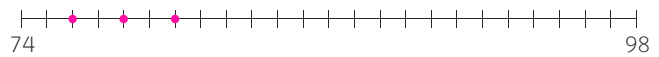


Actividades 5 y 6

ARGUMENTAR Y COMUNICAR
Comunicar el resultado, usando unidades arbitrarias. (OA i)

4

Cuentan de 2 en 2 hacia adelante por tramos de la recta numérica. Por ejemplo, en el tramo de la recta numérica que va desde 74 a 98, marcando con color en la recta cada vez que se dice el número.

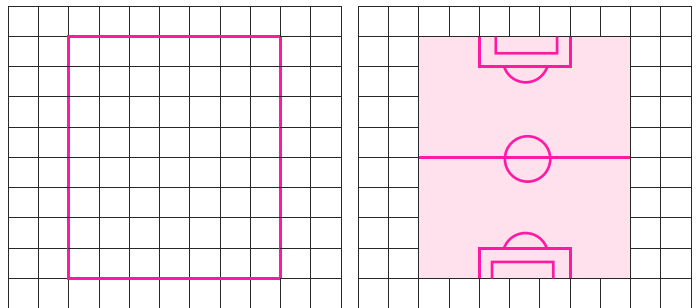


5

Realizan actividades en contextos diversos que involucran conteos. Por ejemplo:

- a Cuentan la cantidad de cuadrados que mide el largo de una mochila; con este propósito:
 - › colocan tres hojas de papel cuadriculado de carta u oficio, una a continuación de la otra
 - › marcan el contorno de su mochila en el papel cuadriculado
 - › colorean la columna de cuadrados más larga de la mochila
 - › cuentan el número de cuadrados del papel de esa columna de 5 en 5 (registran sus resultados)

- R** b Cuentan la cantidad de cuadrados del contorno de la siguiente figura, que representa una cancha de baby fútbol que está en una cuadrícula, de 2 en 2. (Educación Física y Salud)



6

Cuentan en contextos de juegos. Por ejemplo, en el juego cuya regla es:

- › forman grupos de 10 alumnos
- › cada alumno del grupo pone 5 elementos contables en un balde (cubos, fichas, palitos, etc.)
- › el alumno que ha puesto los elementos pasa el balde a otro alumno del grupo
- › determinan la cantidad de cubos que hay cuando el profesor interrumpa el paso del balde
- › los alumnos se autocorrijen

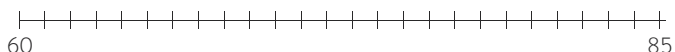
Actividad 7**REPRESENTAR**

Utilizar representaciones pictóricas y simbólicas. (OA i)

7

Cuentan hacia atrás en tablas de 100 y en tramos de rectas entre 50 y 100. Por ejemplo:

- a En la tabla de 100, cuentan de 2 en 2 desde 98 a 82 en coro
- b Cada alumno cuenta en su tabla de 100 de 5 en 5 desde 95 a 55 en coro
- c Cuentan de 5 en 5 hacia atrás, partiendo en 85 y llegando a 60 en el tramo de su recta

**Observaciones al docente:**

Se sugiere al profesor que lleve su propia recta que contenga este rango para que los alumnos puedan autocorregirse en la actividad.

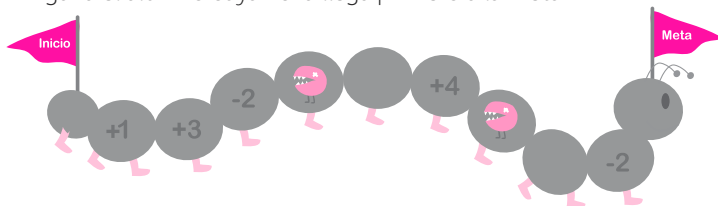
Actividad 8**MODELAR**

Aplicar modelos que involucran orden de cantidades. (OA g)

8

Aplican modelos de juegos siguiendo instrucciones. Por ejemplo, aplican las siguientes instrucciones del juego llamado El gusano*:

- > juegan en grupos de 2 alumnos, cada grupo dispone de un dado
- > cada alumno ubica su ficha en el lugar de inicio del gusano
- > la ficha se desplaza de acuerdo al número que sale en el dado
- > si la ficha llega al lugar +1, avanza un lugar, si llega al lugar +3, avanza 3 lugares, si llega al lugar +4, avanza 4 lugares; en cambio, si llega al lugar -2, retrocede 2 lugares, si llega al lugar del monstruo, se vuelve al lugar de inicio, si llega a un lugar vacío, permanece en ese lugar y espera su turno
- > gana el alumno cuya ficha llega primero a la meta

**Observaciones al docente:**

El profesor debe entregar a los alumnos el gusano en una huincha.

Se sugiere confeccionar otros gusanos, con otros números y monstruos, para que los alumnos jueguen siguiendo instrucciones.

En 1º básico, los alumnos aplican modelos, como parte del modelamiento; específicamente en esta actividad, los alumnos aplican un modelo de juego, siguiendo las reglas del juego.

Esta actividad permite al docente lograr que los alumnos manifiesten interés y curiosidad por el aprendizaje de las matemáticas

* Más ejercicios de modelamiento se pueden encontrar en la página <http://www.curriculumenlinea.cl> y en www.automind.cl

Actividad 9

REPRESENTAR

Utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas. (OA i)

9

- a Forman con su material didáctico (fichas, botones, cubos, ...), en el marco de 10, números pares e impares, y los ordenan en una tabla, luego lo representan en su cuaderno pictóricamente.
- b Indican números pares e impares de cantidades dadas, como: 4, 7, 12, 14, 17 y 19.
- c Ordenan diferentes números, como 11, 16, 8, 3 y 14, en pares e impares.

OA_3

Leer números del 0 al 20 y representarlos de manera concreta, pictórica y simbólica.

Observaciones al docente:

Este objetivo de aprendizaje se trabajó en la unidad 1, pero en el ámbito del 0 al 10. En esta unidad se amplía el ámbito numérico hasta 20.

1

Representan concretamente cualquier número del 10 al 20 con cubos apilables, en grupos de 5 alumnos.

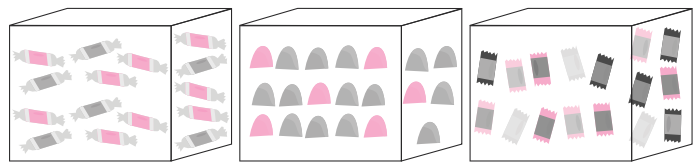
2

Cada alumno representa con material concreto números entre 10 y 20 y lo comunica a su compañero de banco, autocorrigiéndose. Por ejemplo, el número:

- > 14 con bolitas
- > 19 con palitos de helado
- > 17 con porotos

3

En grupos de tres alumnos, realizan las siguientes actividades referidas a las cajas que se muestran:



CALUGAS

GOMITAS

CAMELOS

- a Cuentan y comunican el número representado en cada caja.
- b Leen los objetos que están en las cajas.
- c Representan de manera pictórica en un papel café los caramelos de las cajas.

R 4

Cada alumno del curso realiza las siguientes actividades relativas a contar, representar y leer seres vivos impresos en láminas: **(Ciencias Naturales)**

Actividades 1 y 2

REPRESENTAR

Utilizan representaciones concretas para representar números. (OA i)

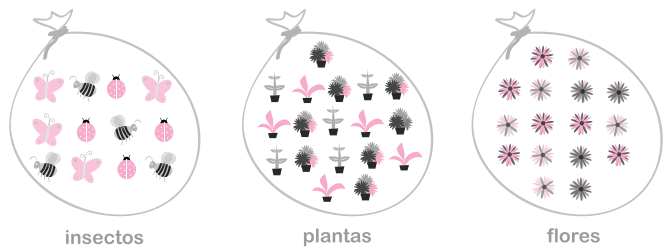
Actividades 3, 4 y 5

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado, empleando expresiones matemáticas. (OA e)

REPRESENTAR

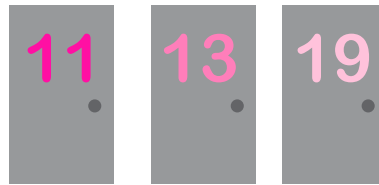
Utilizar representaciones pictóricas y simbólicas. (OA i)



- Cuentan el número de insectos, flores y plantas que están agrupados en los dibujos.
- Representan de manera pictórica los insectos.
- Representan de manera simbólica las plantas.
- Comunican por escrito el número de flores.
- Leen al compañero del lado las cantidades de elementos (números) que contiene cada bolsa.

5

Leen en coro los números que hay en las siguientes puertas y representan cada uno de ellos:



- de manera pictórica
- de manera concreta

🔍 **Observaciones al docente:**

El profesor determina la forma en que el alumno registra de manera pictórica y concreta los números de cada una de las puertas.

Actividades 6 y 7

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado, empleando números. (OA e)

REPRESENTAR

Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas. (OA i)

6

Los alumnos traen recortes con números del 10 al 20. Crean, en grupos de 3 alumnos, representaciones de animales prehistóricos, con los números de los recortes. Cada grupo expone su trabajo a sus compañeros, leyendo los números que forman su animal prehistórico.

🔍 **Observaciones al docente:**

Se sugiere mostrar imágenes de animales prehistóricos y dar un ejemplo de cómo formarlo con recortes que contengan números. Además se recomienda que el docente seleccione algunos de los trabajos de los alumnos y los exponga en la sala de clases.

El profesor puede motivarlos para que tengan una actitud positiva frente a sí mismos y sus capacidades, al seleccionar los trabajos de aquellos alumnos que más necesitan desarrollar esta actitud.

7

Leen por fila los números del 10 al 20 que se encuentran en una tabla de 20 que les muestra el docente y corrigen las otras filas, luego representan en forma pictórica tres números como 15, 18 u otro.

OA_4

Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o software educativo.

Observaciones al docente:

Este objetivo de aprendizaje se trabajó en la unidad 1, pero en el ámbito del 0 al 10. En esta unidad se amplía el ámbito numérico hasta 20 y el nivel de las actividades propuestas, de manera de incentivar el pensamiento crítico.

Actividad 1

REPRESENTAR

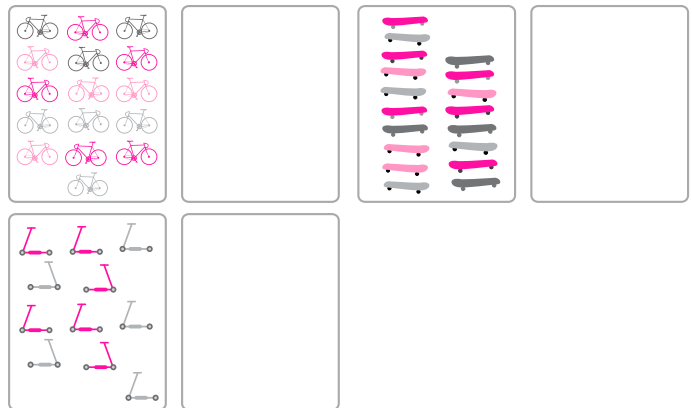
Utilizar representaciones pictóricas. (OA i)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de relaciones. (OA e)

1

Representan de manera pictórica cantidades dadas en contextos diversos e identifican la que tiene más y menos cantidad. Por ejemplo, las bicicletas, patinetas y scooter que están en las láminas siguientes:



- a Los representan en su cuaderno de manera pictórica.
- b Identifican la lámina que tiene la mayor cantidad de elementos, pintándola de color azul.
- c Identifican la lámina que tiene la menor cantidad de elementos, pintándola de color verde.

Actividad 2

RESOLVER PROBLEMAS

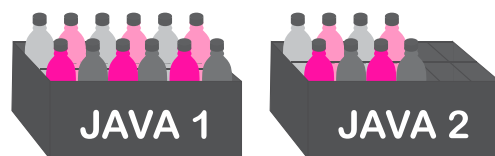
Emplear diversas estrategias para resolver problemas. (OA a)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado. (OA e)
Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados. (OA f)

2

Resuelven problemas acerca de comparación de cantidades. Por ejemplo, observan las cantidades de bebidas que están en las javas siguientes:



y responden la pregunta:

¿Cuántas botellas quitaría a la java 1 para que quede menos cantidad de bebidas que en la java 2?

Actividades 3 y 4**REPRESENTAR**

Utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas. (OA i)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de relaciones. (OA e)

1 Observaciones al docente:

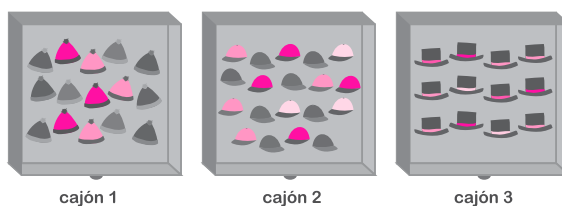
El profesor podría sacar partido a este tipo de situaciones para enfatizar el razonamiento matemático. Por ejemplo, podría preguntar a sus alumnos, ¿qué pasa si sacamos dos botellas en la java 1 y las ponemos en la java 2?

Podría pedirles que formen grupos de a 3 y que, entre ellos, se formulen preguntas relativas a comparación de números como las anteriores, y que posteriormente comuniquen al curso sus preguntas y respuestas.

3

Ordenan cantidades de material concreto de menor a mayor y de mayor a menor. Por ejemplo:

a Registran de manera pictórica la cantidad de gorros que hay en las cajas siguientes:



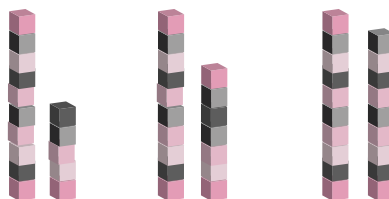
b Comunican en forma pictórica y simbólica, la menor cantidad de gorros que hay, de manera ordenada y respetuosa.

c Ordenan de menor a mayor las cantidades de gorros y la comunican simbólicamente en forma ordenada y respetuosa.

4

Ordenan de menor a mayor representaciones concretas ordenadas de mayor a menor.

a Registran en su cuaderno de manera pictórica las siguientes agrupaciones de cubos apilables:



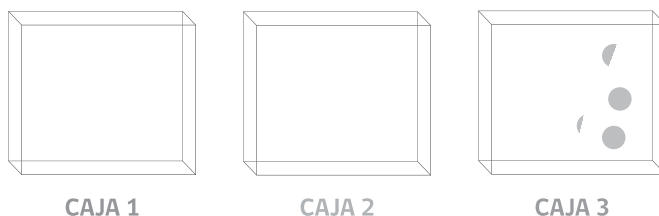
b Ordenan las agrupaciones de cubos apilables de menor a mayor.

Actividad 5**RESOLVER PROBLEMAS**

Emplear diferentes estrategias para resolver problemas. (OA a)

5

Resuelven problemas acerca de ordenamiento de cantidades. Por ejemplo, observan las cajas de pelotas de ping-pong de la figura.



Y responden las preguntas, registrando sus respuestas en su cuaderno en forma pictórica y luego simbólica:

- › ¿cuántas pelotas hay en la caja 1, en la caja 2 y en la caja 3?
- › ¿en qué caja hay menos pelotas?
- › ¿en qué caja hay más pelotas?
- › ¿están ordenadas las cajas de menor a mayor?
- › ¿están ordenadas las cajas de mayor a menor?
- › ¿cuántas pelotas agregaría a la caja 1 para que quedaran ordenadas de mayor a menor?

Actividad 6

RESOLVER PROBLEMAS

Emplear diferentes estrategias para resolver problemas. (OA a)

REPRESENTAR

Utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas. (OA i)

R 6

Ordenan cantidades de menor a mayor o de mayor a menor. Por ejemplo, en la lámina con animales que se muestra en el dibujo.

(Ciencias Naturales)



Observaciones al docente:

Para asegurar que todos los estudiantes conozcan los nombres de los animales representados, el docente lee en voz alta un texto informativo que incluya dichos animales, al igual que algunas características representativas de ellos. Los estudiantes, en grupos de 6, interpretan la lámina, usando la información recibida y creando una situación. El profesor elige un representante de algunos grupos para que narren su cuento al curso.

a Registran en su cuaderno en forma pictórica:

- › la cantidad de animales que vuelan
- › la cantidad de animales que están en los árboles
- › la cantidad de animales que están en las plantas y en la liana
- › la cantidad de animales que están en la tierra y la roca

b Ordenan de menor a mayor en forma simbólica, la cantidad de animales de la letra a.

Observaciones al docente:

Desafío: Con la finalidad de desarrollar en los estudiantes curiosidad e interés por el aprendizaje de la matemática, el profesor entrega a los alumnos que terminan antes sus actividades el siguiente desafío:

Camila tiene más autitos que Javier y Javier tiene menos autitos que Matías. ¿Cuál es el orden de menor a mayor de estos alumnos de acuerdo a la cantidad de autitos que tienen?

Los alumnos que terminan el desafío explican de manera concreta al curso su resolución.

Se sugiere al docente proveer a estos alumnos de los autitos necesarios para resolver el desafío.

OA_6

Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva de forma concreta, pictórica y simbólica.

Observaciones al docente:

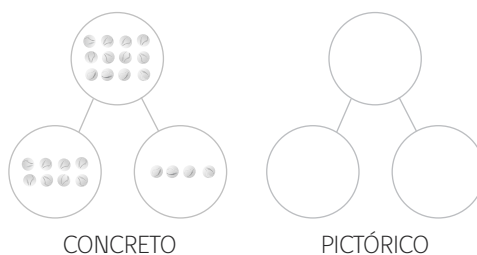
Este objetivo de aprendizaje se trabajó en la unidad 1, pero en el ámbito del 0 al 10. En esta unidad se amplía el ámbito numérico hasta 20. En ambas unidades se trabajan composiciones y descomposiciones de números de manera concreta, pictórica y simbólica, de forma secuenciada, en actividades que, además de instaurar el concepto de manera inductiva, incentivan el pensamiento crítico y, de esta manera, el razonamiento matemático.

Actividades 1, 2 y 3

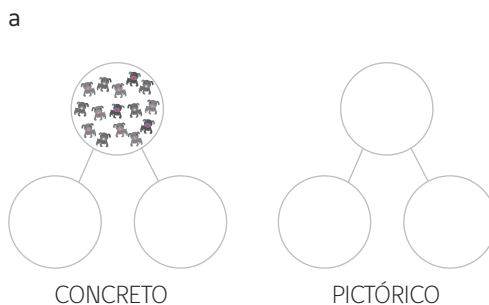
REPRESENTAR

Elegir y utilizar representaciones concretas y pictóricas. (OA i)

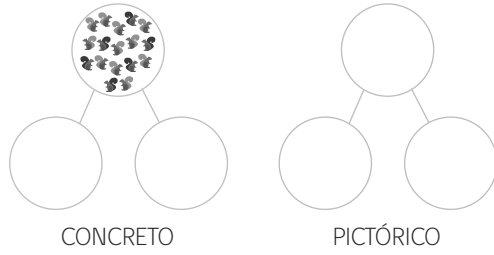
- 1**
Descomponen de manera concreta y registran de manera pictórica en el ámbito de 10 a 20. Por ejemplo, la siguiente cantidad de bolitas de cristal:



- 2**
Descomponen con material concreto y registran esas descomposiciones de manera pictórica en el ámbito del 10 al 20 en los círculos.

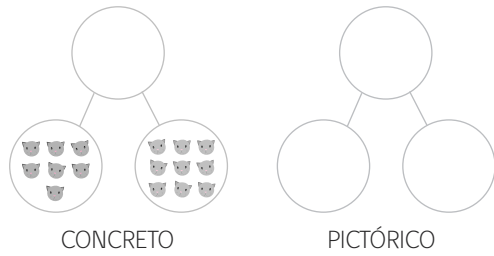


b



3

Componen, registrando con material concreto en el ámbito del 10 al 20, y luego realizan el mismo proceso de manera pictórica. Por ejemplo:



Actividades 4 y 5

REPRESENTAR

Elegir y utilizar representaciones concretas y pictóricas. (OA i)

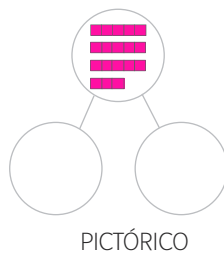
ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados. (OA f)

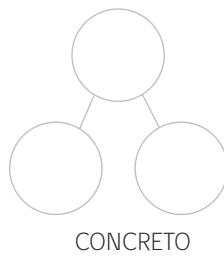
4

Registran de manera concreta descomposiciones pictóricas en el ámbito del 10 al 20. Por ejemplo:

a Descomponen la siguiente representación pictórica:

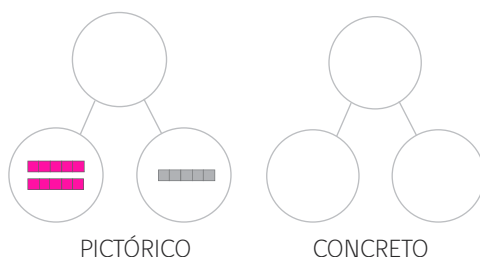


b Registran de manera concreta la descomposición hecha en a



5

Componen, registrando de manera pictórica en el ámbito del 10 al 20; posteriormente hacen el proceso de manera concreta. Por ejemplo, la representación:



1 Observaciones al docente:

Se sugiere al profesor que repase las descomposiciones pictóricas en el ámbito del 0 al 10 en forma inductiva, en que los alumnos comunican lo que hicieron, antes de realizar las actividades siguientes.

Actividades 6, 7 y 8

REPRESENTAR

Elegir y utilizar representaciones concretas, pictóricas y simbólicas.

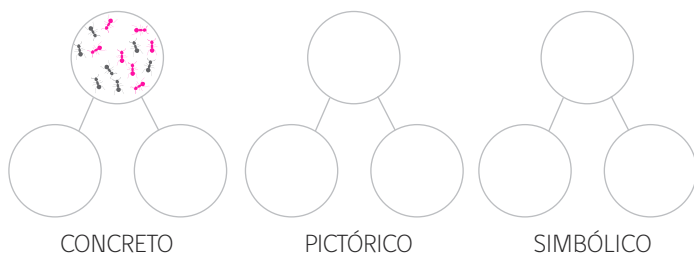
(OA i)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

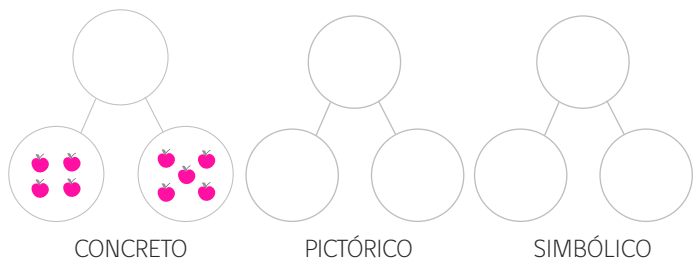
Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados.

(OA f)

6
Descomponen de manera concreta, luego de manera pictórica, y por último de manera simbólica en el ámbito del 10 al 20 en la siguiente actividad



7
Componen y registran de manera concreta, luego realizan la representación de manera pictórica y, por último, de manera simbólica en el ámbito del 10 al 20 y algunos explican su composición, en la siguiente actividad



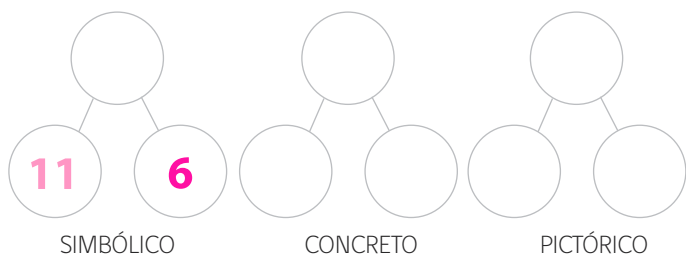
Actividades 8, 9 y 10

REPRESENTAR

Elegir y utilizar representaciones simbólicas

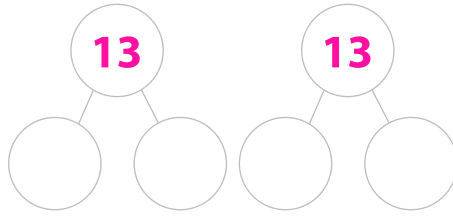
(OA i)

8
Registran composiciones de manera simbólica y repiten el proceso de manera concreta y pictórica en el ámbito del 10 al 20.



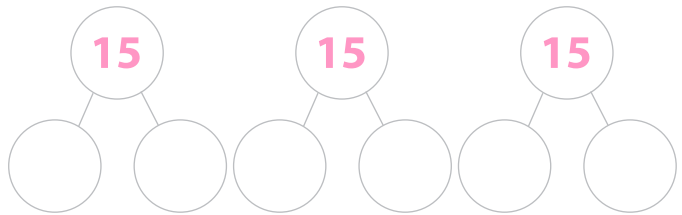
9

Descomponen de manera simbólica en dos formas en el ámbito del 10 al 20, en la siguiente actividad u otras:



10

Descomponen de manera simbólica un número en tres formas en el ámbito del 10 al 20, en la siguiente actividad u otras:



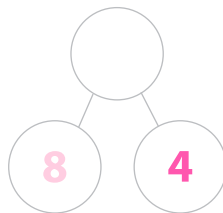
Observaciones al docente:

Se recomienda que los alumnos utilicen material concreto para realizar esta actividad.

11

Los alumnos realizan las siguientes actividades:

a Componen de manera simbólica:



b Desafío

Descomponen de dos maneras diferentes el número compuesto en a

OA_11

Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras y ritmos) y patrones numéricos hasta 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico de manera manual y/o de software educativo.

Actividad 1

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados. (OA e)

Actividades 2 y 3

REPRESENTAR

Elegir y utilizar representaciones simbólicas. (OA i)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de patrones, empleando expresiones matemáticas. (OA e)

Observaciones al docente:

Este objetivo de aprendizaje se trabajó en la unidad 1 en el ámbito del 0 al 10 con actividades que tienen como propósito la formación del concepto de patrón. En esta unidad se amplía el ámbito numérico hasta 20 y el nivel de las actividades propuestas, con el propósito de desarrollar en el alumno el razonamiento matemático; en particular, el pensamiento crítico.

1

Realizan actividades de identificación de elementos:

- a que se repiten y faltan en patrones
- b de extensiones de patrones

En el patrón con caritas feliz, triste y enojado:



- > identifican los elementos que se repiten
- > dibujan en su cuaderno los elementos que continúan al repetir el patrón

2

Realizan las siguientes actividades con respecto a patrones:

- a Identifican números que se repiten en el patrón.
10 - 12 - 14 - 10 - 12 - 14 -
- b Extienden el patrón dos veces en su cuaderno.
10 - 12 - 14 - 10 - 12 - 14 -
- c Identifican los elementos que faltan en el patrón y lo completan en su cuaderno.
10 - 12 - 14 - 10 - - 14 - 10 - - 14

3

Realizan las siguientes actividades con respecto a patrones:

- a Identifican números que se repiten en el patrón:
18 - 16 - 14 - 12 - 18 - 16 - 14 - 12 -
- b Extienden el patrón una vez más en su cuaderno.
18 - 16 - 14 - 12 - 18 - 16 - 14 - 12 -
- c Identifican los elementos que faltan en el patrón y lo completan en el cuaderno.
18 - 16 - 14 - - 18 - 16 - - 12 -

- d En el patrón 14 - 16 - 17 - 17 - 16 - 15 -
 - > identifican los elementos que se repiten
 - > completan los elementos que continúan para que el patrón se repita tres veces

14 - 16 - 17 - 17 - 16 - 15 - 14 - 16 - 17 - 17 - - -

 - > identifican los elementos que faltan y completa el patrón

14 - 16 - - - 16 - 15 - 14 - 16 - 17 - 17 - - 15 -

Actividad 4

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de patrones. (OA e)

REPRESENTAR

Utilizar representaciones concretas y pictóricas. (OA i)

4

Expresan de manera pictórica un patrón concreto y de manera concreta un patrón pictórico. Por ejemplo:

- a El siguiente patrón concreto lo expresan de manera pictórica.



- b El siguiente patrón pictórico (deben ser figuras planas) lo expresan de forma concreta



5

Crean patrones:

- a con tres elementos concretos. Por ejemplo, con lápices de 3 colores de madera y/ o cera
- b con cuatro elementos pictóricos. Por ejemplo, con 20 cuadrados de diferentes colores, formar patrones que se repiten
- c con tres números. Por ejemplo, con 17, 19, 12, formar patrones que se repites dos veces
- d con dos elementos, usando el computador. Por ejemplo, usando letras, números, figuras geométricas, etc.

OA_14

Identificar en el entorno figuras 3D y figuras 2D y relacionarlas, usando material concreto.

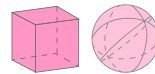
Actividades 1 y 2

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de relaciones. (OA e)

1

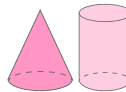
Identifican figuras 3D de la forma



- > en la sala de clases
- > en el colegio

2

Traen de la casa objetos de la forma



3

Realizan actividades acerca de identificación de figuras 2D. Por ejemplo:

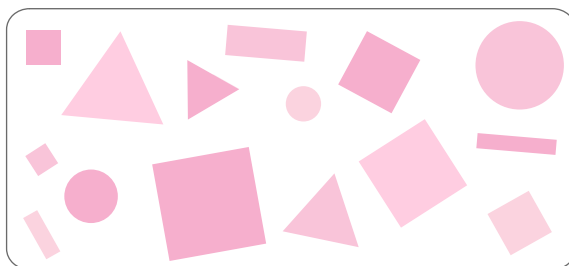
Actividad 3**REPRESENTAR**

Utilizar representaciones concretas. (OA i)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunican el resultado de descubrimientos de relaciones, empleando expresiones matemáticas. (OA e)

- a Identifican figuras 2 D que tengan forma de cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo:
- › en la sala de clases
 - › en el colegio
- R** b Recortan de revistas figuras que tengan forma de cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo. En grupos de tres alumnos, forman con ellos diferentes figuras. (Tecnología, Artes Visuales)
- c Observan la lámina siguiente:



- › Recortan las figuras de la lámina
- › Clasifican las figuras recortadas, usando un criterio, luego dos a la vez, y finalmente criterios propios.

4

Relacionan partes de figuras 3D con figuras 2D. Con este propósito, se forman grupos de cuatro alumnos que reciben figuras 3D, quienes dan a conocer al resto del curso, en forma ordenada y respetuosa, qué figura 2D corresponde a partes de figuras 3D.

Observaciones al docente:

Se sugiere ampliar la actividad anterior, relacionando partes de figuras 3D con figuras 2D.

Actividad 4**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones (OA e)

OA_8

Determinar las unidades y decenas en números del 0 al 20, agrupando de a 10 de manera concreta, pictórica y simbólica.

Actividades 1, 2 y 3**REPRESENTAR**

Elegir y utilizar representaciones concretas para representar decenas (OA i)

1

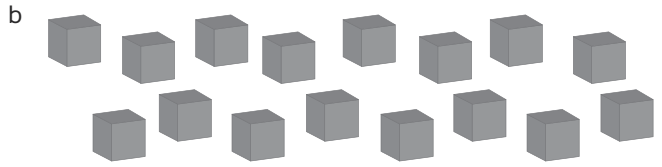
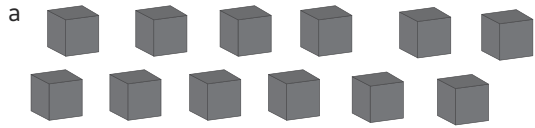
Forman 10. Por ejemplo:

- a Colocando 5 fichas rojas y 5 azules en la tabla

- b Colocando 7 fichas azules y 3 rojas en la tabla

2

Usan cubos apilables para agrupar de a 10. Por ejemplo, en:

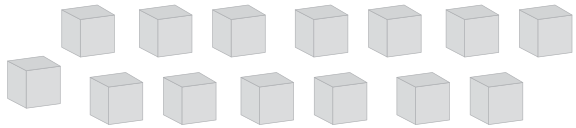


3
Cuentan en grupos de 10. Con este propósito encierran con una línea grupos de:

a 10 autos



b 10 cubos



Actividad 4

REPRESENTAR

Utilizar representaciones concretas (OA e)

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Explicar las soluciones propias y los procedimientos utilizados (OA f)

4

Realizan las actividades siguientes con bloques multibase:

- a Forman 10, usando cubos del bloque multibase
- b Verifican las 10 unidades formadas con las barras del bloque multibase

Observaciones al docente:

Se sugiere trabajar este objetivo de aprendizaje con bloques multibase y cubos apilables.

En estas actividades, como en otras relacionadas con bloques multibase, se sugiere, en el caso de 1º básico, trabajar solo con los cubos y las barras de estos bloques.

Recordamos que los bloques multibase están compuestos por cubos que representan la unidad, barras que representan 10 unidades, placas que representan 100 unidades y que corresponden a 10 barras, y bloques que representan 1 000 y que corresponden a 10 placas.

Actividad 5

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunican el resultado de decenas y unidades, empleando expresiones matemáticas. (OA e)

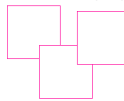
REPRESENTAR

Utilizan representaciones pictóricas y simbólicas, partiendo de representaciones concretas. (OA i)

5

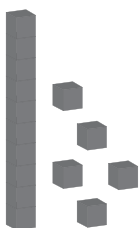
Registran en su cuaderno, con números, agrupaciones de 10 elementos y los elementos sobrantes en forma pictórica y luego simbólica, en las siguientes actividades:

a Registran la cantidad de cuadraditos de papel

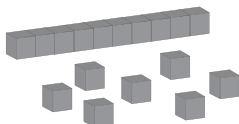


_____ = _____

b Registran los bloques representados



c Registran los bloques representados



Actividad 6

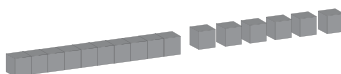
REPRESENTAR

Utilizan representaciones pictóricas y simbólicas para representar decenas y unidades en material concreto. (OA i)

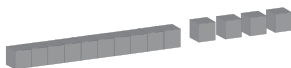
6

Cuentan barras y cubos de bloques multibase en decenas y unidades y registran pictóricamente lo contado.

a



b



c



OA_5

Estimar cantidades hasta 20 en situaciones concretas, usando un referente.

Actividades 1, 2 y 3

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de relaciones, usando un referente. (OA i)

1

Los alumnos forman grupos de a 4. El profesor les muestra 12 imágenes pegadas en un papelógrafo, durante 10 segundos, y saca el papelógrafo. Los estudiantes intentan estimar visualmente el número de imágenes. Los grupos discuten formas diferentes de hacer estas estimaciones argumentan acerca de ellas y las comunican de manera ordenada y respetuosa.

2

Se muestra ahora a los grupos de la actividad 1), bolitas o palitos u otros objetos, cuyas cantidades son hasta 20, durante 10 segundos, y estiman visualmente la cantidad de cada una de ellas.

3

Estiman visualmente la cantidad de cubos que se muestra en el dibujo y luego cuentan, primero agrupando de a 2, y después agrupando de a 5, para comprobar la estimación dada.



Observaciones al docente:

Resolver formas de presentar actividades de estimación para que sus alumnos eviten el conteo. El conteo solo sirve para comprobar la estimación.

Actividad 4

ARGUMENTAR Y COMUNICAR

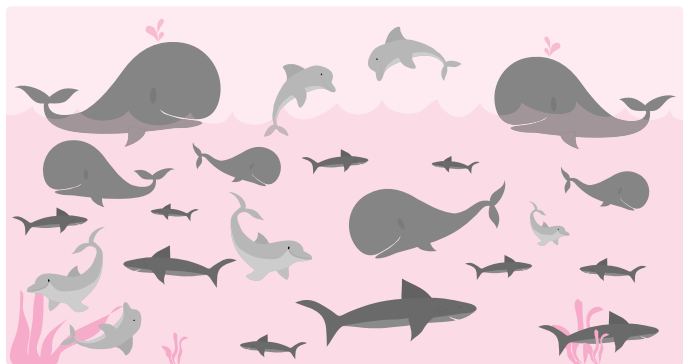
Comunicar el resultado, empleando referentes. (OA e)

RESOLVER PROBLEMAS

Expresar un problema con sus propias palabras. (OA c)

R 4

Estiman visualmente los animales de la lámina. Previamente, el docente lee en voz alta un texto informativo sobre ballenas, delfines y tiburones, con sus principales características, similitudes y diferencias. (Ciencias Naturales)



Con ese propósito, usan estrategias como agrupar de a 2 o de a 5.

Actividad 5

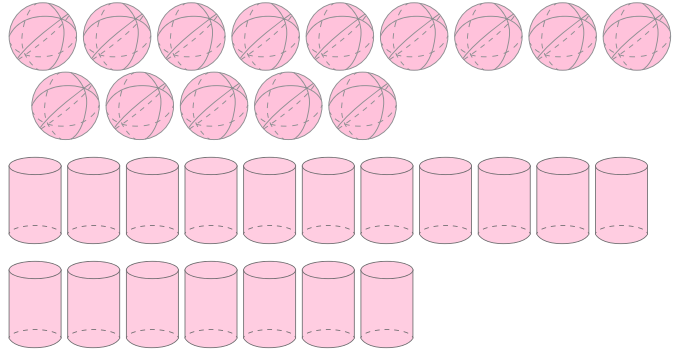
ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Comunicar el resultado de descubrimientos de relaciones al estimar visualmente. (OA e)

5

Desafío

A los alumnos se les muestra las siguientes esferas y cilindros durante 15 segundos.



Responden las siguientes preguntas:

- › ¿Qué estiman que hay más: esferas o cilindros?
- › ¿Cuántos más estiman que hay?