

IDENTIFICACIÓN			
ÁREA: MATEMÁTICAS		CURSO: 3º	
TÍTULO UNIDAD : "VISITAMOS UN MUSEO"	TRIMESTRE: 2º	ODS: EDUCACIÓN DE CALIDAD	
Situación de aprendizaje: 8	TEMPORALIZACIÓN: MARZO		
JUSTIFICACIÓN: Los alumn@s estudiarán una foto de un museo con cuadros abstractos y se plantean distintas cuestiones que requieren el empleo de las figuras planas. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. El alumnado conocerá y practicará con las figuras planas (polígonos: triángulos, cuadriláteros), calcularán su perímetro y área. Además, también la circunferencia y el círculo. 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: El alumnado realizará una invitación para el museo utilizando las figuras planas que ha trabajado . Se realizará una exposición de cada una de las invitaciones.			
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	1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas	MAT.2.A.3.1.Estrategias de cálculo mental con números naturales y fracciones hasta el 9999.

	<p>mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.</p>	<p>planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.</p>	
<p>STEM1, STEM2, CPSAA4, CPSAA5, CE3</p>	<p>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.</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>MAT.2.C.4.1. Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.</p>
<p>CCL1, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3</p>	<p>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.</p>	<p>3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.</p>	<p>MAT.2.A.3.6. Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas e investigaciones matemáticas sencillas sobre números, cálculos, medidas y geometría. MAT.2.B.1.1. Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad, superficie, volumen y amplitud del ángulo). 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.</p>

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 sencillos, instrucciones secuenciales, bucles, patrones repetitivos, programación por bloques, robótica educativa, etc.).
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.	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>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>

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SDA)

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Motivación	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: "Visitamos un museo": En esta primera parte de presentación de la situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas observarán una foto de un museo con cuadros abstractos. A partir de ahí se sugiere que se abra un coloquio sobre la imagen y las cuestiones propuestas. - Comparte tus preguntas (pág 118)	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 3	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 figuras planas y planteamos situaciones de problemas sencillos - Resuelve Mentalmente (pág 119) - Haz Memoria (pág 119).		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.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 5	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 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.	METODOLOGÍA: Aprendizaje Cooperativo Rutinas y Destrezas de pensamiento. Modelo discursivo/expositivo. Modelo experiencial. Trabajo por tareas. Trabajo individual. Trabajo cooperativo
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Exploración	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase vamos a explorar a través juegos manipulativos con piezas de tangram, con reglas Descubre: Polígonos (pág 120)		RECURSOS: Libro - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje)

	<p>Descubre: Clasificación de triángulos (pág 122)</p> <p>Descubre: Clasificación de cuadriláteros (pág 123)</p> <p>Descubre: Perímetro de un polígono (pág 124).</p> <p>Descubre: Área de una figura con un cuadrado de unidad (pág 125)</p> <p>Descubre: Circunferencia y círculo (pág 126)</p> <p>Matemáticamente (pág 121, 124, 125)</p> <p>Con la manos (pág 120, 121, 122, 123, 125,126)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Libro Media (apoyo en toda la Situación de aprendizaje) - LibroNet 2.0 + Bingel. - Chispas para transformar tu aula.
	<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>2, 5</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS</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>3.2.a. Ejemplificar problemas sobre situaciones cotidianas que se resuelven matemáticamente, comenzando a plantear preguntas y avanzando posibles conclusiones.</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>	<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>TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD:</p> <p>Estructuración</p>	<p>SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA:</p> <p>En esta fase vamos a desarrollar el trabajo sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Polígonos (pág 120) - Clasificación de triángulos (pág 122) 		<p>RECURSOS:</p> <p>Libro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra (apoyo en toda la Situación de aprendizaje)

	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de cuadriláteros (pág 123) - Perímetro de un polígono (pág 124). - Área de una figura con un cuadrado de unidad (pág 125) 		<ul style="list-style-type: none"> - 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 2,3,5	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear 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. 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.	
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD:	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase aplicaremos todo lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> - Conseguir figuras planas 		RECURSOS: Libro

Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar una circunferencia y sus elementos <p>Conecta con la realidad (pág 121, 127)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encontrar preguntas que se pueden resolver - Profundizar en las instrucciones de movimiento <p>Laboratorio de Problemas (pág 128)</p> <p>Taller de programación (pág 129)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calcula para llegar a 100 y 200 - Multiplicar por 10,100,1000 - Multiplicar por 10,100,1000 <p>Cálculo mental (pág 121, 125, 127)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer una invitación <p>Situación de aprendizaje (pág 132)</p>	<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>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>1,3,4,5</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>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>

		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.
TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD: Conclusión	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA: En esta fase valoraremos, ¿qué hemos aprendido de las figuras planas, perímetros, áreas, resolución de problemas ? - Comprueba tu progreso. (pág 130) - Aplica lo que has aprendido (pág 131) - Valora tu aprendizaje (pág 131) - Repasa lo que sabes (pág 133)	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.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 2,3,5	CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS 2.1.a. Comenzar a comparar y a emplear 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.

		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.
--	--	--

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

MEDIDAS GENERALES:

COMPROMISO

REPRESENTACIÓN

ACCIÓN Y EXPRESION

- 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.

	<ul style="list-style-type: none"> - 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	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.	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, 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.

		verbales, escritos o visuales.			
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 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.
5.1.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.	No realiza conexiones entre los diferentes elementos matemáticos ni aplica conocimientos y experiencias propias. Tampoco se inicia en	Comienza a realizar conexiones, con ayuda, entre elementos matemáticos muy básicos pero no aplica conocimientos y experiencias propias. Se inicia, de manera	Comienza a realizar conexiones, con y sin ayuda, entre elementos matemáticos básicos. Empieza a aplicar conocimientos y experiencias propias. Se inicia,	Comienza a realizar conexiones, con autonomía, entre diferentes elementos matemáticos. Empieza a aplicar conocimientos y experiencias propias. Se inicia,	Comienza a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.

	la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.	poco eficiente, en la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.	progresivamente, en la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.	de forma eficiente, en la aplicación y gestión matemática 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.			+	