

<b>UNIDAD: MAQUINANDO SUMAS</b>		<b>ASIGNATURA: Matemáticas</b>			
<b>NIVEL: 2º</b>		<b>Nº SESIONES: 10</b>			
<b>COMPETENCIAS BÁSICAS: TODAS</b>		<b>TEMPORALIZACIÓN: Segunda quincena septiembre.</b>			
<b>CONTENIDOS SUBYACENTES:</b> El conocimiento de la suma y su aplicación en la vida diaria.					
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> Los alumnos de segundo de primaria se convertirán en inventores, conocerán el algoritmo de la suma y su aplicación en la vida diaria. Para ello crearán una máquina de sumar que les ayudará en la realización de las mismas.					
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>O.G ETAPA</b>	<b>CCC</b>	
<b>ÁREA DE MATEMÁTICAS. BLOQUE 1: PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES MATEMÁTICAS</b>					
Planteamientos y estrategias para comprender y resolver problemas de suma referidos a situaciones reales sencilla:  Problemas orales, gráficos y escritos. Resolución individual o en grupo (trabajo cooperativo).  Explicación oral del proceso seguido en la resolución de problemas. Experimentación con materiales. Representación mediante dibujos.  Diseño de proyectos individuales o colectivos, planificación.	2ºMAT.BL1.2 En la resolución de problemas y pequeñas investigaciones científicas, utilizar diferentes estrategias como la manipulación y experimentación con materiales relacionados con el problema y la representación mediante dibujos y tablas, comunicando con claridad el proceso seguido.  2ºMAT.BL1.5 Participar en el proceso de planificación del desarrollo de un producto o una tarea, ordenar con ayuda los pasos a seguir, reconocer si los ha realizado correctamente y	<b>ESTÁNDARES</b> BL1:2.1  BL1:1.1/2.2/ 2.3/2.4/ 2.5/ 3.1/3.2/4.1/ 4.2	1ºMAT.BL1.2.1 Utiliza estrategias, como la manipulación y la experimentación con materiales relacionados con el problema, así como la representación mediante dibujos, como juego o experimentación, en la resolución de problemas y pequeñas investigaciones científicas.  2ºMAT.BL1.5.1 Reconoce si ha seguido correctamente los pasos para el desarrollo de un producto o una tarea planificada de forma colectiva.  2ºMAT.BL1.2.2 Comunica el proceso seguido en la resolución de un problema siguiendo un orden lógico	b)g)  b)g)  b)	CMCT CCLI CAA  CMCT CAA  CAA SIEE

<p>Organización de un proyecto con ayuda</p>	<p>expresar sus opiniones sobre el resultado.  2ºMAT.BL1.5.2 Describe los pasos que ha seguido para realizar un producto o una tarea y da su opinión sobre la calidad de realización de cada uno de los pasos.  2ºMAT.BL1.6 Buscar y seleccionar información de forma guiada en diferentes medios reconociendo que ésta puede no ser fiable, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente. Organizar la información utilizando la escritura mediante listas, secuencias temporales, tablas e imágenes.</p>		<p>al manipular y experimentar con materiales.  2ºMAT.BL1.5.1 Reconoce si ha seguido correctamente los pasos para el desarrollo de un producto o una tarea planificada de forma colectiva.  1ºMAT.BL1.5.2 Expresa sus gustos y opiniones sobre el resultado de un producto o tarea.  2ºMAT.BL1.2.2 Comunica el proceso seguido en la resolución de un problema siguiendo un orden lógico al manipular y experimentar con materiales.  2ºMAT.BL1.5.2 Describe los pasos que ha seguido para realizar un producto o una tarea y da su opinión sobre la calidad de realización de cada uno de los pasos.</p>		
<p><b>ÁREA DE MATEMÁTICAS. BLOQUE 2: NÚMEROS</b></p>					
<p>Nombre y grafía de los números de hasta tres cifras reconociéndolos en calendarios, listas, revistas y cualquier situación con contenido numérico. Orden numérico de números de hasta tres cifras.</p>	<p>2ºMAT.BL2.1 Leer y escribir el valor de números naturales hasta tres cifras en situaciones de carácter numérico de aula y personales, juegos con la intención de medir, contar, ordenar o comparar dichos</p>	<p><b>ESTÁNDARES</b>  BL2: 1.1/ 1.2/  2.1/ 2.2/ 2.3/  2.4/ 2.5/ 3.2/  3.3/ 7.1/ 7.2/  8.4/ 8.10</p>	<p>1ºMAT.BL2.1.1 Lee y escribe el valor de números naturales hasta dos cifras en situaciones de carácter numérico de aula y personales, juegos con la intención de medir, contar, ordenar o comparar.</p>	<p>e)g)h)</p>	<p>CMCT  CCLI  CSC</p>

	números utilizando elementos numerados.		2ºMAT.BL2.1.1 Lee y escribe el valor de números naturales hasta tres cifras, en situaciones de carácter numérico de aula y personales, juegos con la intención de medir, contar, ordenar o comparar.		
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS:</b>	Conocer la numeración, asociación cantidad-grafía, identificar las operaciones básicas, reconocer el valor posicional.				
<b>TAREA: CREACIÓN DE UNA MÁQUINA PARA PODER REALIZAR SUMAS DE MANERA AUTÓNOMA.</b>					
<b>ACTIVIDAD 0. MOTIVACIÓN. CONOCIMIENTOS PREVIOS</b>			<b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Motivar</b>		
<b>EJERCICIO 0.1.</b> Montar un puzzle por equipos (con imagen de una suma). A partir de ahí hacer preguntas (cuándo usan la operación, para qué sirve,...) <b>EJERCICIO 0.2.</b> Buscar sumas escondidas por la clase y resolverlas.			<b>Organización</b>		
			<b>Nº de sesiones: 1</b>	<b>Agrupamiento</b> o Cooperativo	<b>Lugar</b> Aula
<b>ACTIVIDAD 1. RECORDAR Y CONOCER LOS NÚMEROS</b>			<b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Recordar</b>		
<b>EJERCICIO 1.1.</b> Encontrar números de tres cifras. <b>EJERCICIO 1.2.</b> Nombrar los números encontrados. <b>EJERCICIO 1.3.</b> Identificar UNIDAD, DECENA y CENTENA. (Ábacos). <b>EJERCICIO 1.4.</b> Repetir sumas con regletas. <b>EJERCICIO 1.5.</b> Pensar, escribir y enseñar en pizarra.			<b>Organización</b>		
			<b>Nº de sesiones: 2</b>	<b>Agrupamiento</b> o Individual Cooperativo	<b>Lugar</b> Aula
<b>ACTIVIDAD 2. ¿CÓMO SUMAMOS?</b>			<b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Comprender</b>		
<b>EJERCICIO 2.1.</b> Visualizar un vídeo explicativo de la suma.			<b>Organización</b>		

<p><b>EJERCICIO 2.2.</b> Realizar KAHOOT de diferentes sumas. (inferir)</p> <p><b>EJERCICIO 2.3.</b> Recordatorio de la mecánica de la suma, realizado por el docente.</p> <p><b>EJERCICIO 2.4.</b> Grupo de expertos: explicar a sus iguales</p>	<p><b>Nº de sesiones: 2</b></p>	<p><b>Agrupamiento</b> o Individual Cooperativo</p>	<p><b>Lugar</b> Aula</p>
<p><b>ACTIVIDAD 3. NOS PONEMOS EN MARCHA</b></p>			
<p><b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Aplicar</b></p>			
<p><b>Organización</b></p>			
<p><b>EJERCICIO 3.1.</b> Emplear material manipulativo para resolver sumas (regletas).</p> <p><b>EJERCICIO 3.2.</b> Realizar sumas de unidades cuyo resultado sea un número mayor a la decena.</p> <p><b>EJERCICIO 3.3.</b> Practicar sumas con cálculo mental, utilizando soporte visual.</p> <p><b>EJERCICIO 3.4.</b> Resolver sumas con llevadas que proporcionen clave para descubrir un dibujo.</p>	<p><b>Nº de sesiones: 2</b></p>	<p><b>Agrupamiento</b> o Individual Pareja</p>	<p><b>Lugar</b> Aula</p>
<p><b>ACTIVIDAD 4. TENGO UN PROBLEMA</b></p>			
<p><b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Analizar</b></p>			
<p><b>Organización</b></p>			
<p><b>EJERCICIO 4.1.</b> Trabajo por estaciones de aprendizaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Inventar problemas.</li> <li>2- Unir el problema con la solución.</li> <li>3- Examinar y razonar un problema para encontrar su solución.</li> <li>4- Realizar problemas utilizando la tableta.</li> </ol>	<p><b>Nº de sesiones:1</b></p>	<p><b>Agrupamiento</b> o Pequeño grupo</p>	<p><b>Lugar</b> Aula</p>
<p><b>ACTIVIDAD 5. ¿QUÉ HE APRENDIDO?</b></p>			
<p><b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Evaluar</b></p>			
<p><b>Organización</b></p>			
<p><b>EJERCICIO 5.1.</b> Plickers con soporte en papel.</p> <p><b>EJERCICIO 5.2.</b> Sumas explosivas.</p>	<p><b>Nº de sesiones:1</b></p>	<p><b>Agrupamiento</b> o Individual</p>	<p><b>Lugar</b> Aula</p>
<p><b>ACTIVIDAD 6. MAQUINANDO SUMAS</b></p>			
<p><b>TAXONOMÍA DE BLOOM: Crear</b></p>			
<p><b>EJERCICIO 6.1.</b> Creación de una máquina de sumar</p>	<p><b>Nº de sesiones:1</b></p>	<p><b>Agrupamiento</b> o Individual</p>	<p><b>Lugar</b> Aula</p>
<p><b>EVALUACIÓN</b></p>			
<p>Por parte del maestro/a se valorará la realización de todas las actividades realizadas y el resultado final (tareas). La autoevaluación se realizará por parte del alumnado y del profesorado. El alumnado evaluará el proceso de aprendizaje, el desarrollo de las actividades y tarea grupal.</p>			

**Para finalizar los alumnos comprobaran sus propias sumas utilizando la máquina.**

<b>EVALUACIÓN</b>	<b>AUTOEVALUACIÓN</b>	<b>COEVALUACIÓN</b>
<b>-Rubrica de realización de sumas. -Plickers.</b>	<b>-Diana del proceso de aprendizaje. -Rúbrica del trabajo cooperativo. -Diana valores inclusivos (del docente).</b>	<b>-Lista de cotejo del trabajo en grupo.</b>