

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

El cuaderno de actividades *Lógica y Números Nº 2*, para niños* a partir de los 5 años, es una propuesta pedagógica que favorece el logro de los aprendizajes esperados del Segundo Nivel de Transición (Kinder) correspondiente al Núcleo de Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación.

El texto posee un enfoque de aprendizaje lúdico y contextualizado, cuyas actividades se han organizado de manera secuencial de menor a mayor complejidad, lo que da como resultado un aprendizaje eficaz y significativo. Las experiencias planteadas resaltan el rol activo que deben tener los niños como protagonistas de sus aprendizajes, a través de ejercicios que incentivan el deseo de aprender.

El cuaderno de actividades *Lógica y Números Nº2* es un complemento que sirve para representar sus experiencias, sistematizar y comunicar a otros lo vivido. Propone actividades para que el niño entre en contacto con lo que lo rodea y conoce, y que vivencie experiencias que le permitan desarrollar su capacidad de representar ideas y conceptos. Es indispensable que el niño emplee mucho material concreto que pueda manipular y que le permita descubrir cosas nuevas, ya que nunca será suficiente si se usa como único material didáctico.

Es importante tener en consideración que para motivar y desarrollar gradual y adecuadamente un aprendizaje lógico-matemático y que este sea con sentido, se recomienda seguir un proceso metodológico que siempre parta de lo vivencial, concreto y gráfico, lo que posteriormente le servirá para desarrollar operaciones a nivel abstracto.

- Lo **vivencial** hace referencia a que el niño pueda vivir una situación donde se tenga que enfrentar a una problemática en un contexto real, por ejemplo: Quién va primero en la fila, quién es más alto, cuántos lápices hay en el estuche, etc.

- Lo **concreto** tiene relación con la manipulación directa de los objetos, ya sea con las manos o con el cuerpo, lo que lleva a explorar y resolver problemas con elementos reales. Algunas de las actividades que se pueden desarrollar son: Clasificar botones según color, contar con bloques, ordenar elementos por tamaño, etc.

- Lo **gráfico** se refiere a la representación de elementos y datos a partir de dibujos o esquemas. La representación gráfica constituye un avance en el desarrollo del pensamiento abstracto y es un paso previo para comprender signos.

- Lo **abstracto** tiene que ver con la representación de la cantidad de objetos que hay en un conjunto a partir de números, y con la comprensión de signos y símbolos matemáticos. Es necesario que los niños hayan pasado por una fase manipulativa y una de dibujo, para gradualmente alcanzar un nivel abstracto que son los números.

*En este documento se usan las palabras "niño" y "niños" para referirse a ambos géneros, tanto masculino como femenino.

ESTRUCTURA DEL TEXTO LÓGICA Y NÚMEROS Nº2

El texto está organizado en siete unidades conceptuales basadas en los aprendizajes esperados del Núcleo de Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación de los Programas Pedagógicos de la Educación Parvularia. Cada unidad desarrolla un contenido y está señalada con un color diferente en las páginas del texto del alumno.

Las unidades conceptuales son:

Unidad 1 Orientación temporal

La percepción temporal es una habilidad que permite percibir, comprender y ordenar la sucesión de acontecimientos en el tiempo.

La orientación temporal comprende:

- Nociones básicas, como por ejemplo el día y la noche.
- La organización temporal, relacionada con la seriación de acontecimientos en el tiempo.
- El razonamiento temporal que tiene que ver con la inferencia de actividades de una fecha u hora determinada, días de la semana y meses del año.

Páginas del texto del alumno

3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20

Unidad 2 Comparación

La **comparación** es una operación lógica que utiliza la observación y análisis de dos o más objetos para descubrir sus diferencias o semejanzas.

Páginas del texto del alumno

21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33
34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 40 - 41

Unidad 3 Clasificación y seriación

La **clasificación** es una operación lógica a través de la cual los objetos se agrupan por semejanzas y se separan por diferencias. Para comprenderla es necesario construir dos tipos de relaciones: la pertenencia a una clase y la inclusión.

La **seriación** es una operación lógica que, a partir de un sistema de referencias, permite establecer observaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea de manera decreciente o creciente.

Páginas del texto del alumno

42 - 43 - 44 - 45 - 46 - 47 - 48 - 49 - 51 - 52

Unidad 4 Orientación espacial

La orientación espacial es una habilidad básica dentro del desarrollo del aprendizaje de los niños. Es necesaria para actividades como escribir, leer, diferenciar entre derecha e izquierda, situar los objetos y orientar los movimientos en el espacio. Dentro de la orientación espacial están las nociones básicas de ubicación, por ejemplo arriba/abajo, direccionalidad, las trayectorias en laberintos y la ubicación en planos y mapas.

Páginas del texto del alumno

53 - 54 - 55 - 56 - 57 - 58 - 59 - 60 - 61 - 62 - 63 - 64 - 65

Unidad 5 Figuras y cuerpos geométricos

La geometría es un área del conocimiento matemático que implica y desarrolla diversas habilidades, tales como: artísticas, visuales, verbales, gráficas y lógicas.

Para este nivel educativo su enseñanza está enfocada hacia el reconocimiento del nombre y algunos atributos de figuras y cuerpos geométricos, asociándolos con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.

Páginas del texto del alumno

66 - 67 - 68 - 69 - 70 - 71 - 72 - 73 - 74 - 75 - 76 - 77 - 78 - 79

Unidad 6 Patrones y resolución de problemas simples

El reconocimiento de patrones es una habilidad previa a las matemáticas en la cual se debe identificar la regla que ordena u organiza los elementos en una secuencia.

La resolución de problemas es una actividad cognitiva que implica un amplio conjunto de habilidades del pensamiento lógico - matemático y creatividad, que se origina en la comprensión y luego en la búsqueda de estrategias para su resolución.

Páginas del texto del alumno	80 - 81 - 82 - 83 - 84 - 85
------------------------------	-----------------------------

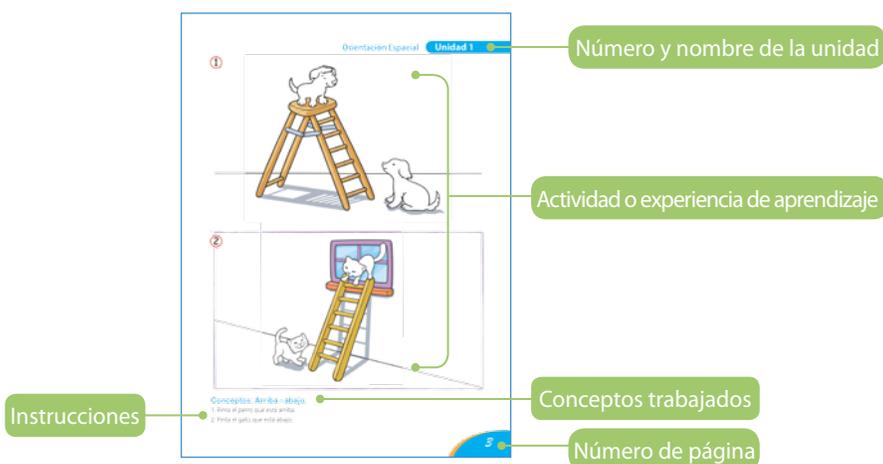
Unidad 7 Cuantificación

La cuantificación es el proceso de describir y comprender gradualmente la realidad, mediante la expresión numérica y resolución de problemas simples, avanzando en la construcción del concepto de número y su uso como cuantificador, identificador y ordenador.

Se inicia la construcción del número por una cuantificación no numérica, a través de los cuantificadores, que son conceptos que indican cantidades indefinidas o relativas: muchos, pocos, algunos, menos, bastante, todos y ninguno.

Páginas del texto del alumno	86 - 87 - 88 - 89 - 90 - 91 - 92 - 93 - 94 - 95 - 96 - 97 - 98 - 99 - 100 - 101 - 102 103 - 104 - 105 - 106 - 107 - 108 - 109 - 110 - 111 - 112 - 113 - 114 - 115 - 116 117 - 118 - 119 - 120 - 121 - 122 - 123 - 124 - 125 - 126 - 127 - 128 - 129 - 130 131 - 132 - 133 - 134 - 135 - 136 - 137 - 138 - 139 - 140 - 141 - 142 - 143 - 144
------------------------------	--

Estructura de cada página



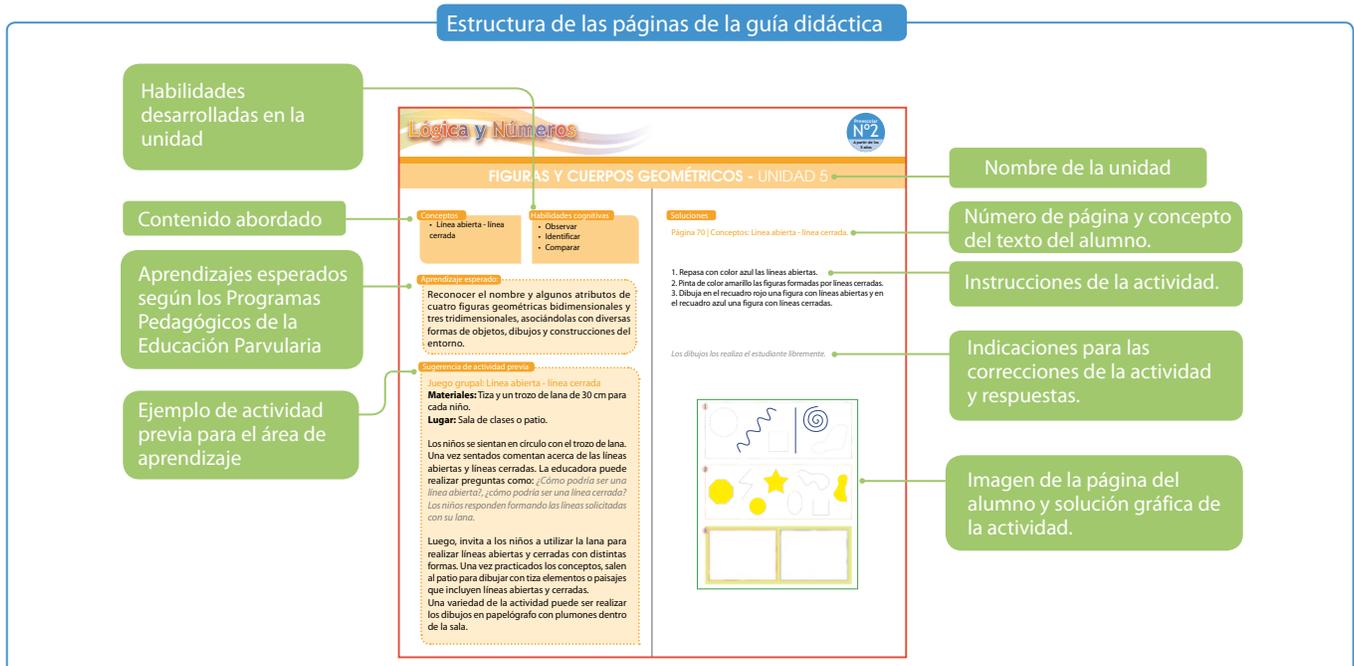
Las ilustraciones de cada página cumplen el objetivo pedagógico de representar concreta y contextualizadamente los contenidos.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Esta guía didáctica entrega orientaciones para el trabajo con el cuaderno Lógica y Números Nº2 y contribuye al fortalecimiento del rol de la educadora en la generación de instancias y experiencias de aprendizaje a partir de actividades lúdicas y significativas. La guía está organizada, al igual que el texto del estudiante, a partir de las unidades conceptuales de aprendizaje: Orientación temporal; Comparación; Clasificación y seriación; Orientación espacial; Patrones y resolución de problemas; Figuras y cuerpos geométricos y Cuantificación. La presentación de las actividades en la guía didáctica sigue la misma lógica que el texto del alumno, lo que permite al docente observar la progresión de cada contenido abordado en la unidad.

Las páginas de la guía didáctica cuentan con los siguientes elementos:

- **Concepto de aprendizaje:** Contenido que se desarrolla en la unidad.
- **Habilidades cognitivas:** Destreza que se desarrolla a partir de las actividades.
- **Aprendizaje esperado:** Elemento que define lo que se espera que logren los alumnos, expresado en forma concreta, precisa y visualizable.
- **Sugerencias de actividades previas:** Propuestas de actividades diseñadas para motivar y preparar a los niños antes de trabajar las actividades en el texto y así reforzar los aprendizajes de manera lúdica y concreta. Las actividades previas van al comienzo de cada concepto de aprendizaje.
- **Soluciones:** Entregan la respuesta esperada y los indicadores para corregir las actividades del cuaderno de actividades, así como también orientaciones metodológicas.



ORIENTACIÓN TEMPORAL - UNIDAD 1

Conceptos

- Secuencia

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Distinguir
- Ordenar

Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (ayer - hoy - mañana; semana - mes - año; meses del año; estaciones del año) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Secuencias

Materiales: Globos desinflados, hojas blancas y lápices para cada niño.

Lugar: Dentro o fuera de la sala.

Se les pide a los niños que se sienten en semicírculo, mirando a la educadora.

La educadora dice a los niños que va a realizar 3 acciones con el globo y que estén atentos para después explicar cuáles fueron.

Primero muestra el globo desinflado, luego lo infla y finalmente revienta el globo con un alfiler.

La educadora pregunta: *¿Quién puede explicar paso a paso lo que ocurrió?, ¿a quién le gustaría realizar la secuencia?*

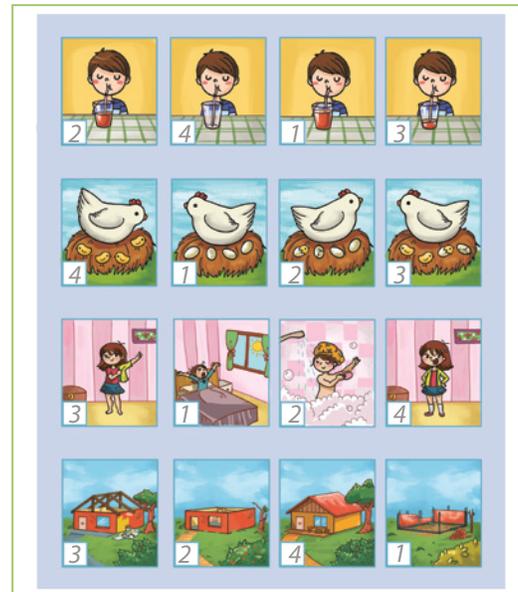
Los niños que quieran participar salen adelante a llevar a cabo la secuencia del globo en el mismo orden que lo hizo la educadora.

Para finalizar se les pide dibujar en una hoja blanca las 3 acciones realizadas con el globo, en el orden correspondiente.

Soluciones

Página 3 | Concepto: Secuencia.

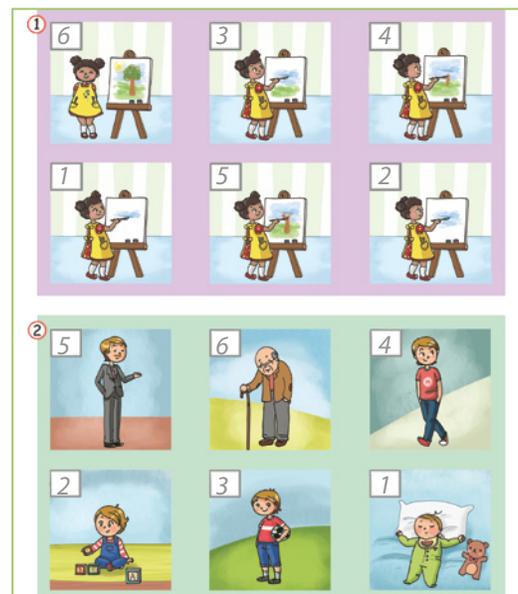
- Ordena las imágenes de cada fila del 1 al 4, de acuerdo al orden en que ocurren. Explica en cada caso por qué elegiste ese orden. Se recomienda que el niño vaya verbalizando las distintas acciones.



Página 17 | Concepto: Secuencias.

- Ordena las imágenes de ambas secuencias del 1 al 6, de acuerdo al orden en que ocurren. Explica en cada caso por qué elegiste ese orden.

Se recomienda que el niño vaya verbalizando las acciones.



Página 20 | Concepto: Secuencias.

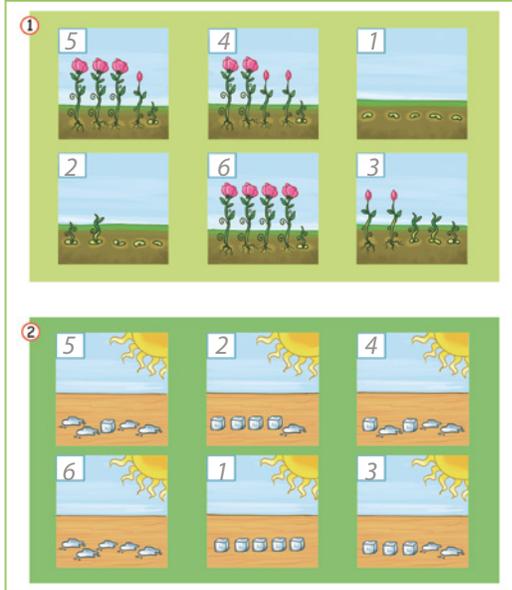
• Ordena las imágenes de ambas secuencias del 1 al 6, de acuerdo al orden en que ocurren. Explica en cada caso por qué elegiste ese orden.

• ¿Cuántas plantas florecieron?

Florecieron cuatro plantas.

• ¿Cuántos hielos se derritieron?

Se derritieron cinco hielos o todos los hielos.



Conceptos

- Día y noche

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Distinguir

Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (ayer - hoy - mañana; semana - mes - año; meses del año; estaciones del año) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Día y noche

Materiales: Dos imágenes grandes, una del Sol y otra de la Luna. Pueden ser dibujos, recortes o imágenes proyectadas.

Lugar: Sala de clases.

Se invita a los niños a sentarse cómodamente en semicírculo. Se presenta la imagen del Sol y la Luna y se plantean preguntas como: *¿Qué imágenes vemos aquí?, ¿qué podemos comentar respecto de estas imágenes?, ¿el Sol está en el día o en la noche?, ¿en qué momento vemos la Luna con más claridad?*

La idea es generar diálogos espontáneos acerca del día y la noche, con preguntas como: *¿Qué actividades realizamos en el día y en la noche?, ¿qué pasaría si no existiera la noche?*

Soluciones

Página 4 | Concepto: Mucho tiempo - poco tiempo.

1. Encierra con color rojo las actividades que realizas en poco tiempo, y con azul las que realizas en mucho tiempo.

Las respuestas dependerán del tiempo que cada niño destine a cada una de las actividades propuestas. Lo importante es que pueda justificar por qué algunas actividades las realiza en mucho o poco tiempo.

2. Pinta el instrumento que te permite medir el tiempo.

Activity 1 shows nine circular illustrations of daily activities. A red circle highlights a boy brushing his teeth, a girl drinking water, and a boy watering a plant. Blue circles highlight a boy watching TV, a girl sleeping, a boy playing soccer, a boy eating a birthday cake, a girl playing a musical instrument, and a boy reading a book. Activity 2 shows three instruments: a ruler, a balance scale, and an alarm clock. A red circle highlights the alarm clock. A label 'Ejemplo' points to the alarm clock.

Página 5 | Concepto: Día y noche.

1. Observa las imágenes e identifica las que corresponden al día, y las que corresponden a la noche. Pinta de color amarillo las cintas adhesivas de las imágenes que representen al día, y de color negro las cintas de las imágenes que representan la noche.

2. Dibuja una actividad que realizas durante el día y una que realizas durante la noche.

El niño puede dibujar situaciones según sus propias experiencias y vivencias, tales como: en el día jugar, comer, ir al colegio y durante la noche dormir, usar pijama, etc.

Activity 1 shows four illustrations with adhesive tapes. Yellow tapes are on a classroom scene, a boy looking through a telescope at night, and a boy playing soccer during the day. Black tapes are on a boy camping at night. Activity 2 shows two empty frames for drawing. The first frame has a sun and clouds at the top, and the second frame has a moon and stars at the top.

Conceptos

- Estaciones del año

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Distinguir

Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (ayer - hoy - mañana; semana - mes - año; meses del año; estaciones del año) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Estaciones del año

Materiales: No se necesitan materiales.

Lugar: Sala de clases.

Los niños se ubican de pie en un círculo y prestan atención a un relato de la educadora. El relato debe dar indicios sobre una estación del año y señalar elementos y acciones propias de esta, para que los niños la puedan adivinar. Durante el relato los niños van representando con acciones (mímicas) lo que la educadora va narrando.

Es importante darle expresividad al relato, a través de entonaciones y gestualidad.

Ejemplo de relato hecho por la educadora: *Hace mucho frío, creo que me pondré un abrigo y una bufanda, voy a encender la estufa para calentar la casa.*

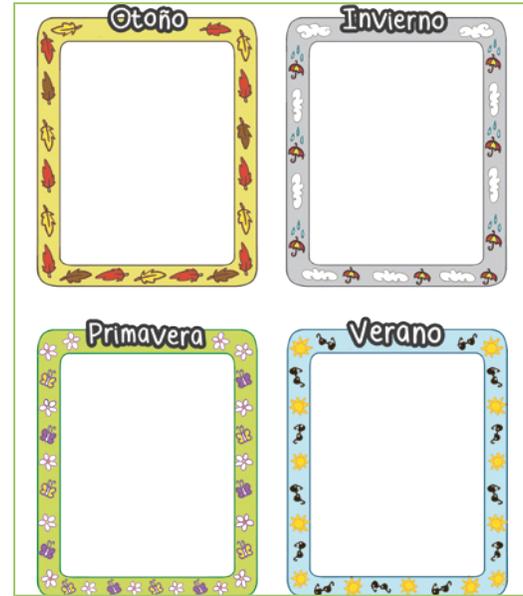
Luego la educadora puede realizar preguntas: *¿Cuál es la estación del año que hemos representado?, ¿por qué?, ¿qué características tiene esta estación?* Se realiza la misma rutina con las demás estaciones.

Soluciones

Página 6 | Concepto: Estaciones del año.

- Nombra las estaciones del año, y realiza un dibujo de cada una de ellas en el marco que corresponda.

El dibujo debe ser coherente con la estación del año.



Página 7 | Concepto: Estaciones del año.

- Recorta cada escena y pégala en el cuadro que corresponda. Guíate por la decoración del marco.

En esta actividad el niño debe sacar sus propias deducciones a partir de la decoración de los marcos.



Página 9 | Concepto: Estaciones del año.

1. Une a cada niño y niña con la estación del año que corresponda, según su vestuario. Pinta a cada niño y niña.

2. Pinta los objetos que usas en verano y en invierno, y encierra los que usas todo el año. Fíjate en las indicaciones de la tabla.

*POLERA: puede ser para verano o todo el año.



Conceptos

- Días de la semana

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Relacionar

Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (ayer - hoy - mañana; semana - mes - año; meses del año; estaciones del año) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Días de la semana

Materiales:

- Caja o bolsa mágica.
- Tarjetas donde estén representados gráficamente los siete días de la semana. Las tarjetas pueden tener escrita la palabra y un dibujo alusivo al día. Para hacer la actividad más significativa, las imágenes para representar los días de la semana pueden ser asociadas a las rutinas del grupo de curso. Por ejemplo: Si el día miércoles les toca educación física, pueden representar en el dibujo o imagen esta clase; si el día viernes tienen taller de cocina, también la imagen pueden asociarla con la actividad de ese día. Para los días sábado y domingo, se podrían utilizar imágenes de un paseo en familia, niños en bicicleta, etc.

Lugar: Sala de clases.

Los niños se organizan en siete grupos. La educadora invita a que cada equipo designe un representante, quien será el encargado de sacar de la cajita mágica un día de la semana.

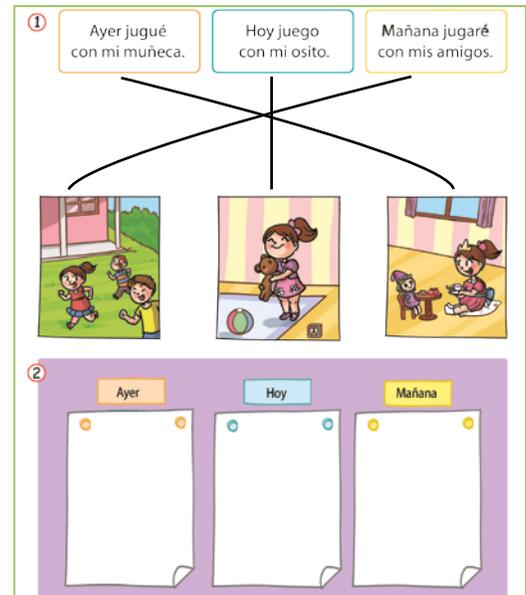
Luego, por turnos, sale un grupo adelante y su representante escoge una tarjeta. Todos los del equipo observan la lámina y juntos representan con mímicas y acciones el día que les ha tocado, para que los otros grupos del curso adivinen. El grupo que adivina es el próximo en representar el siguiente día de la semana. Si no adivina ningún grupo, la educadora puede ir guiando con comentarios tales como: *Yo veo que están haciendo gimnasia, ¿qué día de la semana hacemos ejercicio?*

La representación es actuada, con movimientos y voz, pero sin decir el nombre del día que están representando.

Soluciones

Página 10 | Concepto: Días de la semana.

1. Une con una línea cada oración con el dibujo que corresponda.
2. Dibuja lo que hiciste ayer, lo que haces hoy y lo que harás mañana. Se recomienda que el niño verbalice la actividad, enfatizando los tiempos verbales.



Página 11 | Concepto: Días de la semana.

1. Escucha atentamente el texto que escribió Martín en su diario de vida.
2. Pinta el marco de cada fotografía según la información entregada en el diario de Martín: amarillo a lo que ocurrió ayer; verde a lo que ocurre hoy y azul a lo que ocurrirá mañana. Una vez que el niño haya pintado los marcos, se sugiere realizarle preguntas para reforzar los conceptos: ayer, hoy y mañana, la descripción oral y la comprensión oral y visual. Preguntas: ¿Qué hizo ayer Martín?, ¿qué hizo hoy Martín?, ¿qué hará mañana Martín?



Página 12 | Concepto: Días de la semana.

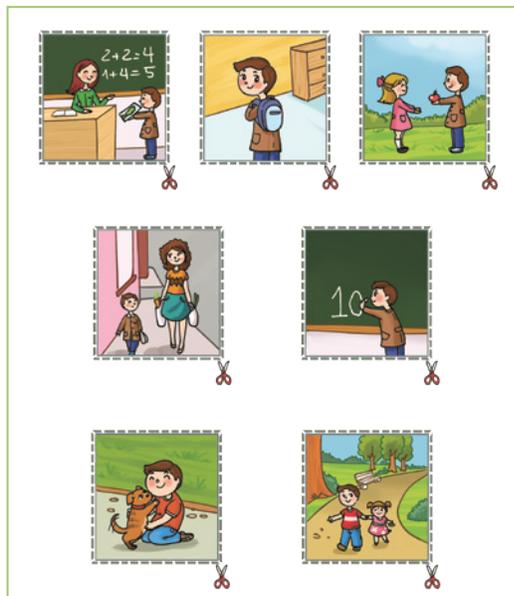
- Nombra los días de la semana.
- Dibuja lo que haces en cada día de la semana.

El dibujo de cada día de la semana corresponde a la experiencia que tenga cada niño.

Lunes	Martes	Miércoles
Jueves	Viernes	Sábado
Domingo		

Página 13 | Concepto: Días de la semana.

- Recorta las imágenes y pégalas en la actividad de la página 15.



Página 15 | Concepto: Días de la semana.

- Escucha las oraciones y pega las imágenes recortadas de la página 13, según el día en que ocurrió cada una de ellas.

Una vez pegadas las imágenes se sugiere que el niño describa con sus palabras lo que Vicente hizo cada día, señalando el día.

Lunes	<ul style="list-style-type: none"> • El día lunes Vicente fue a la escuela con su mochila azul. • El martes regaló una manzana a su compañera Anita. • El miércoles hizo un bello dibujo a su profesora. • El jueves ayudó a su mamá a cargar las bolsas. • El viernes aprendió el número 10. • El sábado jugó con su mascota. • Finalmente el domingo fue al parque con su hermana. 	
Martes	Miércoles	Jueves
Viernes	Sábado	Domingo

Página 16 | Concepto: Días de la semana.

- Observa el calendario y pinta los días de la semana, según el color de cada uno.
- ¿Cuántos miércoles tiene el mes? ¿Cuántos domingo tiene el mes? Escribe la cantidad de días que tiene el mes en los cuadros vacíos que están abajo.

AGOSTO						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

4	4	5	5	5	4	4
---	---	---	---	---	---	---

Conceptos

- Meses del año

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Distinguir

Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (ayer - hoy - mañana; semana - mes - año; meses del año; estaciones del año) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Meses del año

Materiales:

- Cuadrados de papel de 5 x 5 cm y lápices.
- Un papelógrafo grande donde haya doce cuadros que representen los meses del año, solo con su nombre y el espacio de abajo vacío.

Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre

Lugar: Sala de clases.

Previo a la actividad es necesario que cada niño sepa cuál es el mes en que nació. En los cuadrados de papel de 5 x 5 cm, cada niño se debe dibujar a sí mismo. Luego la educadora formula preguntas como: *¿Quién sabe los nombres de los meses del año?, ¿cuál es el primer mes del año?, ¿cuál es el último?, ¿saben en qué mes nacieron?* Luego, por turno, cada niño señala el mes en el que nació y pega su dibujo en el calendario (papelógrafo), en el cuadro que tenga su mes de nacimiento. Finalmente, cuentan cuántos niños están de cumpleaños cada mes, y descubren qué mes es el que tiene más nacimientos y cuál menos.

Soluciones

Página 18 | Concepto: Meses del año.

1. Une cada dibujo de abajo con la imagen que corresponda.

a) ¿A qué mes corresponde el árbol de Navidad?

Corresponde al mes de diciembre.

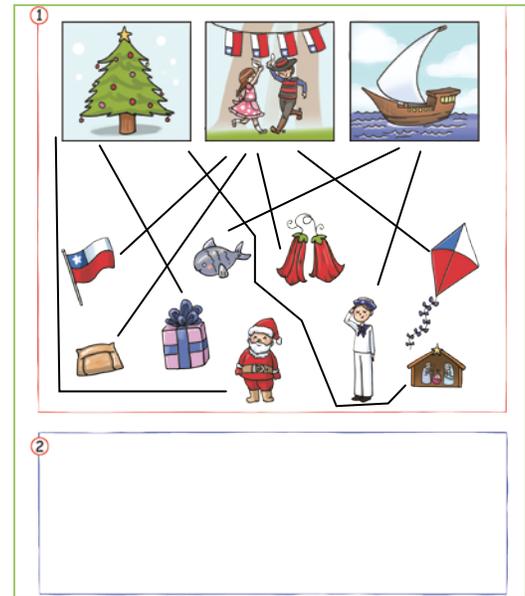
b) ¿A qué mes corresponde la pareja de huasos?

Corresponde al mes de septiembre.

c) ¿A qué mes corresponde el barco?

Corresponde al mes de mayo.

2. Realiza un dibujo que represente alguna festividad que a ti te guste. ¿A qué mes pertenece?



Página 19 | Concepto: Meses del año.

• Observa los calendarios y escribe el número que corresponde a cada mes.

• ¿En qué mes estás de cumpleaños? Dibuja una torta en el calendario que corresponde a tu mes de cumpleaños, y encierra el día en que naciste.



COMPARACIÓN - UNIDAD 2

Conceptos

- Discriminación visual

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

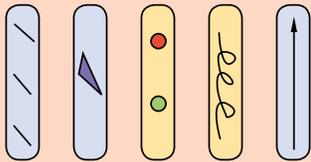
Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus diferentes atributos (forma, color, tamaño, uso, longitud, grosor, peso, capacidad para contener).

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Discriminación visual

Materiales: Set de 5 palos de helado con diferentes dibujos en cada uno.

Hay que contemplar un set de 5 palos de helados por niño y los dibujos deben ser los mismos en cada set.



La educadora también debe tener los palos de helados con los mismos diseños. Como estos deben ser observados por todos los niños, se aconseja elaborarlos con cartulina y colocarlos dentro de la cajita mágica.

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a poner sobre la mesa los 5 palitos de helados que tiene cada uno y a estar muy atentos al diseño que ella sacará de la cajita mágica.

El objetivo de la actividad es que el niño sea capaz de discriminar el palito de helado que muestra la educadora e identificarlo dentro de los diseños que él tiene. Entonces, el niño elige entre sus palos el que tiene el mismo dibujo al expuesto por la educadora y lo muestra.

Es una actividad en la cual se puede ir aumentando de velocidad. También se puede ir agregando mayor grado de dificultad mostrando dos o más diseños a la vez.

Soluciones

Página 21 | Concepto: Discriminación visual.

1. Observa atentamente ambas imágenes. En la segunda imagen, encuentra y encierra las 6 diferencias.

Diferencias:

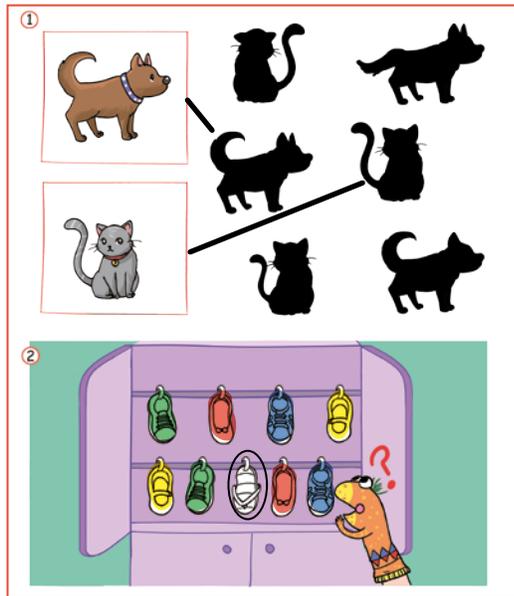
1. El letrero.
2. El collar del perro del cuadro.
3. La botella que está en el centro de la primera repisa del mueble.
4. El hueso que está en la casita del perro.
5. El color de los zapatos del veterinario.
6. El perro enyesado.

2. Observa ambas imágenes y dibuja en la segunda los elementos que faltan para que quede igual a la primera. Pinta ambos dibujos.



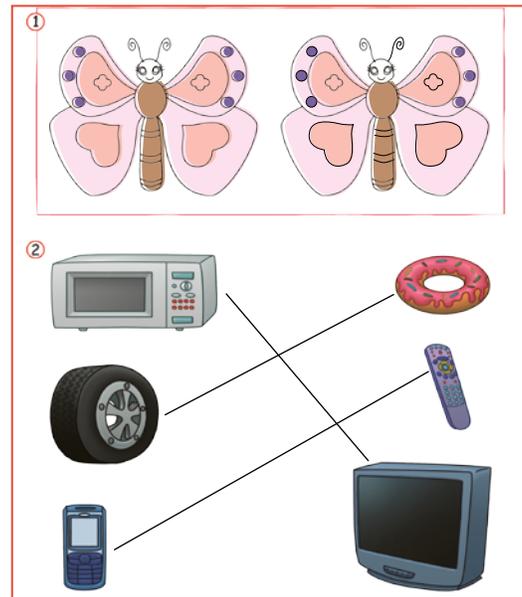
Página 22 | Concepto: Discriminación visual.

1. Une con una línea cada animal con su sombra.
2. Pinta con un lápiz del mismo color los zapatos que son iguales y encierra el zapato que está solo.



Página 37 | Concepto: Discriminación visual.

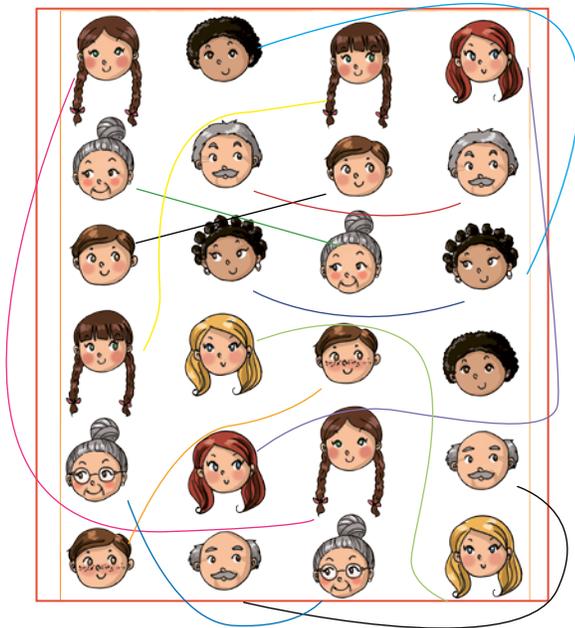
1. Dibuja lo que falta para que las dos mariposas queden iguales. Píntalas del mismo color.
2. Une con una línea los objetos que se parecen en su forma.



Página 23 | Concepto: Discriminación visual.

- Observa la cara de estos personajes, y une con una línea los personajes iguales.

El niño puede realizar los trazos de distinto color.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus diferentes atributos (forma, color, tamaño, uso, longitud, grosor, peso, capacidad para contener).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Grande y chico

Materiales: Un globo para cada niño.

Lugar: Patio.

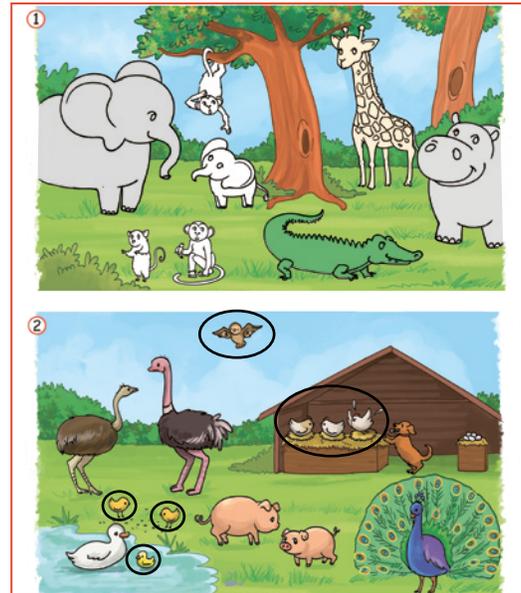
Previamente la educadora infla los globos de distintos tamaños; la mitad chicos y la otra mitad grandes. Se les pide a los niños que de pie formen un círculo y se les entregan al azar los globos, de modo que algunos tengan globos grandes y otros, chicos. Luego, se agrupan de acuerdo al tamaño del globo que les tocó.

Cuando los 2 grupos están formados, se les van entregando diversas instrucciones a cada grupo. Por ejemplo: El grupo de los globos grandes debe dar 10 saltos, el grupo de los globos chicos se agacha, el grupo de los globos grandes se queda congelado, el grupo de los globos chicos corre, etc. Se realiza la actividad cambiando las instrucciones e intercambiando los globos entre ambos grupos.

Soluciones

Página 25 | Concepto: Comparación (grande - pequeño).

1. Pinta solo los animales grandes.
2. Encierra solo los animales pequeños que tienen plumas.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus diferentes atributos (forma, color, tamaño, uso, longitud, grosor, peso, capacidad para contener).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Igual y distinto

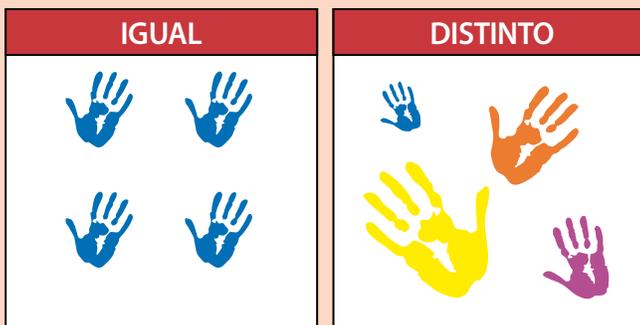
Materiales: 2 pliegos de papel kraft y témperas.

Lugar: Patio o sala de clases.

La actividad consiste en que cada niño debe buscar a un compañero que tenga la mano de igual tamaño que la de él. Para esto los niños deben ir comparando palma con palma, hasta encontrar una igual o similar en tamaño.

Luego, ambos niños deberán estampar su mano pintada con témpera del mismo color en el papel kraft designado por la educadora, para representar la igualdad.

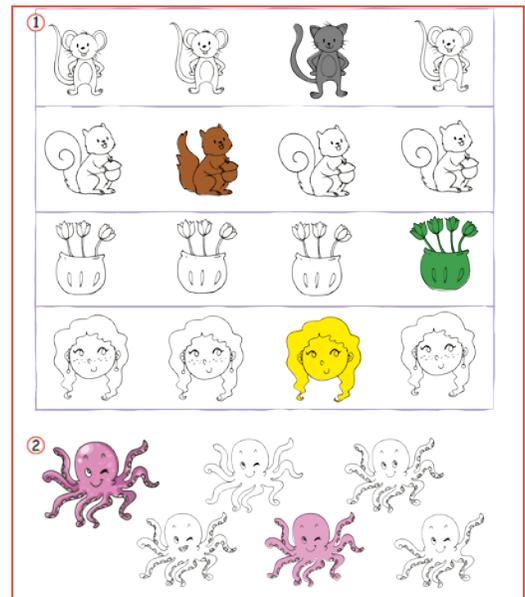
Posteriormente realizan el mismo ejercicio de comparación, pero esta vez los niños deben encontrar a un compañero que tenga la mano de tamaño diferente a la propia. Estampan ambas manos pintadas con témpera de color diferente, en el papel kraft que representa lo distinto. Se finaliza la actividad comentando cómo lograron identificar las manos iguales y distintas.



Soluciones

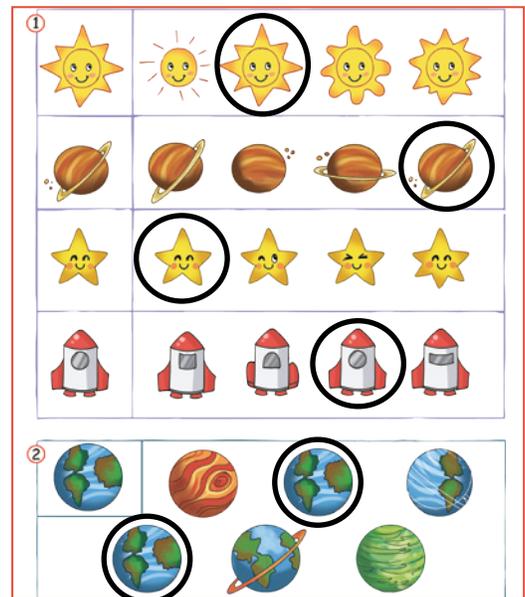
Página 26 | Concepto: Comparación (igual - distinto).

1. Pinta en cada riel el dibujo que es distinto a los demás.
2. Pinta el dibujo que es igual al modelo.



Página 27 | Concepto: Comparación (igual - distinto).

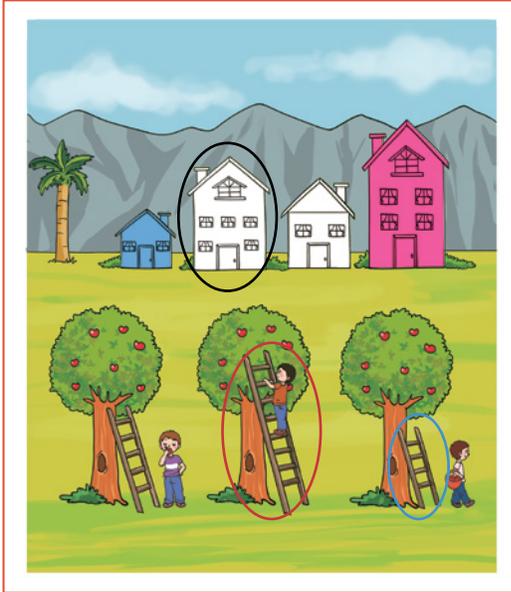
1. Encierra en cada riel el dibujo que es igual al modelo.
2. Encierra los planetas que son iguales al modelo.



Página 28 | Concepto: Comparación (diferentes atributos).

Observa la imagen.

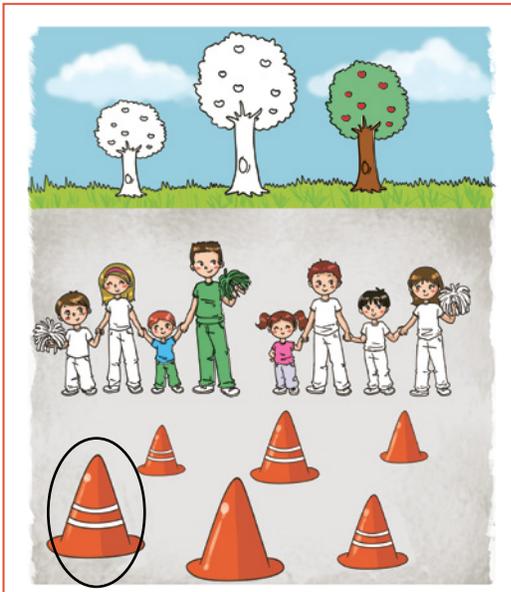
- Pinta de color rosado la casa más grande, y de color azul la más pequeña.
- Encierra la casa que tiene más ventanas.
- Encierra con una cuerda de color rojo la escalera más larga, y con una de color azul la más corta.



Página 30 | Concepto: Comparación (diferentes atributos).

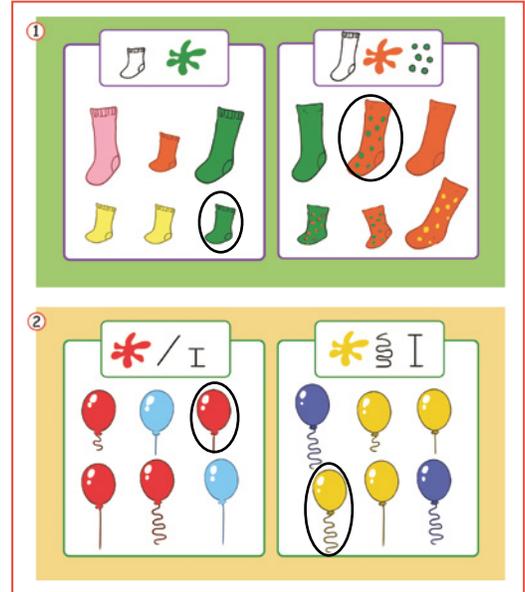
Observa el patio de la escuela.

- Pinta la ropa del niño más bajo de cada grupo.
- Pinta de color verde la ropa del niño más alto.
- Pinta el árbol mediano.
- Encierra con una cuerda el cono más grande con rayas blancas.



Página 31 | Concepto: Comparación (diferentes atributos).

1. Encierra los calcetines que cumplan con los atributos que aparecen en cada tabla. Atributos: tamaño, color y diseño.
2. Encierra los globos que cumplan con los atributos que aparecen en cada tabla. Atributos: color, recto o curvo y longitud.



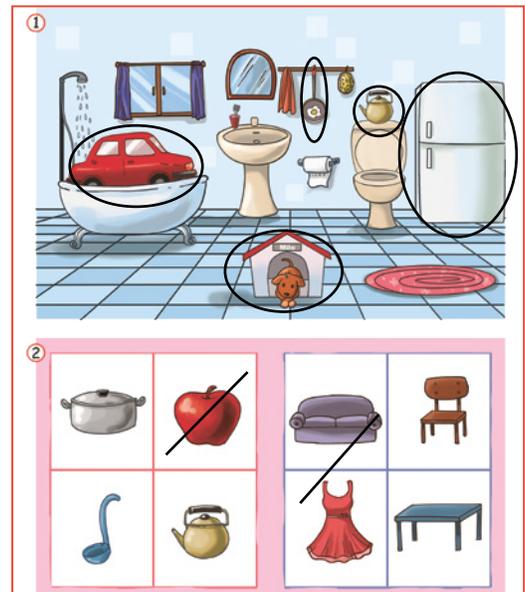
Página 32 | Concepto: Comparación (relación de pertenencia).

1. Observa la imagen. ¿A qué parte de la casa corresponde la imagen?

La imagen corresponde a un baño.

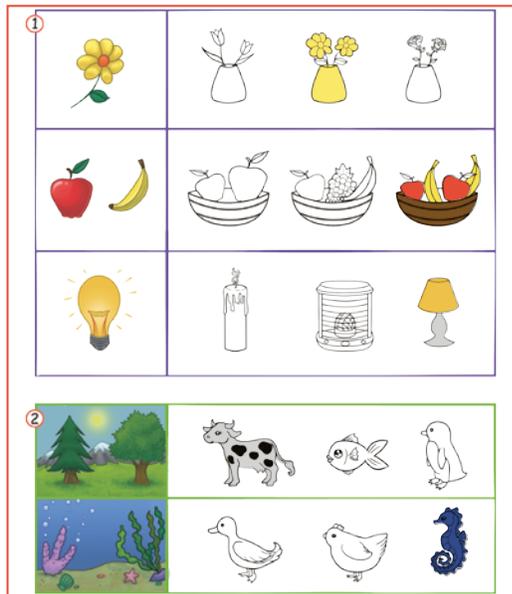
Encierra los elementos que no pertenecen a esa parte de la casa.
Los elementos que no pertenecen son: el auto, el tenedor, la sartén con el huevo, la tetera, el refrigerador, el perro y su casita.

2. En ambos casos, tacha el objeto que no pertenece al conjunto.



Página 33 | Concepto: Comparación (relación de pertenencia).

1. En cada fila pinta la figura que corresponda con el dibujo del modelo.
2. En cada fila pinta el animal que pertenece al paisaje del recuadro.



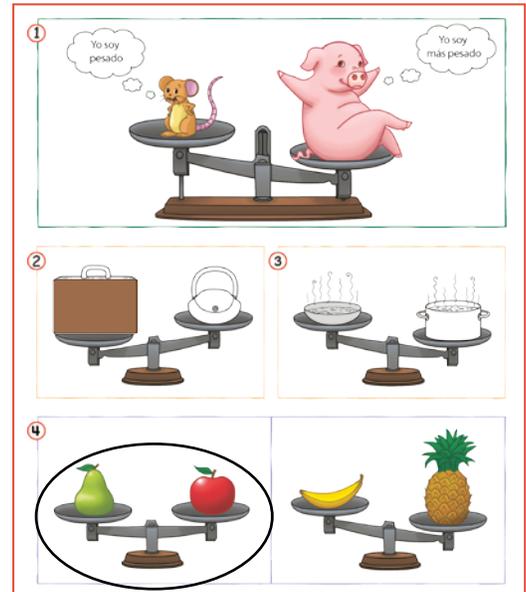
Página 34 | Concepto: Comparación (rápido - lento).

1. Compara los dibujos y encierra el que se desplaza más rápido en cada caso.
2. Dibuja un objeto o animal que sea rápido, y uno que sea lento. *Se sugiere que el niño verbalice la actividad, comentando por qué considera rápidos o lentos los elementos representados en sus dibujos.*



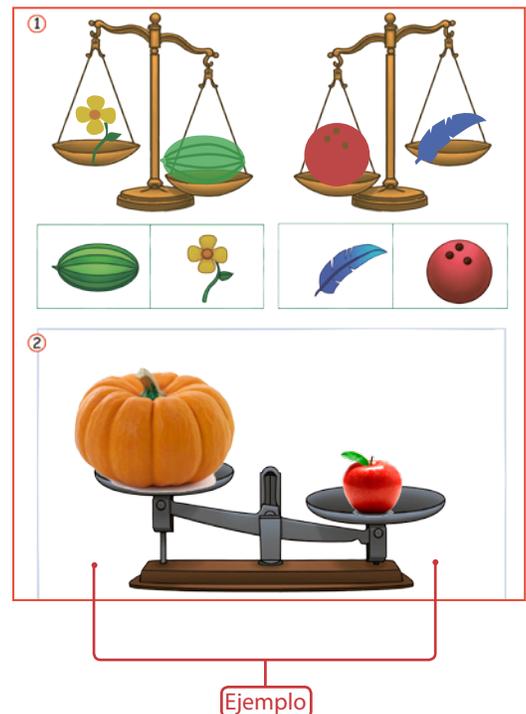
Página 35 | Concepto: Comparación (pesado - liviano).

1. Observa la balanza. ¿Quién pesa más? *El chancho.* ¿Quién pesa menos? *El ratón.*
2. Pinta el objeto más pesado.
3. Pinta el objeto más liviano.
4. Encierra la balanza que indica que ambas frutas pesan lo mismo.



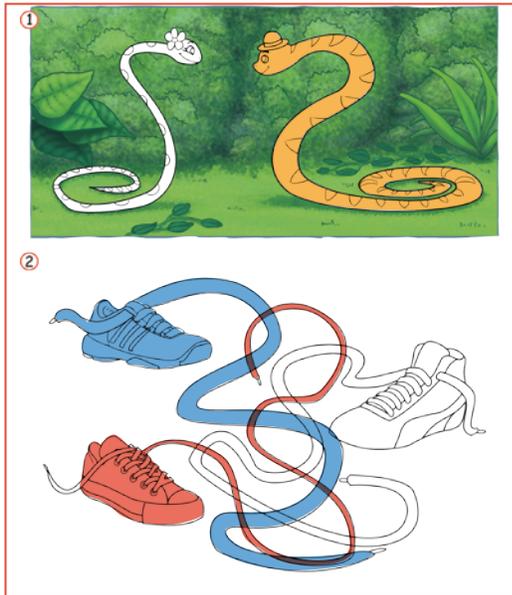
Página 36 | Concepto: Comparación (pesado - liviano).

1. Dibuja en cada balanza el objeto que corresponde según su peso.
2. Busca en revistas una imagen que muestre algo pesado y una que muestre algo liviano. Pega las imágenes en la balanza.



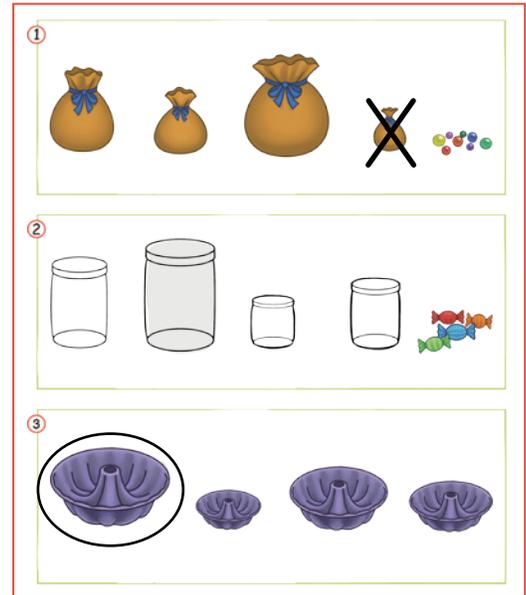
Página 38 | Concepto: Comparación (grueso - delgado).

1. Pinta la serpiente más gruesa.
2. Pinta de color azul el cordón más grueso y de color rojo el cordón más delgado. Pinta las zapatillas del mismo color del cordón.



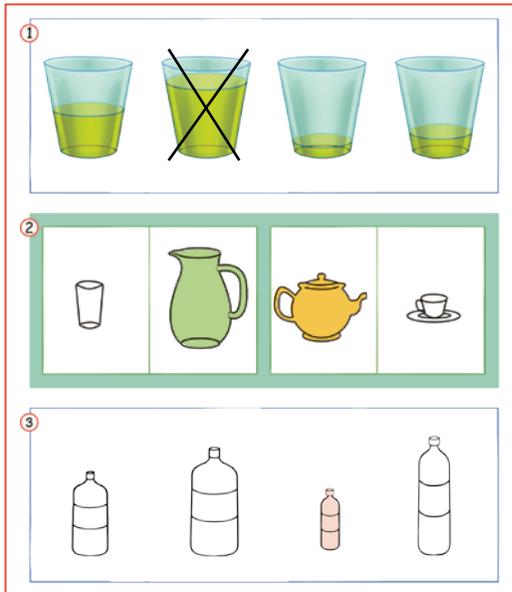
Página 40 | Concepto: Comparación (capacidad para contener).

1. Marca con una X la bolsa que puede contener menos bolitas.
2. Pinta el frasco que puede guardar más dulces.
3. Encierra el molde que puede hacer el queque más grande.



Página 39 | Concepto: Comparación (capacidad para contener).

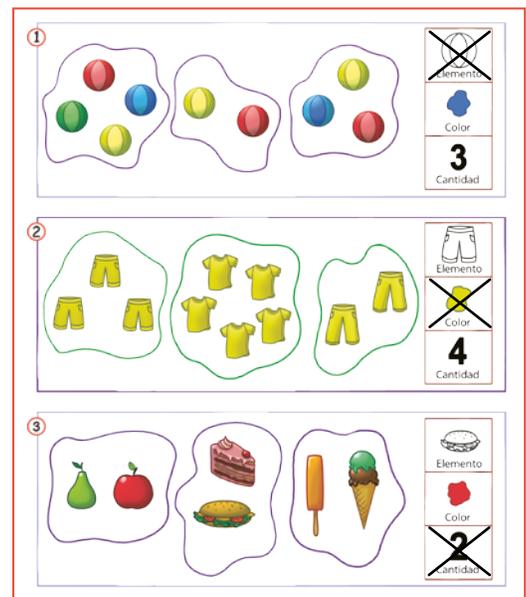
1. Marca con una X el vaso que tiene más jugo.
2. Pinta el recipiente que puede contener más agua en cada caso.
3. Pinta la botella que puede contener menos agua.



Página 41 | Concepto: Comparación (diferentes atributos).

1. Observa los tres grupos ¿Qué tienen en común? Marca en la tabla la característica común que tienen los tres grupos.
2. Realiza lo mismo que en la actividad 1.
3. Realiza lo mismo que en la actividad 1.

Se sugiere que el niño verbalice la actividad y señale qué tienen en común los tres grupos de cada actividad. El primer grupo tiene en común el elemento, el segundo grupo el color y el tercer grupo la cantidad de elementos por conjunto.



CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN - UNIDAD 3

Conceptos

- Clasificación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Distinguir
- Categorizar

Aprendizaje esperado

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por tres atributos a la vez y la seriación de diversos objetos que varían en su longitud, tamaño o capacidad.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Clasificación por color

Materiales:

- 4 pliegos de cartulina: una roja, una verde, una azul y una amarilla.
- 4 cuadrados de papel blanco (tamaño papel lustre) para cada niño.

Lugar: Patio o dependencias del colegio.

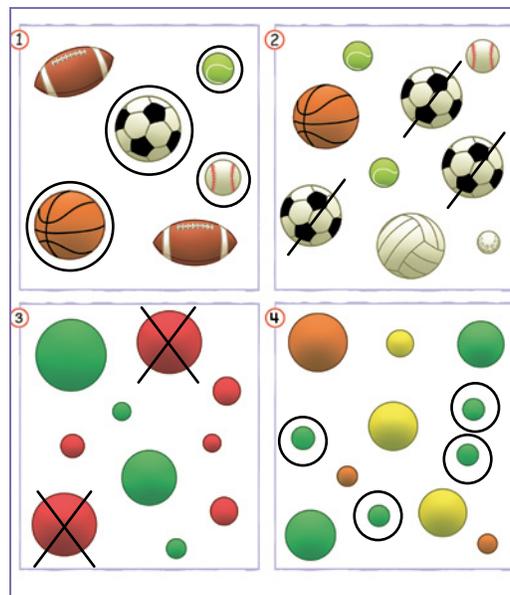
Los niños realizan una caminata por el establecimiento, en la cual deben buscar objetos que sean de color rojo, verde, azul y amarillo, y recordarlos hasta volver a la sala. Durante la actividad se puede ir guiando a los niños para que busquen objetos en diferentes lugares.

Al llegar a la sala a cada niño se le entrega los cuatro cuadrados de papel blanco y se le indica que dibuje en ellos los objetos que ha observado en la caminata. Luego se les solicita a los niños que clasifiquen sus dibujos por color y que los peguen en las cartulinas de colores según corresponda.

Soluciones

Página 42 | Concepto: Clasificación (según criterios dados).

1. Encierra los balones redondos.
2. Tacha las pelotas de fútbol.
3. Marca con una X solo las pelotas rojas grandes.
4. Encierra las pelotas pequeñas de color verde.



Página 43 | Concepto: Clasificación (según criterios dados).

1. Observa los objetos y explica el uso de cada uno.
2. Observa la tabla y escucha las instrucciones.
 - 1. Encierra con una cuerda los objetos que sirven para peinarse.
 - 2. Encierra los objetos de color azul.
 - 3. Encierra los objetos que se usan en la cocina.
 - 4. Encierra los objetos que sirven para limpiar.



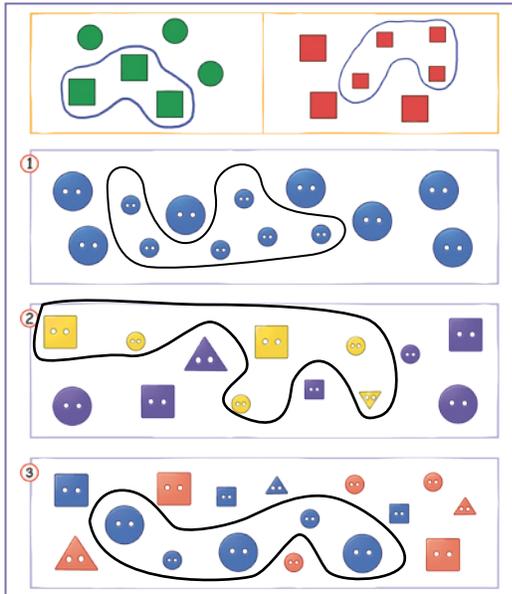
Página 44 | Concepto: Clasificación (agrupación según criterios dados).

Observa las figuras del recuadro naranja. ¿Cómo fueron agrupadas las figuras de cada conjunto?

a) En el primer grupo los elementos fueron agrupados por forma (solo cuadrados).

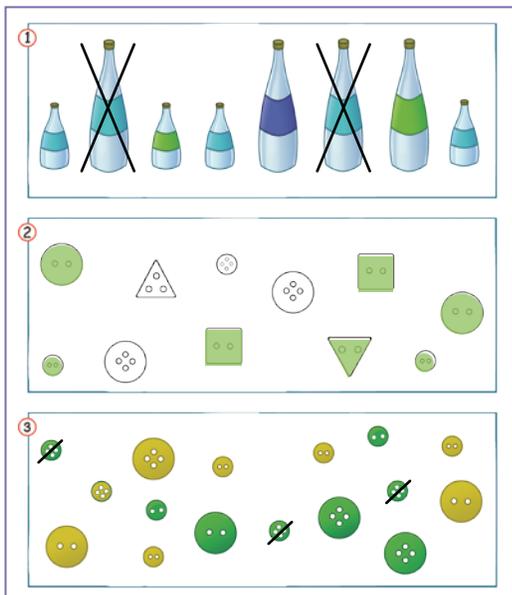
b) En el segundo conjunto fueron agrupados por tamaño (solo los cuadrados pequeños).

1. Agrupa los botones pequeños.
2. Agrupa los botones amarillos.
3. Agrupa los botones redondos azules.



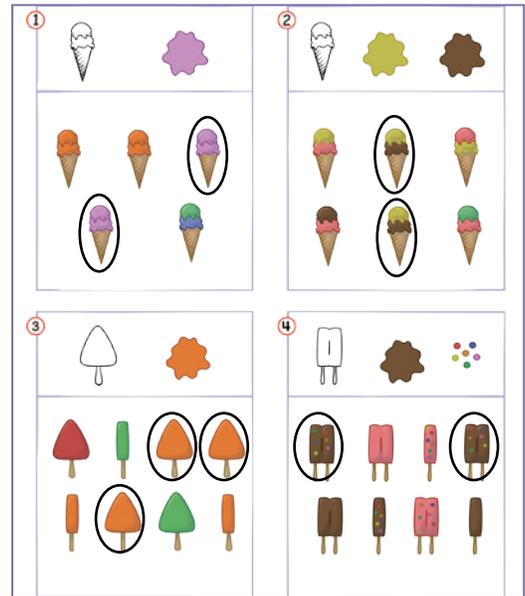
Página 45 | Concepto: Clasificación (según criterios dados).

1. Marca con una X las botellas largas con etiqueta celeste.
2. Pinta los botones que tienen dos ojales.
3. Tacha solo los botones pequeños, verdes y de cuatro ojales.



Página 46 | Concepto: Clasificación (según criterios dados).

• Encierra con una cuerda los helados que cumplan con los atributos indicados en cada recuadro.



Página 47 | Concepto: Clasificación (agrupación por un criterio).

1. Observa los círculos y triángulos, y agrúpalos formando conjuntos.

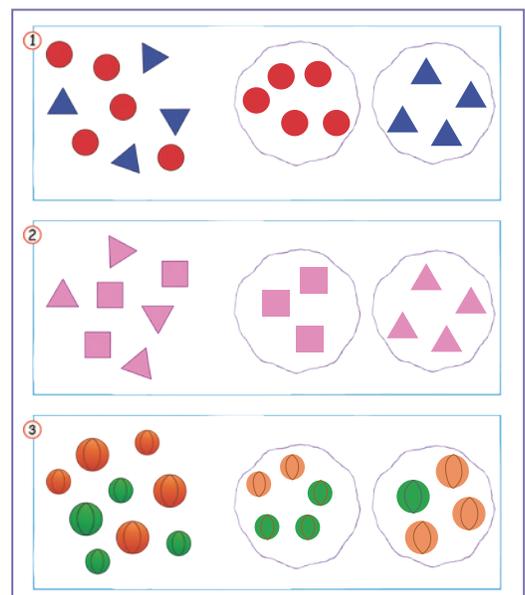
Para esta actividad el niño puede clasificar por color, lo que lo llevaría también a una clasificación por forma, ya que cada tipo de figura tiene su propio color.

2. Observa los cuadrados y triángulos, y agrúpalos formando dos conjuntos.

Para esta actividad el niño puede clasificar por forma, ya que el color en todas las figuras es el mismo.

3. Observa las pelotas y forma dos grupos con ellas. ¿En qué te fijaste para agruparlas? ¿Las podrías haber agrupado de otra manera?

Para esta actividad el niño puede clasificar tanto por tamaño como por color, ya que hay pelotas pequeñas y grandes, verdes y naranjas. Las dos formas de clasificación son consideradas correctas.



Página 48 | Concepto: Clasificación (agrupación por criterio a elección).

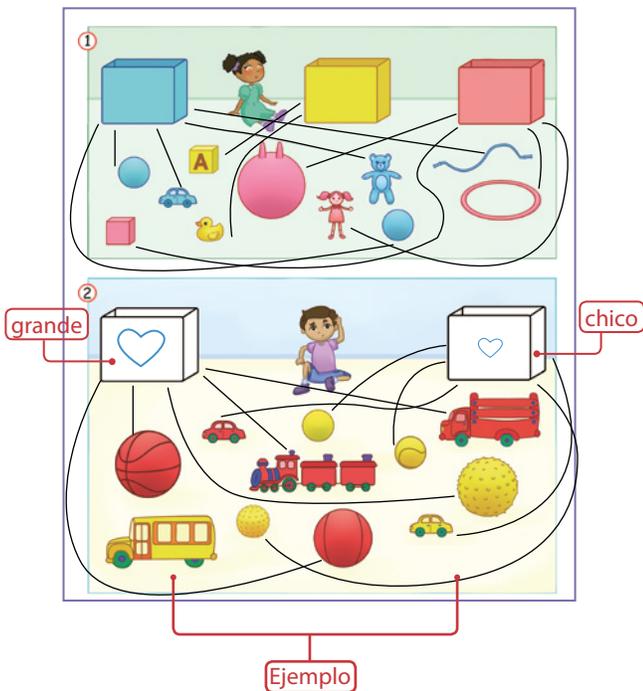
1. Francisca debe guardar sus juguetes; ayúdala. Une con una línea cada juguete a la caja a la que pertenece.

En esta actividad la clasificación es por color, ya que cada juguete tiene un color relacionado a una caja.

2. Benjamín debe ordenar sus juguetes; ayúdalo. Observa los juguetes y forma dos grupos para ordenarlos. Une cada grupo a una caja y decora la caja según el criterio de agrupación que usaste. ¿En qué te fijaste para ordenar los juguetes? ¿Los podrías haber ordenado de otra manera?

Para esta actividad el niño puede clasificar por tamaño, forma o color.

- Si clasifica por color, agrupa en una caja todos los juguetes amarillos y en la otra todos los rojos, pintando ambas cajas.
- Si clasifica por forma, en una caja puede agrupar todas las pelotas y en otra todos los medios de transporte. En una caja dibuja una pelota y en la otra un medio de transporte.
- Si clasifica por tamaño, puede agrupar los juguetes pequeños (auto rojo, auto amarillo, pelota amarilla con textura, pelota amarilla de tenis y pelota amarilla lisa) y grandes (camión rojo, bus amarillo, pelota roja de básquetbol, pelota con textura amarilla y tren rojo). En una caja dibuja un elemento que represente el concepto "grande" y en la otra un elemento que represente el concepto "chico".



Conceptos

- Seriación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Ordenar
- Seriar

Aprendizaje esperado

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por tres atributos a la vez y la seriación de diversos objetos que varían en su longitud, tamaño o capacidad.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Seriación

Materiales: Cada niño debe tener su estuche con lápices de colores o lápices que se utilicen grupalmente.

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a sacar los lápices de su estuche y a observarlos, luego les pregunta: *¿Cómo son los lápices?, ¿son todos iguales?, ¿en qué se diferencian? ¿en qué se parecen?*

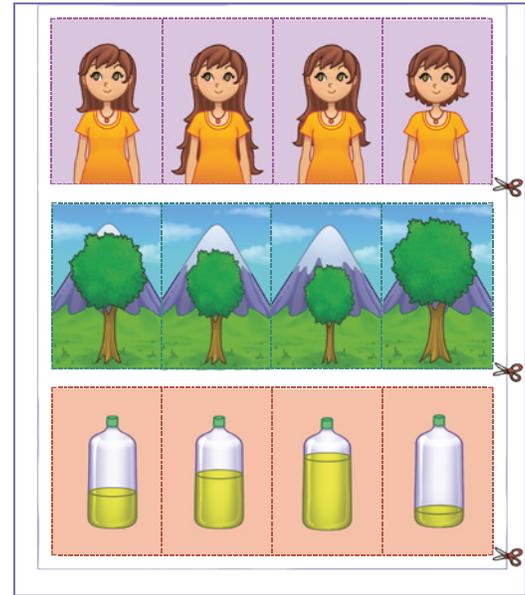
La idea es orientar las respuestas para que los diferencien por el tamaño que cada uno tiene. Cuando esto se logra, se les solicita ordenarlos del más chico al más grande. Finalmente la educadora pregunta: *¿De qué otra manera se pueden seriar?*

El niño que tenga alguna idea puede salir adelante y explicar de qué otra manera se podría seriar.

Soluciones

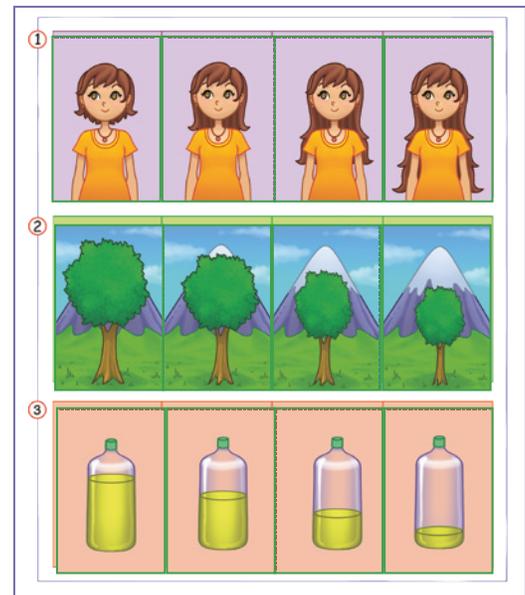
Página 49 | Concepto: Coordinación visomotora.

- Recorta las niñas, los árboles y las botellas por las líneas punteadas.



Página 51 | Concepto: Seriación por longitud, tamaño y cantidad.

1. Pega las niñas recortadas, desde la que tiene el pelo más corto a la que tiene el pelo más largo.
2. Pega los árboles recortados, desde el más grande al más chico.
3. Pega las botellas recortadas, desde la más llena a la más vacía.



1. Enumera del 1 al 4 partiendo del frasco que tiene menos hielos.
2. Enumera del 1 al 4 partiendo de la flor que tiene más pétalos.
3. Dibuja el elemento que falta para completar cada secuencia.

1

			
2	1	3	4

2

			
2	3	4	1

3

ORIENTACIÓN ESPACIAL - UNIDAD 3

Conceptos

- Ubicación

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Diferenciar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Dentro - fuera

Materiales: Se necesita un estuche de lápices o un canasto de lápices por mesa.

Lugar: Sala de clases.

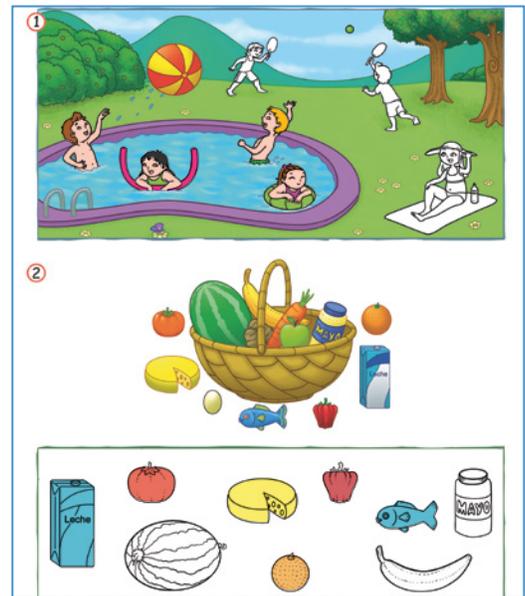
Los niños se ubican en sus puestos. Deben tener todos los lápices de colores en las manos o en la mesa, lo importante es que estén todos fuera del estuche o canasto. La educadora indica qué colores deben poner dentro del estuche o canasto y qué colores deben dejar fuera del estuche.

Soluciones

Página 54 | Concepto: Ubicación (dentro - fuera).

1. Observa la imagen y pinta los niños que están dentro de la piscina.
2. Observa los alimentos que están dentro y fuera del canasto. En el recuadro, pinta solo los alimentos que están fuera del canasto. ¿Dónde está el tomate?

El tomate está fuera del canasto.



Conceptos

- Ubicación

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Diferenciar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego de parejas: Delante - detrás

Materiales: Radio y música infantilailable.

Lugar: Patio.

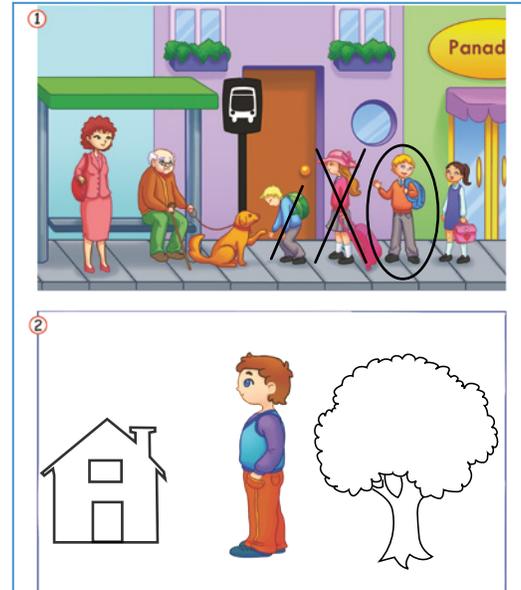
Se invita a los niños a representar a perros y gatos, realizando movimientos y sonidos característicos de estos animales. Se les pide que formen parejas, un perro y un gato.

La educadora enciende la radio e invita a los niños a bailar siguiendo el ritmo de la música y caracterizando a los animales que representan. Luego, la educadora detiene la música y dice: *Perros detrás de los gatos*; a continuación vuelve a poner la música y los invita a seguir bailando. En una nueva pausa dice: *Gatos delante de los perros* y así sucesivamente reforzando los conceptos *delante - detrás*.

Soluciones

Página 55 | Concepto: Ubicación (al frente de - delante - detrás).

1. Encierra a la persona que está detrás de la niña de sombrero. Marca con una X a la persona que está delante del niño de mochila azul. Tacha a la persona que está al frente del perro. 2. Dibuja una casa al frente del niño y un árbol detrás de él.



Página 56 | Concepto: Ubicación (primero - último - al lado de).

1. Observa la imagen y pinta a toda la gente que está en la fila. Encierra de color azul al primero de la fila y de color rojo al último.
2. Pinta el conejito que está al lado del mago.
3. Pinta la paloma que está al lado del mago.



Conceptos

- Ubicación

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Diferenciar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Encima - debajo

Materiales:

- Una mesa.
- Elementos de la sala tales como: 2 estuches, 2 mochilas, 2 libros, 2 pegamentos, etc. (para cada niño).

Lugar: Sala de clases.

Se coloca una mesa al centro de la sala y los niños se ubican alrededor de ella sentados en el suelo. La educadora forma dos grupos de niños. A cada niño del primer grupo le entrega 2 objetos iguales, por ejemplo: 2 pegamentos, 2 cuadernos, 2 lápices, etc. Luego les solicita que por turno los dispongan encima o debajo de la mesa, de modo tal que quede la misma cantidad de elementos encima y debajo. Por ejemplo: Coloca encima de la mesa un pegamento y debajo de la mesa el otro. Una vez que los elementos estén ubicados, el siguiente grupo participa, pero esta vez sacando los elementos que sus compañeros ubicaron. Esta vez la educadora les solicita traer los objetos de regreso, por ejemplo: *¿Puedes traer el estuche que está encima de la mesa?, ¡tráeme el libro que está debajo de la mesa!*, etc. Finaliza la actividad una vez que hayan trasladado todos los objetos.

Soluciones

Página 53 | Concepto: Ubicación (arriba - abajo, encima - debajo).

Observa los dibujos y pinta la respuesta correcta en cada caso.

1. ¿Quién está arriba?

La niña.

¿Quién está abajo?

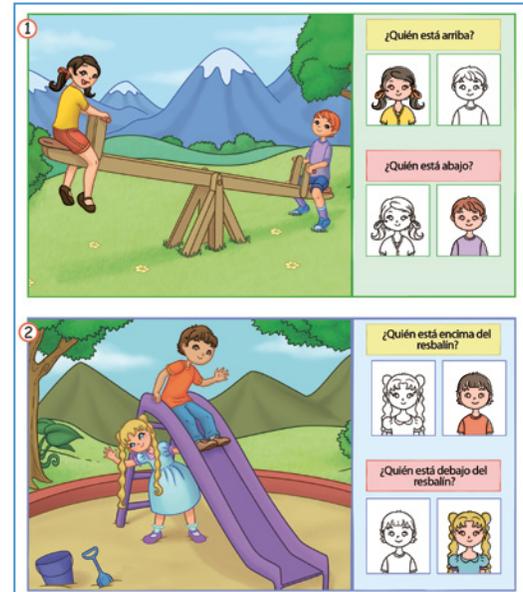
El niño.

2. ¿Quién está encima del resbalín?

El niño.

¿Quién está debajo del resbalín?

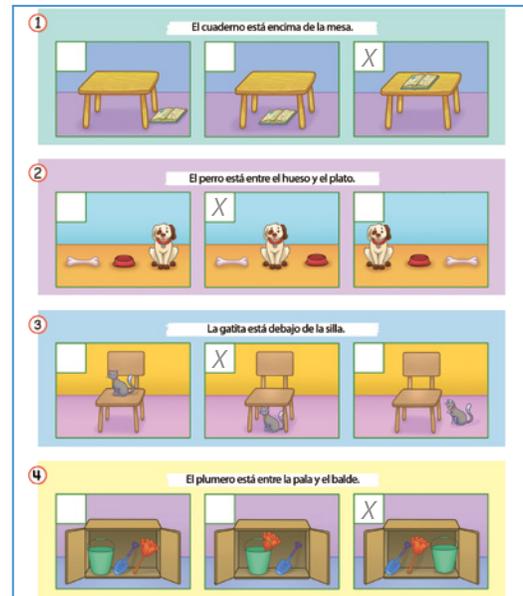
La niña.



Página 57 | Concepto: Ubicación (encima - debajo - entre).

• Escucha atentamente cada oración y marca con una X el dibujo que corresponde.

1. El cuaderno está encima de la mesa.
2. El perro está entre el hueso y el plato.
3. La gatita está debajo de la silla.
4. El plumero está entre la pala y el balde.



Conceptos

- Distancia

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Comparar
- Representar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Cerca - lejos

Materiales: Elementos diversos del patio o sala de clases.

Lugar: Patio.

Se necesitan puntos de referencia, los cuales pueden ser elementos del patio (resbalín, reja, banca, etc.) o elementos trasladados desde la sala, como una mesa o silla, etc.

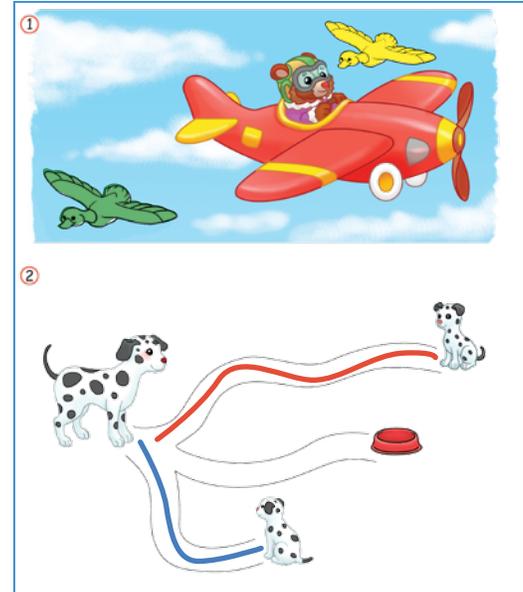
Los niños se ubican en el patio y la educadora les señala que deben estar muy atentos a las instrucciones que ella dará. Primero se da la instrucción usando una sola referencia. Por ejemplo: *Todos deben estar cerca del resbalín, todos tienen que ubicarse lejos de la banca, etc.* Luego se pueden dar dos instrucciones, que permitan a cada grupo tomar distintas ubicaciones. Por ejemplo: *Las niñas deben estar cerca de la reja y los niños cerca de la banca, los niños cerca del resbalín y las niñas lejos del resbalín, etc.*

Soluciones

Página 58 | Concepto: Distancia (cerca - lejos).

1. Pinta de color amarillo el pájaro que está más cerca del avión, y de color verde el pájaro que está más lejos.

2. La perrita Luna necesita encontrar a sus cachorros. Traza con un lápiz azul el camino donde está el cachorro más cercano a Luna, y con rojo el camino donde está el cachorro más lejano a ella.



Conceptos

- Direccionalidad

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Comparar
- Representar

Aprendizaje esperado

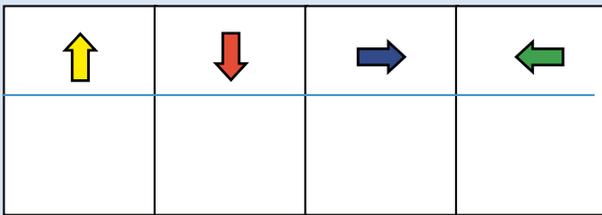
Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Direccionalidad

Materiales:

- Un papelógrafo con 4 flechas de color.



- Hoja blanca de 10 x 10 cm con una flecha dibujada (una para cada niño).



Lugar: Sala de clases.

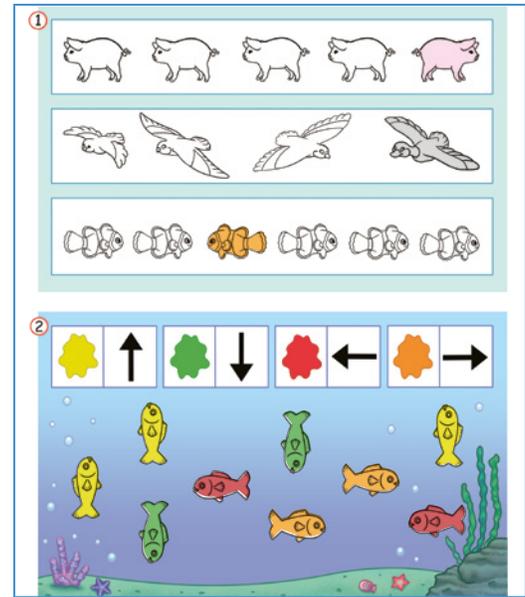
Para comenzar se invita a los niños a jugar a "Simón manda", juego en el cual siguen las instrucciones que se van dando. La educadora entrega instrucciones tales como: *Simón manda que todos miren hacia arriba, Simón manda que todos miren hacia abajo, Simón manda que las niñas miren a su izquierda y los niños miren hacia su derecha.*

Una vez realizado el juego, se le entrega a cada niño un papel con una flecha y se le pide que pinte la flecha del color que él elija; las opciones son: rojo, amarillo, verde o azul. Una vez que los niños hayan pintado las flechas, la educadora coloca el papelógrafo con flechas de colores en la pizarra y les solicita a los niños ubicar sus flechas en el papelógrafo de acuerdo a la dirección que indica cada color.

Soluciones

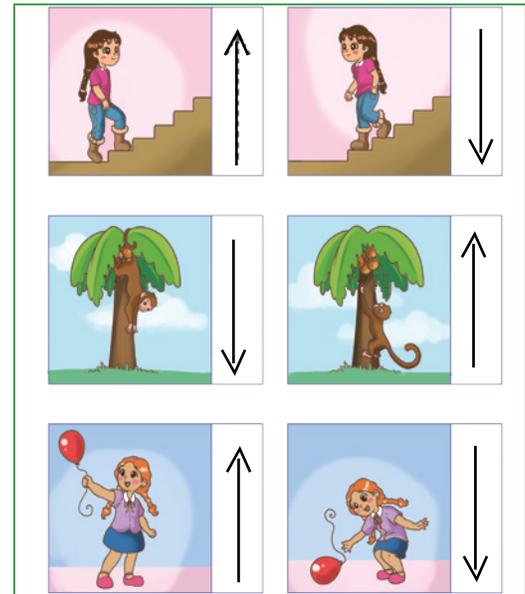
Página 59 | Conceptos: Direccionalidad.

1. En cada caso, pinta el animal que va en diferente dirección.
2. Pinta los peces según las indicaciones de las flechas.
 - Amarillo arriba.
 - Verde abajo.
 - Rojo izquierda.
 - Naranja derecha.



Página 60 | Concepto: Direccionalidad (arriba - abajo).

- Indica con una flecha lo que va hacia arriba y lo que va hacia abajo. Fíjate en el ejemplo.



Conceptos

- Estructuración espacial

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Comparar
- Representar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Estructuración espacial

Materiales: Plasticina, un palito de helado, lápices de colores y una hoja de block para cada niño.

Lugar: Sala de clases.

Los niños modelan con la plasticina una figura plana con forma definida (círculo, triángulo, corazón, etc.) sobre la hoja de block. A continuación, los niños marcan con el palito de helado la mitad de la figura y la sacan.

Se realizan preguntas para orientar el proceso: *¿Qué figuras realizaron?, ¿cómo quedó la figura ahora?, ¿cómo podríamos completar la figura?*

A los niños se les pide completar la figura, dibujando con lápices de colores la parte faltante y procurando que esta quede igual en forma y color al modelo de plasticina.

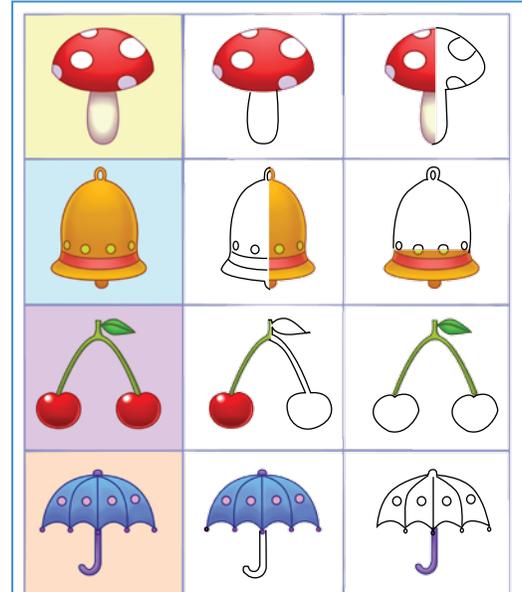
Se exponen los trabajos de los niños en la sala, para que observen cómo quedó el trabajo de sus compañeros.



Soluciones

Página 61 | Concepto: Estructuración espacial.

- Observa el modelo que está al inicio de cada fila, y completa la parte que falta de cada dibujo para que quede igual al modelo.



Conceptos

- Lateralidad

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Comparar
- Representar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Lateralidad

Materiales: Sillas de la sala.

Lugar: Sala de clases o patio.

Previamente, la educadora organiza las sillas en filas, una tras otra, en la misma forma como las tienen los buses.

La educadora explica a los niños que este es un juego donde deben ocupar su imaginación. Se les menciona que van a jugar a ser conductores y que todos ellos serán los que manejen el bus.

A continuación, se invita a los niños a que suban al bus y se ubiquen donde ellos deseen. La educadora indica que ella irá realizando un relato sobre el camino imaginario que recorrerán y que ellos deben seguir las instrucciones que ahí se indiquen. El relato puede ser el siguiente: *Vamos a encender el bus con las llaves, afirmar con ambas manos el volante, vamos derecho por la carretera, ahora vamos a doblar hacia la derecha, todos deben girar el volante hacia la derecha, volvemos a nuestra posición recta, ahora giramos hacia la izquierda.*

La idea es que los niños inclinen su cuerpo en la dirección que indica la historia, para demostrar que comprendieron la instrucción.

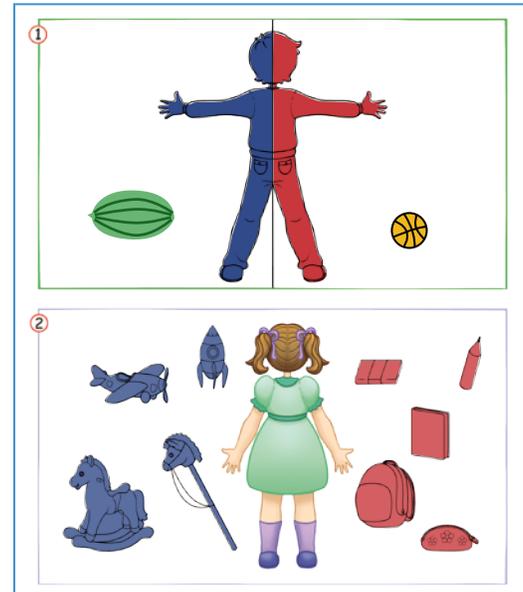
Soluciones

Página 62 | Concepto: Lateralidad (derecha - izquierda).

1. Pinta de color azul el lado izquierdo del niño y de color rojo el lado derecho. Dibuja una fruta a la izquierda del niño y a la derecha lo que tú quieras.

2. Pinta de color azul los objetos que están al lado izquierdo de la niña y de color rojo los que están al lado derecho. ¿Qué objetos se encuentran al lado izquierdo de la niña? ¿Cuáles se encuentran al lado derecho?

Al lado izquierdo de la niña hay juguetes: un cohete, un avión, un caballito de palo y un Pony balancín. Al lado derecho de la niña hay útiles de colegio: una goma, un lápiz, un cuaderno, una mochila y un estuche.



Página 63 | Concepto: Lateralidad (derecha - izquierda).

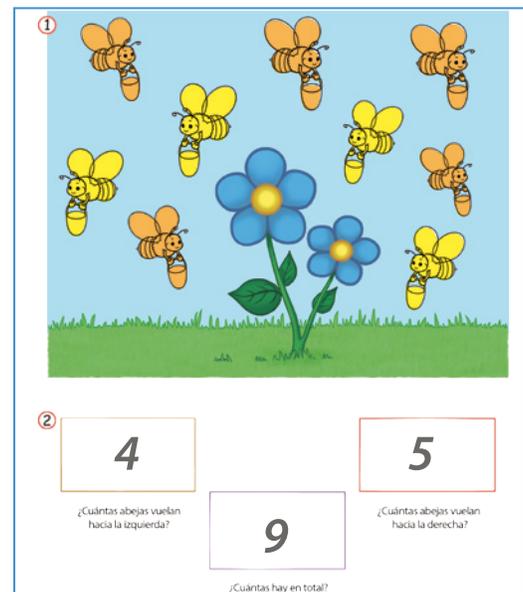
1. Pinta de color naranja las abejas que vuelan hacia la derecha, y de color amarillo las que vuelan hacia la izquierda.

2. Escucha cada pregunta y escribe la respuesta en el recuadro.

¿Cuántas abejas vuelan hacia la izquierda?

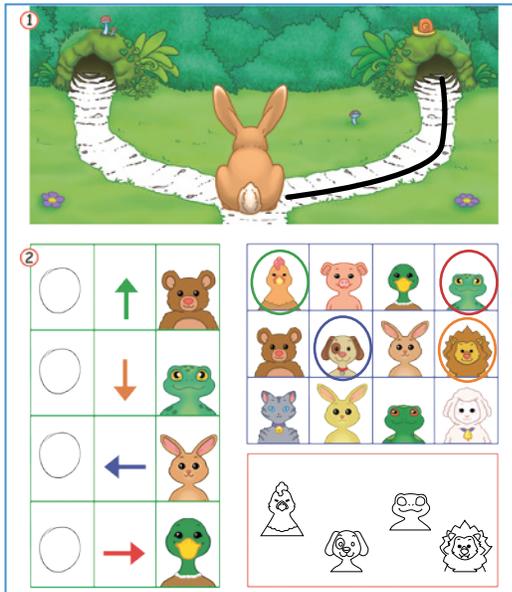
¿Cuántas abejas vuelan hacia la derecha?

¿Cuántas hay en total?



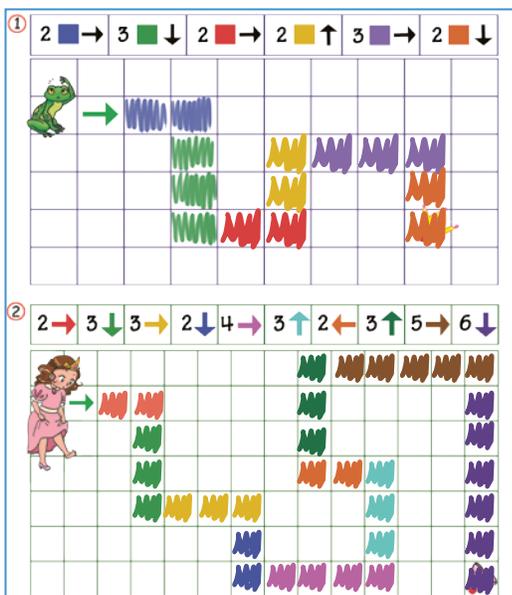
Página 64 | Concepto: Lateralidad (derecha - izquierda - arriba - abajo).

1. Ayuda al conejo a llegar a la madriguera que está al lado derecho. Traza el camino.
 2. Observa la tabla verde y juega a leer la simbología. Según las pistas de la tabla verde, descubre el animal que debes encerrar en la tabla azul (ej. encierra el animal que está arriba del oso).
- En el recuadro rojo dibuja los animales que encerraste.



Página 65 | Concepto: Lateralidad (derecha - izquierda, arriba- abajo).

1. El rey sapo perdió su corona. Ayúdalo a encontrar su corona, pintando la cantidad de cuadros que indica la tabla. Para seguir el camino observa la dirección de las flechas. Fíjate en el ejemplo.
2. La princesa perdió su zapato de cristal. Ayúdala a llegar hasta donde está su zapato, siguiendo las indicaciones de la tabla.



FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS - UNIDAD 5

Conceptos

- Cuerpos geométricos

Habilidades cognitivas

- Conocer
- Identificar
- Relacionar

Aprendizaje esperado

Reconocer el nombre y algunos atributos de cuatro figuras geométricas bidimensionales y tres tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Cuerpos geométricos

Materiales:

- 4 cuerpos geométricos (esfera, cubo, cono y cilindro).
- Material moldeable, como por ejemplo: plastilina, greda, arcilla, etc.

Lugar: Sala de clases.

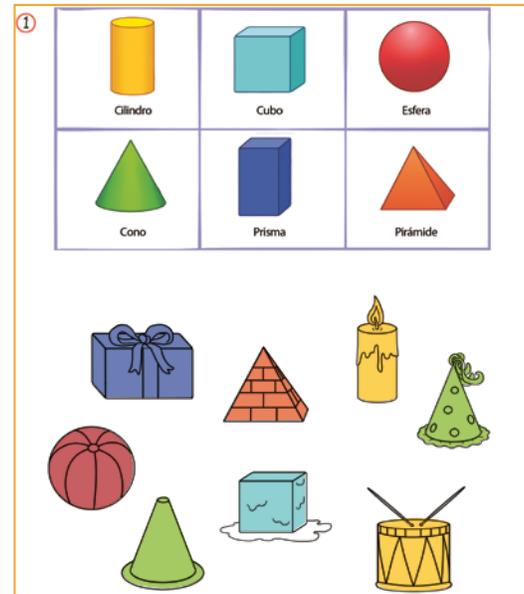
La educadora muestra a los niños los cuerpos geométricos, recordando las características de cada uno. Luego los niños los manipulan y observan de cerca. Una vez explorados realiza preguntas tales como: *¿Qué cuerpos geométricos observaron?, ¿qué características podemos mencionar de cada uno?, ¿en qué se diferencian los cuerpos geométricos de las figuras geométricas?* Se escuchan las respuestas de los niños, en caso de no estar correctas se orientan con otras preguntas que los ayuden a descubrir por sí mismos la respuesta.

A continuación, se les solicita a los niños moldear los 4 cuerpos geométricos, según lo observado y palpado. Finalmente, cada niño expone su trabajo, explicando las características de cada cuerpo geométrico moldeado.

Soluciones

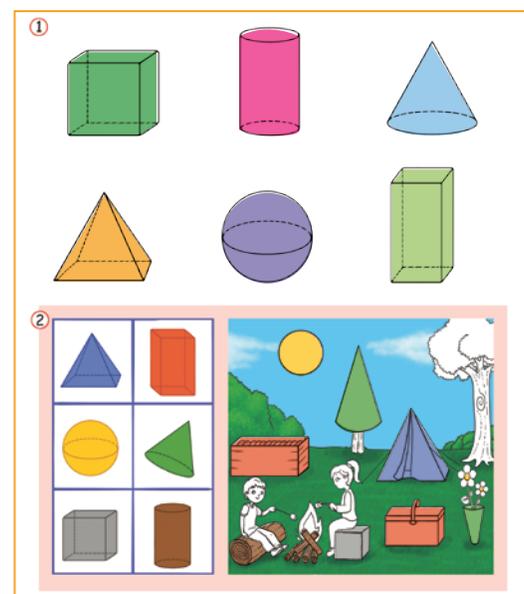
Página 66 | Concepto: Cuerpos geométricos.

- Nombra los cuerpos geométricos que aparecen en la tabla.
- Guiándote por la tabla, pinta los objetos del color del cuerpo geométrico que tiene su misma forma.



Página 67 | Concepto: Cuerpos geométricos.

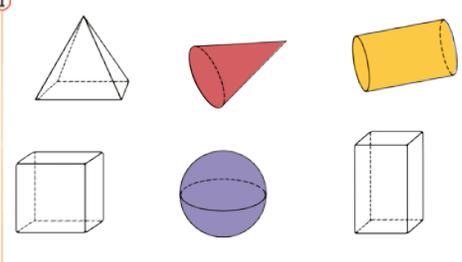
1. Observa los cuerpos geométricos y nómbralos. Pinta los cuerpos geométricos del color que tú quieras.
2. Observa el dibujo e identifica los elementos que tienen la forma de un cuerpo geométrico. Colorea los elementos del dibujo según las indicaciones de la tabla.



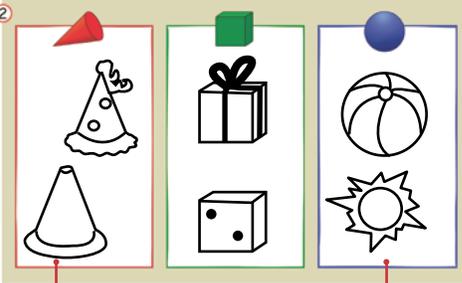
Página 68 | Concepto: Cuerpos geométricos.

1. Pinta los cuerpos geométricos que pueden rodar.
2. Dibuja objetos que tengan forma de cono, de cubo y de esfera.

1



2



Ejemplo

The image shows a worksheet for identifying and drawing geometric shapes. Part 1 shows six geometric shapes: a pyramid, a cone, a cylinder, a cube, a sphere, and a rectangular prism. Part 2 shows three examples of objects with geometric shapes: a party hat (cone), a gift box (cube), and a beach ball (sphere). A red box labeled 'Ejemplo' is connected to the party hat, gift box, and beach ball.

Conceptos

- Línea abierta - línea cerrada

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Reconocer el nombre y algunos atributos de cuatro figuras geométricas bidimensionales y tres tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Línea abierta - línea cerrada

Materiales: Tiza y un trozo de lana de 30 cm para cada niño.

Lugar: Sala de clases o patio.

Los niños se sientan en círculo con un trozo de lana.

Una vez sentados comentan acerca de las líneas abiertas y líneas cerradas. La educadora puede realizar preguntas como: *¿Cómo podría ser una línea abierta?, ¿cómo podría ser una línea cerrada?* Los niños responden formando las líneas solicitadas con su lana.

Luego, invita a los niños a utilizar la lana para realizar líneas abiertas y cerradas con distintas formas. Una vez practicados los conceptos, salen al patio para dibujar con tiza elementos o paisajes que incluyen líneas abiertas y cerradas.

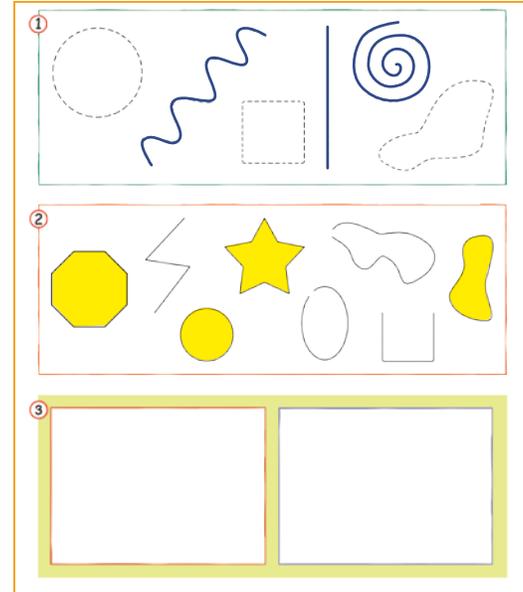
Los dibujos también los pueden realizar dentro de la sala de clases, en un papelógrafo y utilizando plumones.

Soluciones

Página 70 | Concepto: Línea abierta - línea cerrada.

1. Repasa con color azul las líneas abiertas.
2. Pinta de color amarillo las figuras formadas por líneas cerradas.
3. Dibuja en el recuadro rojo una figura con líneas abiertas y en el recuadro azul una figura con líneas cerradas.

Los dibujos los realiza el estudiante libremente.



Conceptos

- Interior - exterior

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Reconocer el nombre y algunos atributos de cuatro figuras geométricas bidimensionales y tres tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Interior - exterior

Materiales: Cada estudiante con su mochila o bolsa de aseo.

Lugar: Sala de clases.

Los niños se ubican sentados en círculo, con su mochila o bolsa de aseo frente a ellos. La educadora puede tener su cartera o bolso propio y realiza las siguientes preguntas: *¿Qué creen que puede haber al interior de mi cartera?* A modo de ejemplo saca algún elemento que esté en el interior, por ejemplo una billetera.

¿Dónde está mi billetera ahora?, ¿está en el interior o exterior de mi cartera?

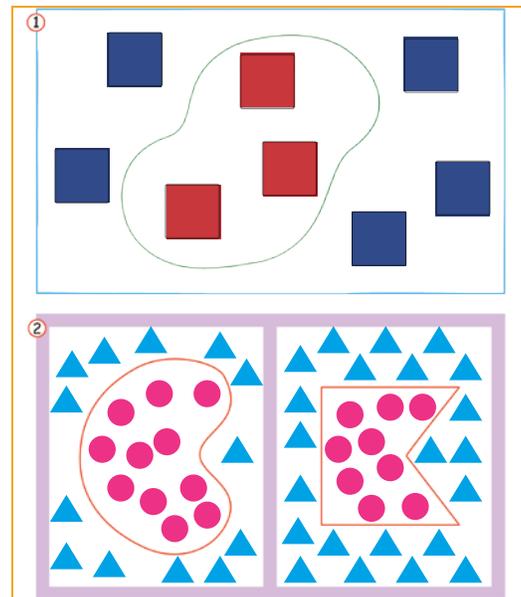
Se invita a los niños, uno por uno, a sacar algo del interior de su mochila y comentar qué es y para qué sirve. También se pueden entregar instrucciones generales, tales como: *Todos deben dejar en el exterior de la mochila el estuche y en el interior de la mochila los cuadernos, etc.*

Soluciones

Página 71 | Concepto: Interior - exterior.

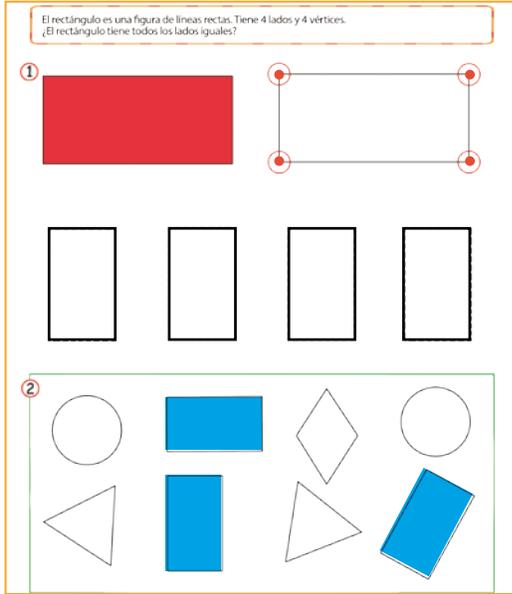
1. Pinta de color rojo los cuadrados que están en el interior de la figura, y de color azul los que están en el exterior.
2. Dibuja círculos en el interior de cada figura, y triángulos en el exterior de cada una.

La cantidad dependerá del tamaño que el estudiante dibuje los elementos.



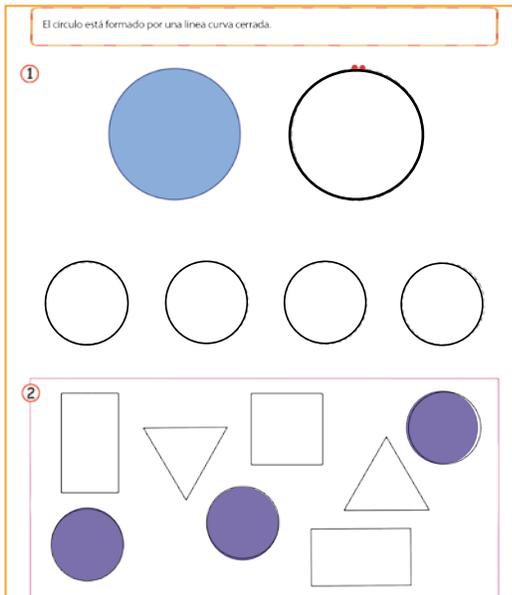
Página 74 | Concepto: Figuras geométricas.

1. Recorre el borde de la figura geométrica con tu dedo índice, y cuenta sus lados. Pinta de color rojo los vértices del rectángulo. Traza los rectángulos, siguiendo las líneas punteadas.
2. Pinta solo los rectángulos.



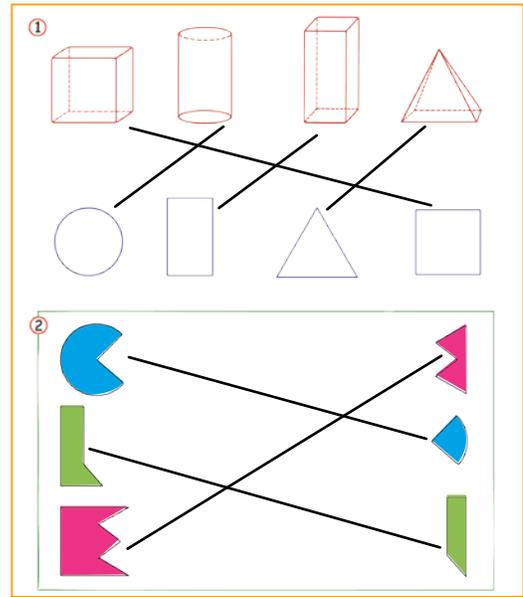
Página 75 | Concepto: Figuras geométricas.

1. Recorre el borde de la figura geométrica con tu dedo índice. Repasa con tu lápiz el borde del círculo. Traza los círculos, siguiendo las líneas punteadas.
2. Pinta solo los círculos.



Página 76 | Concepto: Asociar cuerpos y figuras geométricas.

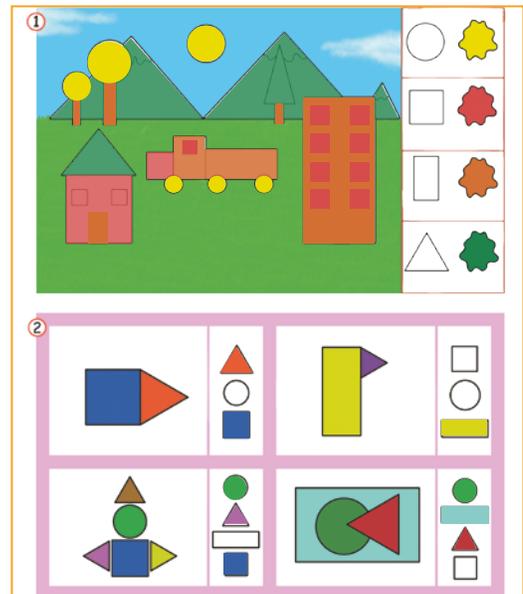
1. Une con una línea cada cuerpo geométrico con la figura geométrica que corresponde.
2. Observa las figuras, y descubre cuál es la parte que le falta a cada una. Une ambas partes para formar una figura geométrica y píntalas del mismo color.



Página 77 | Concepto: Figuras geométricas.

1. Pinta las figuras geométricas que aparecen en el dibujo, según las indicaciones de la tabla.
2. Pinta las figuras geométricas que se usaron para crear cada dibujo.

En la segunda actividad, del rectángulo amarillo y el triángulo morado, solo aparece en el costado el rectángulo. En este caso el niño debe identificar qué figura geométrica falta.



Página 78 | Concepto: Figuras geométricas.

1. Cuenta las figuras geométricas que aparecen en la imagen y registra las cantidades en la tabla.
2. En ambos recuadros, crea un dibujo utilizando las figuras geométricas indicadas.

El niño puede dibujar una figura de cada una, como también repetirla. Lo importante es que el dibujo solo tenga las figuras señaladas y no de otro tipo. Por ejemplo: la primera puede tener dos triángulos, un círculo y tres rectángulos.

Figuras geométricas	¿Cuántas hay?
	4
Triángulos	
	4
Cuadrados	
	10
Círculos	
	5
Rectángulos	

②

Página 79 | Concepto: Figuras geométricas (estructura espacial y clasificación).

1. Completa las figuras de cada serie para que sean iguales al modelo del primer recuadro.
2. Observa la figura geométrica de cada fila y completa la tabla usando los atributos que aparecen arriba (color, tamaño y decoración).

①

②

Caligrafix

www.caligrafix.cl

41

PATRONES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SIMPLES - UNIDAD 6

Conceptos

- Patrones

Habilidades cognitivas

- Observar
- Ordenar
- Seriar

Aprendizaje esperado

Identificar los atributos estables y variables de sencillos patrones al reproducir secuencias de tres elementos y secuencias de un elemento que varía en más de una característica.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Patrones

Materiales:

- Nueve piedras para cada niño.
- Tres témperas de distinto color y pinceles.

Lugar: Sala de clases.

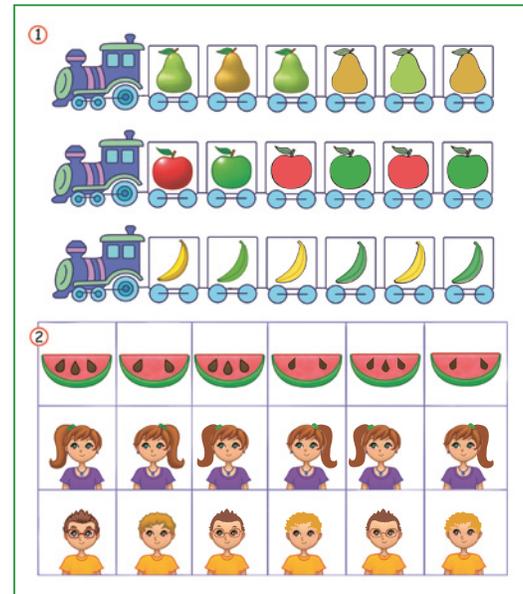
Los niños se ubican en sus puestos con los materiales sobre la mesa. La educadora les indica que deben pintar sus piedras con los tres colores de témperas seleccionados. Tienen que pintar 3 de un color, 3 de otro y 3 de otro color, luego esperar que las piedras estén bien secas.

A continuación la educadora solicita a los niños crear un patrón de 2 colores con sus piedras. Por ejemplo: *Amarillo - azul - amarillo - azul, etc.* Una vez trabajado el patrón, pueden realizar uno con mayor dificultad agregando un color más. Por ejemplo: *Rojo - verde - amarillo - rojo - verde - amarillo, etc.*

Soluciones

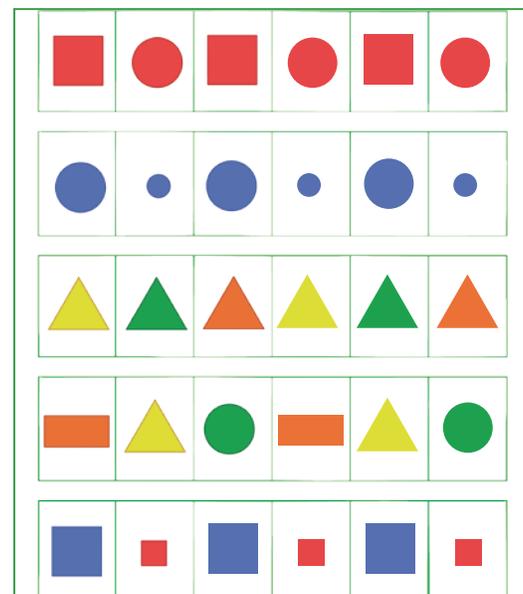
Página 80 | Concepto: Patrones.

1. Pinta las frutas de cada vagón, continuando el patrón dado.
2. Dibuja lo que falta para completar cada patrón.



Página 81 | Concepto: Patrones.

- Dibuja lo que falta para completar el patrón.



Página 82 | Concepto: Patrones.

1. Observa la secuencia de cada fila. En el recuadro del final, encierra con una cuerda el elemento que continúa la secuencia.

1º Estrella, caballito, pulpo, medusa, estrella, caballito, pulpo.

2º Alga, esponja, esponja, cangrejo, conchita, alga esponja, esponja.

3º Pez hacia la derecha, pez hacia la izquierda, pez hacia la derecha, pez hacia la izquierda, pez hacia la derecha, pez hacia la izquierda.

2. Dibuja los elementos que faltan para completar las secuencias.

①

②

Conceptos

- Resolución de problemas

Habilidades cognitivas

- Inferir
- Deducir

Aprendizaje esperado

Resolver problemas prácticos y concretos que involucran nociones y habilidades de razonamiento lógico - matemático y cuantificación.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Resolución de problemas

Materiales: No se necesitan materiales.

Lugar: Sala de clases o patio.

La educadora les comenta a los niños, que jugarán al "Veo, veo", juego en el que ella dará características de algún compañero y ellos deben adivinar, por lo que deben estar atentos a las características mencionadas para saber quién es. Por ejemplo:

Educadora: Veo, veo...

Niños: ¿Qué ves?

Educadora: Un niño.

Niños: ¿Cómo es?

Educadora: Es alto, de pelo crespo y está sin su cotona.

Niños: ¡Juanito!

Educadora: Juanito, ¿tienes esas características?

La actividad permite que los niños, a partir de la información dada por la educadora, puedan deducir de quién se está hablando.

Soluciones

Página 83 | Concepto: Resolución de problemas.

1. Hoy Javier comparte su colación con sus amigos. Él y cada uno de sus amigos deben recibir un trozo de pan. Encierra el pan que tiene las porciones correctas.

2. Crea en cada riel un patrón diferente de alimentos, usando los colores de la simbología.

La creación del patrón es libre.

Página 84 | Concepto: Resolución de problemas.

1. Observa los platos de la perrita Linka. ¿Cuál es su plato favorito? Descúbrelo siguiendo las pistas de la tabla, y enciérralo con una cuerda.

2. Observa el grupo de animales. ¿Con qué juega cada uno? Escucha atentamente cada pregunta y encierra con una cuerda la respuesta.

1. ¿Con qué juega la gata? *La gata juega con pelotas.*

2. ¿Con qué juega el perro? *El perro juega con un aro.*

3. ¿Con qué juega la mayoría? *La mayoría juega con un aro.*

Página 85 | Concepto: Resolución de problemas.

1. Descubre quién es Elisa, siguiendo las pistas de la tabla. Rodea a Elisa con una cuerda.

En la medida que va identificando las pistas, el niño puede ir tachando los personajes que no cumplen con atributos señalados.

2. ¿Cuál es la muñeca de Elisa? Descúbrelo siguiendo las pistas de la tabla y píntalo.

1

--	--	--	--	--

2

	✓
	✗
	✓

CUANTIFICACIÓN - UNIDAD 7

Conceptos

- Todos - algunos
- Muchos - pocos
- Más - menos

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Resolver problemas prácticos y concretos que involucran nociones y habilidades de razonamiento lógico - matemático y cuantificación.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Más que - menos que

Materiales: Cuadrados de goma eva de distintos colores, 10 para cada niño. Cada niño debe tener la misma cantidad de colores. Por ejemplo:



Lugar: Sala de clases.

Los niños se ubican en su puesto con los 10 cuadraditos de colores. La educadora les menciona que deben observar el material y señalar los colores que ahí se presentan.

Luego la educadora pregunta: *¿Cuál color tiene menos cuadritos?, ¿cuál color tiene más cuadritos?, ¿qué color tiene más cuadritos que el verde?, ¿qué color tiene menos cuadritos que el morado?, etc.*

Los niños, entre ellos, pueden realizar sus propias preguntas utilizando los cuadrados de colores para comparar y realizar las estimaciones “**más que y menos que**”.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Todos, algunos, muchos, pocos

Materiales: Palos de helados o cuadros de goma eva con colores al azar, 10 para cada niño.

Lugar: Sala de clases.

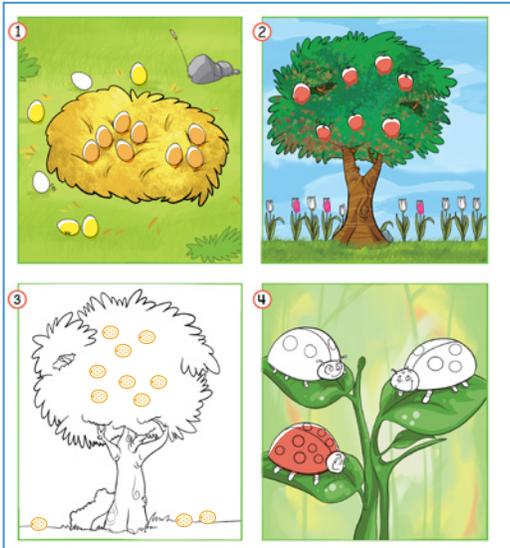
Cada niño recibe sus 10 palitos de helado o cuadros de colores (al azar). La educadora da las indicaciones y formula preguntas: *Pongan todos los palitos sobre la mesa, ¿son muchos o pocos?, ¿qué colores tienen?, ¿de qué color hay pocos? pongan pocos palitos sobre la mesa, ¿de qué color hay muchos?, saquen algunos palitos, ¿aún hay muchos?, etc.*

Finalmente, la educadora les solicita a los niños que formen una figura en la cual utilicen **todos** los palitos o cuadrados, y luego que realicen una figura con solo **algunos** palitos.

Soluciones

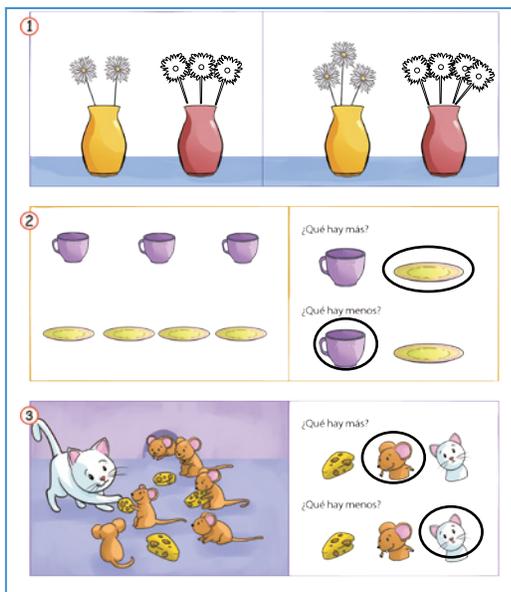
Página 86 | Concepto: Todos - algunos - muchos - pocos.

1. Pinta de color amarillo algunos de los huevitos que están fuera del nido, y de color naranja todos los que están dentro del nido.
2. Pinta todas las manzanas y algunas flores.
3. Dibuja muchas naranjas en el árbol y pocas naranjas en el pasto.
4. Pinta la chinita que tiene muchos lunares.



Página 87 | Concepto: Más - menos.

1. En cada florero vacío dibuja más flores que en el florero de margaritas.
2. Observa los platos y las tazas. Escucha atentamente cada pregunta, y encierra con una cuerda la respuesta.
3. Observa la imagen. Escucha atentamente cada pregunta, y encierra con una cuerda la respuesta.



Conceptos

- Correspondencia uno a uno

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

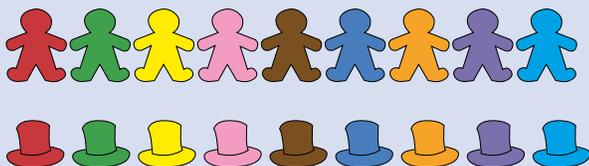
Resolver problemas prácticos y concretos que involucran nociones y habilidades de razonamiento lógico - matemático y cuantificación.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Correspondencia uno a uno

Materiales:

- Lápices de colores.
- Dos pliegos de papel kraft.
- Iconos de figura humana de colores (para la mitad del curso).
- Sombreros de papel para los iconos de figura humana de los mismos colores (para la otra mitad del curso). Este material debe ser preparado previamente por la educadora.



Lugar: Sala de clases.

La educadora reparte el material formando dos grupos. A un grupo del curso se le entrega las figuras humanas y a la otra mitad los gorros. Cada niño puede decorar agregando los detalles pertinentes al dibujo (carita y ropa a la figura humana, diseños y accesorios al sombrero). Una vez que todos los niños hayan terminado de decorar su elemento, se les solicita verificar si hay la misma cantidad de figuras y sombreros, buscando ellos mismos una manera de obtener esa información, ya sea contando o comparando las cantidades, para lograr establecer una relación entre ambos. Para guiarlos a tal razonamiento, la educadora puede plantear preguntas orientadoras, tales como: *¿Qué elementos tienen?, ¿cómo son aquellos elementos?, ¿en qué se relacionan ambos grupos de elementos?, ¿cómo podríamos saber si en los dos grupos hay la misma cantidad?, etc.*

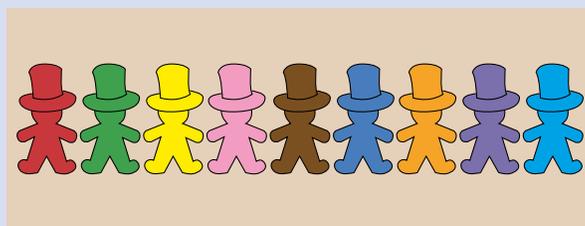
El objetivo es que los mismos niños puedan establecer una relación, por ejemplo que agrupen cada figura humana con un sombrero según la relación de color y los peguen juntos en el papel kraft, señalando que a cada figura humana le corresponde un sombrero y que a cada sombrero le corresponde una figura humana.

Hay dos formas de plantear la actividad. Una en la cual las cantidades de ambos grupos sean las mismas y otra donde intencionalmente se deje mayor cantidad en un grupo, para que no se establezca entre los dos grupos una equivalencia y no haya una correspondencia uno a uno entre todos sus elementos. En este caso una vez establecidas las relaciones y la unión del conjunto de sombreros con las figuras humanas, se les puede pedir a los niños que quedaron solo con un elemento, que los peguen de igual forma en el papel kraft aunque no hayan encontrado su pareja.

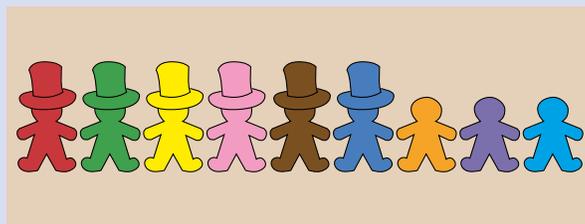
Pegados todos los elementos, la educadora puede realizar preguntas tales como: *¿Están todas las figuras con sus respectivos sombreros?, ¿cuántas figuras quedaron sin sombreros?, ¿qué creen que hay más, sombreros o figuras humanas?, ¿qué podríamos hacer para que cada conjunto tenga la misma cantidad de elementos?, etc.* Una vez encontrada la correspondencia, ambos niños deberán pegar su trabajo en el papel kraft para que el resto del curso observe lo realizado.

Ejemplo:

Correspondencia uno a uno.



Sin correspondencia uno a uno.



Página 88 | Concepto: Correspondencia uno a uno.

1. Une cada vaso con una bombilla.

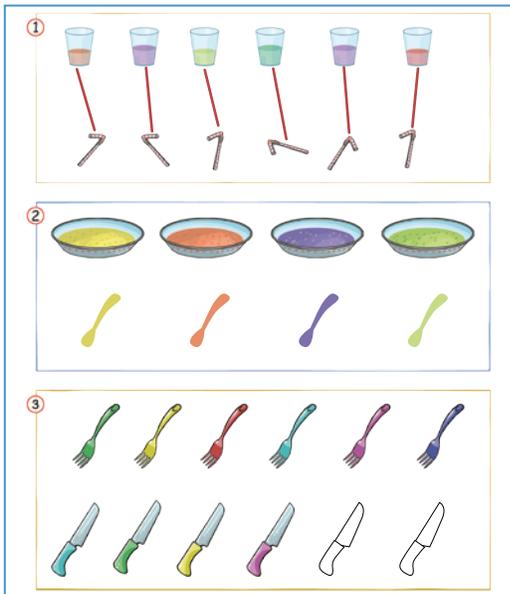
En esta actividad el niño debe establecer que cada vaso tiene una bombilla y que cada bombilla tiene un vaso.

2. Dibuja una cuchara para cada plato.

El niño debe establecer que a cada plato le corresponde una cuchara. Las cucharas las puede pintar del mismo color del plato que le corresponde.

3. Une cada tenedor con su cuchillo, y dibuja los que faltan.

En esta actividad el niño se da cuenta que no hay la misma cantidad de elementos en ambos grupos y por lo tanto no hay correspondencia uno a uno en todos los casos. Él deberá identificar cuáles son los tenedores que no tienen su cuchillo, dibujando y pintando del color que corresponde los cuchillos faltantes, para que ambos conjuntos tengan la misma cantidad de elementos.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

En esta área los aprendizajes esperados son distintos en cada actividad, por esa razón están señalados en la solución de cada página y no de manera general.

Sugerencias actividades números del 0 al 10

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Números del 0 al 20

Materiales:

- Elementos del patio del colegio o jardín.
- Láminas grandes en papel o proyectadas, que muestren elementos que llevan números. Por ejemplo: teléfonos, dirección de una casa, patentes de autos, letreros, etc.
- Hoja blanca y lápices de colores.

Lugar: Patio y sala de clases.

Los niños salen al patio y observan elementos de su entorno que llevan números.

Una vez en la sala de clases comentan en qué lugares del patio vieron números y si era necesario que estuvieran allí. Luego la educadora les muestra imágenes en las cuales hay números con diferentes usos. Comentan para qué sirven los números en cada caso y qué se podría hacer si estos no estuvieran. Para finalizar los niños realizan un dibujo que muestre un elemento que lleve números.

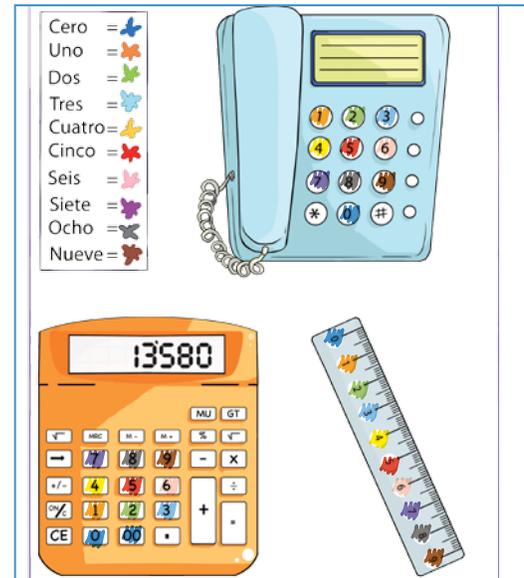
Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 20, en situaciones cotidianas.

Página 89 | Concepto: Números.

- Pinta los números del teléfono, de la calculadora y de la regla según el color que indica la tabla.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

En esta área los aprendizajes esperados son distintos en cada actividad, por esa razón están señalados en la solución de cada página y no de manera general.

Sugerencias actividades números del 0 al 10

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Números del 0 al 10

Materiales: Hojas de block divididas en 4 partes iguales. En cada una de ellas se debe poner un número al azar del 0 al 10. Una para cada niño. Por ejemplo:

8	5
3	1

Lugar: Sala de clases.

Los niños salen al patio a buscar elementos como: piedras, hojas, palitos, etc.

De vuelta en la sala de clases, la educadora entrega a cada niño una hoja de block y les pide colocar en cada casillero los elementos que encontraron en el patio, según la cantidad indicada en cada número.

Cada niño al terminar la actividad se la muestra a la educadora, para contar juntos la cantidad de elementos y corregir.

Pueden repetir la actividad intercambiando las hojas y así trabajar utilizando otras cantidades.

8	5
3	1

Juego grupal: Números del 0 al 10

Materiales:

- Papelógrafo dividido en casillas, con los números del 0 al 10 y sus respectivas cantidades. La cantidad de casillas hacia abajo depende de la cantidad de grupos que se formen en el curso.
- Revistas, tijeras y pegamento.

Grupo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		o	oo	ooo	oo oo	ooo oo	oooo ooo	oooo ooo o	oooo ooo oo	oooo ooo ooo	oooo ooo ooo o
1											
2											
3											
4											
5											

Lugar: Sala de clases.

Se forman grupos de aproximadamente 5 niños. Cada grupo debe buscar en revistas objetos que representen las cantidades solicitadas en cada columna del papelógrafo. En la medida que los niños tienen las cantidades de cada número, van pegando los elementos en el papelógrafo. Para que sea ordenado, pueden ir dos niños por grupo cada vez a pegar y no todo el equipo. La idea es que todos los niños tengan la oportunidad de pegar los recortes, al menos dos veces. Para finalizar se realizan preguntas orientadoras, tales como: *¿Qué número tenía mayor cantidad de elementos?, ¿qué número tenía menos cantidad de elementos?, ¿qué número representa la cantidad de años que ustedes tienen?, etc.*

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 90 | Concepto: Número 0.

- Encierra la torta que tiene cero guindas.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 0.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 92 | Concepto: Número 2.

- Encierra los portalápices que tienen dos lápices.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 2.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 91 | Concepto: Número 1.

- Pinta las tortas que tienen una vela.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 1.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 93 | Concepto: Número 3.

- Encierra la copa de helado que tiene tres sabores.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 3.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 94 | Concepto: Número 4.

- Tacha la balanza que tiene cuatro frutas.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 4.

Cuatro - *cuatro*

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 96 | Concepto: Números hasta el 5.

1. Escribe en cada recuadro el número que corresponde a la cantidad de elementos.
2. En cada portalápices, dibuja la cantidad de lápices que indica el número.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 95 | Concepto: Número 5.

- Marca con una X el cajón que tiene cinco verduras.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 5.

Cinco - *cinco*

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 97 | Concepto: Número 6.

- Pinta seis vasos de cada bandeja.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 6.

Seis - *seis*

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 98 | Concepto: Número 7.

- Encierra los grupos que tienen siete dulces.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 7.

Siete - siete

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 100 | Concepto: Número 9.

- Pinta nueve globos.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 9.

Nueve - nueve

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 99 | Concepto: Número 8.

- Pinta ocho cachorros.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 8.

Ocho - ocho

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 101 | Concepto: Números hasta el 9.

1. Descubre lo que falta a cada torta. Dibuja las velas que faltan o escribe el número, según sea el caso.
2. Une cada número con la cantidad de elementos que corresponda.

Aprendizaje esperado

Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 20.

Página 102 | Concepto: Números hasta el 9.

1. Pinta la cantidad de elementos que indica el número.
2. Completa las secuencias numéricas.

1

2	
5	
3	
7	
0	
9	

2

0	1	2	3	4		
1	2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8	9
3	4	5	6	7	8	9

Aprendizaje esperado

Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 20.

Página 103 | Concepto: Número hasta el 9.

1. Escribe el número que va antes en cada caso.
2. Escribe el número que va después en cada caso.
3. Pinta la flor que tiene el número mayor en cada par.

1

0	1	2	3	8	9
5	6	6	7	4	5

2

1	2	6	7	8	9
0	1	4	5	6	7

3

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 104 | Concepto: Número 10.

- Cuenta las guitarras. ¿Cuántas hay? Pinta el número diez.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 10.

10

Diez - diez

10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10
10	10	10

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 105 | Concepto: Número 10.

1. Observa la laguna y pinta diez patitos.
2. Forma grupos de diez pollitos. Fíjate en el ejemplo.

1

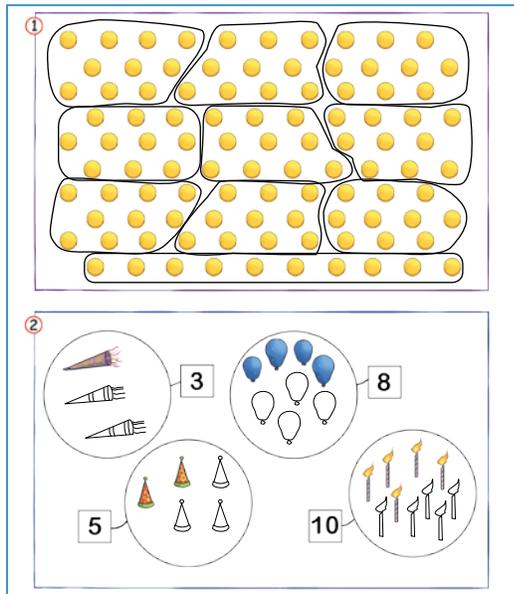
2

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 106 | Concepto: Números hasta el 10.

1. Forma grupos de diez fichas. Encierra cada grupo con un color diferente. ¿Cuántos grupos formaste?
2. Completa los conjuntos para que tengan la cantidad de elementos que señala la tarjeta.

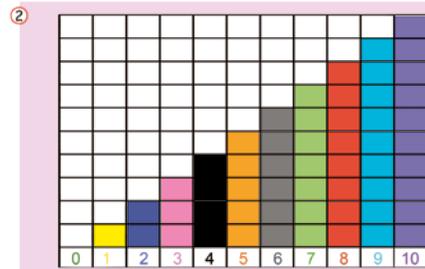
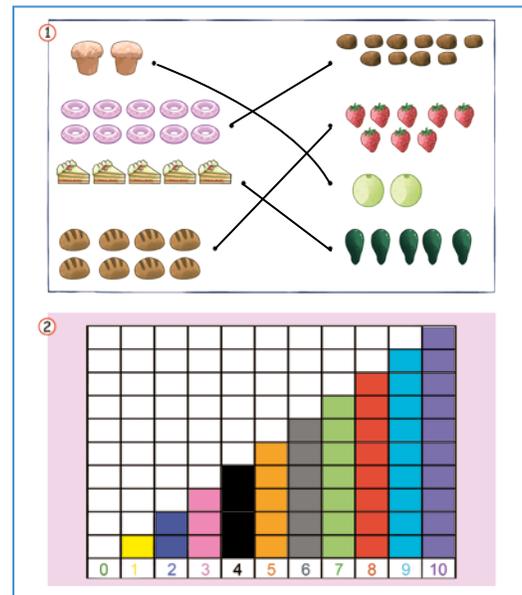


Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 107 | Concepto: Números hasta el 10.

1. Une con una línea los conjuntos que tienen la misma cantidad de elementos.
2. Pinta la cantidad de cuadrados que indica cada número, según su color.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencias de actividades números del 11 al 20

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Números del 11 al 20

Materiales:

- Lápices de colores o marcadores.
- Una hoja dividida en 21 casillas con números del 1 al 20, tipo calendario. Se requiere una lámina por niño. (Para mayor durabilidad y reutilización del material, se sugiere plastificarlo con cinta adhesiva transparente o termolaminado).

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Lugar: Sala de clases.

La educadora entrega a cada niño una lámina plastificada, para que la manipule y observe los números. Luego los niños marcan en la lámina los números que la educadora dicta, utilizando distintos colores. Por ejemplo: *Encierren el número 12 con color rojo, el número 20 con color azul, etc.*

Otra variedad de la actividad: La educadora dibuja una cantidad de elementos en la pizarra o papelógrafo y el niño debe contar y encerrar el número que indica dicha cantidad.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Números del 11 al 20

Materiales:

- Bandejas de huevos.
- Pelotas de ping pong.
- Material contable (semillas, piedras pequeñas, canicas, etc.).

Lugar: Sala de clases.

Se necesita preparar el material previamente. Las bandejas de huevos pueden ser de distintos tamaños y en cada cavidad deben tener escritos al azar números del 0 al 20. Se forman grupos

de cinco niños. A cada grupo se le entrega una cajita numerada, una pelota de ping pong y algún material contable.

El juego consiste en que cada niño lanza la pelota en la cajita de huevos cuando sea su turno y pone la cantidad indicada de material contable en la cavidad en la cual cayó la pelota de ping pong. Por ejemplo: Si la pelota cae en el número 11, debe poner 11 piedrecitas.

Si la pelota cae en un número que ya fue trabajado, el niño puede volver a lanzar hasta que le toque uno nuevo.



Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Soluciones

Página 108 | Concepto: Número 11.

- Cuenta los violines. ¿Cuántos hay? Pinta el número once.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 11.

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 109 | Concepto: Número 11.

1. Pinta once estrellas y tacha las que sobran.
2. Observa la imagen y cuenta los animales. Registra las cantidades en la tabla.



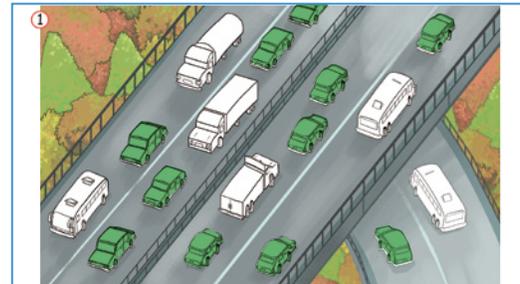
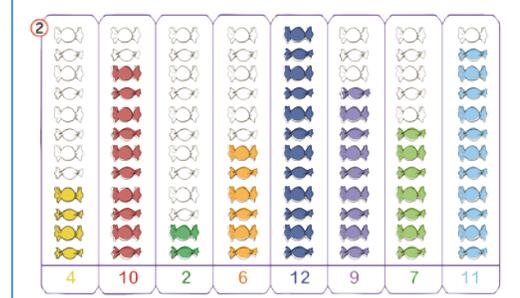

	2
	10
	5
	4
	8
	1
	11

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 111 | Concepto: Número 12.

1. Observa la autopista y pinta doce vehículos.
2. Pinta en cada columna la cantidad de dulces que indica el número. Fíjate en el ejemplo.

4	10	2	6	12	9	11

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 110 | Concepto: Número 12.

- Cuenta los tambores. ¿Cuántos hay? Pinta el número doce.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 12.



Doce - *doce*

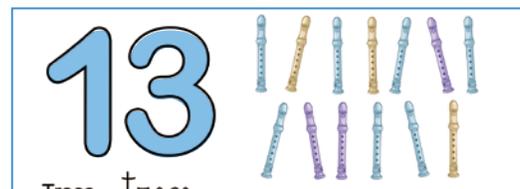
12	12	12
12	12	12
12	12	12
12	12	12
12	12	12

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 112 | Concepto: Número 13.

- Cuenta las flautas. ¿Cuántas hay? Pinta el número trece.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 13.



Trece - *trece*

13	13	13
13	13	13
13	13	13
13	13	13
13	13	13

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 113 | Concepto: Números hasta el 13.

1. Observa la imagen y pinta trece animales marinos.
2. Observa los conjuntos y pinta la tarjeta que tiene la cantidad correcta en cada caso.

Almejas: 12 / Erizos de mar: 13 / Cholgas: 11 / Camarones: 8

Ejemplo

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 114 | Concepto: Número 14.

- Cuenta las trompetas. ¿Cuántas hay? Pinta el número catorce.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 14.

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 115 | Concepto: Números hasta el 14.

1. Dibuja tantos elementos como indica el número.
Dibujar 14 elementos libremente.
2. Cuenta las fichas de cada color y ordénalas en la tabla. Fíjate en el ejemplo.

A medida que el niño va contando las fichas, va tachándolas para no perder la cuenta.

Fichas azules: 6

Fichas rojas: 11

Fichas verdes: 13

Fichas naranjas: 9

Fichas amarillas: 1

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 116 | Concepto: Número 15.

- Cuenta las trutruacas. ¿Cuántas hay? Pinta el número quince.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 15.

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 117 | Concepto: Números hasta el 15.

1. Pinta quince perlas del collar.
 2. Escribe la cantidad que corresponde a cada conjunto.
- El niño en la medida que va contando los elementos puede ir tachándolos.*
3. Completa las secuencias numéricas.

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 118 | Concepto: Números hasta el 15.

1. Dibuja en la columna izquierda menos cantidad de elementos que en la columna del centro, y en la derecha más cantidad.
- En la solución de la actividad, las cantidades señaladas son solo un ejemplo.*
2. Escribe el número que va antes y después.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 119 | Concepto: Número 16.

- Cuenta los panderos. ¿Cuántos hay? Pinta el número dieciséis.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 16.

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 120 | Concepto: Números hasta el 16.

1. Dibuja las estrellas que faltan para completar dieciséis.
2. Observa la pecera y registra en la tabla la cantidad de peces que hay en cada color.

El niño puede ir tachando los peces en la medida que los va contando.

1

2

	11
	16
	15
	12
	3

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 121 | Concepto: Número 17.

- Cuenta las zampoñas. ¿Cuántas hay? Pinta el número diecisiete.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 17.

17

Diecisiete - diecisiete

17	17	17
17	17	17
17	17	17
17	17	17
17	17	17

Aprendizaje esperado

Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 20.

Página 122 | Concepto: Números hasta el 17.

1. Pinta diecisiete botones.
2. Completa las secuencias numéricas.

1

2

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 123 | Concepto: Número 18.

- Cuenta las sonajas. ¿Cuántas hay? Pinta el número dieciocho.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 18.

18

Dieciocho - dieciocho

18	18	18
18	18	18
18	18	18
18	18	18
18	18	18

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 124 | Concepto: Números hasta el 18.

1. Marca con una X dieciocho botones amarillos.
 2. Dibuja la cantidad de elementos que indica cada tarjeta.
- Los elementos que dibuje el niño son de libre elección.*
3. Pinta la estrella que tiene el número menor en cada par.

1

2

3

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 125 | Concepto: Números hasta el 18.

1. En cada caso, encierra el saco que tiene mayor número de elementos.
2. Dibuja dentro del casillero la cantidad de elementos que indica el número.

1

2

	10	8	16	18

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

126 | Concepto: Número 19.

- Cuenta cada cultrún. ¿Cuántos hay? Pinta el número diecinueve.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 19.

19

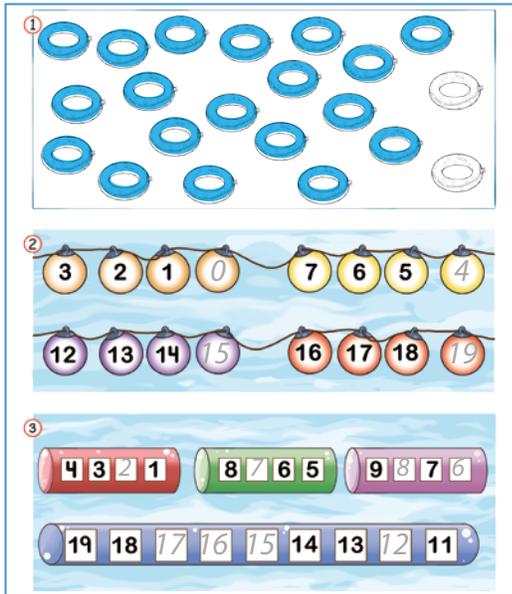
Diecinueve - diecinueve

Aprendizaje esperado

Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 20.

Página 127 | Concepto: Números hasta el 19.

1. Observa la imagen y pinta diecinueve flotadores.
2. Escribe el número que sigue en cada grupo.
3. Completa cada secuencia numérica.



Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 128 | Concepto: Número 20.

- Cuenta los triángulos. ¿Cuántos hay? Pinta el número veinte.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 20.



Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 129 | Concepto: Números hasta el 20.

1. Tacha 20 galletas.
2. Completa la secuencia numérica.
3. Pinta las conchitas que tienen un número mayor a 3 y menor a 10.

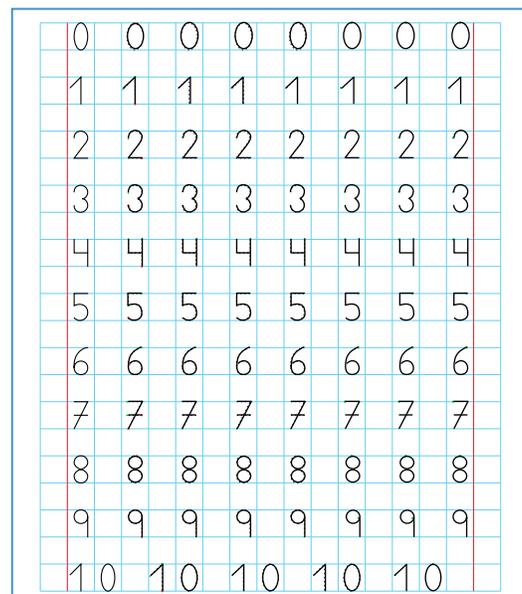


Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 20, en distintas situaciones.

Página 130 | Concepto: Escritura de número.

- Repasa y escribe los números de la cuadrícula.



Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

Página 131 | Concepto: Números hasta el 20.

- Escribe el número que se forma en cada caso. Cuenta desde el 10.

 = <input type="text" value="10"/>	 = <input type="text" value="16"/>
 = <input type="text" value="11"/>	 = <input type="text" value="17"/>
 = <input type="text" value="12"/>	 = <input type="text" value="18"/>
 = <input type="text" value="13"/>	 = <input type="text" value="19"/>
 = <input type="text" value="14"/>	 = <input type="text" value="20"/>
 = <input type="text" value="15"/>	

Conceptos

- Números ordinales

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Emplear los números para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.

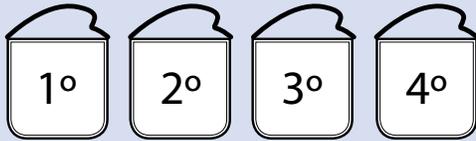
Sugerencias actividades números del 0 al 10

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Números ordinales

Materiales:

Carteles con la siguiente simbología:
La cantidad de carteles dependerá de la cantidad de grupos que se formen, es una serie por equipo.



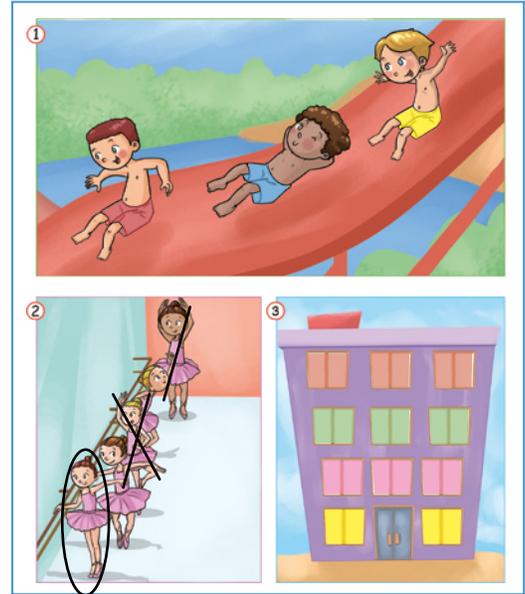
Lugar: Patio.

Se forman grupos de cinco niños.
La actividad consiste en que cuatro integrantes de cada grupo tienen que correr hasta llegar a la meta, la cual debe estar marcada, y formar una fila por orden de llegada. El quinto niño, que no participa de la carrera, espera en la meta a su grupo y entrega a cada corredor el cartel que le corresponde según su orden de llegada. Al niño que está primero en la fila le tiene que entregar el cartel con la simbología "1º" y así sucesivamente con el resto del equipo.
Luego, se vuelve a repetir la misma actividad, pero esta vez el niño que colocó los carteles debe participar de la carrera y le toca el turno a otro compañero para quedarse esperando en la meta. La idea es que todos los niños puedan, al menos una vez, manipular y ordenar los carteles con números ordinales.

Soluciones

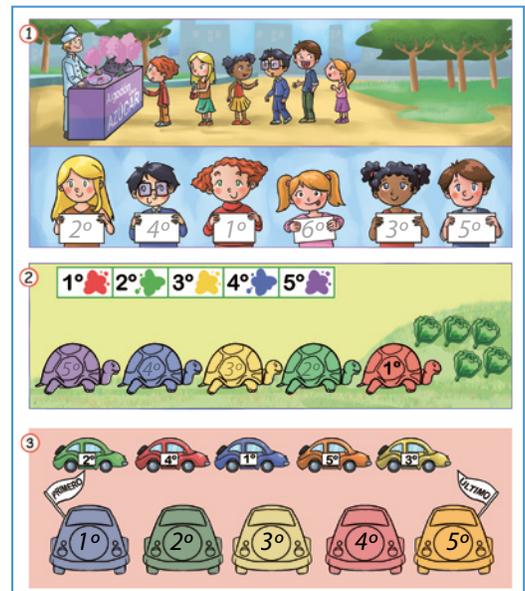
Página 132 | Concepto: Números ordinales.

1. Pinta de color rojo el traje de baño del niño que va primero en la fila, de color azul el del que va segundo, y de color amarillo el del que va tercero.
2. Encierra la niña que va primera en la fila, marca con una X la que va tercera y tacha la quinta.
3. Observa el edificio y cuenta los pisos. Pinta las ventanas del 1º piso de color amarillo, las del 2º piso rosadas, las del 3er piso verdes, y las del 4º piso rojas.



Página 133 | Concepto: Números ordinales.

1. Observa en qué lugar de la fila va cada niño y niña. Escribe en los letreros el lugar que ocupa cada niño y niña en la fila.
2. Escribe el lugar que ocupa cada tortuga en la fila y pinta el caparazón del color que indica la tabla.
3. Observa el lugar que obtuvo cada auto en la carrera. Escribe en orden los números del primero al último lugar, y pinta el auto del color que corresponde.



Conceptos

- Resolución de problemas

Habilidades cognitivas

- Analizar
- Deducir
- Calcular

Aprendizaje esperado

Resolver problemas simples de adición y sustracción, en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta el 10.

Sugerencia de actividad previa

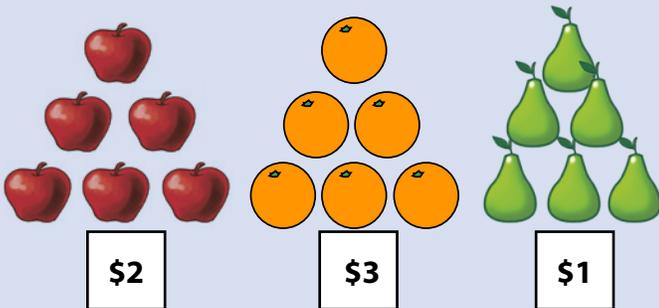
Juego grupal: Resolución de problemas

Materiales:

- 10 monedas hechas de goma eva para cada niño con el número 1 como valor.



- Frutas de goma eva, tres tipos al menos y 6 de cada tipo.
- Carteles de hoja de block. Por ejemplo:



Lugar: Sala de clases.

La actividad consiste en que cada niño debe comprar frutas y estimar cuánto será el resultado de su compra. Cada niño debe elegir 3 frutas, entre las que se muestran, para luego pagar con sus monedas la cantidad que él calcule. Por ejemplo: Un niño escoge dos manzanas y una pera, la educadora le pregunta: *¿Cuántas monedas debes pagar para llevarte esas frutas?*

El niño puede resolver el problema como estime conveniente, para luego entregar la cantidad de monedas que corresponde a la educadora.

La actividad se realiza con todos los niños del curso.

Soluciones

Página 134 | Concepto: Resolución de problemas.

- Escucha atentamente los relatos y sigue las instrucciones de cada uno.

- En esta actividad el niño debe relacionar el valor de cada ramo con la cantidad de flores que tiene.
- En esta actividad el niño debe relacionar el precio con el tamaño de cada vaso.

1 En la florería "Las Camelias" se venden diferentes tipos de arreglos florales. Ayuda a su dueña, la señora Maritza, a colocar un precio a cada ramo.

¿Qué precio le pondrías a cada ramo? ¿Por qué?
Une con una línea cada precio con un ramo de flores.

2 En la cafetería "Las Delicias" venden unos ricos jugos naturales. Cada vaso de jugo tiene diferente precio.

¿Qué precio le pondrías a cada uno? ¿Por qué?
Une con una línea cada precio con un vaso de jugo.

Página 135 | Concepto: Resolución de problemas.

Escucha atentamente los relatos y sigue las instrucciones de cada uno.

- En la pastelería Don Pascual se venden ricas galletas de chocolate. Cada galleta vale \$1. Coloca en cada etiqueta un valor, según la cantidad de galletas.
- En la verdulería "Todo Verde" cada fruta tiene su valor. Colorea las monedas que gastó cada niño y niña al ir a comprar a la verdulería.

1 En la pastelería de don Pascual se venden ricas galletas de chocolate. Cada galleta vale 1.

Coloca en cada etiqueta un valor, según la cantidad de galletas.

2 En la verdulería "Todo Verde" cada fruta tiene su valor:

Colorea las monedas que gastó cada niño y niña al ir a comprar a la verdulería.

Página 143 | Concepto: Resolución de problemas.

- Javier y Lucía coleccionan fichas de colores. Cada uno debe tener 15 fichas de color. Ayúdalos a saber cuántas tienen y cuántas les faltan. Registra la cantidad de fichas y dibuja las que le faltan a cada uno.
- Claudia y Vicente fueron a un parque de diversiones y compraron algunas cosas. Descubre cuánto dinero gastó cada uno. Pinta la cantidad de monedas que gastaron.

1

Hay 10	Hay 6	Hay 5	Hay 8
Faltan 5	Faltan 9	Faltan 10	Faltan 7

2

\$3
 \$5
 \$1
 \$7

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Página 144 | Concepto: Resolución de problemas.

- Escucha la instrucción de cada actividad.
- A cada león le tocan tres trozos de carne. A cada cebra le tocan cuatro hojas.

1

Cada león debe recibir la misma cantidad de carne. ¿Cuántos trozos les tocan a cada uno?	Cada cebra debe recibir la misma cantidad de hojas. ¿Cuántas hojas les tocan a cada una?
3 3	4 4 4

2 MASCOTAS PREFERIDAS

1 star	4 stars	2 stars	5 stars

Cada ☆ representa a un niño o niña.

- ¿Cuántos niños y niñas prefieren de mascota al conejo?
- ¿Cuántos niños y niñas prefieren de mascota al hámster?
- Encierra con rojo la mascota que tiene más preferencias.
- Encierra con azul la mascota que tiene menos preferencias.

Conceptos

- Medición

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Deducir

Aprendizaje esperado

Resolver problemas prácticos y concretos que involucran nociones y habilidades de razonamiento lógico - matemático y cuantificación.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Medición

Materiales:

- Un lápiz y un cuaderno para cada niño.
- Elementos para realizar mediciones no convencionales: lápices, gomas, libros, botellas, etc.

Lugar: Patio.

La educadora invita a niños a recorrer el patio del establecimiento, donde ellos libremente podrán medir diferentes elementos utilizando unidades de medida no convencionales. La educadora puede realizar a modo de ejemplo la medición de una puerta, utilizando un lápiz y una goma para medir, y formular las siguientes preguntas orientadoras: *¿Cuántos lápices mide esta puerta?, ¿cuántas gomas mide esta puerta?, ¿puede la puerta medir la misma cantidad de gomas y lápices, si la goma es más pequeña?*

Luego, cada niño debe dibujar en su cuaderno el objeto que midió y registrar con números la cantidad de lápices, gomas o botellas, etc., que midió el objeto escogido.

También se puede realizar la actividad utilizando el propio cuerpo, ya sea manos o pies.

Soluciones

Página 136 | Concepto: Medición.

1. Observa los objetos y cuenta la cantidad de clips que mide cada uno. Anota la cantidad en el recuadro. ¿Qué objeto es más largo? ¿Qué objeto es más corto?

Para realizar el conteo de clips, el niño puede ir tachándolos en la medida que los va contando.

El objeto más largo es la bombilla. El objeto más corto es la goma.

2. Observa los árboles y cuenta la cantidad de clips que mide cada uno. ¿Qué árbol es más alto que el limonero? ¿Qué árbol es más bajo que el manzano?

El naranjo es más alto que el limonero.

El peral es más bajo que el manzano.

3. Usando un clip y un palito de helado, mide el largo de los tres objetos de la tabla y registra tus respuestas en la tabla.

1

2

3

Conceptos

- Adición y sustracción

Habilidades cognitivas

- Calcular
- Resolver

Aprendizaje esperado

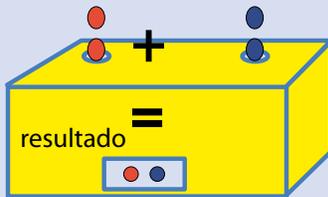
Resolver problemas simples de adición y sustracción, en situaciones concretas en un ámbito numérico hasta el 10.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Adición

Materiales:

- Una caja forrada, puede ser de zapatos o más grande.
- Es una caja por grupo. Las cajas debes tener dos agujeros en la parte de arriba, los signos de + e = marcados, y un agujero más grande abajo.
- Cuentas de colores, pueden ser: botones, piedras pintadas, tapas de bebidas, etc.



Lugar: Sala de clases.

Es necesario que antes de la actividad los niños sepan que el signo + es de sumar (agregar). Se les presenta a los niños la "cajita de las adiciones" y se les explica que esta cajita resuelve fácilmente ejercicios de adición.

Se les puede mostrar una suma en la pizarra, por ejemplo $(3 + 2 =)$. La educadora les dice: *Si la suma es "tres más dos", -¿cuántas tapas rojas piensas que debo colocar en el primer agujero de la caja?*, luego ella inserta en el primer agujero 3 tapas rojas y les pregunta, *-¿Cuántas tapas azules debo colocar en el segundo agujero?* e inserta dos tapas azules en el segundo agujero.

Luego les señala que por el agujero que está abajo podrán sacar la suma de $3 + 2$. Antes de mostrar el resultado, les pregunta a los niños: *¿Cuántas tapitas piensas que hay en total?* Si aciertan los niños, les dice que lo van a comprobar sacando las tapitas que hay en el agujero, si no aciertan, saca

y les muestra las tapitas, y les pregunta *¿Cuántas tapitas hay ahora?*

Se invita a los niños a formar grupos de 6 integrantes para trabajar con la cajita, agregando elementos y contando el resultado.

Hay varias opciones de juego, la educadora puede señalar las cantidades que deben sumar de manera oral o utilizando tarjetas con números, o también pueden los mismos niños de cada grupo señalar las cantidades para sumar. Lo importante es que en cada agujero coloquen tapas de un solo color y no mezcladas.

Soluciones

Página 137 | Concepto: Adición.

1. Cuenta los chanchitos y escribe el número que corresponde en cada recuadro.
2. Cuenta las vaquitas y escribe el número que corresponde en cada recuadro.
3. Cuenta los huevos que hay en cada nido. ¿Cuántos huevos hay en total? Dibuja el total de huevos en el nido y escribe el resultado en el recuadro.

1. Había se agregaron ahora hay

2. Había se agregaron ahora hay

3. $2 + 2 = 4$ $4 + 3 = 7$

Página 138 | Concepto: Adición.

1. Cuenta los gusanos de ambos grupos y escribe el número que corresponde en cada recuadro. Dibuja y escribe el total.
2. Cuenta las hojas de ambos grupos y escribe el número que corresponde en cada recuadro. Dibuja y escribe el total.
3. Dibuja la cantidad de elementos que indica cada número. Dibuja y escribe el resultado.

1

5 + 3 = 7

2

7 + 2 = 9

3

3 + 4 = 7

Página 139 | Concepto: Adición.

- Cuenta las galletas de cada plato y escribe la cantidad que corresponde en cada recuadro azul. Suma las cantidades y escribe el total en los recuadros rojos.

1

5 + 4 = 9

2

3 + 3 = 6

3

2 + 4 = 6

4

6 + 1 = 7

Conceptos

- Adición y sustracción

Habilidades cognitivas

- Razonar
- Resolver

Aprendizaje esperado

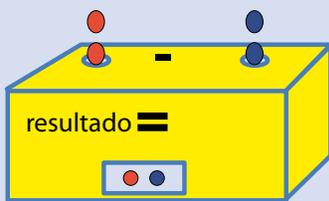
Resolver problemas simples de adición y sustracción, en situaciones concretas en un ámbito numérico hasta el 10.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Sustracción

Materiales:

- Una caja forrada, puede ser de zapatos o más grande.
- La caja debe tener dos agujeros grandes en la parte de arriba, los signos de - e = marcados, y otro agujero abajo.



- Cuentas, las cuales pueden ser: botones, piedras pintadas, tapas de bebidas, etc.

Lugar: Sala de clases.

Es necesario que antes de la actividad los niños sepan que el signo - es de restar (quitar). Se les presenta a los niños la "cajita de las sustracciones" y se les explica que esta cajita resuelve fácilmente ejercicios de sustracción. Se les puede mostrar una resta en la pizarra, por ejemplo $(5 - 2 =)$. La educadora les dice: *Si la resta es "cinco menos dos", -¿cuántas tapas piensas que debo colocar en el primer agujero de la caja?*, luego ella inserta en el primer agujero 5 tapas y les pregunta, *-¿Cuántas tapas debo quitar?* La educadora introduce su mano por el segundo agujero y saca 2 tapas. Luego les señala que por el agujero que está abajo podrán sacar el resultado de la resta $5 - 2$. Antes de mostrar el resultado, les pregunta a los niños: *¿Cuántas tapitas piensas que hay ahora?* Si aciertan los niños, les dice que lo van a comprobar sacando las tapitas que hay en el agujero, si no aciertan, saca

y les muestra las tapitas, y les pregunta *¿Cuántas tapitas quedaron?* La educadora introduce su mano por el orificio de abajo y saca las fichas que quedaron.

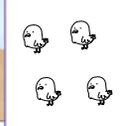
Se invita a los niños a formar grupos de 6 integrantes para trabajar con la cajita, agregando elementos, restando y contando el resultado.

Hay varias opciones de juego, la educadora puede señalar las cantidades que deben restar de manera oral o utilizando tarjetas con números, o también pueden los mismos niños de cada grupo señalar las cantidades para restar. Lo importante es que el minuendo (primer número) sea mayor o igual al sustraendo (segundo número).

Soluciones

Página 140 | Concepto: Sustracción.

1. Escribe la cantidad de pollitos que hay en cada caso. Dibuja y escribe el resultado.
2. Escribe la cantidad de gatitos que hay en cada caso. Dibuja y escribe el resultado.
3. Cuenta la cantidad de objetos de cada grupo y tacha los que debes quitar.

1 En la granja había...  7	Se fueron...  3	En la granja quedaron...  4
2 En la plaza estaban jugando...  4	Se fueron...  2	En la plaza quedaron...  2
3 Tenía 15 huesos y perdí 5.  tenía 15 - perdí 5 = quedaron 10	Recogí 20 zanahorias y me comí 8.  recogí 20 - me comí 8 = quedaron 12	

Página 141 | Concepto: Sustracción.

1. Observa la imagen. Escribe la cantidad de huevos que quedaron en la bandeja.
2. Escribe la cantidad de pelotas que tiene el niño, las que cayeron, y las que quedaron. Dibuja las pelotas que quedaron.
3. Escribe la cantidad de globos que tiene la niña, los que se reventaron, y los que quedaron. Dibuja los globos que quedaron.

1



Tenia 10 - se rompieron 5 = quedaron 5

2



Tenia 9 - se cayeron 4 = quedaron 5

3



Tenia 7 - se reventaron 4 = quedaron 3

Página 142 | Concepto: Sustracción.

1. Cuenta todas las chinitas y tacha la que está volando. ¿Cuántas chinitas quedaron en la hoja? Anota el resultado en el recuadro.

Quedaron dos chinitas.

2. Ocho gatitos se durmieron en una canastita y tres de ellos despertaron a jugar. ¿Cuántos siguen durmiendo? Anota las cantidades en los recuadros.

Siguen durmiendo cinco gatitos.

3. Tacha el número de objetos que corresponda en cada caso y escribe el resultado en el recuadro.

1



tres menos uno es igual a

3 - 1 = 2

2



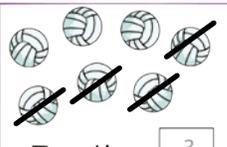
ocho menos tres es igual a

8 - 3 = 5

3



4 - 1 = 3



7 - 4 = 3