

PLAN DE TRABAJO DE MATEMÁTICAS (Innovamat)		TRIMESTRE: 3º	CURSO: 3º Primaria
CONTENIDOS		INDICADORES DE LOGRO	
<u>Laboratorio de números:</u> Sesiones de la 41 a la 60	<ul style="list-style-type: none"> -Escritura 1- 10.000. -Sumas y restas sobre la línea numérica y descomposición en el rango 1- 10.000. -Tablas de multiplicar del 7 y consolidación d tablas del 2, 3, 4, 5, 6, 8 y 9. -Cajitas multiplicativas -El tablero multiplicativo (para trabajar las tablas de multiplicar del 1 al 10). -Deducción de multiplicaciones cuando uno de los factores es múltiplo de 10. -Multiplicación de números entre 1 y 1000 por números de una cifra. -Sumas con algoritmo estándar. -Restas con algoritmo estándar. -Resolución de problemas con sumas, restas y multiplicaciones. -Sumas de más de dos números. -Relación entre multiplicación y división. 	<ul style="list-style-type: none"> -Escribe correctamente los números del 1 al 10.000. -Construye la tabla del 7 a partir de la tabla del 2 y del 5. -Relaciona el conteo de elementos dispuestos en un modelo triangular con la introducción de cajitas multiplicativas. -Maneja con fluidez el tablero multiplicativo, derivando hechos de otros ya conocidos. -Resuelve nuevas multiplicaciones a partir de multiplicaciones ya conocidas. -Resuelve multiplicaciones de números entre 1 y 1000 por números de una cifra. -Realiza sumas con algoritmo estándar. -Realiza restas con algoritmo estándar. -Resuelve problemas con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. -Resuelve sumas de más de dos números. -Entiende la división como la inversa a la multiplicación. 	
<u>Aventuras:</u> Retos del 20 al 28.	<ul style="list-style-type: none"> -Combinatoria. -Estimaciones. -Probabilidad. -Comparación de números y figuras geométricas según varias características y criterios. -Lógica. 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla estrategias de pensamiento sistemático experimentando con casos particulares. -Comprende la acción de hacer estimaciones. -Realiza experimentos de probabilidad. Valida las hipótesis en función de los resultados del experimento. -Razona para encontrar características en común y diferencias en números y mosaicos. -Comprende las reglas del juego y las pistas representadas en forma de dibujo. -Diseña y sigue estrategias deductivas para completar los diferentes tableros a partir de pistas. 	

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%

