

Justificación de la unidad didáctica

El centro de interés en esta unidad es la tecnología y los inventos que nos han hecho más fácil la vida a las personas. Se fomentará el hacer un uso responsable de la televisión, de las videoconsolas, de las tabletas, entendiendo que son parte de su ocio y estudio, pero sin perjuicio del tiempo que deben dedicar a la familia, al deporte y a los amigos.

Concreción de los objetivos de etapa

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a contextos reales y situaciones de su vida cotidiana.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
<ul style="list-style-type: none"> • Descomposición de números en decenas y unidades, hasta el 99. • Lectura y escritura de los números del 0 al 99. • Comparación y ordenación de una serie de números. • Resolución de sumas con llevadas y de restas sin llevar. • Aplicación de estrategias que favorecen el cálculo mental. • Resolución de problemas. • Lectura e interpretación de la información de un pictograma. • Iniciativa y constancia a la hora de resolver los problemas, respetando a los demás y colaborando activamente en los trabajos de equipo. 	1. Leer, escribir y comparar números hasta el 99.	1.1. Identifica, lee y escribe números de una y de dos cifras.	
		1.2. Escribe, al dictado, los números hasta el 99, relacionando el nombre del número con su grafía.	
		1.3. Compara números estableciendo relaciones de orden entre ellos.	
	2. Colocar y resolver operaciones de sumas con llevadas y restas sin llevar	2.1. Coloca números de una y dos cifras de forma correcta para sumar y restar.	
		3. Resolver operaciones de cálculo mental.	3.1. Resta decenas completas a decenas completas.
	4. Resolver problemas aplicando todos los pasos.		4.1. Identifica y escribe los datos de un problema.
			4.2. Selecciona y resuelve la operación adecuada.
		4.3. Expresa, con corrección, la solución del problema.	
	5. Leer e interpretar la información de pictogramas	5.1. Lee e interpreta la información de pictogramas.	

	ALIMNANDO	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
		1.1. Identifica, lee y escribe números de una y de dos cifras.
		1.2. Escribe, al dictado, los números hasta el 99, relacionando el nombre del número con su grafía.
		1.3. Compara números estableciendo relaciones de orden entre ellos.
		2.1. Coloca números de una y dos cifras de forma correcta para sumar y restar.
		3.1. Resta decenas completas a decenas completas.
		4.1. Identifica y escribe los datos de un problema.
		4.2. Selecciona y resuelve la operación adecuada.
		4.3. Expresa, con corrección, la solución del problema.
		5.1. Lee e interpreta la información de pictogramas.

T	UNIDAD PROGRAMACIÓN	FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR		FUNDAMENTACIÓN		
		Criterios de Evaluación Criterios de Calificación		Metodología	Agrupamientos	
		Competencias Clave				
		Instrumentos de evaluación				
3º	<p>ESTA TABLETA NO SE COME</p> <p>A través de las diferentes actividades propuestas en la unidad, se pretende que los alumnos y las alumnas adquieran los conocimientos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de números para construir los números del 0 al 99: orden, valor y grafía e Integrar y aplicar los conceptos asociados al sistema de numeración en las actividades propuestas y en su vida cotidiana. • La suma de tres sumandos sin llevadas para resolver operaciones de sumas con llevadas y de restas sin lleva. • Resolución de problemas aplicando todos los pasos para desarrollar estrategias para la resolución de problemas, incidiendo en la aplicación de todos los pasos necesarios para su resolución. • Pictogramas para leer e interpretar la información de un pictograma. • Adquirir el vocabulario relacionado con los conceptos matemáticos de la unidad para expresar sus conocimientos de forma oral y escrita. 	PMAT01C01 PMAT01C02 PMAT01C03 PMAT01C04 PMAT01C07	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en Comunicación lingüística • Competencia matemática y competencias de ciencia y tecnología • Aprender a aprender • Competencia digital • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 	En el desarrollo de la Unidad de Programación se emplean diversas estrategias metodológicas: <ul style="list-style-type: none"> • Como primer paso será siempre comprobar los conocimientos previos de los alumnos y partir de ellos. Para ello contamos con la lámina motivadora y el apartado «Qué sabemos», que nos ayudarán a descubrir ese punto de partida. • Trabajo reflexivo individual en el desarrollo de las actividades individuales. • Trabajo en grupo cooperativo: hacer grupos de 3 o 4 alumnos y utilizar las estructuras de cooperativo sugeridas en la guía del profesor para trabajar los principios de definición de objetivo grupal, interdependencia positiva e interacción cara a cara. • Puesta en común en gran grupo, después del trabajo individual o grupal. 	Gran grupo Grupos de 3- 4 Individual	
	Período		3ª y 4ª semana de mayo			
	Evaluación de la unidad	Desarrollo		(a rellenar por el docente)		
Mejora		(a rellenar por el docente)				

METODOLÓGICA		JUSTIFICACIÓN	
Espacios	Recursos	Estrategias para desarrollar educación en valores	PROGRAMAS
<ul style="list-style-type: none"> • Aula ordinaria • Aula de Informática / TIC 	<p>Para el tratamiento de la unidad, además del libro del alumno y la propuesta didáctica, le serán de gran utilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos fotocopiables de la propuesta didáctica, con actividades de refuerzo, de ampliación y de evaluación. • Cuadernos complementarios al libro del alumno. <p>Además, se propone la utilización del siguiente material manipulativo para ayudar a la adquisición de los contenidos presentados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ábacos, regletas, bloques multibase, etc., que potencien la manipulación y refuercen la comprensión del sistema de numeración decimal. • Recta numérica graduada, para situar y localizar números. • Tarjetas de cartulina con las grafías de los números presentados. • Tarjetas de cartulina con las sumas presentadas en la actividad de cálculo mental. Tendrán el resultado de la operación impreso por detrás. • Dominó de sumas y restas. • Cartas con las decenas del 10 al 90. • Material fungible, como cartulinas, plastilina, gomets, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • La perseverancia y el gusto personal por el trabajo bien hecho, la presentación ordenada de trabajos, la precisión... • La colaboración con compañeros y compañeras para realizar un aprendizaje cooperativo, la responsabilidad a la hora de hacerse cargo de pequeñas tareas para el progreso del grupo... • El lenguaje coeducativo debe mantenerse en todo momento en las situaciones de gran grupo y en el trabajo en grupos heterogéneos. 	<p>Plan Lector: Lectura de los textos del libro de texto, de otros libros, de la página web www.leerenelaula.com, etc., sacando conclusiones e inferencias necesarias para resolver las diferentes actividades y la tarea.</p>
			<p>Plan TIC: Uso de los materiales digitales, entre los que destacan las páginas http://anayaeducacion.com y http://anayadigital.es y con diferentes recursos y actividades.</p>
			<p>Otros Programas, Planes o proyectos del centro (a rellenar por el docente)</p>
<p>Medidas de atención a la diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de ampliación y de refuerzo de la propuesta didáctica y libro digital. - Fichas de ampliación y de refuerzo propuestas en los recursos fotocopiables y en el libro digital. 			
<p>Para el alumnado con dificultades de aprendizaje</p>	<p>(a rellenar por el docente)</p>		