



Corporación Municipal de Servicios y Desarrollo de Maipú
Escuela "Germán Riesco"
Unidad Técnico Pedagógica – 2019.



Profesor(a): Lorena Díaz Berrocal – Claudia Zúñiga - María Loreto Amaro.

Asignatura: Matemáticas.

Curso: 3º Nivel (transición)

Puntaje Total: 28 Puntos.

Ítem	Número OA	Habilidad + contenido	Preguntas	Puntaje Total 28	Respuestas correctas.
1	5	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes, ahora, después, al mismo tiempo, día-noche) frecuencia (siempre a veces-nunca), duración (periodos largos y cortos)	1 2 3 4	2 1 2 1	Marca con una X el dibujo de otoño. Marca con una X la actividad del día o noche. Marca con una X la ropa de invierno y con un círculo la de verano. Encierra en un círculo las actividades diarias.
	2	Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro – fuera; encima, debajo, entre, al frente, detrás; de distancia (cerca, lejos) y dirección (adelante, atrás, hacia el lado) en situaciones lúdicas.	5	4	Marca con una X el ave que va hacia arriba y con un círculo los que van hacia abajo.
1	10	Identificar atributos 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICS.	6	2	Marca con una X la figura o cuerpo geométrico que se indica.
2	5	Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.	7	2	Marca con una X la figura, para continuar patrón.
2	7	Representar números y cantidades hasta el 10, en forma simbólica.	8	3	Cuenta y une con una línea el número con su cantidad.
2	6	Emplear los números para completar o continuar	9	3	Completa la secuencia numérica.



Corporación Municipal de Servicios y Desarrollo de Maipú
Escuela "Germán Riesco"
Unidad Técnico Pedagógica – 2019.



		secuencias numéricas de uno en uno hasta el 10.			
2	4	Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.	10	3	Escribe el número que corresponda a cada situación
3	2	Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.	11	1	Dibuja la figura que falta.
3	8	Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.	12 13	2 2	Resuelve las sustracciones. Completa las siguientes adiciones con el número que corresponda y luego suma.