

# UNIDAD 2. Tenemos tiempo

## PROGRAMACIÓN

### Contenidos

### Criterios de evaluación

Nombre y grafía de los números del 100 al 199	1. Leer y escribir los números naturales del 100 al 199.	
Descomposición de forma aditiva	2. Descomponer números naturales de tres cifras de forma aditiva.	
Construcción de series ascendentes y descendentes	3. Realizar mentalmente operaciones y cálculos numéricos sencillos para completar series ascendentes y descendentes.	
Números pares e impares	4. Identificar números pares e impares.	
Anterior y posterior	5. Identificar el número anterior y el posterior a uno dado.	
Comparación de números de tres cifras	6. Comparar y ordenar los números naturales, utilizándolo en la interpretación y la resolución de problemas en contextos reales.	
Recta numérica	7. Representar e identificar números en la recta numérica.	
Operaciones con números naturales: adición de dos o tres números de hasta tres cifras, con y sin llevadas	8. Realizar cálculos numéricos básicos con la operación de adición utilizando diferentes estrategias y procedimientos.	
Cálculo mental: suma y resta de 10 a números de dos cifras	9. Conocer y utilizar estrategias básicas de cálculo mental.	
Lecturas en relojes analógicos y digitales	10. Leer e interpretar la hora en relojes analógicos y digitales (en punto, y media, y cuarto y menos cuarto).	
Rectas paralelas, secantes y perpendiculares	11. Utilizar las nociones de paralelismo y perpendicularidad para describir y comprender situaciones del entorno escolar y familiar.	
El punto	12. Identificar puntos en el entorno inmediato.	
Análisis y comprensión del enunciado de un problema para elegir la pregunta que se puede responder a partir de un dibujo	13. Utilizar procesos de razonamiento para elegir la pregunta que se puede responder a partir de un dibujo.	
Expresión verbal del proceso seguido en la resolución de un problema	14. Expresar verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema.	

Estándares de aprendizaje evaluables	Páginas del LA	Competencias clave	Evaluación
<b>1.1</b> Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en las que se utilizan los números del 100 al 199.	34-35		EC: acts. 1 y 2 p. X
<b>1.2</b> Lee y escribe los números del 100 al 199, aplicándolos a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana.	34-35		LA: act 1 p. 48 EC: act. 1 p. X
<b>2.1</b> Descompone números del 0 al 199 de forma aditiva.	34-35		LA: act 1 p. 48
<b>3.1</b> Realiza sumas y restas mentalmente para construir series ascendentes y descendentes.	34		EC: act. 3 p. X
<b>4.1</b> Identifica números pares e impares en una lista de números hasta el 199.	36		LA: act 3 p. 48 EC: acts. 4 y 5 p. X
<b>5.1</b> Nombra o escribe el número anterior y el posterior de cualquier número hasta el 199.	37		LA: act 2 p. 48 EC: act. 6 p. X
<b>6.1</b> Compara y ordena números naturales hasta el 199 por el valor posicional y por representación en la recta numérica, aplicándolo a textos numéricos y a situaciones de la vida cotidiana.	38		LA: act 2 p. 48 EC: act. 7 p. X
<b>7.1</b> Representa e identifica números representados en la recta numérica.	38		LA: act 2 p. 48 EC: act. 8 p. X
<b>8.1</b> Realiza sumas con y sin llevadas de números de hasta tres cifras, en situaciones cotidianas y de resolución de problemas.	39-41		LA: act 3 p. 48 EC: act. 9-11 p. X2
<b>9.1</b> Utiliza estrategias de cálculo mental para sumar y restar 10 a números de dos cifras.	41, 43		EC: act. 3 p. X y act. 12 p. X2
<b>10.1</b> Lee e interpreta la hora en relojes analógicos y digitales (en punto, y media, y cuarto y menos cuarto), y lo aplica a contextos reales y de resolución de problemas.	42, 46 y 47		LA: act 4 p. 49 EC: act. 13 p. X2
<b>11.1</b> Identifica posiciones relativas de rectas en el entorno escolar y familiar.	43		LA: act 5 p. 49 EC: act. 14 p. X2
<b>12.1</b> Asocia el concepto de punto a la intersección de dos rectas en el plano.	43		LA: act 5 p. 49
<b>13.1</b> Elige la pregunta de un problema que se puede responder a partir de un dibujo.	44-45		EC: act. 15 p. X2
<b>14.1</b> Se inicia en la comunicación verbal de forma razonada del proceso seguido en la resolución de un problema.	44-45		EC: act. 9 p. X2

NOTA: LA: Libro del alumno    EC: Evaluación complementaria (Propuesta didáctica)



### CONSIDERACIONES PARA LA UNIDAD

#### CONTENIDOS PREVIOS

- Nombre y grafía de los números del 0 al 100.
- Comparación de números de hasta dos cifras.
- Operaciones con números naturales: adición de dos números de hasta dos cifras sin llevadas.

#### ELEMENTOS TRANSVERSALES

- Igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- Actividad física.
- Igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

#### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Es importante trabajar en primer lugar de forma manipulativa. Utilizar un ábaco podría resultar muy útil para formar números hasta 199 y trabajar la descomposición y el valor posicional de forma visual y manipulativa.

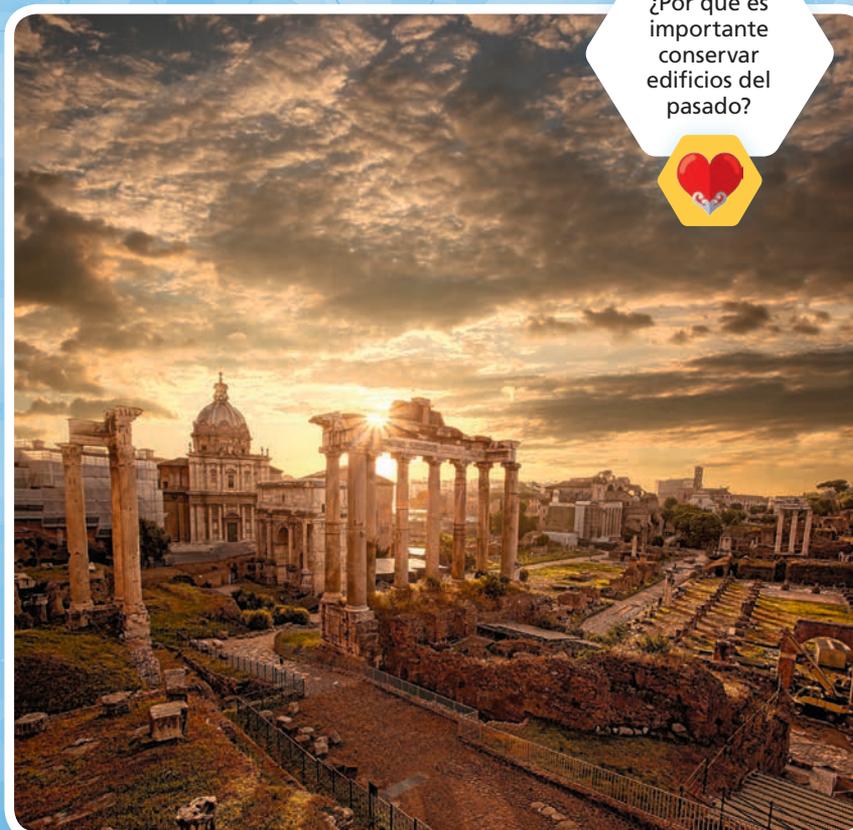
Buscar situaciones ordinarias en las que se utilicen los números pares e impares y realizar juegos basados en los mismos, como el de «pares o nones», ayudará a los alumnos a comprender e interiorizar mejor este concepto.

La recta numérica se utilizará como apoyo gráfico para presentar los contenidos y realizar las actividades de anterior y posterior, así como de comparación de números. Por tanto, conviene asegurarse de que todos los alumnos son capaces de localizar y representar con facilidad números en la recta numérica. También conviene repasar los signos  $<$ ,  $=$  y  $>$  para evitar futuras dificultades.

Utilizar el material que van a construir al final de la unidad para practicar la lectura y escritura de horas ayudará a los alumnos a superar las posibles dificultades.

Las distintas posiciones de rectas se presentarán con dibujos y con objetos de la realidad donde se puedan observar. A la hora de representar las rectas es importante que utilicen una regla y lo hagan con limpieza.

¿Por qué es importante conservar edificios del pasado?



#### SABER SER

El objetivo de la pregunta es hacer reflexionar al alumno sobre la importancia que tiene conservar el patrimonio. Incidir en que gracias a él se establecen vínculos de identidad ya que es algo común y propio de todos.

Aprovechar para enlazar los contenidos de historia que se puedan estar trabajando en las áreas de Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.

**Magos**, el tiempo es mágico y con su ayuda alcanzaréis vuestra meta. ¡Todo es cuestión de tiempo!

¿Cómo sabes a qué hora te debes levantar?



¿Cómo leerías la hora en estos relojes?



### SABER

La cuestión permite trabajar con el niño qué opciones existen para saber que es la hora de levantarse.

Preguntarles si alguien les levanta y cuándo, les hará conscientes de la importancia de tener un horario establecido como modo de organización.

### SABER HACER

Es necesario que el niño concluya para qué sirven las distintas agujas que aparecen en los relojes analógicos de la imagen.

### GAMIFICACIÓN

Al comienzo de la unidad, se puede hacer hincapié en que el tiempo es esencial en la vida real y en que esa necesidad permite que se organicen las tareas de forma más práctica y eficiente.

Tanto en esta parte como en la resolución de las preguntas vinculadas a las imágenes, se pueden repartir estrellas por alguno de estos aspectos:

- Creatividad y originalidad.
- Respeto del turno de palabra.
- Orden, limpieza y corrección en la presentación.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Emplear la estructura **Parada de tres minutos** para analizar las fotografías.

**Actividades.** Responder a las preguntas con la estructura **Mejor entre todos**. Al finalizar hacer una puesta en común todo el grupo clase.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia visual-espacial

Para ahondar más en la fotografía de la niña despertándose, presentar otras situaciones en las que sería útil conocer la hora.

#### Inteligencia interpersonal

Trabajar en grupo las distintas preguntas de la doble página, respetando las respuestas de los compañeros.

### RUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO

Siguiendo la estructura de **Las partes y el todo**, se pedirá a los alumnos que observen la primera imagen, indiquen de qué partes consta, cuál es su función y que pasaría si faltara. Se sugiere ir completando el organizador visual correspondiente a lo largo del desarrollo.

## ★ Números del 100 al 199

NÚMEROS



### CONTENIDOS

- Nombre y grafía de los números del 100 al 199.
- Descomposición de forma aditiva.
- Construcción de series ascendentes y descendentes.

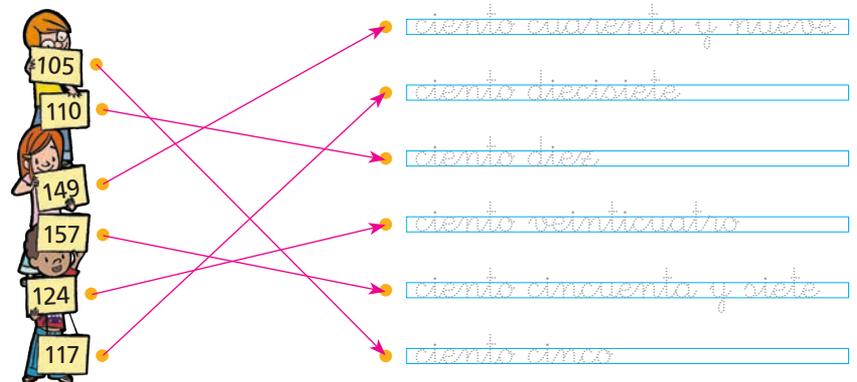
### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Comunicación lingüística.

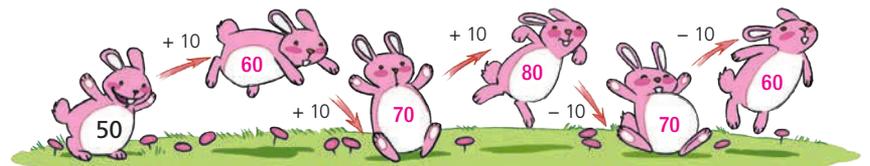
### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Explicar la descomposición en sus órdenes de unidades de un número de tres cifras, ya que su conocimiento es fundamental. Insistir en las equivalencias entre unidad, decena y centena:  
1 centena = 10 decenas = 100 unidades  
1 decena = 10 unidades.
- Utilizar un ábaco para la representación de números y la realización de operaciones con ellos.
- Escribir en la pizarra varios números de tres cifras para que los alumnos, por orden, salgan a realizar las siguientes actividades:
  - Rodear primero las unidades, luego las decenas y por último las centenas.
  - Leer cada uno de los números escritos.
  - Representar en el ábaco los números escritos.
- Los alumnos escribirán en su cuaderno, tanto numérica como literalmente, los números que el profesor represente en el ábaco.
- Leer en voz alta las actividades propuestas en el libro para, antes de pasar a realizarlas, resolver cualquier duda que pueda surgir.

1 Repasa y une según corresponda.



2 Continúa la serie.



### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Representar en el ábaco los números de la actividad 4 de la página 35.
- Escribir en tu cuaderno cómo se leen estos números.  
153      111      126      172      190
- ¿Qué número está formado por 2 D, 1 C y 8 U?
- Escribir los siguientes números.  
Ciento doce      Ciento sesenta y ocho      Ciento ochenta y siete
- Escribir tres números distintos de tres cifras que tengan un uno en las centenas y un cinco en las decenas.
- Descomponer los siguientes números en centenas, decenas y unidades.  
125                      140                      188  
101                      137                      144



## ★ Números pares e impares

NÚMEROS



Los números **pares** terminan en 0, 2, 4, 6 y 8.  
Los números **impares** terminan en 1, 3, 5, 7 y 9.

### CONTENIDOS

- Números pares e impares.
- Anterior y posterior.
- Recta numérica.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Explicar la utilidad de los números en las actividades cotidianas provocando una «lluvia de ideas» sobre situaciones o lugares en los que aparecen. Anotar en la pizarra todas las aportaciones de los alumnos.
- Explicar la clasificación de los números en pares o impares según se pueda hacer con ellos dos grupos iguales o no.
- Pedir a los alumnos que memoricen las características de los números pares e impares que aparecen en la presentación.
- Utilizar objetos comunes como lápices o cromos para verificar si los números de una cifra son pares o impares comprobando si pueden hacer con ellos dos grupos iguales o no. Practicar por parejas.
- Pedir a los alumnos que escriban en el cuaderno cinco números pares y cinco números impares y posteriormente corregir la actividad en voz alta razonando las respuestas.
- Realizar de forma oral actividades del tipo: indica el número anterior a uno dado; indica dos o más números posteriores a uno dado.
- Dibujar en la pizarra una recta numérica del 120 al 140, por ejemplo, y utilizarla para representar en la misma el número anterior o el posterior a uno ya representado o dos o más números mayores o menores que este.

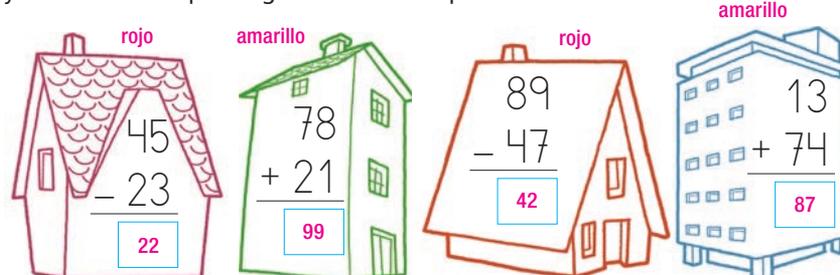
- 1 Escribe 3 números pares entre 200 y 300 y 3 números impares entre 100 y 250. Después ordénalos de mayor a menor. **Respuesta libre. Ejemplo:**

• Pares → 202 206 208

• Impares → 101 213 233

233 > 213 > 208 > 206 > 202 > 101

- 2 Calcula estas operaciones. Después colorea de rojo las casas con resultados pares y de amarillo las que tengan resultados impares.



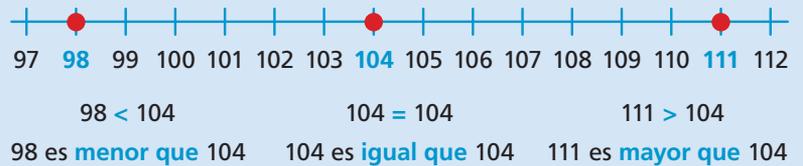
### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Indicar si son pares o impares estos números.  
27 68 56 77 63 50 20
- Escribir una relación con los nombres de los niños y niñas que en la lista de clase tienen asignado un número par y otra con los nombres de aquellos que tienen asignado un número impar.
- Escribir 3 números pares que sean mayores que 50 y tres números impares que sean menores que 35.
- Dibujar en el cuaderno una recta del 140 al 150 y rodear los números impares.



## ★ Comparación de números

NÚMEROS



### CONTENIDOS

- Comparación de números de tres cifras.
- Recta numérica.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Utilizar un ábaco ayudará a que los alumnos adquieran los conceptos relativos a la comparación de números.
- Explicar la comparación de números de tres cifras con el apoyo de la recta numérica y permitir que sean los propios alumnos los que adquieran otras técnicas de comparación.
- Comprobar que los alumnos comparan primero la cifra de las centenas y que solo comparan la cifra de las decenas cuando en las centenas coinciden y del mismo modo con las unidades.
- Escribir en la pizarra parejas de números separados por un espacio para que los alumnos escriban entre ellos los signos  $<$ ,  $=$  o  $>$  según corresponda.
- Enumerar situaciones en las que aparezcan números de tres cifras que haya que comparar.

### 🔑 GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir estrellas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Finalización de la tarea a tiempo.

### 👥 APRENDIZAJE COOPERATIVO

Tras la explicación usar la estructura **El saco de dudas** para aclarar todas las dificultades que hayan podido surgir.

**Actividades.** Usar **Trabajo por parejas** para resolverlas y la estructura **El número** para la corrección.

- 1 Colorea de rojo el número mayor y de verde el menor.

17      156      101      53      184      176

verde      rojo

- Ahora ordénalos todos de mayor a menor.

184 > 176 > 156 > 101 > 53 > 17

- 2 Jaime ha ganado 43 combates de judo y Rubén 34. ¿Cuál de los dos ha ganado más combates?



Ha ganado más combates .

- Comenta si el judo es más un deporte de chicos o de chicas.

**Respuesta libre.**

- 3 Explica que harías para representar en este ábaco un número mayor. ¿Y un número menor?

**Respuesta libre.**

**Ejemplo:**

Para un número mayor meter una ficha roja.  
Para un número menor quitar una ficha verde.



### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Ordenar de mayor a menor los siguientes grupos de números.  
105, 123, 115      131, 103, 113      167, 178, 182
- Rodear los números mayores que 123 y subrayar los menores que 132.  
115    170    130    153    129    131    12    163
- Completar para que sean ciertas las siguientes desigualdades.  
 $183 > \underline{\quad}$        $190 < \underline{\quad}$        $\underline{\quad} > 156$        $\underline{\quad} < 137$
- Con ayuda de un ábaco, comparar por parejas y de forma alternativa, dos números que un compañero proponga a otro.

# ★ Suma sin llevadas

## OPERACIONES

Coloco los sumandos y sumo las unidades.

$$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 122 \\ + 37 \\ \hline 9 \end{array}$$

Sumo las decenas.

$$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 122 \\ + 37 \\ \hline 59 \end{array}$$

Sumo las centenas.

$$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 122 \\ + 37 \\ \hline 159 \end{array}$$

- 1 Suma y colorea los resultados mayores que 170.

$$\begin{array}{r} 123 \\ 4 \\ + 32 \\ \hline 159 \end{array} \quad \begin{array}{r} 130 \\ 16 \\ + 42 \\ \hline 188 \end{array} \quad \begin{array}{r} 115 \\ 33 \\ + \\ \hline 148 \end{array} \quad \begin{array}{r} 61 \\ 108 \\ + \\ \hline 169 \end{array}$$



- Rodea la suma que tiene como resultado el número inmediatamente anterior a 189.

- 2 Escribe las sumas en vertical y calcula el resultado.

$147 + 2$	$163 + 21$	$113 + 85$	$126 + 133$
$\begin{array}{r} 147 \\ + 2 \\ \hline 149 \end{array}$	$\begin{array}{r} 163 \\ + 21 \\ \hline 184 \end{array}$	$\begin{array}{r} 113 \\ + 85 \\ \hline 198 \end{array}$	$\begin{array}{r} 126 \\ + 133 \\ \hline 259 \end{array}$

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Relacionar las sumas de la columna de la izquierda con los resultados de la columna de la derecha.

$116 + 82$	$155$
$143 + 25$	$172$
$132 + 40$	$198$
$124 + 31$	$168$

- Averiguar qué número se obtendrá al sumar una decena y cinco unidades a cada uno de estos números.

19	48	65	77	81	94
----	----	----	----	----	----

## CONTENIDOS

- Operaciones con números naturales: adición de dos números de hasta tres cifras sin llevadas.

## COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

## SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Utilizar un ábaco facilitará la comprensión del algoritmo de la suma.
- Repasar mediante ejemplos el algoritmo de la suma de dos números de dos cifras sin llevadas. Insistir en la correcta colocación de los sumandos para calcular una suma, haciendo coincidir las unidades del mismo orden.
- Buscar y describir situaciones de la vida real en las que haya que sumar números de hasta tres cifras.

## APRENDIZAJE COOPERATIVO

Explicar los contenidos con la estructura **Parada de tres minutos**.

**Actividades.** Usar la estructura **1-2-4** para resolver las actividades. Para la corrección emplear la estructura **Números iguales juntos**.

## INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

### Inteligencia lógico-matemática

Calcular la siguiente suma y escribir otras dos, con distintos sumandos, que tengan el mismo resultado:  $135 + 53$ .

### Inteligencia lógico-matemática, cinestésica corporal e interpersonal

El profesor entregará a cada alumno un papel en el que habrá escrito un número de tres cifras. A una orden del profesor, buscar a un compañero que tenga un número mayor que el vuestro, otro que tenga un número igual al vuestro y otro que tenga un número menor que el vuestro y anotar los tres números ordenados de menor a mayor.

## ★ Suma de dos números con llevadas

OPERACIONES

Sumo las unidades y coloco la decena.

$$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 158 \\ + 24 \\ \hline 182 \end{array}$$

Sumo todas las decenas.

$$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 158 \\ + 24 \\ \hline 82 \end{array}$$

Sumo las centenas.

$$\begin{array}{r} \text{C D U} \\ 158 \\ + 24 \\ \hline 182 \end{array}$$

### CONTENIDOS

- Operaciones con números naturales: adición de dos o tres números de hasta tres cifras, con llevadas.
- Descomposición de forma aditiva.
- Cálculo mental: suma de 10 a números de dos cifras.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Recordar la descomposición en órdenes de unidades de los números de tres cifras e insistir en las equivalencias entre unidades, decenas y centenas. Utilizar el ábaco a la hora de introducir estos contenidos, ya que permite visualizar y manipular el paso de unos órdenes de magnitud a otros.
- Explicar el algoritmo de la suma indicando que se comienza siempre por la derecha, es decir, por las unidades, luego por las decenas y por último por las centenas. Insistir en que diez unidades equivalen a una decena y diez decenas equivalen a una centena.
- Proponer varios ejercicios de sumas para que los alumnos los hagan de forma individual en su cuaderno y posteriormente vayan saliendo a corregirlos a la pizarra para detectar posibles deficiencias en el aprendizaje del algoritmo de la suma.
- Leer las actividades propuestas en la doble página antes de pasar a resolverlas para aclarar las posibles dudas que puedan surgir.
- Recordar que las sumas pueden escribirse tanto en horizontal como en vertical y que para realizarlas en vertical es necesario que las unidades de todos los sumandos estén en la misma columna, lo mismo las decenas y las centenas.

- 1 Coloca en vertical y calcula la suma.

$148 + 69$

$$\begin{array}{r} \text{C} \\ 148 \\ + 69 \\ \hline 217 \end{array}$$

$126 + 95$

$$\begin{array}{r} \text{C} \\ 126 \\ + 95 \\ \hline 221 \end{array}$$

$174 + 49$

$$\begin{array}{r} \text{C} \\ 174 \\ + 49 \\ \hline 223 \end{array}$$

$169 + 53$

$$\begin{array}{r} \text{C} \\ 169 \\ + 53 \\ \hline 222 \end{array}$$

- ¿Qué suma tiene el resultado 2 C, 2 D y 1 U? Rodea.

- 2 Ordena de menor a mayor los resultados de las sumas anteriores.

$217 < 221 < 222 < 223$

- 3 Contesta a estas preguntas.

- ¿Qué número tiene 6 unidades más que 158? **164**
- ¿Qué número tiene 6 decenas más que 139? **199**

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Javier se ha leído un libro de aventuras en dos sesiones; en la primera leyó 127 páginas y en la segunda, 46 páginas. ¿Cuántas páginas tiene el libro que ha leído Javier?
- Colocar en vertical y calcular las siguientes sumas. Ordenar de menor a mayor los resultados obtenidos.
 

$12 + 62 + 17$	$9 + 15 + 24$	$14 + 21 + 26$
$32 + 16 + 7$	$26 + 43 + 19$	$46 + 8 + 35$
- Luis, Juan y Marta han juntado sus cromos. Luis tiene 123 cromos, Juan 19 y Marta 45. ¿Cuántos cromos tienen entre los tres?



## ★ El reloj y la hora

MEDIDA

### CONTENIDOS

- Lecturas en relojes analógicos y digitales.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Describir entre toda la clase las diferencias y semejanzas que hay entre un reloj analógico y uno digital. Sería conveniente que pudieran visualizar un reloj real de cada tipo para observar como va cambiando la hora en cada uno de ellos.
- Leer y representar, tanto en un reloj analógico como en el digital, algunas horas señaladas del día como la hora de entrada al colegio, la hora del recreo, la hora de la comida, etcétera.

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Después de la explicación teórica, hacer una **Parada de tres minutos**.

**Actividades.** Realizar las actividades con la estructura **1-2-4** y corregir con **Uno por todos**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia intrapersonal

Hacer que el alumno reflexione sobre sus hábitos de sueño marcando en un reloj digital o analógico la hora a la que se acuesta y a la que se levanta habitualmente y entablar en el grupo un debate sobre las horas que cada uno duerme.

#### Inteligencia lingüístico-verbal

Escribir un cuento entre todos. Cada miembro del grupo deberá decir, de forma alternativa, una frase para ir añadiendo al cuento. Este debe comenzar con la siguiente frase: «Había una vez un reloj que se encontraba...», y debe finalizar al terminar la segunda vuelta, cuando todos hayáis dicho dos frases.



Son las 11 **en punto**.



Son las 11 **y cuarto**.

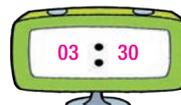


Son las 11 **y media**.



Son las 12 **menos cuarto**.

- 1 Observa la hora que marcan los relojes analógicos y completa los digitales.



- 2 Escribe qué hora marcan los relojes.



12 en punto



8 y media

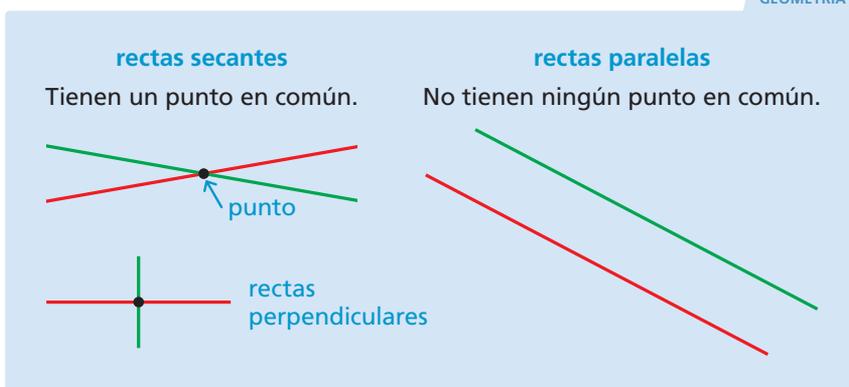
- 3 ¿A qué hora te sueles acostar y levantar? ¿Crees que duermes suficientes horas? **Respuesta libre.**

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Dibujar relojes digitales y marcar las horas que aparecen en la actividad 1 de la página 38 del libro.
- Escribir la hora a la que terminé de comer si empecé a las 12:45 y tardé media hora.

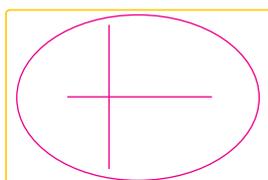
## ★ Posiciones de rectas. El punto

GEOMETRÍA



1 Dibuja las rectas que se indican y rodea las que tengan un punto en común.

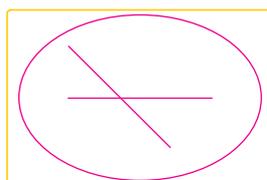
rectas perpendiculares



rectas paralelas



rectas secantes



### Cálculo mental

2 Observa y completa.

$$82 - 10 = 72$$



$$49 - 10 = \boxed{39}$$

$$76 - 10 = \boxed{66}$$

$$23 - 10 = \boxed{13}$$

$$95 - 10 = \boxed{85}$$

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Dibujar con negro una recta y trazar después con rojo una recta secante, con azul una perpendicular y con verde una paralela. Señalar los puntos en común.
- Definir rectas secantes, perpendiculares y paralelas.

### CONTENIDOS

- Rectas paralelas, secantes y perpendiculares.
- El punto.
- Cálculo mental: resta de 10 a números de dos cifras.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Acompañar las definiciones anteriores con dibujos en la pizarra y pedir a los alumnos que dibujen pares de rectas indicando si son paralelas o secantes, y en el caso de ser secantes, si son perpendiculares.
- Explicar a los alumnos cómo utilizar la regla para dibujar rectas. Pedirles que traigan una regla a clase y practiquen en el cuaderno antes de realizar las actividades del libro.

### 🔑 GAMIFICACIÓN

En la actividad seleccionada, se pueden repartir estrellas a los alumnos que destaquen en alguno de estos aspectos, al margen de la corrección de la propia actividad:

- Orden, limpieza y corrección en la presentación.

### 👥 APRENDIZAJE COOPERATIVO

Después de la explicación usar **Parada de tres minutos**.

**Actividades.** Resolver utilizando la estructura **Trabajo por parejas** y utilizar **El número** para la corrección.

### 🧠 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia intrapersonal

En grupos de 4, utilizando palillos, representar cada uno dos rectas secantes, dos paralelas y dos perpendiculares y resaltar con plastilina los puntos en los que se cortan.

## ¡No hay problema!

### CONTENIDOS

- Análisis y comprensión del enunciado de un problema para elegir la pregunta que se puede responder a partir de un dibujo y resolver el problema.
- Expresión verbal del proceso seguido en la resolución de un problema.

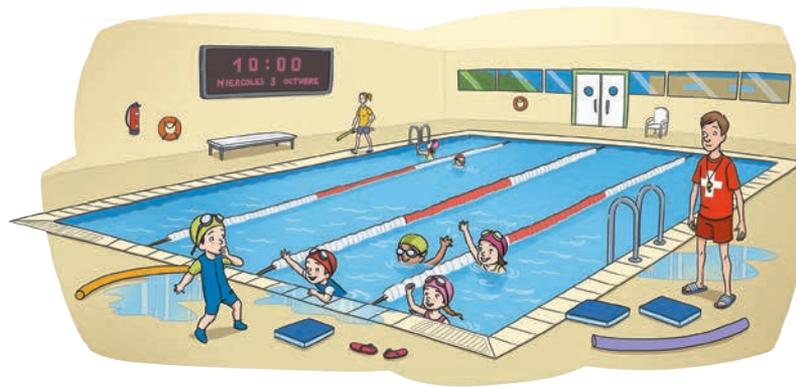
### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Comunicación lingüística.
- Aprender a aprender.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Hacer una descripción pormenorizada de la ilustración inicial ya que servirá de referente para la resolución de las actividades propuestas. La imagen dará pie a entablar un diálogo entre toda la clase de los detalles de la misma relacionándolos con las actividades deportivas que ellos realizan.
- Recordar el procedimiento a seguir en la resolución de un problema y explicar la importancia de cada uno de los pasos. Señalar que las ilustraciones que suelen acompañar a algunos problemas nos ayudan a entender el enunciado y en ocasiones facilitan datos necesarios para su resolución.
- Observar que no todas las preguntas que se pueden formular sobre el enunciado de un problema pueden ser contestadas, ya que para ello es imprescindible conocer los datos.
- Hacer una lluvia de ideas sobre posibles preguntas apropiadas que puedan ser contestadas a través de los datos contenidos en una ilustración o en el enunciado de un problema.
- Elegir una ilustración de la unidad o hacer una nueva para elaborar entre todas preguntas que se puedan responder observando la ilustración.
- Escribir una pregunta en la pizarra y por grupos hacer un dibujo con el que se pueda resolver.

Subraya la pregunta que puedes responder a partir del dibujo y resuelve.



- 1 Daniel ha empezado hoy las clases de natación con el colegio y está un poco asustado.
- ¿Cuántos niños han ido hoy a la piscina?
  - ¿Cuántos monitores trabajan en la piscina?
  - ¿Cuántos niños hay dentro del agua?

Solución: Hay 7 niños dentro del agua.

♥ Daniel lo está pasando mal. ¿Qué haces tú para superar el miedo?  
Respuesta libre.

- 2 Explica cómo has resuelto el problema anterior. Respuesta libre.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Elegir la pregunta adecuada que se pueda resolver observando el dibujo inicial y responderla en tu cuaderno.
  - ¿Cuántos niños saben nadar?
  - ¿Cuántos niños asistieron ayer a la clase de natación?
  - ¿Qué día fue ayer?
- Elegir una ilustración del libro de Matemáticas y plantear tres preguntas de forma que solo una de ellas se pueda responder observando el dibujo, después pasarlas a tu compañero para que encuentre la pregunta adecuada y la responda.
- Añadir a cada problema de estas páginas una pregunta que no tenga solución fijándose en los dibujos.



## Manos a las mates

Construye siguiendo estos pasos.



### CONTENIDOS

- Lectura en reloj analógico.
- Asociar las horas a acciones cotidianas.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender.
- Conciencia y expresiones culturales.

### SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

- Repasar los contenidos relacionados con la lectura de las horas en relojes analógicos y digitales.
- Estimar cuánto duran algunas de las acciones que realizan en su día a día.
- Dibujar en la pizarra varios relojes y pedir a los alumnos que lean las horas.
- Orientar a los alumnos para que concluyan en la primera actividad que el reloj construido les permite representar todas las horas del día y con ello afianzarán los conceptos trabajados en la unidad.
- Trabajar en grupo la actividad 2 para que aporten distintas opiniones y surja el debate.
- Después de realizar la actividad 3, pedir a los alumnos que, por parejas, enseñen a su compañero alguna de las horas representadas y que el compañero tenga que adivinar qué hace a esa hora.
- Poner en común las respuestas a la actividad 4 y hacer una lista con todos los tipos de relojes que han apuntado.
- Exponer los resúmenes que han hecho en la actividad 5.

- 1 Este reloj no funciona de verdad, pero... ¿cómo lo puedes usar? Escríbelo.

Respuesta libre.

Por ejemplo: Moviendo las agujas para marcar las horas.

- 2 ¿Puedes marcar las horas en este reloj? Practica con tus compañeros y contesta a estas preguntas.

- ¿Qué indica la aguja pequeña del reloj? ¿Y la grande?

La hora. Los minutos.

- ¿Qué hora es si la aguja grande está en el número 3 y la pequeña en el número 12?

Las 12 y cuarto.

- ¿Cuántas vueltas da la aguja pequeña a lo largo de un día?

La aguja pequeña da dos vueltas a lo largo de un día.

- ¿Cuántas vueltas da la aguja grande en cinco horas?

La aguja grande da cinco vueltas en 5 horas.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Elegir una de las acciones de la actividad 3 y compartir todas las respuestas. Explicar los motivos por los que cada uno realiza esa acción a esa hora.
- Dibujar relojes digitales y representar esas mismas horas en el reloj analógico que han construido.
- Representar por parejas y con ayuda de su reloj estas situaciones.
  - Salir del colegio a las 05:30 y tardar 15 minutos en llegar a casa.
  - Ir al cine a las 04:00 y ver una película que dura 2 horas y 30 minutos.
  - Entrar a la ducha 15 minutos y salir a las 08:30.

- 3 Utiliza tu reloj para representar la hora a la que realizas las siguientes acciones.  
Respuesta libre.



Levantarte



Entrar al colegio



Desayunar



Jugar



Comer



Acostarte

- 4 El reloj que has construido es analógico. ¿Conoces algún tipo más? Explica las diferencias que hay entre ellos.

Respuesta libre.

---



---



---

- 5 Investiga cómo sabían la hora antes de que se inventara el reloj y haz un breve resumen.

Respuesta libre.

---



---



---



UNIDAD 2

### Tic-tac

¿Qué necesitamos?

- dos platos de cartón de distinto tamaño
- plantilla de números
- tijeras
- plantilla de agujas
- pegamento
- encuadernador

Construimos

- Recorta los números y las agujas.
- Pega el plato pequeño encima del grande.
- Pega los números y haz un agujero en el centro. Coloca las agujas con el encuadernador.
- Por último escribe en el plato grande los minutos de cinco en cinco, como en el dibujo.



### APRENDIZAJE COOPERATIVO

Emplear la estructura **Parada de tres minutos** para introducir las instrucciones de construcción del material manipulativo.

**Actividades.** Resolver las actividades con la estructura **Lápices al centro**. Para hacer la puesta en común emplear la estructura **Números iguales juntos**.

### INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

#### Inteligencia visual-espacial

Construir el material y después trabajar los contenidos aprendidos de forma manipulativa permite afianzar los conceptos adquiridos.

Con el fin de seguir repasando, pedir que inventen una obra de teatro en la que tengan que representar distintas horas para cambiar de escena.

#### Inteligencia musical

En grupos de 4 inventar una canción que les permita memorizar las horas que han trabajado en la unidad.

#### Inteligencia cinestésica-corporal

El profesor pondrá una audición de la *Danza de las horas* de Ponchielli. Expresar con movimientos de vuestro cuerpo lo que os va sugiriendo la música.

## ¡Inolvidable!

1 Completa esta tabla.

Número	Se lee	C, D y U
167	ciento sesenta y siete	1 C, 6 D y 7 U
129	ciento veintinueve	1 C, 2 D y 9 U
174	ciento setenta y cuatro	1 C, 7 D y 4 U

2 Escribe los números que faltan en la recta y representa en ella con un punto los números 186, 191 y 194. Después, contesta a las preguntas.



- ¿Qué número es el inmediatamente anterior a 189? 188
- ¿Qué número es el inmediatamente posterior a 191? 192
- ¿Qué número es el inmediatamente anterior a 187 e inmediatamente posterior a 185? 186

3 Calcula estas sumas y rodea los resultados pares.

$$\begin{array}{r} 145 \\ + 36 \\ \hline 181 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 178 \\ + 68 \\ \hline 246 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 169 \\ \hline 180 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 195 \\ \hline 197 \end{array}$$

### SOLUCIONES

- Respuesta libre.
- Ciento catorce. Ciento veintitrés. Ciento cincuenta y dos. Ciento sesenta y ocho. Ciento ochenta.
- Respuesta libre.
- Respuesta libre.
- Respuesta libre.
- 121 y 123; 138 y 140; 146 y 148; 185 y 187; 190 y 192.
- Paula. Ciento ocho.  $99 < 108 < 111 < 113$ .

### EVALUACIÓN COMPLEMENTARIA

- Busca en la biblioteca del aula un libro que tenga más de 127 páginas y otro que tenga menos. Escribe en tu cuaderno sus títulos y el número de páginas.
- Gerardo ha anotado el número de las cinco líneas de autobús que pasan por su calle. Escribe cómo se leen.  
114      123      152      168      180
- Piensa y escribe un número de dos cifras. Realiza de forma mental y en orden las operaciones señaladas en los siguientes recuadros.  
+ 10      + 10      - 10      + 10      + 10  
- ¿Qué número has obtenido?
- Busca en la unidad diez números pares y diez números impares.
- Pregunta a varios compañeros el día de su cumpleaños y anótalos en tu cuaderno en dos listas, dependiendo de si el día es un número par o impar.
- Representa con ayuda de un ábaco los siguientes números y escribe el anterior y el posterior de cada uno de ellos.  
122      139      147      186      191
- Un grupo de amigos se han inscrito en la carrera popular de su pueblo y les han correspondido estos dorsales.  
Sandra: 99      María: 111      Héctor: 108      Paula: 113  
- ¿Quién tiene el dorsal más alto?  
- ¿Cómo se lee el dorsal de Héctor?  
- Ordena de menor a mayor los números de los dorsales.

- 4 Mi autobús sale media hora más tarde que el de Sergio, pero una hora antes que el de Mario. Si el autobús de Mario sale a las 09:30, ¿a qué hora salen el de Sergio y el mío? Completa los relojes.

- Mi autobús sale a las



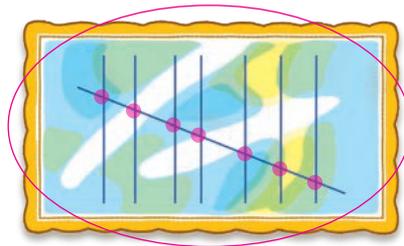
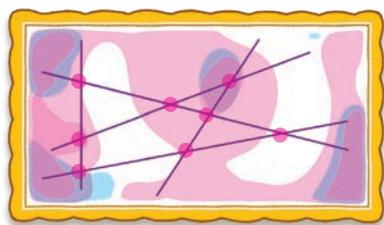
- El autobús de Sergio sale a las



- Si el viaje de Sergio y el mío duran dos horas y el de Mario solo 30 minutos, ¿cuál de los tres bajará más tarde del autobús?

El que bajará más tarde del autobús seré yo.

- 5 Dibuja con rojo los puntos comunes a estas rectas y rodea el cuadro en el que hay 7 puntos comunes.



- ¿Qué tipo de rectas aparecen en los cuadros?

En el primer cuadro aparecen rectas secantes.

En el segundo cuadro aparecen rectas secantes y rectas paralelas.

### RUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO

Al finalizar las actividades, se planteará la **Escalera de la metacognición** para que cada alumno responda a las siguientes cuestiones: ¿qué he aprendido?, ¿cómo lo he aprendido?, ¿qué me ha resultado fácil?, ¿para qué ha servido?, ¿en qué situación podré aplicar lo que he aprendido?

### SOLUCIONES

- 8 Respuesta libre.  
 9 183. Respuesta libre.  
 10 184 caramelos ha comprado en total Alejandro.  
 11 156 coches hay entre las tres plantas.  
 12 En la casilla 34.  
 13 Respuesta libre.  
 14 Respuesta libre.  
 15 ¿El número de personas que aparecen en el dibujo es par o impar? Hay 4 personas, es un número par.

- 8 Utiliza una regla y dibuja una recta numérica en la que aparezcan los números del 134 al 152.

- 9 Calcula la suma  $137 + 46$  y explica el proceso que has seguido para hacerlo.

- 10 Ana ha comprado para su fiesta de cumpleaños tres bolsas de caramelos, una con 125 caramelos, otra con 32 y la tercera con 27. ¿Cuántos caramelos ha comprado en total Ana?

- 11 En un aparcamiento de tres plantas hay 52 coches en cada planta. ¿Cuántos coches hay entre las tres plantas?

- 12 Isabel está en la casilla 24 del tablero de un juego de mesa. El dado es especial y solo puede salir  $+10$  o  $-10$ . Si tira el dado cinco veces y saca  $-10, +10, -10, +10, +10$ , ¿en qué casilla se encontrará después de las cinco tiradas?

- 13 Dibuja en tu cuaderno dos relojes analógicos y marca en uno la hora de entrada al colegio y en el otro la hora de salida.

- 14 Utiliza la regla para dibujar en tu cuaderno un par de rectas paralelas, otro par de rectas secantes y dos rectas perpendiculares. Escribe debajo la posición relativa de cada par de rectas y un lugar de tu alrededor donde las puedes observar.

- 15 Observa la imagen de la niña en la página motivadora de la unidad.

Elige la pregunta que se pueda resolver y escribe la solución.

- ¿Cuántos años tiene la niña?
- ¿Qué hora marca el reloj mientras se estira?
- ¿La niña duerme sola en la habitación?