

| OBJETIVOS DIDÁCTICOS | | CONTENIDOS |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Leer y escribir la hora en relojes analógicos y digitales. • Calcular el tiempo transcurrido entre dos horas dadas. • Aproximar horas a la marca del reloj más cercana. • Identificar las unidades de tiempo. • Conocer y aplicar las equivalencias entre horas, minutos y segundos. • Reconocer todas las monedas y billetes. • Resolver problemas con unidades de tiempo y dinero. • Anticipar una solución aproximada al resolver problemas. | | <ul style="list-style-type: none"> • Lectura y escritura de horas en relojes analógicos y digitales. • Cálculo del tiempo transcurrido entre dos horas dadas. • Aproximación de horas. • Aplicación de las equivalencias entre horas, minutos y segundos. • Resolución de problemas en los que aparezcan unidades de tiempo y dinero. • Anticipación de una solución aproximada al resolver distintos problemas. • Valoración de la necesidad de medir y estimar el tiempo en situaciones cotidianas. • Gusto por la realización cuidadosa de los cálculos que involucren cantidades de dinero. |
| COMPETENCIAS BÁSICAS | | FOMENTO DE LA LECTURA |
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Competencia lingüística.</i> • <i>Tratamiento de la información.</i> • <i>Aprender a aprender.</i> • <i>Competencia social y ciudadana.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Interacción con el mundo físico.</i> • <i>Autonomía e iniciativa personal.</i> • <i>Competencia cultural y artística.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Lecturas del libro de texto |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| <ul style="list-style-type: none"> • Lee y representa horas en relojes analógicos y digitales. • Halla el tiempo transcurrido entre dos horas dadas. • Aproxima horas a la marca del reloj más cercana. • Reconoce las unidades de tiempo. • Aplicar las equivalencias entre horas, minutos y segundos. • Reconoce todas las monedas y billetes. • Resuelve problemas reales en los que aparecen unidades de tiempo y dinero. • Anticipa una solución aproximada al resolver problemas. | | Observación directa Análisis de tareas y actividades encomendadas Intervención y preguntas orales Comprobación de trabajos escritos Pruebas orales y escritas Fichas de registro individual Anecdotario |
| CONOCIMIENTOS MÍNIMOS EXIGIBLES | | MATERIALES CURRICULARES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Calcular duraciones en relojes digitales y analógicos. • Reconocer y utilizar las equivalencias entre horas, minutos y segundos Resolver problemas donde aparezcan cantidades de dinero | | <ul style="list-style-type: none"> • Láminas de aula. • Propuestas para mejorar la competencia matemática. • Refuerzo y ampliación. • Cuaderno de práctica. Tercer trimestre. <i>TIC. Ver guía web</i> |

| OBJETIVOS DIDÁCTICOS | | CONTENIDOS |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y diferenciar prismas y pirámides. Reconocer y nombrar los elementos de prismas y pirámides: bases, caras laterales, vértices y aristas. Clasificar prismas y pirámides según el polígono de la base. Reconocer y diferenciar cuerpos redondos (cilindro, cono y esfera) y nombrar sus elementos. Reconocer cuerpos geométricos a partir de su desarrollo o de su descripción. Resolver problemas buscando todas las posibilidades y analizando cuáles son adecuadas. | | <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de prismas y pirámides e identificación de sus elementos. Clasificación e identificación de prismas y pirámides según el polígono de la base. Reconocimiento de cuerpos redondos (cilindro, cono y esfera) y de sus elementos. Identificación de cuerpos geométricos a partir de su desarrollo o descripción. Resolución de problemas buscando todas las posibilidades y decidiendo cuáles son adecuadas. Valoración de la presencia de los cuerpos geométricos en la vida real. Interés por dibujar cuerpos geométricos de forma clara y precisa. |
| COMPETENCIAS BÁSICAS | | FOMENTO DE LA LECTURA |
| <ul style="list-style-type: none"> Competencia lingüística. Tratamiento de la información. Aprender a aprender. Competencia social y ciudadana. | <ul style="list-style-type: none"> Interacción con el mundo físico. Autonomía e iniciativa personal. Competencia cultural y artística. | Lecturas del tema |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
| <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y diferencia prismas y pirámides. Reconoce y nombra los elementos de prismas y pirámides: bases, caras laterales, vértices y aristas. Clasifica prismas y pirámides según el polígono de la base. Reconoce cuerpos redondos (cilindro, cono y esfera) y nombra sus elementos. Reconoce cuerpos geométricos a partir de su desarrollo o de su descripción. Resuelve problemas buscando todas las posibilidades y determinando cuáles son adecuadas. | | <ul style="list-style-type: none"> Prueba de evaluación correspondiente a la unidad Seguimiento de la evaluación continua en el registro. |
| CONOCIMIENTOS MÍNIMOS EXIGIBLES | | MATERIALES CURRICULARES |
| <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y enumerar los elementos de los prismas y las pirámides. Explicar la diferencia entre un prisma y una pirámide. Identificar cuerpos geométricos a partir de su desarrollo Clasificar y nombrar prismas según el polígono de la base. Conocer cuerpos redondos. Identificar los elementos de los cuerpos redondos. | | <ul style="list-style-type: none"> Láminas de aula. Propuestas para mejorar la competencia matemática. Refuerzo y ampliación. Cuaderno de práctica Tercer trimestre. <p>TIC. Ver guía web</p> |