

I.- IDENTIFICACION DE LA PRESENTACIÓN:

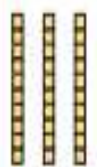



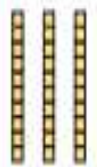

DEPARTAMENTO	MATEMATICA
ASIGNATURA	EDUCACION MATEMATICA
PROFESOR	SUSANA MENA PONCE
NIVEL	3°BÁSICO
SEMESTRE	PRIMERO

II.- GESTIÓN CURRICULAR:

Martes 07/ 06/2022

OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none">• Sumar tres números en una columna.
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none">• Sumas de tres columnas.
NÚMERO DE CLASE	<ul style="list-style-type: none">• 051- 2022
ACTIVIDAD PRACTICA	<ul style="list-style-type: none">• Texto Astoreca – Capítulo 3
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none">• Texto de estudio – lápices – cuaderno de la asignatura.

Sumar tres números en columna

D	U
	
	
	

	D	U
	2	
	3	8
	1	9
	3	4
+		
	9	1

Primero, sumo las unidades.
Anoto el canje si es necesario.
Luego, sumo las decenas.



PRÒXIMA CLASE



REVISION DE TRABAJO DIARIO:



- DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES EN SU TEXTO ASTORECA.



- SE REVISARA LA TAREA A LA CLASE SIGUIENTE AL AZAR.



PÀGINA 112 y 113. TEXTO ASTORECA.

I.- IDENTIFICACION DE LA PRESENTACIÓN:

DEPARTAMENTO	MATEMATICA
ASIGNATURA	EDUCACION MATEMATICA
PROFESOR	SUSANA MENA PONCE
NIVEL	3° BÁSICO
SEMESTRE	PRIMERO

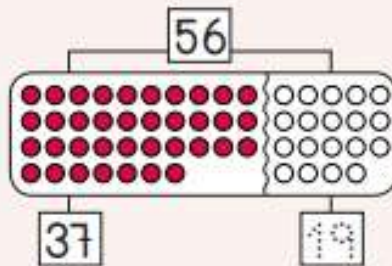
II.- GESTIÓN CURRICULAR:

Lunes 06/ 06/2022

OBJETIVO	• Comprobar la resta con la suma.
CONTENIDO	• Sumas y restas.
NÚMERO DE CLASE	• 052- 2022
ACTIVIDAD PRACTICA	• Texto Astoreca – Capítulo 3
MATERIAL	• Texto de estudio – lápices – cuaderno de la asignatura.

Comprobar la resta con la suma

Un juego tiene 56 fichas en total.
37 fichas son oscuras.
¿Cuántas fichas son claras?



	D	U
	5	6
-	3	7
	1	9

total de fichas
fichas oscuras
fichas claras

compruebo

	D	U
	1	9
+	3	7
	5	6

fichas claras
fichas oscuras
total de fichas

Para comprobar si resté bien,
puedo sumar las fichas claras
con las oscuras.



PRÒXIMA CLASE



REVISION DE TRABAJO DIARIO:



- DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES EN SU TEXTO ASTORECA.



- SE REVISARA LA TAREA A LA CLASE SIGUIENTE AL AZAR.



PÀGINA 112 y 113. TEXTO ASTORECA.