3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a	MAT.2.D.2.2. Invención de problemas de la vida cotidiana en los que intervengan sumas, restas, multiplicaciones y/o divisiones, distinguiendo la

	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.	plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	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.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.D.4.1.Estrategias para la interpretación y modificación de algoritmos sencillos (reglas de juegos, juegos de magia con cartas sencillas, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SDA)

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Motivación	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: "Un curso de cocina": En esta primera parte de presentación de la situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas observarán una foto con personas trabajando en una cocina con las personas que hay en los cursos de cocina. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. - Comparte tus preguntas (pág 102)	RECURSOS: - Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula.
---	---	--

			METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.	
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Activación	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase, con la imagen activamos conocimiento con la división y planteamos situaciones de problemas sencillos - Resuelve Mentalmente (pág 103) - Haz Memoria (pág 103).		RECURSOS: Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula.

		METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 6	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Exploración	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase vamos a explorar a través juegos manipulativos con tarjetas numéricas, regletas, dados Descubre: Divisiones con divisor de una cifra (pág 104) Descubre: Divisiones con divisor de una cifra (pág 106) Descubre: Divisiones con ceros en el cociente (pág 108) Descubre: Problemas de dos o más operaciones (pág 110). Matemáticamente (pág 107)	RECURSOS: Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula.

	Con la manos (pág 104,105,106, 108, 110)	METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1,2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales. 2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Estructuración	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase vamos a desarrollar el trabajo sobre: - Divisiones con divisor de una cifra (pág 104-105) - Divisiones con divisor de una cifra (pág 106) - Divisiones con ceros en el cociente (pág 108) - Problemas de dos o más operaciones (pág 110).	RECURSOS: Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula.

			METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1,2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales. 2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Aplicación	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase aplicaremos todo lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> - Situaciones con divisiones - Problemas de operaciones Conecta con la realidad (pág 105, 107,109,111) <ul style="list-style-type: none"> - Relacionar enunciado y pregunta - Instrucciones de movimiento 		RECURSOS: Libro <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula.

	<p>Laboratorio de Problemas (pág 112)</p> <p>Taller de programación (pág 113)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calcula para llegar a 100 y 300 - Sumar 21,31 - Restar 21,31 <p>Cálculo mental (pág 107, 109, 111)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cálculo de la lista de la compra <p>Situación de aprendizaje (pág 116)</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>Aprendizaje Cooperativo</p> <p>Rutinas y Destrezas de pensamiento.</p> <p>Modelo discursivo/expositivo.</p> <p>Modelo experiencial. Trabajo por tareas.</p> <p>Trabajo individual.</p> <p>Trabajo cooperativo</p>
	<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>1,2</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</p> <p>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.</p> <p>1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.</p> <p>2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.</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>

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Conclusión	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase valoraremos, ¿qué hemos aprendido las divisiones, resolución de problemas y tratamiento de la información? - Comprueba tu progreso. (pág 114) - Aplica lo que has aprendido (pág 115) - Valora tu aprendizaje (pág 115) - Repasa lo que sabes (pág 117)	RECURSOS: Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula. METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1,2	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 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. 1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales. 2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

MEDIDAS GENERALES:

COMPROMISO

REPRESENTACIÓN

ACCIÓN Y EXPRESIÓN

- Proporcionar momentos para la escucha activa.
- Involucrar a los estudiantes en debates de evaluación y generar ejemplos relevantes como modelos.
- 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.
 - 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. - Usar objetos físicos manipulables (bloques, modelos 3D, regletas, ábacos, etc.).
- 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 tecnologías. 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 tecnologías, 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 tecnologías, e interpreta con poca ayuda, mensajes verbales, escritos o visuales.	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 tecnologías, 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.

1.2.a. Comprender y comenzar a producir representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	No comprende ni comienza a producir representaciones matemáticas, manipulativamente, ni a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Comprende y comienza a producir, con ayuda, representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Comprende y comienza a producir, de forma parcial, representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Comprende y comienza a producir, la mayoría de las representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.	Comprende y comienza a producir .representaciones matemáticas, con recursos manipulativos y a través de esquemas o diagramas, que ayuden en la resolución de una situación problematizada, individualmente y cooperando entre iguales.
2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	No compara ni emplea diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, sin implicarse en la resolución.	Compara y emplea, de forma guiada, algunas estrategias para resolver un problema de forma pautada y comienza a implicándose en la resolución.	Compara y emplea, sin guía, algunas estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución en la mayoría de los casos.	Compara y emplea, la mayoría de las estrategias empleadas, para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.	Comienza a comparar y emplea diferentes estrategias para resolver un problema de forma pautada, implicándose en la resolución.

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, aunque comete algunos errores.	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.
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	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	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	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.

		computacional, ni procesos simples en formato digital.	computacional y en procesos simples en formato digital	computacional y en procesos simples en formato digital.	
--	--	--	--	---	--

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.			+	