

PLAN DE TRABAJO DE MATEMÁTICAS (Innovamat)		TRIMESTRE: 1º	CURSO: 2º Primaria
CONTENIDOS		INDICADORES DE LOGRO	
<u>Laboratorio de números:</u> Sesiones de la 1 a la 20.	<ul style="list-style-type: none"> -Contaje acústico. -Contaje resultativo. -Escritura de números. -Las sumas. -Las restas. -Saltos hacia delante en la línea numérica. -Saltos hacia atrás en la línea numérica. -Uso del tablero del 100. -Uso del ábaco. -La suma en resolución de problemas. -Relación entre sumas y restas. -Contaje de dinero. -Restas saltando en la línea numérica. -Pares e impares. -Dobles y mitades. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuenta de forma acústica números del 1 al 100. -Cuenta números del 1 al 100 utilizando diferentes técnicas. -Escribe los números del 1 al 100. -Suma números entre 1 y 20. -Resta números entre 1 y 20. -Realiza saltos numéricos hacia delante para resolver sumas sobre la línea numérica vacía. -Realiza saltos hacia atrás para resolver restas sobre la línea numérica vacía. -Trabaja correctamente con el tablero del 100 con diferentes objetivos. -Representa números en nuestro sistema posicional decimal usando el ábaco. -Trabaja las sumas de dígitos en un ambiente de resolución de problemas. -Trabaja la deducción de hechos desconocidos a partir de hechos conocidos. -Usa el dinero para contar. -Retoma la estrategia de saltos hacia atrás sobre la línea numérica para restar. -Retoma la estrategia de saltos hacia delante y hacia atrás sobre la línea numérica para sumar y restar. -Calcula la distancia entre dos números sobre la línea numérica como estrategia alternativa para resolver una resta. -Aglutina varios saltos de longitud 10 en un único salto más largo. -Se inicia en la clasificación de números pares e impares a partir de la posibilidad de emparejar o no todos sus elementos. -Trabaja los dobles y, como su proceso inverso, las mitades. -Resuelve situaciones aditivas entre 1 y 100. 	
<u>Aventuras:</u> Retos del 1 al 8.	<ul style="list-style-type: none"> -Coordenadas. -Simetrías. -Recuentos. -Longitud. -Series. -Programación. -Probabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> -Trabaja la posición de elementos en el plano con ejes de coordenadas y la interpretación de movimientos a través de instrucciones. -Trabaja con figuras simétricas y encuentra ejes de simetría. -Elabora gráficos de barras para interpretar conjuntos de datos. -Explora la necesidad de emplear una medida estándar y mide caminos con restricciones diversas. -Repasa los contenidos de los retos anteriores. -Realiza series y patrones. -Practica el pensamiento computacional y agrupa instrucciones en bucles. -Se introduce en sucesos seguros, posibles o imposibles. 	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
-Exámenes Innovamat.	60%
-Fichas y ejercicios.	30%
-Observación sistemática de la actitud y el trabajo diario.	10%

