

PLAN DE TRABAJO DE MATEMÁTICAS (Innovamat)		TRIMESTRE: 2º	CURSO: 3º Primaria
CONTENIDOS		INDICADORES DE LOGRO	
<u>Laboratorio de números:</u> Sesiones de la 21 a la 40	<ul style="list-style-type: none"> -Contaje en el rango 1 - 10.000 -Sumas y restas sobre la línea numérica en el rango 1 - 10.000. -Sumas y restas por descomposición en el rango 1 - 10.000. -Tablas de multiplicar (2, 3, 4, 5, 6, 8 y 9). -Inicio de la división (agrupamiento). 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoce el anterior y el posterior de cualquier número de entre 1.000 y 10.000. -Cuenta hacia delante y hacia atrás a partir de cualquier número entre 1.000 y 10.000. -Conoce la secuencia de los millares hasta 10.000 (1.000, 2.000, 3.000...10.000), la de las centenas (3.100, 3.200, 3.300...4.000) y de las decenas (4.720, 4.730, 4.740..). -Representa e identifica simbólicamente los números hasta el 10.000. -Ordena de menor a mayor y de mayor a menor, números comprendidos entre el 1 y el 10.000. -Relaciona el contaje con la representación de cantidades en el ábaco. -Realiza sumas en el rango 1 - 10.000 en la línea numérica vacía (LNV) -Realiza restas en el rango 1 - 10.000 en la línea numérica vacía (LNV) -Construye la tabla del 3 a partir de la tabla del 2. -Construye la tabla del 6 a partir de hacer los dobles de los resultados de la tabla del 3. -Conecta las estrategias aditivas aprendidas con situaciones de la vida cotidiana (problemas). -Reparte una cantidad de objetos en grupos iguales (cuando conoce la cantidad de elementos en cada grupo). -Descompone con bloques números entre 1 y 10.000 (millares centenas, decenas, unidades). -Realiza sumas y restas de números 1 - 10.000 a través de la estrategia de descomposición. -Construye la tabla del 9 a partir del contaje de decenas. -Conecta los resultados de las tablas aprendidas con situaciones de la vida cotidiana (problemas). 	
<u>Aventuras:</u> Retos del 10 al 19.	<ul style="list-style-type: none"> -Los polígonos regulares e irregulares: cuadriláteros, triángulos, hexágonos, etc. -Medida de longitud. -Lenguaje de programación. -Cuerpos geométricos. -Construcción de cuadrados en un geoplano y medida de lados y perímetro. -Búsqueda de cuadriláteros diferentes en un geoplano. -Eje de simetría en los cuadriláteros. 	<ul style="list-style-type: none"> -Identifica y describe diferentes polígonos regulares e irregulares. Sabe lo que es un lado, un vértice y un ángulo. -Hace estimaciones de medidas de longitud de objetos cotidiano a partir de una referencia. -Reconoce y usa diferentes unidades de medida (metro, centímetro). -Interpreta y sigue órdenes en un lenguaje de programación concreto y sencillo. -Entiende las simplificaciones y busca el camino más corto entre dos coordenadas. -Toma como referencia las propiedades geométricas para describir figuras. -Distingue los prismas del resto de cuerpos geométricos. -Determina el volumen y la superficie exterior de un prisma rectangular. -Reconoce el cuadrado en cualquier posición. -Determina la longitud del perímetro de un cuadrado a partir de la medida de un lado. -Reconoce un cuadrilátero como figura geométrica. -Encuentra el eje de simetría de un cuadrilátero determinado. 	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
-Cuaderno de registro/ actividades cuaderno / fichas.	20%
-Conversaciones grupales / Trabajo en aula.	20%
-Práctica mediante la App Innovamat.	30%
-Controles.	30%

