

 Iuz casanova colegio	TEMPORALIZACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS (T.U.D.)		NIVEL: 2º PRI	EVALUACIÓN: 2ª	CURSO 25-26
	Profesor/a: Carla Tejera	Profesor/a refuerzo:	MATERIA: MATEMÁTICAS (MAT)		

SABERES BÁSICOS	CORRESPONDE CON TEXTO	FECHA REVISIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • NUMERACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los números ordinales. ○ Los números del 600 al 699. Escritura de números. Comparación de números. ○ Los números del 700 al 799. Números anterior y posterior. Descomposición de números. • CÁLCULO MENTAL Y OPERACIONES: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sumas de centenas y decenas completas. ○ Restas de centenas completas. Claves para restar. Restas con números de tres cifras. ○ Sumas de números de tres cifras más centenas completas. Serie numérica descendiente (-50). • RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Problemas de igualación: comprensión del enunciado. Resolución de problemas con y sin apoyo gráfico. ○ Completar la pregunta de un problema. Elección de la operación que resuelve un problema. ○ Invención de un problema a partir de unos datos • MEDIDA: <ul style="list-style-type: none"> ○ Las monedas: euros y céntimos. ○ Los billetes. Reconocimiento y formación de cantidades de dinero. • GEOMETRÍA: <ul style="list-style-type: none"> ○ Posiciones en el espacio: izquierda, derecha, arriba y abajo. Orientación espacial. 	“Diseñamos un jardín”	16/01/26

 Iuz casanova colegio	TEMPORALIZACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS (T.U.D.)		NIVEL: 2º PRI	EVALUACIÓN: 2ª	CURSO 25-26
	Profesor/a: Carla Tejera	Profesor/a refuerzo:	MATERIA: MATEMÁTICAS (MAT)		

<ul style="list-style-type: none"> • NUMERACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los números del 800 al 899. Series numéricas ascendentes y descendentes (+/- 8). ○ Los números del 900 al 999. Serie numérica ascendente (+50). Comparación de números. Descomposición de números. • CÁLCULO MENTAL Y OPERACIONES: <ul style="list-style-type: none"> ○ La multiplicación como suma de sumandos iguales. ○ Trucos: multiplicar por 0 y por 1; multiplicar por 10. Las tablas de multiplicar del 0, del 1 y del 10. Propiedad conmutativa de la multiplicación. ○ Sumas de centenas completas más números de dos y tres cifras. Claves para sumar. La tabla de multiplicar del 2. El doble. • RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Invención de un problema a partir de una operación. ○ Problemas de comparación. ○ Problemas de comparación e igualación: razonamiento sobre la resolución de un problema. Resolución de problemas. Completar el enunciado de un problema a partir de una operación. Redacción de dos preguntas diferentes para una misma situación. ○ Problemas de cambio: razonamiento sobre el enunciado de un problema. Resolución de problemas con y sin apoyo gráfico. • MEDIDA: <ul style="list-style-type: none"> ○ Compras. ○ El horario. • GEOMETRÍA: <ul style="list-style-type: none"> ○ La simetría. 	“Los juegos tradicionales”	20/02/2026
---	-----------------------------------	------------

 Iuz casanova colegio	TEMPORALIZACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS (T.U.D.)		NIVEL: 2º PRI	EVALUACIÓN: 2ª	CURSO 25-26
	Profesor/a: Carla Tejera	Profesor/a refuerzo:	MATERIA: MATEMÁTICAS (MAT)		

<ul style="list-style-type: none"> • NUMERACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los números hasta el 999. Escritura de números. Valor de posición de cifra. Descomposición de números. ○ El número 1.000. El millar. Serie numérica ascendente (+100). Descomposición de números. Amigos del 1.000. • CÁLCULO: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sumas de números de tres cifras más un dígito o más decenas completas. Sumas a partir de la descomposición de los sumandos. La tabla de multiplicar del 3. El triple. ○ Restas de centenas completas menos decenas completas o menos un dígito. Sumas redondeando uno de los sumandos. El reparto en partes iguales. ○ Restas redondeando el sustraendo. El reparto en 2 y 3 partes iguales: mitad y tercio. • RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Problemas de comparación: Invención de los datos y la pregunta de un problema a partir de una situación. ○ Problemas de cambio: comprensión del enunciado de un problema. Resolución de problemas con y sin apoyo gráfico. ○ Problemas de cambio: invención de la pregunta de un problema. Resolución de problemas. ○ Invención de un problema a partir de unos datos. Invención de un problema a partir de una operación. Resolución de problemas. • GEOMETRÍA: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los cuerpos geométricos: prisma, pirámide, esfera, cono y cilindro. El cubo. Series geométricas. 	"Los juegos tradicionales"	27/03/2026
---	-----------------------------------	------------