

EDUCACIÓN GENERAL

3° básico



25 min

Objetivos de aprendizaje

Contar números del 0 al 1 000 de 5 en 5, de 10 en 10, de 100 en 100, o empezando por cualquier número natural menor que 1 000, o de 3 en 3, de 4 en 4..., empezando por cualquier múltiplo del número correspondiente (OA1 MAT).

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y las sustracciones hasta 100: o por descomposición, o completar hasta la decena más cercana, o usar dobles, o sumar en vez de restar, o aplicar la asociatividad (OA 4 MAT).

Identificar y describir las unidades, las decenas y las centenas en números del 0 al 1 000, representando las cantidades de acuerdo con su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico (OA 5 MAT).

Ejecutar acciones motrices que presenten una solución a un problema, reconociendo diversos criterios (tiempo, espacio y números de personas); por ejemplo: juegos de uno contra uno, juegos en grupos reducidos y juegos con superioridad numérica. (OA 2 EFIS)

Indicadores de evaluación

- Identifica y representa las decenas y centenas corporalmente.
- Describe lo que recibe a través de la percepción de sus oídos, percutiendo y repitiendo números.
- Crea secuencias numéricas simples cuya complejidad aumenta lentamente.
- Repite e incorpora nuevas secuencias numéricas.
- Realiza operaciones matemáticas simples a partir de la percepción de sus oídos.

Palabras claves

RITMO, PERCUTIR Y ESCUCHAR. ATENDER, REPRESENTAR



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Espacio Físico



20 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“Operaciones musicales”. El curso se divide en parejas para trabajar espalda contra espalda. Cuando el profesor da la señal, uno de los alumnos, previamente determinado, percute con las palmas de las manos un número del 1 al 50; su compañero debe contar e identificar dicho número; luego cambian de función: el que contaba se convierte en percutor y viceversa. El juego consiste, por ejemplo, en que uno de ellos percute el número 4 y su compañero repite el 4 y agrega un nuevo número, que puede ser 4 – 6 y siguen jugando hasta que alguno se equivoca; se van corrigiendo entre ellos.

Derivada. Incorporan operaciones como sumas y restas; por ejemplo: si golpean con el pie derecho es suma y si lo hacen con el izquierdo es resta.

Representación gráfica

