

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Dominar secuencia numérica del 1 al 100
- Contar de 5 en 5 hacia adelante y hacia atrás
- Calcular sumas de dígitos igual a 11 y sus restas correspondientes.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos matemáticos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar de 5 en 5 hacia adelante y hacia atrás a partir de cualquier múltiplo de 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contar de 5 en 5 hasta 100 y luego hacia atrás, desde el 100 hasta el 5</li> </ul> <p>Comentar el patrón que se produce.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice un número (múltiplo de 5) y los niños cuentan grupalmente de 5 en 5, hacia adelante, desde ese número hasta que el profesor diga "stop".</li> </ul> <p>Esto se repite varias veces partiendo de diferentes múltiplos de 5.</p> <p>Un alumno explica como realiza el procedimiento de conteo.</p>	<p><b>Sumas de dígitos igual a 11 y sus correspondientes restas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza las siguientes operaciones matemáticas: 6+5; 11-5; 11-6;</li> </ul> <p>Luego pregunta ¿Qué sucedió? Y escribe las tres operaciones en el pizarrón.</p> <p>Continúa formulando las siguientes sumas y los niños hacen las sustracciones 3+8; 11-8; 11-3;</p> <p>2+9; 11-9; 11-2;</p> <p>7+4; 11-4; 11-7.</p> <p>El profesor pregunta ¿Qué descubrieron?</p> <p>Uno o más alumnos explican sus procedimientos para obtener el resultado.</p>	<p><b>Paseo por la tabla numérica</b></p> <p>Entregar a cada niño una tabla numérica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicar que vamos a dar un paseo por la tabla numérica moviendo su dedo, siguiendo las instrucciones que dé el profesor, para descubrir a qué número llegamos.</li> </ul> <p>Por ejemplo, el profesor dice:</p> <p>pongan el dedo en el número 34, ahora agréguenle 3 decenas y arrastren el dedo hasta el número que corresponde (64), súmenle 3 unidades (67), ahora quítenle 2 decenas, ¿a qué número llegamos? (47).</p> <p>Repetir varias veces con instrucciones similares.</p> <p>Comentar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabla numérica individual 1 al 100</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 100.
- Contar de 5 en 5 hacia atrás.
- Calcular sumas de dígitos igual a 11 y sus restas correspondientes.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales																																																																											
10 minutos por	<p><b>Contar de 5 en 5 hacia atrás a partir de cualquier múltiplo de 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor muestra un número (múltiplo de 5) y los niños cuentan grupalmente de 5 en 5, hacia atrás, desde ese número hasta que el profesor diga “stop”</li> </ul> <p>Esto se repite varias veces partiendo de diferentes múltiplos de 5. Un alumno explica el procedimiento de conteo hacia delante y otro el conteo hacia atrás.</p>	<p><b>Sumas de dígitos igual a 11 y sus correspondientes restas Descubre la operación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor nombra dos cifras y un resultado.</li> <li>Los niños dicen el signo de la operación correspondiente.</li> </ul> <table border="1"> <tbody> <tr><td>6</td><td></td><td>5</td><td>=</td><td>11</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>7</td><td>=</td><td>3</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>6</td><td>=</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>8</td><td>=</td><td>11</td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td>4</td><td>=</td><td>11</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>8</td><td>=</td><td>3</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>9</td><td>=</td><td>2</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>4</td><td>=</td><td>7</td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>9</td><td>=</td><td>11</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>2</td><td>=</td><td>9</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>5</td><td>=</td><td>6</td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td>6</td><td>=</td><td>11</td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td>3</td><td>=</td><td>11</td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td>3</td><td>=</td><td>8</td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>7</td><td>=</td><td>11</td></tr> </tbody> </table> <p>Luego el profesor siguiendo el orden de la tabla pregunta: 6 más cuanto es 11 y así sucesivamente. Uno o más alumnos explican su procedimiento de cálculo.</p>	6		5	=	11	11		7	=	3	11		6	=	5	3		8	=	11	7		4	=	11	11		8	=	3	11		9	=	2	11		4	=	7	2		9	=	11	11		2	=	9	11		5	=	6	5		6	=	11	8		3	=	11	11		3	=	8	4		7	=	11	<p><b>Busca tu pareja</b> Separar al curso en grupos de 10 niños</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entregar a cada niño una tarjeta con un número del 1 al 10 (se repiten las tarjetas tantas veces como sea necesario según la cantidad de alumnos) Enseguida invitar a los niños a buscar a un compañero de su grupo que tenga una tarjeta que sumada a la suya obtenga como resultado 11. Después pedir a cada pareja que verbalice la frase numérica resultante y que explique su procedimiento de cálculo.</li> </ul> <p>Variación: Este juego también podría realizarse para formar otros números.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varios set de tarjetas con números del 1 al 10 (pueden usarse las tarjetas azules de la página 149 del libro de matemática del alumno)</li> </ul>
6		5	=	11																																																																											
11		7	=	3																																																																											
11		6	=	5																																																																											
3		8	=	11																																																																											
7		4	=	11																																																																											
11		8	=	3																																																																											
11		9	=	2																																																																											
11		4	=	7																																																																											
2		9	=	11																																																																											
11		2	=	9																																																																											
11		5	=	6																																																																											
5		6	=	11																																																																											
8		3	=	11																																																																											
11		3	=	8																																																																											
4		7	=	11																																																																											

Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

➤ **Objetivos**

- Dominar secuencia numérica del 1 al 100.
- Contar de 5 en 5 hacia adelante y hacia atrás.
- Calcular sumas de dígitos igual a 11 y sus restas correspondientes.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales																				
10 minutos por sesión	<p><b>Contar de 5 en 5 hacia adelante y hacia atrás a partir de cualquier múltiplo de 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor reparte al azar las 20 tarjetas con números múltiplos de 5, luego nombra a un alumno de los que tienen tarjeta y éste se para, dice el número que tiene y pide que sus compañeros cuenten de 5 en 5 hacia adelante o hacia atrás a partir de ese número, hasta que él se siente. Ej. el profesor dice:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carmen</li> <li>- Carmen se para, muestra y dice el número que tiene en su mano, 25, contar hacia adelante</li> <li>- los compañeros empiezan a contar de 5 en 5: 25-30-35-..... hasta que Carmen se siente. Luego el profesor va nombrando a otros alumnos y se repite la actividad varias veces.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Sumar o restar para llegar a 11</b></p> <p>Se juega en parejas, un niño frente al otro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por turno un niño muestra la cantidad de dedos que quiera de sus dos manos y el otro debe decirle cuanto le falta para llegar a 11. Repetir varias veces.</li> </ul> <p>Variación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simultáneamente los dos niños muestran la cantidad de dedos que quieran de sus dos manos, calculan cuanto suma, y el que lo dice primero pregunta al otro cuanto debe restarle o sumarle para que el resultado sea 11. Juegan varias veces y explican con sus palabras como realizaron el cálculo.</li> </ul>	<p><b>Juego completar los números que faltan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dibuja en el pizarrón un cuadro similar a los entregados en los materiales, (con otros números)</li> </ul> <p>Ej.:</p> <table> <tr> <td>10</td><td>-</td><td></td><td>→</td><td>4</td></tr> <tr> <td>-</td><td></td><td></td><td></td><td>+</td></tr> <tr> <td>↓</td><td></td><td></td><td></td><td>↓</td></tr> <tr> <td>6</td><td>+</td><td></td><td>→</td><td>10</td></tr> </table> <p>Observan y van leyendo el contenido del cuadro siguiendo la dirección de las flechas, el profesor explica que la flecha roja significa <b>igual</b>. Enseguida invita a los niños a que le ayuden a completar el cuadro con los números que faltan para resolverlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar a cada niño un cuadro para completar, e invitarlos a trabajar en parejas. Una vez que terminen el profesor pregunta los resultados de los cuadros 1, 2, 3, y 4. A ciertos pares de alumnos les pide que expliquen el procedimiento de cálculo empleado.</li> </ul>	10	-		→	4	-				+	↓				↓	6	+		→	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con números múltiplos de 5, hasta 100.</li> <li>• 4 cuadros para completar operaciones.</li> </ul>
10	-		→	4																				
-				+																				
↓				↓																				
6	+		→	10																				

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Realizar cálculos de dobles y mitades
- Realizar cálculos de dobles sucesivos desde 2
- Realizar cálculos de mitades sucesivas
- Calcular sumas de números consecutivos

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<b>Dobles y mitades sucesivos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor pide a los niños que se agrupen de a dos, luego pregunta cuantos niños hay en cada grupo, lo anota en el pizarrón. (2)</li> <li>Enseguida pide que se junten de a dos grupos y pregunta cuantos niños hay en cada uno de los nuevos grupos, lo anota en el pizarrón. (4)</li> <li>Nuevamente pide que se junten de a dos grupos y repite la pregunta y anota (8). Continúa hasta que ya no se puedan volver a agrupar.</li> <li>• Si la matrícula del curso es menor, el profesor pregunta ¿y si hay 2 grupos de 4, o de 8, o de 16?</li> <li>• El profesor pregunta: ¿Si sacamos la mitad de niños ¿Cuántos quedan?</li> <li>• Y así sucesivamente con los grupos de 16, de 8 y de 4, hasta volver al número inicial.</li> <li>Finalmente leen todos juntos los números escritos en el pizarrón y comentan.</li> </ul>	<b>Sumar números consecutivos</b> <b>El doble del sumando menor + 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de repasar oralmente los dobles de los diferentes dígitos, el profesor invita a los niños a buscar, los siguientes resultados:</li> <li>• 2+3; 3+4; 5+6; 6+7; 7+8,8+9.</li> </ul> <p>Pregunta como lo hicieron hasta descubrir el mejor procedimiento (<i>el doble +1</i>)</p>	<b>Parejas de dobles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se juega en grupos de cuatro niños. Cada grupo tiene un mazo de naipes con números del 1 al 20.</li> <li>• Se revuelven las cartas y se pone el mazo boca abajo. Por turno los jugadores dan vuelta una carta la van poniendo frente a ellos. Si el número de una de las cartas corresponde al doble del número de otra de las cartas, el jugador que dio vuelta la carta que corresponde al doble, se gana las dos cartas.</li> <li>• Finalmente, el jugador que junta más pares de cartas gana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naipes con números del 1 al 20 (uno cada cuatro niños)</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Realizar cálculos de mitades sucesivas desde 48
- Calcular sumas de números consecutivos
- Realizar cálculos de dobles y mitades

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Mitades sucesivas</b></p> <p>Dividir el curso en 5 columnas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregar a cada niño de la primera columna 48 cubos conectables (se sugiere entregarlos agrupados por decenas y unidades (sin decir cuantos son), preguntarles <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántos cubos tienen?</li> </ul> El profesor anota este número en el pizarrón (48) y les pide que le den la mitad de sus cubos al compañero de la segunda columna. Ahora el profesor pregunta a los niños de la segunda columna <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántos cubos tienen? y anota en el pizarrón (24).</li> </ul> Enseguida pide que le den la mitad de sus cubos al compañero de la tercera columna. Pregunta a los niños de la tercera Columna <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántos cubos tienen? y anota en el pizarrón (12).</li> </ul> Se continúa así hasta llegar a la quinta columna, en que cada uno tendrá 3 cubos. Enseguida todos juntos leen los números anotados en el pizarrón y comentan.</li> </ul>	<p><b>Sumar números consecutivos El doble del sumando mayor - 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repasar oralmente los dobles de los diferentes dígitos.</li> </ul> <p>Luego invitar a los niños a resolver los siguientes enunciados:</p> <p>11+10 3+2 9+8 4+3 6+5 8+7 7+6 5+4</p> <p>Pregunta cómo lo hicieron hasta descubrir el mejor procedimiento (el doble -1)</p>	<p><b>Doble o mitad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se juega en grupos de cuatro niños. Cada grupo tiene un mazo de naipes con números y una ruleta de doble o mitad. Se ponen todas las cartas al centro de la mesa con los números a la vista. Por turno los jugadores hacen girar la ruleta y buscan una pareja de cartas que cumpla con lo que indica la ruleta Ej. Si la ruleta indica “<b>doble</b>” el niño puede sacar las cartas 3 y 6, al mismo tiempo debe verbalizar <ul style="list-style-type: none"> <li>- el doble de 3 es 6.</li> </ul> Si no encuentra un par, pierde la jugada. El juego finaliza cuando ya no quedan parejas posibles (siempre van a sobrar cartas). Gana el jugador que se lleva más cartas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cubos conectables</li> <li>• Naipes con números del 1 al 20, usado en la planificación 4, agregándole cinco cartas más, con los números 2, 18, 9, 14 y 7.</li> <li>• Ruleta doble o mitad</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Realizar cálculos de dobles y mitades sucesivos.
- Calcular sumas de números consecutivos.

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Dobles sucesivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor pregunta a los niños ¿Cuál es el doble de 2? ¿Cuál es el doble de 4? ¿Cuál es el doble de 8? ¿Cuál es el doble de 16? ¿Cuál es el doble de 32?</li> </ul> <p>El profesor invita a los niños a devolverse buscando siempre la mitad. ¿Cuál es la mitad de 32, de 16, etc.? Luego repiten lo mismo buscando el doble de 3 hasta llegar a 48 y volver buscando las mitades hasta volver a 3. Por último, pregunta por el doble de 5, hasta llegar a 160, y volver por mitades hasta llegar a 5. Se pide a uno o más de los alumnos que compartan sus procedimientos para calcular las mitades y los dobles.</p>	<p><b>Sumar números consecutivos</b> <b>Quién responde primero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza operaciones matemáticas, como las siguientes:  2+3; 8+9; 3+4; 10+11; 5+6; 7+8; 9+10; 6+7; 11+10; 3+2; 9+8; 4+3; 6+5; 8+7; 7+6; 5+4.</li> </ul> <p>Luego le pide a un niño que le dé la respuesta explicando el procedimiento empleado, hasta descubrir el más económico. (suma de pares + 1 o -1) .</p>	<p><b>Lotería</b></p> <p>Se puede jugar en parejas. Se reparte los cartones de lotería, uno por pareja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor va cantando los números que corresponden a los resultados de cada una de las sumas que aparecen en los cartones.</li> </ul> <p>Los jugadores que tienen en su cartón la frase numérica que corresponde al resultado dicho por el profesor, la marcan con una ficha o un poroto. Ganan los jugadores que completan primero su cartón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartones de lotería con 4 sumas cada uno.</li> <li>• Tarjetas con números de 5 a 21</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ **Objetivos**

- Dominar secuencia numérica del 100 al 1000
- Contar de 100 en 100
- Calcular adiciones y sustracciones con centenas, con resultados menores de 1000

	<b>Numeración (1ª sesión)</b>	<b>Operatoria (2ª sesión)</b>	<b>Juegos pedagógicos (3ª sesión)</b>	<b>Materiales</b>
<b>10 minutos por</b>	<p><b>Contar de 100 en 100 hacia delante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor va dejando caer una a una 10 moneda de \$100 en un tarro, y grupalmente van contando de 100 en 100 hasta 1000, al escuchar el sonido.</li> </ul> <p>Previamente, usando monedas de \$10, se puede hacer un conteo de 10 en 10 hasta 100, para recordar y asociar los patrones que se producen.</p> <p>Un alumno explica cómo realiza el procedimiento de conteo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál falta en la serie?</li> </ul> <p>El profesor verbaliza una serie, como, por ejemplo, 100, 200, 400, 500, 700, 800 y pregunta ¿Qué número falta en esta serie?</p> <p>Se pide a uno o más alumnos que compartan sus procedimientos para descubrir el número que falta en la serie</p>	<p><b>Sumar y restar centenas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor verbaliza una suma Ej. <math>100+200</math>; <math>300+400</math>; <math>400+500</math>; <math>400+400</math>; <math>600+300</math>; <math>800+100</math>; etc. Los niños responden. El profesor pregunta ¿que descubrieron para hacerlo más rápido?</li> </ul> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para obtener el resultado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego el profesor verbaliza una resta Ej. <math>300-200</math>; <math>900-300</math>; <math>400-100</math>; <math>500-100</math>; <math>700-200</math>; <math>800-600</math>; etc. Los niños responden de la misma forma anterior.</li> </ul> <p>El profesor vuelve a preguntar ¿Que descubrieron para hacerlo más rápido?</p> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para obtener el resultado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luego combinar sumas y restas.</li> </ul>	<p><b>Jugar al almacén</b></p> <p>Pegar en el pizarrón imágenes de diferentes objetos (mínimo 20) con su precio escrito. Los valores serán \$100, \$200, \$300, \$400, \$500, \$600, \$700, \$800 y \$900</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor explica a los niños que vamos a imaginarnos que vamos a comprar, cada uno tiene \$1000 y le tiene que alcanzar justo para comprar 2 cosas.</li> <li>Por turno el profesor va preguntando a diferentes niños, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>Claudia dime las 2 cosas que vas a comprar</li> <li>Claudia dice, por ejemplo, una pelota (\$300) y 1 libro (\$700)</li> <li>El profesor pregunta al grupo si le alcanza justo con los \$1000.</li> </ul> </li> </ul> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para obtener el resultado</p> <p>Esto se va repitiendo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 monedas de \$100</li> <li>10 monedas de \$10</li> <li>1 tarro</li> <li>Recortes de imágenes de diferentes objetos</li> </ul>



## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 100 al 1000 Contar de
- 100 en 100
- Calcular adiciones y sustracciones con centenas, con resultados hasta 1000

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar a partir de un múltiplo de 100 hacia adelante y atrás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza un número múltiplo de 100 y los niños siguen contando hacia adelante o atrás (en el ámbito del 100 al 1000), según la orden que se dé, utilizando dos instrumentos distintos. Por ejemplo, si toca el pandero significa que van hacia adelante, si toca una campana van hacia atrás.</li> <li>• Si no tienen instrumentos, acuerdan con los niños otra señal para avanzar y retroceder.</li> </ul> <p>Uno o dos alumnos explican con sus palabras, qué significa numéricamente hacia delante y hacia atrás.</p>	<p><b>Sumar y restar centenas</b></p> <p>Dar a cada niño una regleta de números de 100 en 100, del 100 al 1000 o hacerlo mentalmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor pide a los niños que           <ul style="list-style-type: none"> <li>- pongan su dedo en el número 100 o cierren los ojos y piensen en 100</li> <li>- ahora agréguele 200 ¿a qué número llegamos?</li> <li>- agréguele 100 ¿a qué número llegamos?</li> <li>- ahora quítenle 300 ¿a qué número llegamos?</li> <li>- ahora agréguele 900 ¿a qué número llegamos?</li> </ul> </li> </ul> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para obtener el resultado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego hacer lo mismo, pero dando varias órdenes seguidas y después preguntar ¿a qué número llegamos?</li> </ul> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para obtener el resultado</p>	<p><b>Predecir quién se va a sentar</b></p> <p>Pedir a 10 niños que se paren adelante, formando un círculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor invita al curso a contar a sus compañeros que están adelante, a partir del niño que él indique, usando las centenas y al que le toque el 1000 tiene que sentarse. Se vuelve a partir desde el 100 y se sigue contando, considerando sólo a los niños que están de pie. Nuevamente se sienta el que le toca el 1000, se continúa hasta que quede solo un niño de pie. Antes de iniciar el tercer conteo y los siguientes, el profesor pregunta al curso           <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Quién creen ustedes que será el próximo en sentarse?</li> </ul> </li> </ul> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para calcularlo.</p> <p>Se puede repetir el juego llamando adelante a otro grupo de niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regleta de números de 100 en 100, del 100 al 1000</li> </ul>



## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 100 al 1000 Contar de 100 en 100
- Calcular adiciones y sustracciones con centenas, con resultados hasta 1000
- Componer números de tres cifras

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales				
10 minutos por	<p><b>Contar a partir de un múltiplo de 100 hacia adelante y hacia atrás</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>El profesor pide a un niño que diga un número múltiplo de 100 y a otro niño que determine si cuentan hacia adelante o hacia atrás. El grupo cuenta de acuerdo con lo indicado por los dos niños.</li></ul> <p>Uno o dos alumnos explican con sus palabras, qué significa numéricamente contar hacia delante y hacia atrás.</p> <p>Repetir varias veces con diferentes niños que dan las órdenes.</p>	<p><b>Sumar y restar centenas</b> <b>Descubre la incógnita</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>El profesor verbaliza pequeños problemas (5 ó 6)</li></ul> <p>Ej.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Tengo \$400 y necesito \$600 ¿Cuánto me falta? ¿Cómo lo resolvieron?</li><li>Necesito \$900 y tengo 300 ¿Cuánto me falta? ¿Cómo lo resolvieron?</li></ul> <p>En cada problema que enuncia el profesor, escribe en el pizarrón solo los datos del problema</p> <p>Ejemplos:</p> <table><tr><td>400</td><td>600</td></tr><tr><td>300</td><td>900</td></tr></table> <p>El profesor va anotando la operación en el pizarrón, a medida que los niños responden.</p>	400	600	300	900	<p><b>Adivinar el numero</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>El profesor pone ordenadas en el pizarrón una tarjeta verde (centena) una tarjeta roja (decena) y una tarjeta azul (unidad). Luego canta 3 números con sus colores, por ejemplo: 6 rojo, 5 verde, 1 azul y pregunta ¿Qué número es? (561)</li></ul> <p>Se pide al alumno que explique con sus palabras el significado de cada color, en el número que formó.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>Una tarjeta de cada color para las U-D-C Verde=centena Rojo=decena Azul= unidad</li></ul>
400	600							
300	900							

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 1000
- Descubrir la relación y continuar series de números
- Repasar todos los contenidos del primer semestre

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Continuar series de números</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza una serie de números y pide a los niños que continúen la serie diciendo 3 números más.</li> </ul> <p>Ej. 15 – 20 – 25 - ..... - ..... - .....            2 – 4 – 8 - ..... - ..... - .....            48 – 24 – 12 - ..... - .....            3 – 5 – 7 - ..... - ..... - .....            40 – 45 – 50 - ..... - ..... - .....            86 – 88 – 90 - ..... - ..... - .....            70 – 60 – 50 - ..... - ..... - .....            30 – 40 – 50 - ..... - ..... - .....            500 – 600 – 700 - ..... - ..... - .....            800 – 700 – 600 - ..... - ..... - .....            120 – 140 – 160 - ..... - ..... - .....            274 – 275 – 276 - ..... - ..... - .....</p> <p>Uno o más alumnos explican con sus palabras el procedimiento usado para descubrir la relación entre los números de la serie.</p>	<p><b>Adivina qué número soy</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice, por ejemplo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soy el sucesor de 128 ¿qué número soy?</li> <li>- Soy el antecesor de 330 ¿qué número soy?</li> <li>- Soy mayor que 457 y menor que 459 ¿qué número soy?</li> <li>- Soy el sucesor de 532 ¿qué número soy?</li> <li>- Soy el antecesor de 604 ¿qué número soy?</li> <li>- Estoy entre el 84 y el 86 ¿qué número soy?</li> <li>- Tengo 2 centenas, 6 decenas y una unidad ¿qué número soy?</li> </ul> </li> </ul> <p>Uno o más alumnos explican su procedimiento para obtener el resultado</p> <p>Se repiten estas preguntas usando diferentes números.</p>	<p><b>Busca tu pareja</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor explica que vamos a formar parejas de naipes y muestra un ejemplo</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>3 D</b> <b>6 U</b> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>36</b> </div> </div> <p>Luego reparte una carta a cada niño y los invita a buscar la pareja de la carta que les tocó. Los niños que encuentran la pareja se la llevan al profesor y le explican con sus palabras porque las dos tarjetas son equivalentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 40 tarjetas tipo naipes, 20 con números y 20 que indiquen esos mismos números expresados en centenas, decenas y unidades.</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 1000
- Descubrir la relación, ordenar y continuar series de números
- Calcular adiciones básicas menores a 20

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Ordenar y continuar secuencias numéricas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor invita a pasar a adelante a tres niños, entrega a cada uno un cartel con un número y les pide que lo muestren a sus compañeros. Los compañeros deben descubrir la relación entre los números y ordenarlos formando una secuencia.</li> </ul> <p>Ej.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">540</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">560</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">550</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">540</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">550</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">560</div> </div> <p>Luego el profesor pregunta por qué los ordenaron así y después los invita a leer esta secuencia y agregarle 2 números más.</p> <p>Se repite con otras series de números, como, por ejemplo:</p> <p>253 – 233 – 243 9 – 27 – 18 715 – 705 – 725 460 – 440 – 420 900 – 850 – 950</p>	<p><b>Combinaciones básicas &lt; 20</b> <b>Quién responde primero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor verbaliza operaciones matemáticas, como las siguientes:</li> </ul> <p>6+5, 3+5, 8+4, 3+9, 8+6, 5+8, 7+9, 2+8, 9+4, 10+4, 12+7, 11+2, 8+9, 12+5, 7+6, 14+3, 17+2, 15+3, 5+9, 13+5, 16+3, etc.</p> <p>Preguntando por turno a los niños</p> <p>De vez en cuando el profesor pregunta ¿cómo lo resolviste? y pide al alumno que comparta el procedimiento usado</p> <p>Se continúa el juego hasta que hayan participado todos los niños.</p>	<p><b>Quién encuentra más combinaciones</b></p> <p>Dividir el curso en cuatro grupos y entregar una hoja de papel y un lápiz a cada grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor dice un número entre el 11 y el 19, y cada grupo debe escribir todas las combinaciones posibles para completar el número dicho por el profesor. El profesor da un tiempo y luego dice “stop”.</li> </ul> <p>Revisan las respuestas de cada grupo y el profesor pregunta ¿qué estrategia usaron para encontrar las combinaciones?</p> <p>Gana el grupo que escribió más combinaciones correctas.</p> <p>Se repite la actividad con otro número.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varios set de 3 carteles con secuencias de números.</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 1000
- Descubrir la relación y continuar series de números
- Calcular adiciones básicas menores a 20

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Descubrir la regla en una secuencia numéricas</b></p> <p>Dividir el curso en dos equipos y explicarles que un grupo va a verbalizar una secuencia de números, siguiendo las instrucciones del profesor y el otro grupo deberá descubrir la relación que existe entre los números de esa secuencia. Luego lo harán a la inversa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplo, el profesor le dice al grupo uno (sin que escuche el otro grupo)</li> <li>- digan cuatro números, contando de 10 en 10, a partir del 100.</li> <li>- los niños del grupo uno verbaliza la secuencia 100-110-120-130</li> <li>- el grupo dos escucha y responde contaron de 10 en 10.</li> </ul> <p>El profesor pregunta ¿cómo lo descubrieron? Uno o más alumnos explican con sus palabras el procedimiento usado para descubrir la relación entre los números de la serie. Repetir alternando los grupos y cambiando la instrucción.</p>	<p><b>Combinaciones &lt; 20</b></p> <p>Se divide el curso en dos equipos y se llama a un niño de cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor escribe en el pizarrón un número del 1 al 19.</li> </ul> <p>El niño del equipo A debe decir un número menor que el que escribió el profesor.</p> <p>Luego el niño del equipo B debe decir cuánto debe agregar o sumar al número dicho por su compañero, para llegar al número que escribió el profesor.</p> <p>Ej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El profesor escribe 13</li> <li>- El niño del equipo A dice 8</li> </ul> <p>El niño del equipo B debe decir 5, luego el profesor le pregunta ¿cómo lo calculaste? y pide al alumno que comparta el procedimiento usado.</p> <p>Enseguida llama a otros dos niños y esta vez empieza el niño del equipo B.</p> <p>Se repite la actividad variando los números, hasta que todos los alumnos hayan participado</p>	<p><b>Jugar al almacén</b></p> <p>Dibujar en el pizarrón diferentes tipos de caramelos con su precio escrito. Los valores serán entre \$1 y \$19.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor explica que vamos a jugar a comprar caramelos, que cada uno tendrá \$20 y podrá elegir uno de los caramelos que están en el pizarrón.</li> <li>• Por turno el profesor va preguntando a diferentes niños, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ José ¿Cuál vas a comprar?</li> <li>○ El caramelo que vale \$14</li> <li>○ ¿Cuánto vuelto debo darte?</li> <li>○ \$6</li> </ul> </li> </ul> <p>Se pide al alumno que explique cómo lo calculó.</p> <p>Esto se va repitiendo</p> <p>Si la respuesta es incorrecta, es conveniente que el profesor escriba la operación en el pizarrón y la resuelvan entre todos, explicitando el procedimiento usado.</p>	

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Descubrir regularidades aplicando reglas aditivas
- Calcular adiciones básicas menores a 20

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Construir secuencias numéricas siguiendo reglas más complejas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyándose en la tabla numérica del 1 al 100 puesta en el pizarrón, el profesor dice: partiendo del número 2 vamos a seguir una secuencia numérica que cumpla con esta regla "+10, +2" y la escribe en el pizarrón. Pongan su dedo en el número 2, ahora +10 ¿a qué número llegamos? (12), ahora +2 ¿a qué número llegamos? (14). Continuemos, +10, los niños dicen 24; +2, los niños dicen 26. Continuar así hasta llegar al 100. Pedir a uno o dos alumnos que comenten el procedimiento usado para hacer seguir la regla.</li> </ul> <p>Repetir poniendo otra regla. Luego se puede pedir a los niños que sugieran una regla. Comentar.</p>	<p><b>Combinaciones &lt; 20</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice dos números del 1 al 10, los niños deben verbalizar una suma con los dos números y dar el resultado. De vez en cuando el profesor pregunta ¿cómo llegaste al resultado?</li> </ul> <p>Se continúa igual, hasta que hayan participado todos los niños.</p>	<p><b>Bingo</b></p> <p>Jugar en grupos de 4 niños. Se reparte un tablero de bingo de adiciones y un recipiente con maíz o fichas a cada grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice el resultado de una de las adiciones que aparecen en el bingo, los niños buscan en su cartón una adición que corresponda a ese resultado y si la encuentran ponen un poroto en el casillero correspondiente y así van completando su cartón.</li> </ul> <p>Se pide a algunos alumnos que compartan el procedimiento usado para descubrir la adición que corresponde.</p> <p>Gana el grupo que complete primero su cartón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabla numérica del 1 al 100</li> <li>• Tabla numérica individual</li> <li>• Tableros de Bingo de adiciones (1 cartón cada 4 niños)</li> <li>• Set de números del 10 al 19</li> <li>• Maíz o fichas</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 1000
- Contar diferentes tramos de la secuencia numérica del 1 al 1000
- Calcular adición de un número + 9

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Contar tramos de la secuencia numérica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor pide a los niños que cuenten grupalmente los números que están entre el .... y el .... (tramos de no más de 10 términos) Ej. entre: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 98 y 108</li> <li>➤ 126 y 132</li> <li>➤ 228 y 234</li> <li>➤ 357 y 362</li> <li>➤ 469 y 477</li> <li>➤ 578 y 588</li> <li>➤ 398 y 406</li> <li>➤ 492 y 508</li> <li>➤ 697 y 703</li> <li>➤ 894 y 907</li> <li>➤ 993 y 1000</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Sumar 9 a un número</b></p> <p>Se divide el curso en dos grupos.</p> <p>Se llama a un niño de cada equipo al pizarrón.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza una operación como las siguientes: 15+9 9+23 54+9 38+9 9+35</li> </ul> <p>Ambos niños tratan de resolverla. El primer niño que escribe el resultado en el pizarrón, gana un punto para su equipo. El profesor le pregunta ¿cómo lo calculaste? Y le pide que explique el procedimiento usado.</p> <p>Luego se llama a otros dos niños y así va participando todo el curso.</p> <p>Gana el equipo que obtiene más puntos.</p>	<p><b>Memorice de sumas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir el curso en grupos de cuatro niños, entregar a cada grupo un set de tarjetas. Se ponen todas las tarjetas boca abajo, en dos columnas; en una columna las tarjetas con sumas y en la otra, las tarjetas con los números que corresponden a los resultados. Por turno cada niño da vuelta una tarjeta de cada columna, si la suma y el resultado corresponden se gana las tarjetas</li> </ul> <p>ej.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">42+9</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">51</div> </div> <p>si no corresponden las vuelve a poner boca abajo en el mismo lugar. Se pide a un niño que explique el procedimiento usado para calcular la suma.</p> <p>Gana el niño que logra juntar mayor cantidad de parejas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas para memorice de sumas (1 set para cada grupo)</li> </ul> <p>Se sugiere pegar las tarjetas con suma sobre cartulina de un color y las tarjetas con sus resultados sobre cartulina de otro color</p>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 1000
- Contar diferentes tramos de la secuencia numérica del 1 al 1000
- Calcular sustracción de un número - 9

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales																											
10 minutos por	<b>Contar tramos de la secuencia numérica</b> <ul style="list-style-type: none"><li>El profesor pide a los niños que cuenten grupalmente a partir del número que él diga, acompañando cada número con un aplauso y que cuando él levante la mano continúen con el aplauso, pero contando en silencio. Cuando el profesor diga “stop” los niños deben decir en voz alta el número al que llegaron</li></ul> Ej. contar a partir de: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ 57</li><li>➤ 96</li><li>➤ 125</li><li>➤ 131</li><li>➤ 293</li><li>➤ 363</li><li>➤ 435</li><li>➤ 574</li><li>➤ 398</li><li>➤ 408</li><li>➤ 545</li><li>➤ 691</li><li>➤ 715</li><li>➤ 897</li></ul>	<b>Restar 9 a un número</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se divide el curso en dos grupos. Participan por turno un niño de cada grupo, restándole 9 al número dado por el profesor. El profesor dice un número del 20 al 80, el primero que da el resultado gana un punto para su equipo.</li></ul> <p>El profesor pregunta ¿cómo lo resolviste? Hasta descubrir el mejor procedimiento (-10 +1)</p> <p>Se continúa hasta que hayan participado todos los niños</p>	<b>Tablero de doble entrada</b> Dibujar dos tableros de doble entrada en el pizarrón, igual al siguiente <table border="1"><tr><td></td><td>12</td><td>23</td><td>34</td><td>45</td><td>56</td><td>67</td><td>78</td><td>89</td></tr><tr><td>+9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>-9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Dividir el curso en dos grupos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Poner dos sets de tarjetas, boca abajo, en una mesa al lado del pizarrón, asignar un set a cada grupo. Luego llamar a un niño de cada grupo, pedirles que elijan una tarjeta y la pongan en el lugar que corresponde en el tablero, cuando terminan pasa el niño siguiente, hasta completar el tablero. Gana el grupo que lo completa primero.</li></ul> <p>Cuando los dos grupos terminan, se revisa y se comenta el procedimiento usado.</p>		12	23	34	45	56	67	78	89	+9									-9									<ul style="list-style-type: none"><li>Tarjetas con números para completar el tablero de doble entrada.</li></ul>
		12	23	34	45	56	67	78	89																						
+9																															
-9																															



## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Dominar secuencia numérica del 1 al 1000
- Contar diferentes tramos de la secuencia numérica del 1 al 1000
- Calcular adiciones que completen decenas

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Contar tramos de la secuencia numérica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor recuerda a los niños la actividad realizada la semana anterior y les dice que ahora vamos a hacer lo mismo, pero en parejas. Pide a los niños que se junten de a dos, el niño A dice el número de partida (del 1 al 1000) y el niño B cuenta a partir de ese número, acompañando cada número con un aplauso. Cuando él niño A levanta la mano, el B continúa con el aplauso, pero contando en silencio. Cuando el niño A dice “stop” el niño B debe decir en voz alta el número al que llegó.</li> </ul> <p>Luego empieza el niño B, diciendo el número de partida.</p>	<p><b>Sumar dos números que completen decenas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor verbaliza una suma de 2 números que completen decenas (ej. <math>13+17</math>; <math>25+15</math>)</li> </ul> <p>Los niños responden en forma oral o mostrando el resultado con las tarjetas rojas de la página 149 de su libro de matemática.</p> <p>Después de varios ejercicios, comentan lo que ocurre con los resultados y el procedimiento usado para resolverlo.</p>	<p><b>Completar decenas</b></p> <p>En el patio, pedir a los niños que formen un círculo, el profesor se para en el centro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor verbaliza una suma de 2 números que completen decenas (ej. <math>16+14</math>) y enseguida tira la pelota a un alumno, el alumno la recibe da el resultado y devuelve la pelota al profesor. Se continúa de la misma forma. Durante el juego se pide a uno o dos niños que expliquen el procedimiento usado para calcular el resultado.</li> </ul> <p>Si el resultado dado por el alumno es incorrecto, el profesor dice “atención” y repite la misma suma tirando la pelota a otro alumno. Si un alumno se demora mucho en dar la respuesta, el profesor dice “tiempo” y el alumno debe pasar la pelota al compañero que está al lado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tarjetas rojas, de decenas, de la página 149 del libro de matemática del alumno</li> <li>Hoja con ejemplos de sumas de dos números que completen decenas (para el profesor).</li> <li>Una pelota</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Redondear a la decena
- Calcular adiciones con canje
- Dominar tabla numérica del 1 al 100

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Redondeo a la decena en números menores a 100</b></p> <p>Se inicia el juego con todos los niños sentados en su puesto. Se invita al último niño para ponerse de pie detrás de la silla del primer niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor dice un número entre 1 y 94 y los niños deben responder cual es la decena más cercana al número dado.</li> </ul> <p>Ej. el profesor dice 43, el niño debe responder 40. Enseguida se le pide que explique por qué la decena más cercana es 40 y no 50.</p> <p>Se dirige el primer ejercicio a la primera pareja de participantes (niño sentado y niño parado detrás de él) el primero en responder pasa a pararse detrás del siguiente niño. Si respondió primero el que estaba sentado, éste se para detrás del siguiente niño y el que estaba de pie se sienta en el lugar de su compañero.</p> <p>Se continúa el juego hasta que hayan participado todos los niños.</p>	<p><b>Adiciones con canje</b> <b>Número de dos cifras + un dígito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza frases numéricas de suma como las siguientes, preguntando a los niños en forma individual.</li> </ul> <p>Ej.  <math>24+7</math>  <math>44+9</math>  <math>39+8</math>  <math>46+5</math>  <math>68+4</math>  <math>75+6</math> </p> <p>El profesor le pregunta ¿cómo lo supiste? Enseguida pregunta al curso ¿alguno de ustedes lo hubiera resuelto de otra forma?</p>	<p><b>Calcula y responde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se entrega a cada alumno una tarjeta con una frase numérica de suma y se les pide que la pongan en su mesa, boca abajo.</li> </ul> <p>Se pide al primer niño que de vuelta su tarjeta, la lea en voz alta y diga el resultado. El compañero que está a su lado debe decirle si su respuesta es correcta.</p> <p>El profesor le pregunta ¿cómo lo supiste? Enseguida pregunta al curso ¿alguno de ustedes lo hubiera resuelto de otra forma?</p> <p>Luego el segundo alumno da vuelta su tarjeta la lee en voz alta y dice el resultado. El compañero que está a su lado debe decirle si su respuesta es correcta.</p> <p>Se continúa de la misma forma hasta que todos han dado vuelta su tarjeta y entregado sus resultados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando el último niño da el resultado, el primero es el que le dice si su respuesta es correcta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con sumas</li> <li>• Tabla numérica del 1 al 100 (individual)</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Redondear a la centena
- Calcular sustracciones con canje
- Manejar valor posicional y secuencia numérica del 1 al 1000

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por	<p><b>Redondeo a la centena</b></p> <p>El profesor explica que van a jugar al verdadero o falso. Si lo que él dice es verdadero deben indicar con el pulgar hacia arriba, si es falso deben indicar con el pulgar hacia abajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• El número 324 está más cerca del 300 que del 400</li> <li>• El número 638 está más cerca del 700 que del 600</li> <li>• La centena más cercana a 278 es 200</li> <li>• La centena más cercana a 865 es 900</li> </ul> </li> </ul> <p>El profesor inventa otras alternativas similares a las anteriores.</p> <p>En cada caso los niños responden indicando con el pulgar.</p> <p>En algunos casos se pide a algún niño que explique por qué esa es la centena más cercana.</p>	<p><b>Sustracciones con canje</b> <b>Número de dos cifras - un dígito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se empieza con todos los niños de pie.</li> </ul> <p>El profesor verbaliza una frase numérica de resta, como por ejemplo:</p> <p>27-9 45-6 53-8 68-3 84-7</p> <p>pide al primer niño que resuelva la operación correspondiente y luego se siente, enseguida se le pregunta al del lado y así sucesivamente.</p> <p>De vez en cuando el profesor pregunta ¿cómo lo resolviste?</p> <p>El profesor deberá procurar que la actividad sea ágil y mediar para que todos los niños tengan éxito.</p>	<p><b>Quien forma el número mayor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor explica a los alumnos que vamos a jugar a encontrar cual es el número mayor, enseguida escribe en el pizarrón 3 números del 1 al 9 y pide que le ayuden a formar números de tres cifras usando esos números. Escribe las tres alternativas posibles y luego pregunta ¿Cuál es el número mayor que formamos? y ¿por qué?</li> </ul> <p>Luego se divide el curso en grupos de cuatro alumnos. Se ponen boca abajo sobre la mesa los 4 set de tarjetas azules de números del 1 al 9, de la página 149 del libro de matemática del alumno y se revuelven.</p> <p>Enseguida, por turno, cada niño saca 3 números, forma el número mayor que pueda y lo pone frente a él. Cuando termina la vuelta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analizan si cada uno formó el número mayor que se podía.</li> <li>- enseguida descubren quién de los 4 tiene el número mayor y ¿por qué?</li> </ul> <p>Se vuelven a poner todos los números boca abajo y se repite el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas azules de números del 1 al 9, de la página 149 del libro de matemática del alumno</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Redondear a la decena
- Calcular adiciones de un número múltiplo de 10 más un dígito y de un número múltiplo de 100 más un número de dos cifras
- Componer y descomponer números

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por niño	<p><b>Redondeo a la decena con números mayores a 100 y menores a 1000</b></p> <p>Hacer que todos los niños se paren alrededor de las mesas formando un círculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parte el profesor diciendo un número, por ejemplo 621, el niño que él señale debe responder cual es la decena más cercana a ese número, es decir, 620. Luego el niño que dio la respuesta dice otro número entre 101 y 999 y su compañero del lado responde cual es la decena más cercana. Se continúa de la misma manera hasta que hayan participado todos los niños.</li> </ul> <p>El profesor debe estar atento a qué las respuestas, para intervenir cuando sea necesario.</p> <p>En algunos casos se pide a algún niño que explique por qué esa es la decena más cercana.</p>	<p><b>Resolver adiciones de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- número múltiplo de 10 + un dígito</li> <li>- número múltiplo de 100 + un número de dos cifras</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor verbaliza una frase numérica de suma y los niños van respondiendo de a uno, en forma rápida</li> </ul> <p>Ej.: <math>70 + 4</math>  <math>40 + 8</math>  <math>200 + 35</math>  <math>500 + 86</math></p> <p>Al terminar, el profesor pregunta ¿cómo lo resolvieron?</p>	<p><b>Busca las 3 que corresponden</b></p> <p>Debe jugar una cantidad de niños que sea múltiplo de 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor explica que vamos a buscar las tres tarjetas que tienen el mismo número, pero escrito de diferentes formas y muestra un ejemplo de cada tipo de tarjeta</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">3C 6D 4U</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">364</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; text-align: center;"> <math>300+60+4</math> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego reparte una tarjeta a cada niño y los invita a buscar a los otros dos niños que tengan las tarjetas que corresponden al mismo número. Cuando se encuentran los 3 niños que corresponde, se acercan al profesor y le explican por qué se juntaron.</li> </ul> <p>Variación Se puede usar solo las tarjetas con números y sumas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con números escritos como número, como suma y como centenas, decenas y unidades. (una por niño)</li> </ul>

## Planificación Semanal de Cálculo Mental 2º Básico

### ➤ Objetivos

- Repasar lo trabajado

	Numeración (1ª sesión)	Operatoria (2ª sesión)	Juegos pedagógicos (3ª sesión)	Materiales
10 minutos por sesión	<p><b>Alcance las estrellas</b> Se pegan en el pizarrón estrellas de cartulina (una por niño) con preguntas escritas por detrás. Ej.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diga tres números para continuar esta secuencia 125 - 130 - 135</li> <li>• ¿a qué decena se aproxima el número 428?</li> <li>• Ordena estos números 573 – 473 - 673</li> <li>• ¿qué número sigue en esta secuencia? 314 – 316 – 326 – 328 – 330</li> <li>• Cuenta desde 728 hasta 741</li> <li>• ¿Cuál es la centena más cercana a 813?</li> <li>• El profesor inventa otras preguntas similares, hasta completar la cantidad necesaria para todo su curso.</li> <li>• Se divide el curso en dos equipos, por turno se va invitando a un niño de cada equipo a elegir una estrella. Cada niño lee su pregunta y responde. Si la respuesta es correcta gana 1 punto para su equipo. Se puede pedir a algunos niños que expliquen cómo lo resolvieron Gana el equipo que obtiene más puntos.</li> </ul>	<p><b>Valor posicional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor pide a los niños que piensen en un número entre 100 y 1000. Luego dice a un niño: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dime el número que pensaste.</li> <li>- El niño dice, por ejemplo, 384</li> <li>- El profesor pregunta ¿qué valor tiene el 8 en tu número?</li> <li>- El niño responde 80, u 8 Decenas</li> </ul> </li> </ul> <p>Ahora el profesor dice a otro niño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dime el número que pensaste.</li> <li>- El niño dice, por ejemplo, 523</li> <li>- El profesor pregunta ¿qué valor tiene el 5 en tu número?</li> <li>- El niño responde 500, o 5 Centenas</li> </ul> <p>El profesor continúa preguntando a otros niños, alternando las preguntas con relación a unidades, decenas y centenas. De vez en cuando puede preguntar ¿cómo lo supiste?</p>	<p><b>Si lo sabe toque la campana</b></p> <p>En el patio, poner una campana sobre una silla o mesa, y a 3 metros de distancia hacer que los niños se formen en dos filas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empiezan participando los dos primeros de las filas. El profesor verbaliza una frase numérica de suma o resta (en relación a los contenidos del semestre) y el niño que sabe la respuesta corre, toca la campana y dice el resultado. Luego juegan los dos niños siguientes de las filas, y así sucesivamente.</li> </ul> <p>Si los niños no saben la respuesta el profesor pregunta al grupo ¿cómo podemos resolverlo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrellas con preguntas escritas</li> <li>• Una campana</li> </ul>