

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

El cuaderno de actividades *Lógica y Números Nº 1*, para niños* a partir de los 4 años, es una propuesta pedagógica que favorece el logro de los aprendizajes esperados del Primer Nivel de Transición (Prekinder) 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 Nº 1* 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 Nº1

El texto está organizado en seis 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 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

3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19

Unidad 2 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, como por ejemplo la fecha de celebración de Fiestas Patrias.

Páginas del texto del alumno

20 - 21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31

Unidad 3 Comparación, clasificación y seriación

La **comparación**, la **clasificación** y la **seriación** son operaciones mentales indispensables para que el niño adquiera la noción de número y pueda aprender matemáticas.

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

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	32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 40 - 41 - 42 - 43 - 44 45 - 46 - 47 - 48 - 49 - 50 - 51 - 53 - 54 - 55 - 57
------------------------------	--

Unidad 4 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	58 - 59 - 60 - 61 - 62 - 63 - 64
------------------------------	----------------------------------

Unidad 5 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	67 - 68 - 69
------------------------------	--------------

Unidad 6 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	70 - 71 - 72 - 73 - 74 - 75 - 76 - 77 - 78 - 79 - 80 - 81 - 82 83 - 84 - 85 - 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
------------------------------	--

Estructura de cada página

The diagram illustrates the layout of a page with the following components:

- Número y nombre de la unidad:** Located at the top right of the page content, pointing to 'Unidad 1'.
- Actividad o experiencia de aprendizaje:** Points to the main illustration area showing a dog on a ladder.
- Conceptos trabajados:** Points to the text 'Conceptos: Arriba-abajo' and the numbered instructions below it.
- Número de página:** Points to the page number '5' in a blue circle at the bottom right.
- Instrucciones:** Points to the numbered list of instructions: '1. Bajas al perro que está arriba.' and '2. Pones al perro que está abajo.'

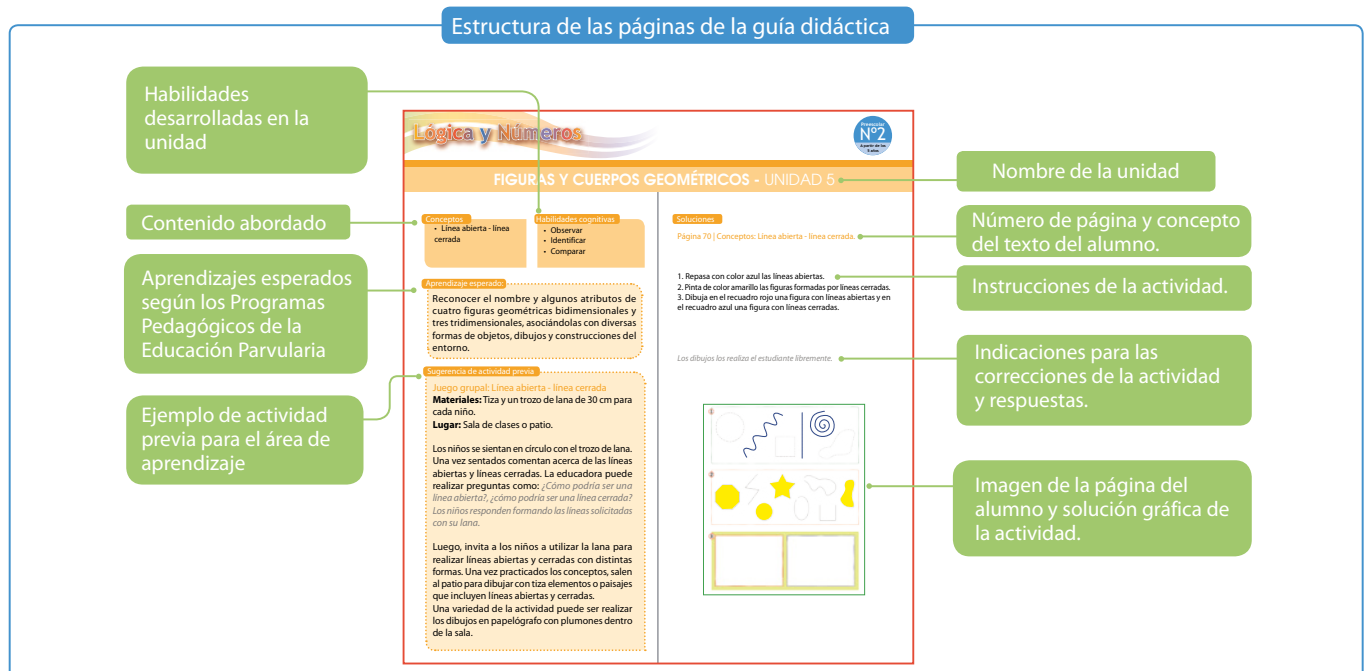
Las ilustraciones de cada página cumplen el objetivo pedagógico de representar concreta y contextualizadamente los contenidos.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Esta guía didáctica entrega orientaciones para el trabajo con el cuaderno Lógica y Números Nº 1 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 espacial; Orientación temporal; Comparación, clasificación y seriación; 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 ESPACIAL - UNIDAD 1

Conceptos

- Arriba - abajo

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Diferenciar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Arriba - abajo

Materiales: Un pliego de papel kraft, plumones rojos y azules para cada grupo.

Lugar: Sala de clases o patio.

Para esta actividad, la educadora debe tener marcada previamente una silueta humana en un papel kraft para cada grupo.

Se les pide a los niños que se sienten en una posición cómoda y que cierren los ojos. Ellos deberán realizar lo que la educadora les solicite y siempre con los ojos cerrados.

Se comienza la actividad con instrucciones simples: *Toca tu nariz, toca tus rodillas, toca la punta de tus pies, toca tu cabeza, toca tus piernas, toca tus orejas. ¡Muy bien!*

Los niños abren sus ojos y comentan qué les pareció lo que hicieron.

Luego la educadora pregunta:

¿Les costó encontrar las partes del cuerpo con los ojos cerrados?

Luego de los comentarios, se juntan en grupos de cuatro niños y por turnos marcan en la silueta humana las partes del cuerpo que tocaron:

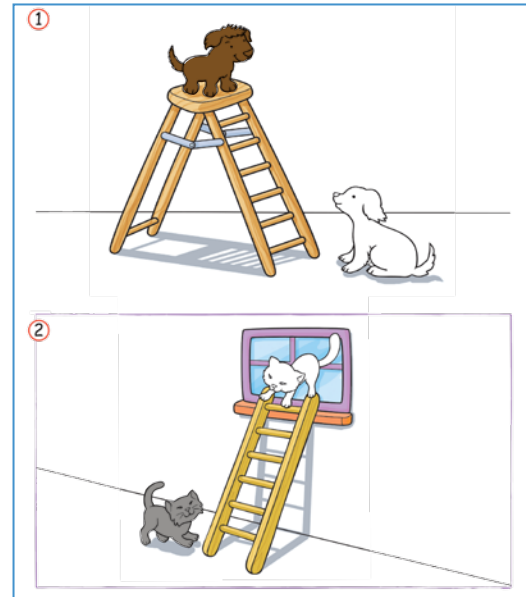
- Con plumón rojo las partes que están del ombligo hacia arriba: cabeza, orejas y nariz.
- Con plumón azul las partes que se encuentran del ombligo hacia abajo: rodilla, piernas y pies, por ejemplo.



Soluciones

Página 3 | Conceptos: Arriba - abajo.

1. Pinta el perro que está arriba.
2. Pinta el gato que está abajo.



Conceptos

- Encima - debajo

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Diferenciar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Encima - debajo

Materiales: Mesas y sillas de la sala.

Lugar: Sala de clases.

Los niños deben estar sentados en sus puestos. La educadora le dice al curso que dará instrucciones, las cuales ellos deberán realizar lo más rápido posible.

Se comienza con instrucciones sencillas:

Pongan las manos encima de la mesa, lleven sus manos debajo de la mesa, ubiquen un pie en el aire encima de la mesa, pongan la cabeza debajo de la mesa, etc.

Una vez que los niños ya dominan las instrucciones simples, se continúa con instrucciones más complejas:

Pongan una mano encima de la mesa y la otra mano debajo de la mesa, pongan un pie sobre la mesa y una mano debajo de ella, pongan la cabeza encima de la mesa, y las manos y los pies debajo de la mesa.

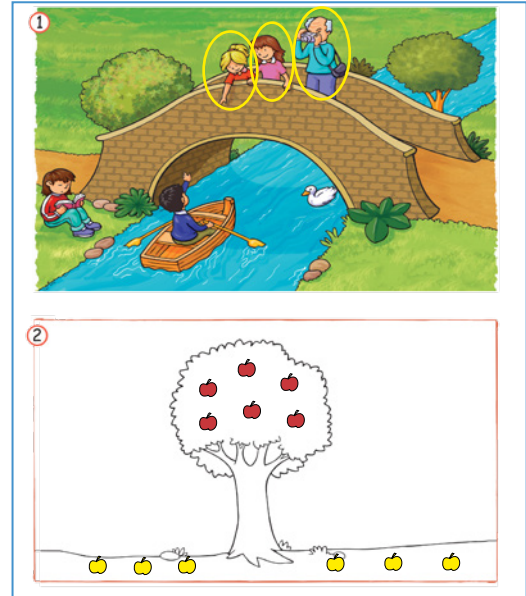
Se realiza el juego hasta que los niños dominen los conceptos.

Una variación de la actividad es realizarla con objetos que ellos deban ubicar encima o debajo de la mesa, siguiendo las instrucciones de la educadora.

Soluciones

Página 4 | Conceptos: Encima - debajo.

1. Observa y comenta el dibujo. Encierra con una cuerda las personas que están encima del puente.
2. Dibuja manzanas rojas encima del árbol, y manzanas amarillas debajo del árbol. Colorea.



Página 7 | Conceptos: Encima - debajo.

1. Encierra con una cuerda los objetos que están encima de la cama, y marca con una X los que están debajo de la cama.
2. Dibuja una lámpara encima del velador. Colorea el dibujo.
3. Dibuja un hueso debajo de la mesa. Colorea el dibujo.



Conceptos

- Cerca - lejos

Habilidades cognitivas

- Diferenciar
- Distinguir

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Cerca - lejos

Materiales: Un muñeco o juguete de la sala de clases.

Lugar: Patio o sala de clases.

Los niños pueden estar sentados en sus puestos o en círculo, como sea más cómodo.

La educadora explica que dejará el juguete en un lugar de la sala o del patio (el lugar dependerá de donde esté ubicado el grupo de curso) y que ellos deberán identificar si se encuentran lejos o cerca del juguete.

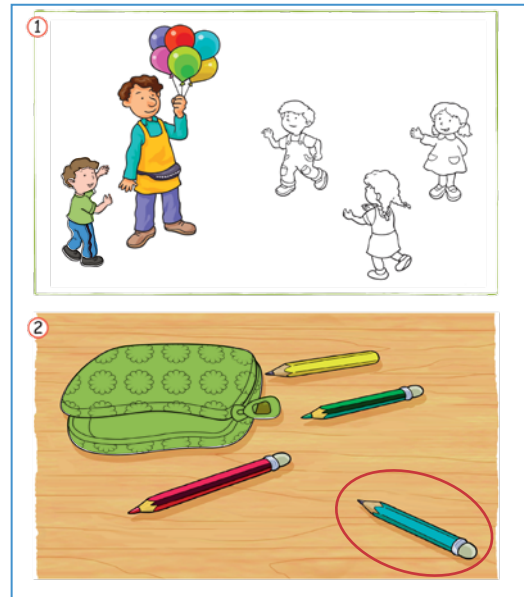
Los que se encuentran cerca (a menos de un metro del muñeco) se ponen de pie, y los que se encuentran lejos se agachan.

Se realiza este juego procurando dejar el muñeco en distintas partes, para que todos los niños participen identificando los conceptos.

Soluciones

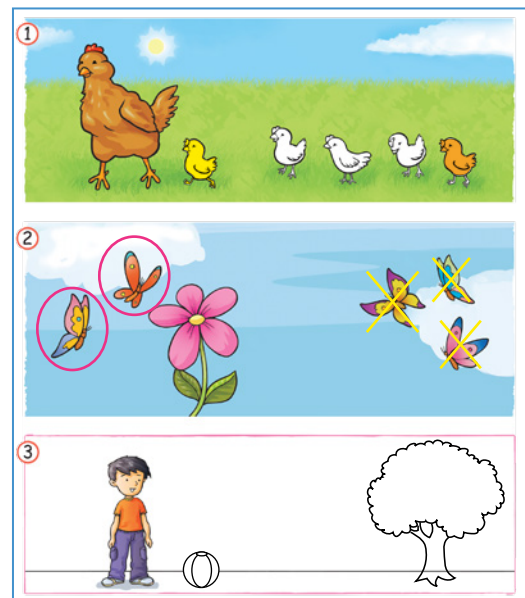
Página 5 | Conceptos: Cerca - lejos.

1. Pinta al niño que está más cerca del vendedor de globos.
2. Encierra con una cuerda el lápiz que está más lejos del estuche. Pinta el estuche con tu color favorito.



Página 6 | Conceptos: Cerca - lejos.

1. Pinta de color amarillo el pollito que está más cerca de la gallina, y de color naranja el que está más lejos.
2. Encierra con una cuerda las mariposas que están cerca de la flor, y marca con una X las que están lejos de la flor.
3. Dibuja una pelota cerca del niño, y un árbol lejos de él.



Conceptos

- Dentro - fuera

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Clasificar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Dentro - fuera

Materiales: Tiza o cinta adhesiva.

Lugar: Patio.

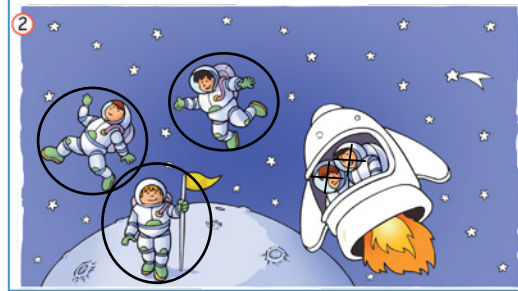
La educadora debe trazar con tiza o cinta un cuadrado grande en el patio, con un perímetro suficiente para que todos los niños quepan en él. La educadora pide a los niños que se ubiquen de pie en la línea del perímetro del cuadrado y les señala que deben saltar según las indicaciones que ella les vaya entregando, por ejemplo: *Todos saltan dentro del cuadrado, todos saltan fuera del cuadrado, las niñas saltan dentro del cuadrado, los niños saltan fuera del cuadrado, las niñas se quedan dentro del cuadrado, los niños se quedan fuera del cuadrado, etc.*

Se realiza el juego para practicar los conceptos lúdicamente, logrando que el niño tome conciencia tanto de sus propios movimientos como los de sus compañeros.

Soluciones

Página 8 | Conceptos: Dentro - fuera.

1. Pinta de color amarillo los patos que están dentro de la laguna. Pinta de color café los que están fuera de la laguna.
2. Encierra con una cuerda los astronautas que están fuera del cohete, y marca con una X los que están dentro del cohete. Pinta el cohete de tu color favorito.



Página 9 | Conceptos: Dentro - fuera.

1. Observa los elementos que están debajo de la mochila. Colorea recorta y pega los elementos que puedes llevar al colegio dentro de la mochila, y los que no puedes llevar, fuera de la mochila.



Conceptos

- Interior - exterior

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Distinguir

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Interior - exterior

Materiales: Una caja con tapa que no sea transparente y cuatro juguetes a elección.

Lugar: Sala de clases o patio.

Los niños se sientan en círculo y la educadora presenta la caja tapada con los objetos dentro de ella y pregunta a los niños: *¿Qué puede haber en su interior?, ¿será algo grande o pequeño?, ¿se ve algún objeto al exterior de la caja?* (ver)

Se escuchan las variadas respuestas de los niños, desarrollando así su imaginación y creatividad.

El objetivo es que los niños adivinen lo que hay en el interior de la caja si es que no aciertan, se les pueden otorgar pistas que los ayuden a adivinar, por ejemplo:

Uno de los objetos es pequeño, de plástico y se puede jugar con las manos y los pies.

Si aún no adivinan, se les puede dar más información: Es redonda y rebota. *¿Qué será?*

La respuesta es la "pelota".

Lo principal es que los niños descubran por ellos mismos los juguetes ocultos.

Luego se presentan los 4 juguetes a los niños y sin que ellos vean, se esconde uno en el interior de la caja. Entonces se les pregunta: *¿Qué juguete estará en el interior de la caja?, ¿cuáles están en el exterior de la caja?*

Los niños deben observar e identificar el juguete que está en el interior, deduciendo por descarte. Se realiza la actividad las veces que la educadora crea que sea necesario, para consolidar los conceptos (interior y exterior).

Soluciones

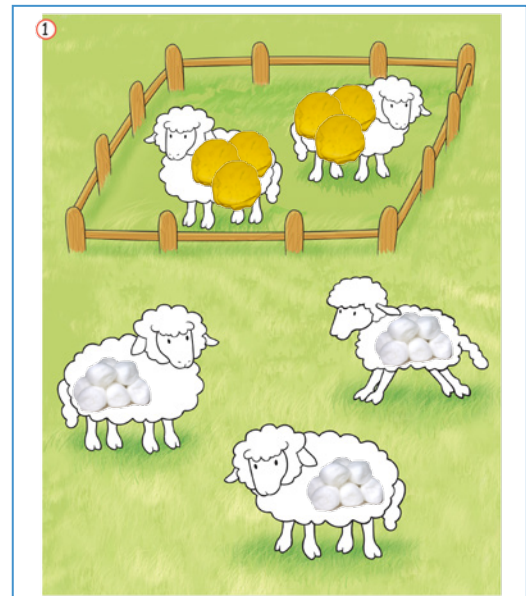
Página 11 | Conceptos: Interior - exterior.

1. Encierra de color rojo los perros que están en el interior de la carpa, y de color azul los que están en el exterior.
2. Dibuja un pajarito en el interior del nido. Colorea el dibujo.
3. Dibuja tu juguete favorito en el exterior de la caja. Colorea el dibujo.



Página 12 | Conceptos: Interior - exterior.

1. Rellena con plastilina las ovejas que están en el interior del corral, y con algodón las que están en el exterior.



Conceptos

- Frente - atrás
- De frente - de espaldas

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego de parejas: De frente - de espaldas

Materiales: Silbato o pandero.

Lugar: Que sea espacioso, para no estar apretados.

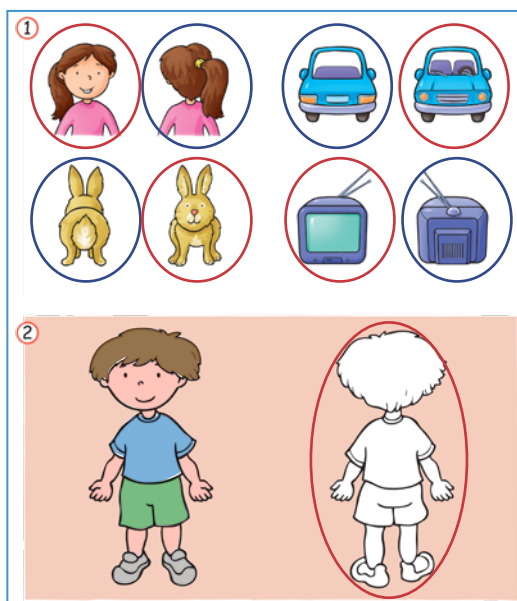
Se pide a los niños que se reúnan en parejas y se ubiquen uno frente al otro. La educadora explica que deben estar atentos, ya que cuando ella toque el silbato, indicará si deben ubicarse de frente o de espaldas a su pareja.

Se puede complementar el juego agregando una historia inventada donde aparezcan las palabras "de frente" o "de espaldas", para que cada vez que estas se mencionen los niños se ubiquen de esa manera.

Soluciones

Página 13 | Conceptos: Frente - atrás. De frente - de espaldas.

1. Encierra con una cuerda de color rojo las imágenes que se ven de frente, y con una de color azul las que se ven de atrás.
2. Pinta el niño que está de frente, y encierra al niño que está de espaldas.



Conceptos

- Delante, entre y detrás

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego de parejas: Delante, entre y detrás

Materiales: Un globo para cada niño.

Lugar: Patio.

La actividad se debe realizar idealmente al aire libre. La educadora invita a los niños a jugar libremente con el globo.

Deben estar atentos, ya que la educadora dará las indicaciones sorpresivamente. Por ejemplo: *globo detrás de la cabeza, globo delante de las rodillas, globo entre las piernas, etc.*

Para que el juego sea más divertido, entre cada instrucción los niños pueden seguir jugando con el globo, para que cuando la educadora lo indique, ellos pongan el globo donde corresponda.

Se realiza el juego las veces que sea necesario para reforzar los conceptos.

Soluciones

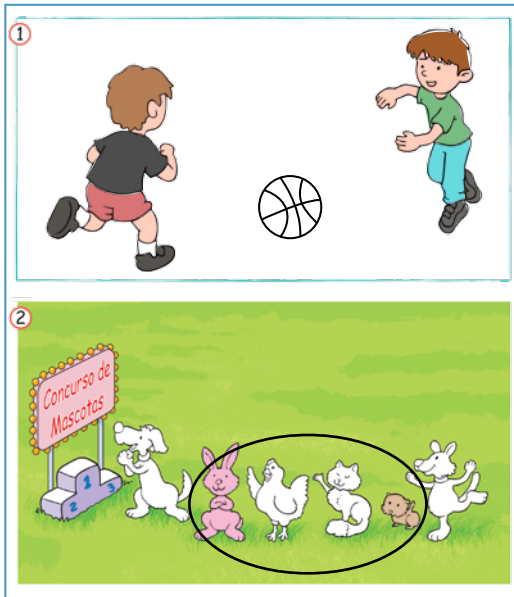
Página 14 | Conceptos: Delante - detrás.

1. Pinta el hueso que está delante de cada perro.
2. Encierra los ratones que están detrás de cada gato.
3. Pinta de color rojo las flores que están delante de la niña, y de color naranja las flores que están detrás de ella.



Página 15 | Conceptos: Delante - entre - detrás.

1. Dibuja una pelota entre los niños. Colorea el dibujo.
2. Observa esta fila de animales domésticos.
 - Pinta de color rosado el animal que está **delante** de la gallina.
 - Pinta de color café el animal que está **detrás** de la gatita.
 - Encierra con una cuerda los animales que están **entre** los dos perros.



Conceptos

- Al lado de

Habilidades cognitivas

- Identificar
- Representar

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Al lado de

Materiales: Tiza.

Lugar: Patio.

Los niños se deben sentar en el suelo de manera dispersa.

La educadora les indica que deben dibujar en el suelo utilizando tiza y siguiendo las indicaciones que ella dé.

Las indicaciones deben señalar elementos sencillos de dibujar, por ejemplo: *dibuja un círculo, al lado del círculo dibuja una flor, al lado de la flor dibuja una nube, al otro lado del círculo una luna y al lado de la luna un sol, etc.*

Una vez finalizadas las indicaciones, estas se vuelven a repetir para que cada niño pueda chequear que lo haya hecho según las instrucciones. De no estar correctas las ubicaciones, se les da la oportunidad de corregir sus dibujos.

Soluciones

Página 16 | Conceptos: Al lado de.

1. Pinta de color rojo el objeto que está al lado de la niña.
2. Encierra el mono que está al lado del árbol.
3. Pinta el niño que está al lado de la mamá. Dibuja una pelota al lado del niño de gorro.



Conceptos

- Direccionalidad

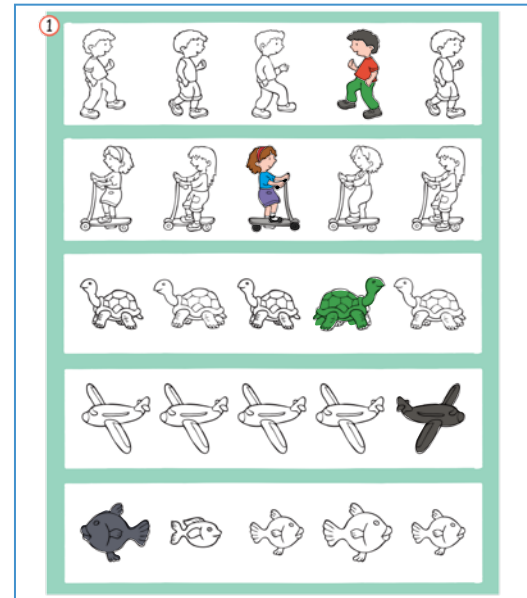
Habilidades cognitivas

- Comparar
- Identificar

Soluciones

Página 17 | Conceptos: Direccionalidad.

1. Pinta en cada cuadro el dibujo que va en diferente dirección.



Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

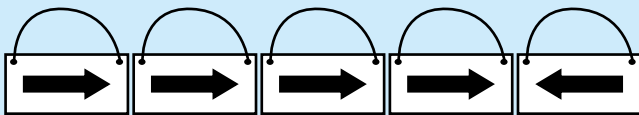
Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Direccionalidad

Materiales: Cinco carteles que tengan una flecha.

Lugar: Sala de clases o el patio.

Se necesita tener preparados 5 carteles que tengan una flecha, 4 en la misma dirección y 1 en la dirección contraria. Cada cartel debe tener una cuerda para colgarlo en el cuello.



El curso se sienta mirando al frente y la educadora elige, por turnos, a cinco niños que salen adelante y cada uno recibe uno de los carteles con la flecha, sin que sus compañeros los vean.

Cuando están listos, muestran a sus compañeros los carteles, para que ellos puedan indicar cuál es el estudiante que tiene la flecha en dirección contraria a la mayoría.

Se realiza la actividad varias veces, para que todos los alumnos puedan participar. Se debe procurar ir intercambiando de lugar la flecha que va en dirección contraria, para evitar la repetición.

Conceptos

- Izquierda - derecha

Habilidades cognitivas

- Comparar
- Identificar
- Reproducir

Aprendizaje esperado

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

Sugerencia de actividad previa

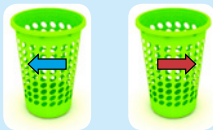
Juego grupal: Derecha - izquierda

Materiales:

- Dos canastos.
- Dos flechas de papel, una azul y una roja.
- Dos pelotas por niño (pueden ser de papel, de plástico o cualquier otro material).

Lugar: Patio.

Se invita a los niños a formar una fila, si son muchos alumnos se puede dividir el curso para que un grupo realice la actividad primero. Los canastos deben estar ubicados, uno a la derecha y otro a la izquierda de la fila de los niños. Los canastos deben estar marcados con una flecha que indique la direccionalidad.



Cada niño mientras está en fila debe tener en sus manos las dos pelotas. La educadora a modo de ejemplo realiza el primer lanzamiento y da la instrucción:

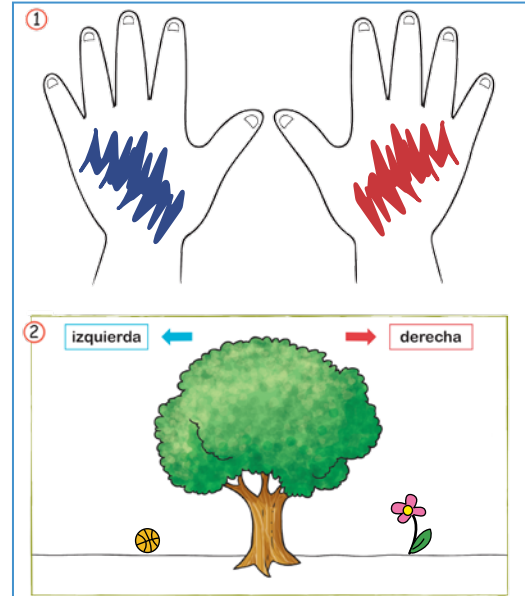
La pelota que está en la mano derecha se lanza al canasto del lado derecho, la pelota que está en la mano izquierda se lanza al canasto que está al lado izquierdo.

Luego de realizar este ejercicio se puede complejizar la actividad y reforzar lateralidad cruzada: *Lanza la pelota que tienes en la mano derecha al canasto izquierdo.*

Soluciones

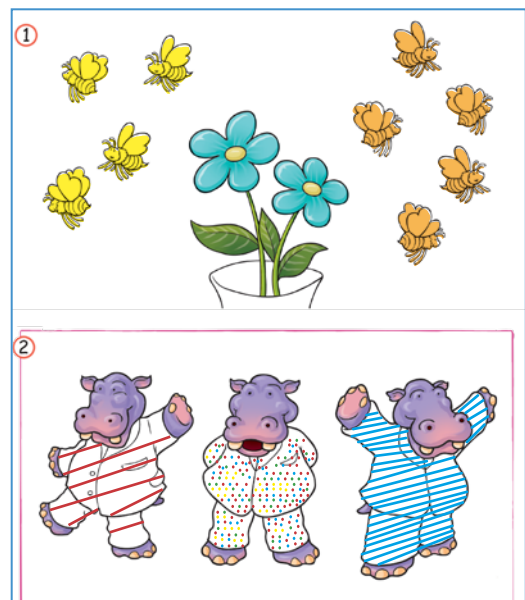
Página 18 | Conceptos: Izquierda - derecha.

1. Observa tus manos y compáralas con el dibujo. Identifica la mano derecha y la mano izquierda. Pinta de color azul la mano izquierda, y de color rojo la mano derecha.
2. Dibuja una flor a la derecha del árbol, y a la izquierda lo que tú quieras. Colorea.



Página 19 | Conceptos: Izquierda - derecha.

1. Pinta de color amarillo las abejas que vuelan hacia la izquierda, y de color naranja las que vuelan hacia la derecha.
2. Decora con muchas rayas el traje del hipopótamo que está a la derecha; con pocas el de la izquierda, y con puntos de colores el del medio.



ORIENTACIÓN TEMPORAL - UNIDAD 2

Conceptos

- Estaciones del año

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Distinguir
- Representar

Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (antes-después; día-noche, mañana-tarde-noche; hoy-mañana) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Estaciones del año

Materiales: Hojas de block y lápices de colores.

Lugar: Se necesita un lugar con árboles, para que los niños puedan reconocer los cambios que se reflejan en ellos en cada estación.

La educadora pide a los niños que se sienten en círculo. Dialogan acerca de las estaciones del año y se sugiere realizar preguntas para activar los aprendizajes previos como las siguientes: *¿Cuáles son las estaciones del año?, ¿con cuál estación parte el año?, ¿qué actividades podemos hacer en esa estación?, ¿qué estación viene después?, ¿qué ocurre en ella?, etc.*

La educadora solicita a los niños mirar los árboles, observar los colores y las hojas, luego les pregunta: *¿En qué estación estamos?, ¿cómo ven que están los árboles en esta estación?, ¿cómo están los árboles en las demás estaciones?*

Después se invita a los niños a dibujar 4 árboles en su hoja de block, cada árbol debe representar una estación del año. Luego de dibujar, los niños deben explicar a qué estación corresponde cada árbol y qué características tiene.

Soluciones

Página 20 | Conceptos: Estaciones del año.

1. Pinta el dibujo. ¿A qué estación del año corresponde?

El dibujo corresponde a otoño.

El niño describe y pinta el paisaje utilizando colores libremente.



Página 22 | Conceptos: Estaciones del año.

1. Pinta el dibujo. ¿A qué estación del año pertenece?

El dibujo corresponde a invierno.

El niño describe y pinta el paisaje utilizando colores libremente.



Página 27 | Conceptos: Estaciones del año.

1. Pinta el dibujo. ¿A qué estación del año corresponde?

El dibujo corresponde a primavera.

El niño describe y pinta el paisaje utilizando colores libremente.

La primavera
En el mes de septiembre termina el invierno y comienza la primavera. Los días son más largos y hace más calor.

Durante la primavera, muchas plantas y árboles florecen. También crecen y les salen hojas verdes.

Es la época en la que más cantan los pajaritos, y se pueden ver mariposas volando de un lado a otro, alimentándose del néctar de las flores.



Página 30 | Conceptos: Estaciones del año.

1. Dibuja una actividad que te guste realizar en verano.

El dibujo va a depender de las actividades que realice cada alumno.

El verano
Después de la primavera viene el verano. En esta estación del año hace mucho calor y usamos ropa muy ligera.

Es la época de vacaciones, y podemos bañarnos en la piscina, en el río, en el lago o en el mar.

Cuando vamos a realizar alguna actividad al aire libre, debemos protegernos la piel, ya que los rayos del sol son muy fuertes durante esta estación del año.




Página 31 | Conceptos: Estaciones del año.

1. Observa los siguientes cuadros y pinta los marcos con el color que corresponda:

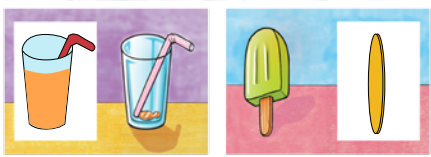
Otoño con café, invierno con azul, primavera con naranja y verano con amarillo.

2. Observa las imágenes, dibuja lo que ocurre antes y después de cada caso.

1



2



Conceptos

- Antes - después

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 (antes-después; día-noche, mañana-tarde-noche; hoy-mañana) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Antes - después

Materiales: Imágenes que representen la rutina diaria que realizan los niños en la sala, desde que llegan hasta que se van.

Lugar: Sala de clases.

La educadora solicita a los niños que se sienten en círculo y les comenta que ellos deberán ayudarla a recordar las actividades que realizan en el día, desde que llegan al colegio o jardín. A medida que los niños van señalando las actividades que realizan, la educadora va colocando al interior del círculo las imágenes que muestran actividades significativas que los niños realizan como rutina durante el día en el establecimiento.

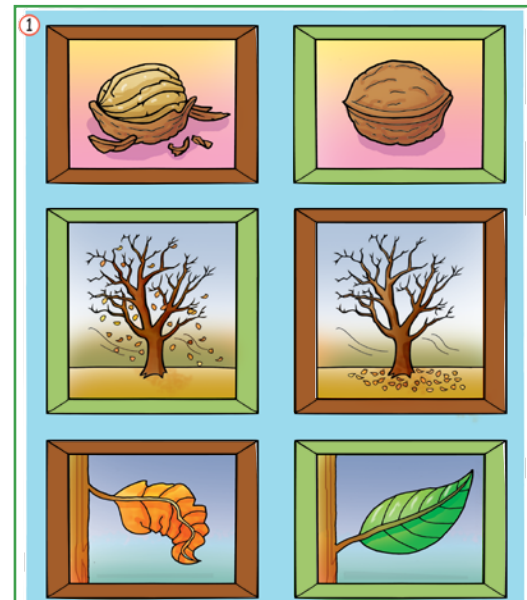
Luego va realizando preguntas de acuerdo a su contexto, por ejemplo: *¿Qué hacemos después del saludo?*, *¿qué hacemos antes de la colación?*, etc.

Las preguntas varían según la rutina de cada grupo de curso, sin embargo, se les debe dar énfasis a los términos "antes" y "después".

Soluciones

Página 21 | Conceptos: Antes - después.

1. En cada fila, pinta de color verde el marco de lo que ocurre antes, y de color café el marco de lo que ocurre después.



Página 23 | Conceptos: Antes - después.

1. Escribe en cada recuadro el número correspondiente: el 1 para lo que ocurre antes, y el 2 para lo que ocurre después.



Conceptos

- Día - noche

Habilidades cognitivas

- Relacionar
- Representar

Soluciones

Página 24 | Conceptos: Día - noche.

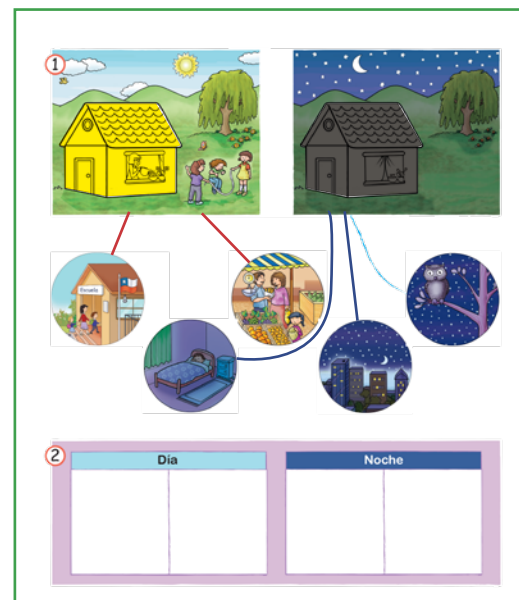
1. Observa las imágenes. Pinta de color amarillo la casa que pertenece al paisaje de día, y de color negro la casa que pertenece al paisaje de noche. Une con una línea de color rojo las imágenes que corresponden al día, y de color azul las que corresponden a la noche. Fíjate en el ejemplo.

2. Dibuja dos elementos característicos del día, y dos elementos característicos de la noche.

El niño dibuja elementos vinculados a cada momento, por ejemplo:

Día: Sol - colación - colegio - casa con ventanas abiertas.

Noche: Luna - estrellas - lámpara encendida - cama.



Aprendizaje esperado

Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas, mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (antes-después; día-noche, mañana-tarde-noche; hoy-mañana) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Día - noche

Materiales: No se necesitan materiales.

Lugar: Sala de clases o patio.

La educadora debe realizar una narración, y los niños deben estar muy atentos para hacer la mímica de todas las acciones que se van indicando en el relato. Es necesario narrar con intencionalidad y resaltar los conceptos de día y noche.

Ejemplo de narración: *Es de "día" en la ciudad, todos están despiertos y preparándose para sus actividades diarias. Algunos comienzan el "día" duchándose, luego toman desayuno, corren para no llegar tarde al colegio y saltan mucho en el recreo, etc. Luego de un largo "día", llega la "noche".*

Los niños se ponen el pijama, luego se cepillan los dientes, se acuestan en sus camas y duermen hasta el "día" siguiente.

Para profundizar la actividad se pueden realizar preguntas, tales como: *¿Qué cosas hacemos al comenzar el "día"?, ¿A qué te gusta jugar durante el "día"?, ¿puedes jugar de "noche"?, ¿cuándo hace más frío, en el "día" o en la "noche"?, etc.*

La educadora puede crear una narrativa según sus preferencias para representar lo que se hace en el día y en la noche. Lo importante es que tenga relación con el contexto y el entorno de los niños, para que estas sean significativas.

Conceptos

- Secuencias

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 (antes-después; día-noche, mañana-tarde-noche; hoy-mañana) frecuencia (siempre - a veces - nunca), duración (períodos largos o cortos).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Secuencias

Materiales: Cuatro imágenes de una secuencia temporal de cuatro partes.

Lugar: Sala de clases.

Se divide al curso en cuatro grupos. A cada grupo se le entrega una parte de la secuencia y se les pide a los niños que observen la imagen y traten de imaginar cuáles son las que faltan. Luego la educadora solicita que el grupo que cree que su imagen es la primera, salga adelante y la ponga en la pizarra.

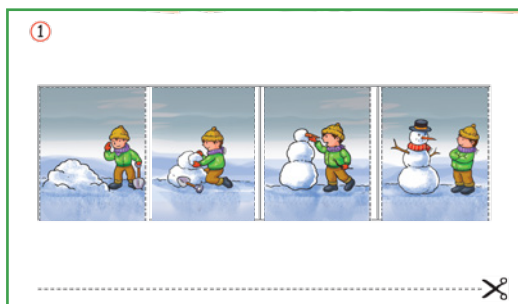
El grupo que piense que la acción de su imagen va después de la que está en la pizarra, hace lo mismo que el primer grupo. Se repite la misma acción con el resto de los grupos, solicitándoles que fundamenten por qué creen que su imagen va en esa parte de la secuencia.

Se revisa la secuencia una vez finalizada, para ver que todas las piezas hayan quedado en el lugar correcto y si tiene sentido.

Soluciones

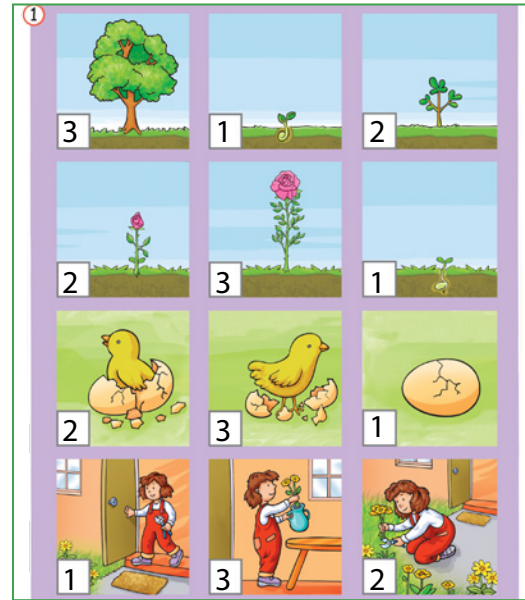
Página 25 - 26 | Conceptos: Secuencia.

1. Observa las imágenes. Recorta las imágenes por las líneas punteadas, y pégalas en los recuadros, según el orden de lo que va pasando.



Página 28 | Conceptos: Secuencias.

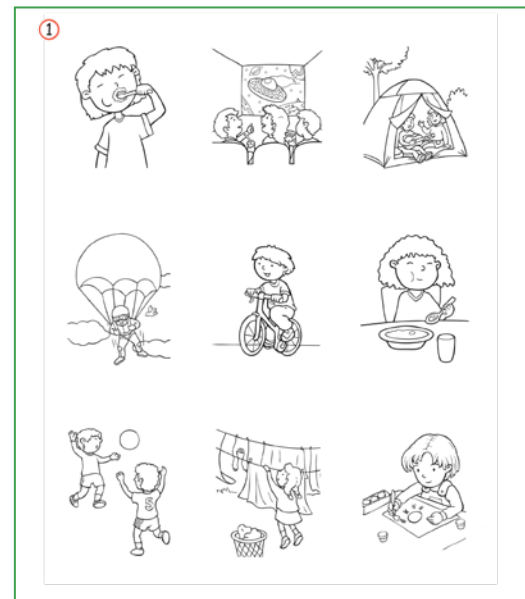
1. Observa bien las imágenes. Escribe en cada casillero el número que corresponde: el 1 para lo que ocurre primero; el 2 para lo que ocurre después, y el 3 para lo que ocurre al final.



Página 29 | Conceptos: Siempre - a veces - nunca.

1. Observa bien las imágenes. Pinta lo que haces **siempre**, encierra con una cuerda lo que haces **a veces**, y marca con una X lo que **nunca** haces.

La respuesta va a depender de las actividades que realice cada alumno.



COMPARACIÓN, CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN - UNIDAD 3

Conceptos

- Clasificación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Distinguir
- Categorizar

Aprendizaje esperado

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por dos atributos a la vez y la seriación de algunos objetos que varían en su longitud y tamaño.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Clasificación

Materiales: Plasticina de diferentes colores.

Lugar: Patio.

La educadora invita a los niños a formar esferas de plasticina; grandes, medianas y chicas. Idealmente entregar tres colores de plasticina diferente, para que cada tamaño quede con un color distinto.

La educadora puede realizar las primeras esferas a modo de ejemplo.

Una vez que los niños hayan terminado las esferas de colores, se les pide que las observen y comenten sus semejanzas y diferencias. Posteriormente, se les pide agrupar las esferas de acuerdo al criterio que quiera cada grupo. Una vez terminada la actividad comentan de qué forma cada equipo agrupó las esferas de plasticina.

También la educadora puede dar los criterios de clasificación. Por ejemplo: agrupar por tamaños (grandes - medianas - chicas) o por color.

Soluciones

Página 32 | Conceptos: Clasificación por color y uso.

1. Encierra con una cuerda todos los elementos que tienen color café. Fíjate en el ejemplo.
2. Pinta solo los elementos que se utilizan en invierno.



Página 33 | Conceptos: Clasificación por color y uso.

1. Encierra todos los elementos que son completamente verdes. *Los calcetines y el tazón tienen color verde, pero no son completamente verdes.*
2. Marca con una X las cosas que se usan en la playa durante las vacaciones de verano.
3. Pinta solo lo que es alimento.
4. Encierra las cosas que usamos para nuestro aseo personal.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Semejanzas y diferencias

Materiales: No se necesitan materiales específicos.

Lugar: Patio.

La educadora conduce a los niños al patio a buscar piedras y hojas de plantas o árboles que estén en el suelo, fijándose en encontrar de distintos tipos y formas.

Una vez en la sala, se forman grupos de cuatro niños.

Se le pide a cada grupo colocar sobre la mesa los elementos que encontraron. Después la educadora le entrega a cada grupo un elemento que ella encontró en el patio y les pide que dentro del montón que ellos tienen, encuentren un elemento que sea semejante al entregado por ella. Una vez terminada la actividad cada grupo comenta las semejanzas de ambos elementos, las cuales pueden ser por forma, color o tamaño. Posteriormente, se les pide que observen y comenten cuales son las diferencias entre ambos elementos.

La actividad se puede repetir cambiando el elemento entregado por la educadora.

Soluciones

Página 34 | Conceptos: Comparación (semejanzas y diferencias).

1. Observa bien los dibujos y encuentra las 5 diferencias. En el recuadro de la derecha marca con una X las 5 diferencias. Fíjate en el ejemplo.

2. Observa bien los dibujos, y comenta las semejanzas y diferencias de ambos.

Las respuestas van a depender de lo que perciba cada niño y del criterio que utilice.

Las semejanzas de ambas imágenes son: El niño, el cielo, las gaviotas, el perro, el castillo y la arena.

Las diferencias entre ambas son: las nubes y el sol, la posición de los pájaros, la posición del perro y del niño, el tamaño y la forma de los castillos, la niña, el balde y la pala.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego en parejas: Igual y distinto

Materiales: No se necesitan materiales.

Lugar: Patio o en la sala de clases, si hay espacio.

La educadora explica a los niños que realizarán un juego en parejas llamado "El espejo".

Para jugar deben buscar un compañero y ponerse uno frente al otro. Cuando la educadora diga "igual", ambos deben escoger una posición y ponerse de la misma forma; en cambio cuando diga "distinto", ambos deben escoger una posición diferente.

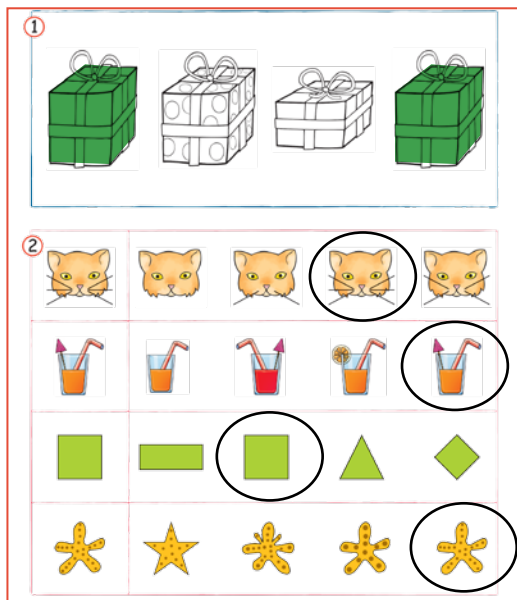
Se realiza la actividad varias veces hasta que los niños manejen los conceptos. También se pueden intercambiar las parejas para hacerlo más dinámico.

Soluciones

Página 35 | Conceptos: Comparación (igual - distinto).

1. Pinta las cajas que son iguales.

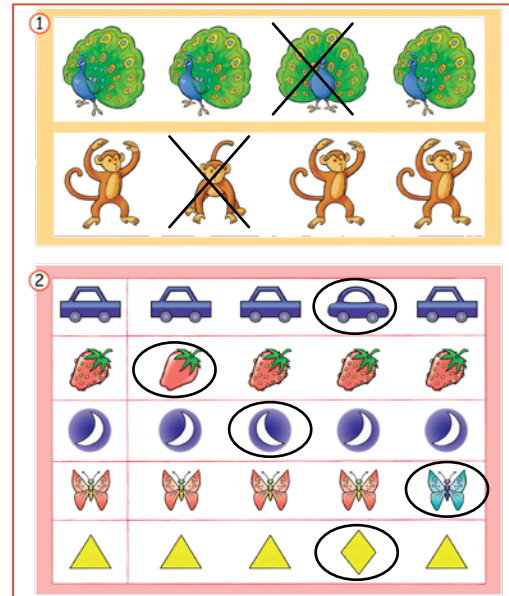
2. Encierra con una cuerda el dibujo que es igual al modelo.



Página 36 | Conceptos: Comparación (igual - distinto).

1. Marca con una X el animal que está en una posición diferente a la de otros.

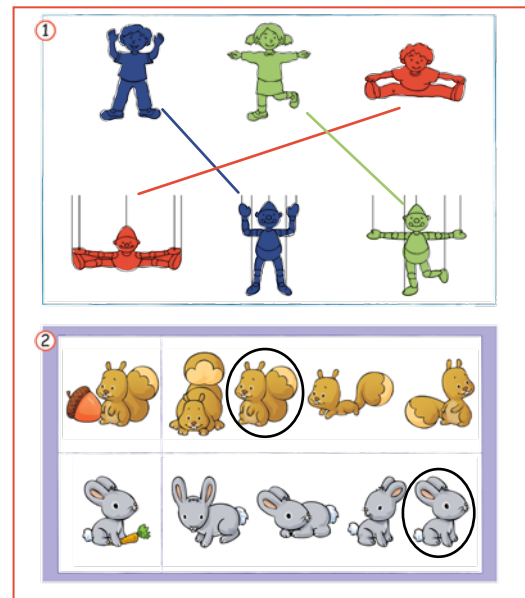
2. Encierra con una cuerda el dibujo que es distinto al modelo.



Página 37 | Conceptos: Comparación (igual - distinto).

1. Pinta del mismo color el personaje con el títere que hace el mismo gesto, y únelos con una línea.

2. Observa cada familia. Encuentra el animal igual al del modelo, y enciérralo con una cuerda.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Grande, mediano y chico

Materiales: Elementos y mobiliario de la sala, tiza o cinta de papel.

Lugar: Patio o en la sala, si hay espacio.

La educadora traza en el suelo 3 círculos (puede ser con tiza o cinta de papel), uno grande, uno mediano y uno chico.

Les indica a los niños que se formen en tríos y que cada uno busque en la sala un objeto grande, uno mediano y uno chico.

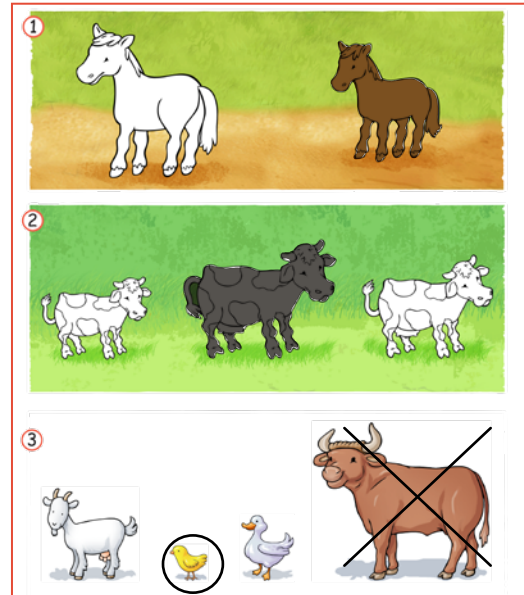
Luego, cada grupo expone en los círculos trazados en el suelo, ubicando cada objeto en el círculo que corresponde según su tamaño.

Es importante que los 3 objetos presentados por cada grupo tengan una secuencia clara de tamaños.

Soluciones

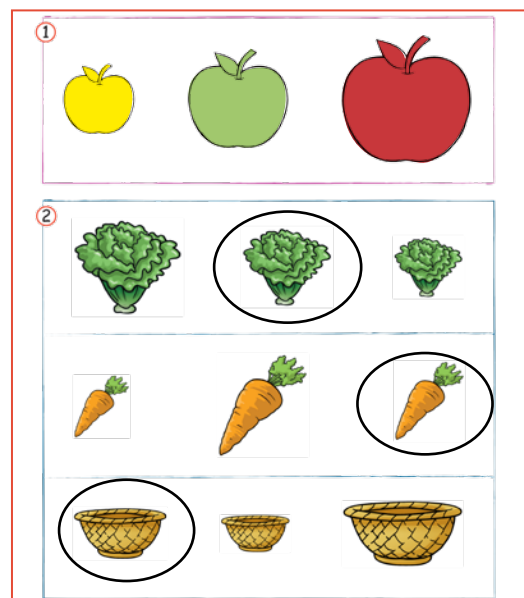
Página 38 | Conceptos: Comparación (grande - chico).

1. Pinta el caballo más chico.
2. Pinta la vaca más grande.
3. Encierra con una cuerda el animal más pequeño, y marca con una X el más grande.



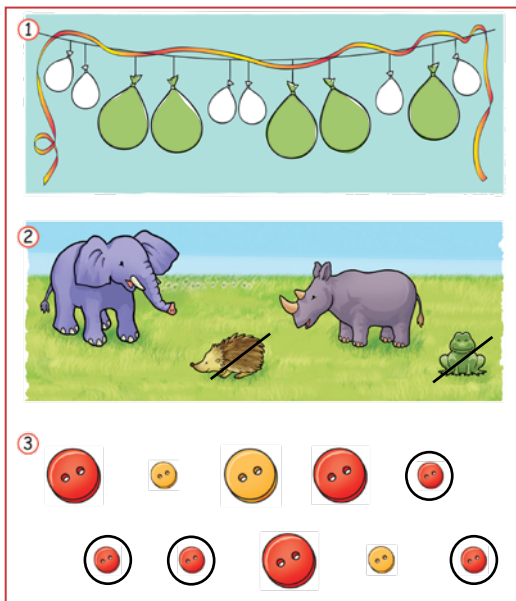
Página 39 | Conceptos: Comparación (grande - mediano - chico).

1. Pinta de color amarillo la manzana chica, de color verde la mediana, y de color rojo la grande.
2. Encierra el dibujo de tamaño mediano de cada fila.



Página 50 | Conceptos: Comparación (grande - pequeño).

1. Pinta solo los globos grandes.
2. Tacha todos los animales pequeños.
3. Encierra con una cuerda solo los botones rojos pequeños.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Alto - bajo

Materiales: Témperas de distintos colores y dos pliegos de papel kraft pegados horizontalmente en una pared de la sala a 50 cm del suelo.

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a medirse, con el propósito de saber quién o quiénes son los más altos y bajos del curso.

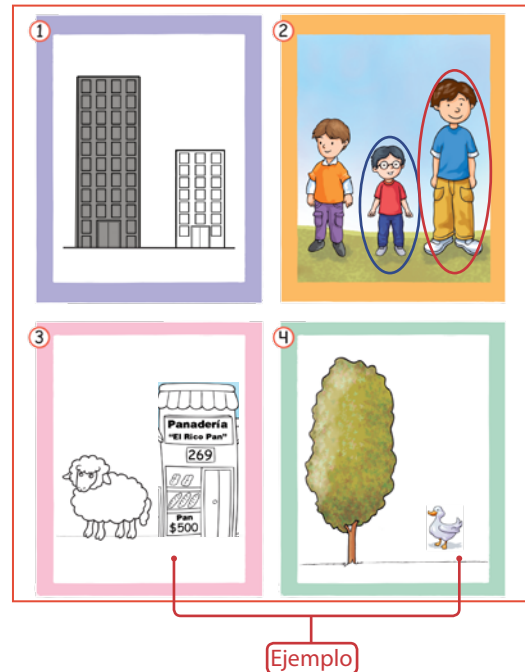
Para aquello utilizarán una forma de medición no convencional: Cada niño se debe pintar la punta de la nariz con témpera y acercarse muy erguido a la pared donde está el papel kraft para estamparla. La educadora puede escribir al lado de la marca el nombre del niño, para luego saber a quién pertenece. Cuando todos lo hayan hecho, observan los resultados de las marcas estampadas en el papel, e identifican quién es el más alto y quién es el más bajo del curso.

Soluciones

Página 40 | Conceptos: Comparación (alto - bajo).

1. Pinta el edificio más alto.
2. Encierra con una cuerda de color azul al niño más bajo, y con una roja al niño más alto.
3. Dibuja algo más alto que la oveja.
4. Dibuja algo más bajo que el árbol.

Los dibujos de las actividades 3 y 4 deben tener la relación de tamaño indicada en la instrucción y en lo posible que la magnitud de ellos corresponda con la realidad. Por ejemplo algo más alto que la oveja en la realidad puede ser un edificio o un caballo, etc. Si el niño dibuja un ratón y lo dibuja más alto que la oveja es considerado correcto. Pero hay que tratar en lo posible de dirigir al niño a que pueda pensar en elementos que en la realidad son más altos que la oveja.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Largo - corto

Materiales: No se necesitan materiales específicos.

Lugar: Sala o en el patio.

La educadora solicita a los niños sentarse en el suelo, en círculo. Se les indica que durante la actividad deberán comparar por criterio: largo y corto.

La educadora elige 5 niños al azar y les solicita que pasen adelante para mostrar el largo de sus calcetines. El resto del curso observa atentamente a sus compañeros para identificar quién tiene los calcetines más largos y quién tiene los más cortos.

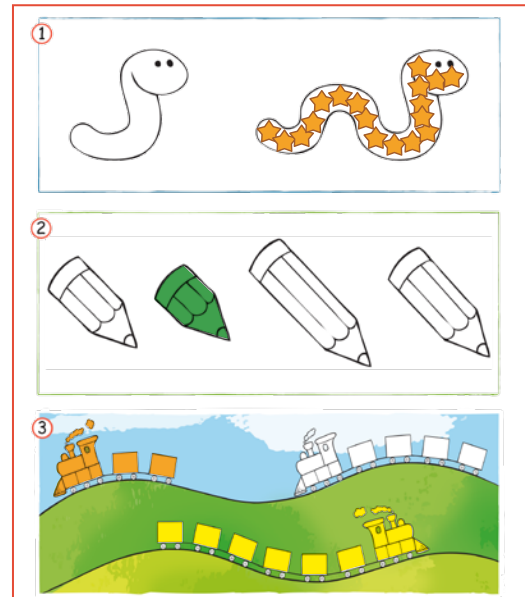
Esta acción se puede repetir con otros compañeros.

También se puede variar la actividad, comparando el largo del pelo de las niñas.

Soluciones

Página 41 | Conceptos: Comparación (largo - corto).

1. Rellena con un material a elección el gusano más largo.
2. Pinta el lápiz más corto.
3. Pinta de color naranja el tren más corto, y de color amarillo el tren más largo.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Lleno y vacío

Materiales: Tiza y papel de diario.

Lugar: Patio.

Se invita a los niños a formar muchas pelotas con papel de diario. Luego, en el piso del patio la educadora debe marcar 3 círculos y 3 cuadrados medianos con tiza.

Una vez terminadas las pelotas de papel y el dibujo de las figuras en el suelo, se realizan preguntas introductorias, por ejemplo: *¿Qué figuras están dibujadas en el suelo?, ¿cuántas hay?, ¿qué otra forma podríamos agregar?*

La educadora da las instrucciones señalando los conceptos "lleno" y "vacío". Por ejemplo: *Todos los niños deben dejar los círculos llenos de pelotas de papel y los cuadrados vacíos.*

Una vez que los niños cumplieron con la instrucción se pregunta:

¿Qué figura está llena de pelotas?, ¿qué figura está vacía?

La educadora va cambiando las instrucciones a medida que avanza el juego.

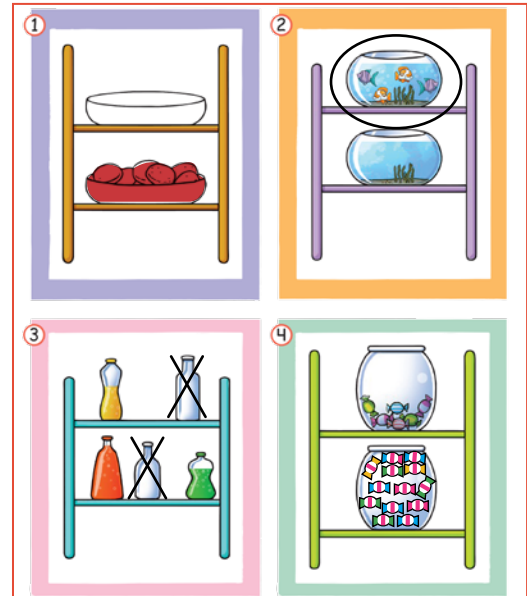
Se puede incrementar la dificultad, agregando otra figura dibujada o dando instrucciones más complejas, como: *Las niñas deben dejar solo 2 cuadrados llenos y los varones deben dejar solo un círculo vacío.*

Se puede realizar la actividad las veces que sea necesario para integrar el concepto.

Soluciones

Página 42 | Conceptos: Comparación (lleno - vacío).

1. Pinta la panera que está llena.
2. Encierra con una cuerda la pecera que está llena.
3. Marca con una X las botellas vacías.
4. Identifica el frasco que está vacío, y llénalo con dulces de colores.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Junto y separado

Materiales: No se necesitan materiales.

Lugar: Patio o cancha del establecimiento.

La educadora invita a los niños a participar de un juego, en el cual deberán utilizar los conceptos "junto" y "separado". Se les solicita a los niños reunirse en parejas y estar atentos a la indicación de la educadora; cuando ella diga "juntos", tienen que tomarse de las manos y cuando diga "separados",

deberán correr lejos el uno del otro.

Se realiza el juego tantas veces como sea necesario para afianzar los conceptos.

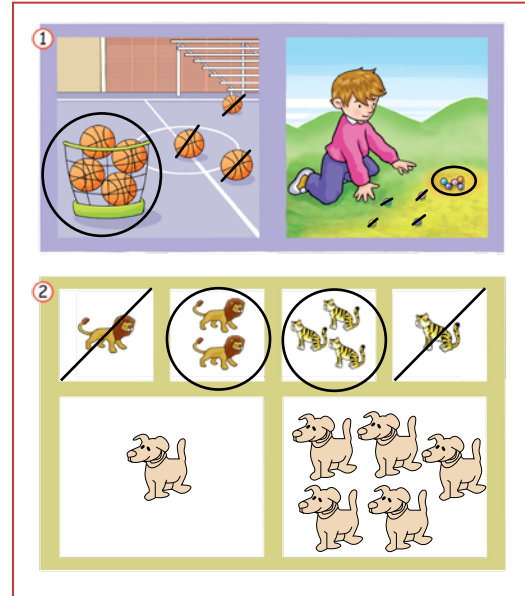
Para finalizar, pueden realizar ejercicios corporales individuales con los conceptos trabajados, dando las siguientes indicaciones: *Manos juntas, manos separadas, piernas juntas, piernas separadas, pies juntos, pies separados, etc.*

Soluciones

Página 43 | Conceptos: Comparación (junto - separado; juntos - solo).

1. Rodea con una cuerda las pelotas y bolitas que están juntas, y tacha las que están separadas.

2. Encierra con una cuerda los animales que están juntos, y tacha los que están solos. Dibuja un animal solo, y un grupo de animales juntos.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Abierto y cerrado

Materiales: Materiales que se pueden abrir y cerrar, por ejemplo: Una botella con tapa, un libro, una bolsa, envase plástico con tapa, paraguas, etc.

Lugar: Sala de clases.

La educadora solicita a los niños sentarse en círculo, para comentarles que se realizará una actividad en la cual ellos deben adivinar cuál concepto se está trabajando. En medio del círculo, la educadora pone todos los objetos cerrados. Luego pregunta a los niños: *¿Qué objetos ven?, ¿qué tendrán en común?*

Después de escuchar los comentarios, la educadora cambia todos los objetos para que queden abiertos y vuelve a preguntar a los niños:

¿Ven alguna diferencia ahora?, ¿qué pasa si comparamos cómo estaban antes y cómo están ahora?

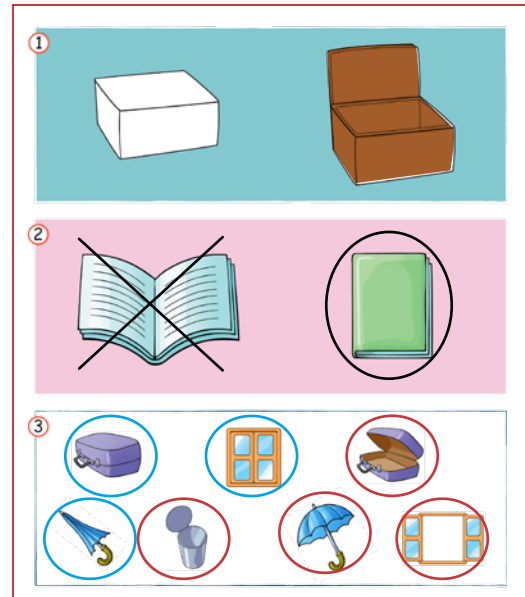
Se debate con el grupo hasta lograr el concepto "abierto" y "cerrado".

Finalmente, la educadora solicita la participación de los niños, y de uno en uno, les va dando indicaciones para abrir y cerrar los objetos que se usaron en la actividad.

Soluciones

Página 44 | Conceptos: Comparación (abierto - cerrado).

1. Pinta la caja que está abierta.
2. Marca con una X el libro que está abierto, y encierra con una cuerda el que está cerrado.
3. Encierra con una cuerda de color rojo todos los objetos que están abiertos, y de color azul todos los que están cerrados.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Liviano y pesado

Materiales: Mochilas con útiles escolares o de otro tipo en su interior.

Lugar: En la sala si hay espacio suficiente.

La educadora solicita a los niños organizarse en grupos de cinco y elegir la mochila de alguno de los integrantes para trabajar en la actividad.

Cuando todos los grupos estén preparados y con la mochila elegida, se les entregan las siguientes instrucciones:

-Saquen todos los materiales de la mochila y pónganlos al medio del grupo.

-Observen y manipulen los materiales para saber cuál pesa más.

- Conversen en grupo sobre lo que cada uno cree que puede pesar más.

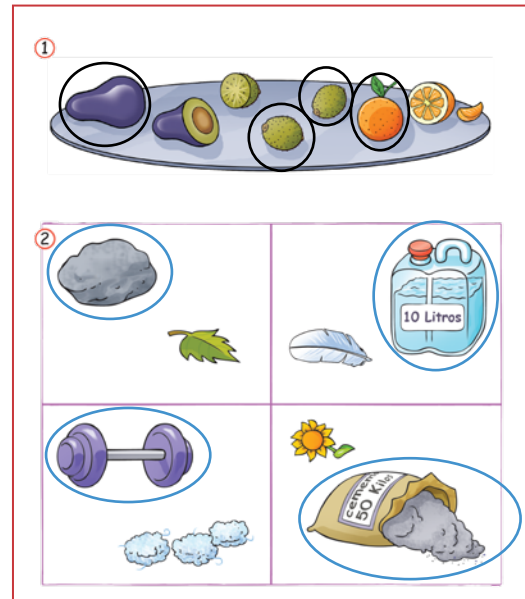
-Ordenen los materiales del más liviano al más pesado.

Para finalizar exponen lo realizado a sus compañeros.

Soluciones

Página 45 | Conceptos: Comparación (entero - mitad o medio; pesado - liviano).

1. Encierra las frutas que están enteras.
2. Encierra con color azul el objeto más pesado de cada recuadro.



Conceptos

- Comparación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencias de actividades previas

Juego grupal: Ancho y angosto

Materiales: Cintas de cualquier material y de diferentes grosores (variando de anchas a angostas).

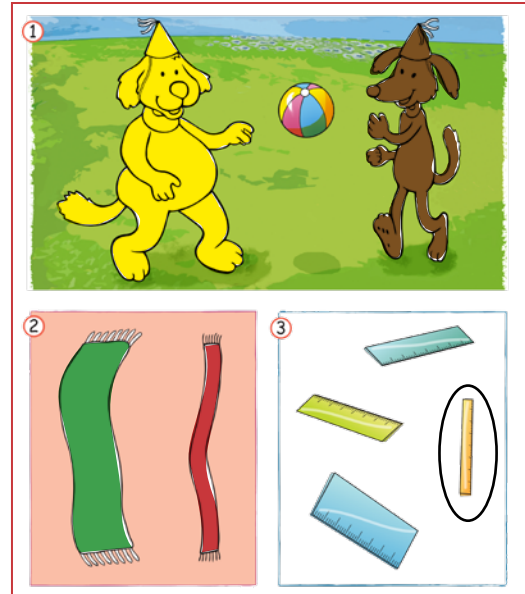
Lugar: Sala de clases.

La educadora pide a los niños sentarse en círculo y coloca las cintas en el centro. Realiza preguntas orientadoras como: *¿Qué son estos elementos?, ¿son todas iguales?, ¿cómo podemos diferenciarlas?* La educadora pregunta de qué manera podrían ordenar las cintas y los niños que quieran ordenarlas pasan al centro. El resto del curso puede ayudar a sus compañeros generando ideas. Los niños pueden proponer variadas opciones para organizarlas, lo importante es que en algún momento logren realizar el orden; de la más angosta a la más ancha, y de la más ancha a la más angosta.

Soluciones

Página 46 | Conceptos: Comparación (gordo - delgado; ancho - angosto).

1. Pinta de color amarillo el perro gordo, y de color café el perro delgado.
2. Pinta la bufanda ancha de color verde, y la bufanda angosta de color rojo.
3. Encierra con una cuerda la regla más angosta.



Conceptos

- Relación de pertenencia

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Relacionar

Aprendizaje esperado

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Pertenencia

Materiales: Se necesitan 4 grupos de objetos pertinentes entre sí, por ejemplo: Solo lápices, solo bloques, solo libros, solo tijeras, etc.

Lugar: Sala de clases.

La educadora solicita a los niños que salgan de la sala de clases y esperen afuera. En caso de no poder salir de ella, les pide que se pongan de pie mientras ella organiza la sala para preparar la actividad.

Se eligen cuatro mesas y en cada una se coloca un grupo de elementos. Cada grupo debe llevar un "objeto intruso", el cual puede ser cualquier elemento que no tenga que ver con la categoría exhibida, por ejemplo: Cuatro libros y un cuaderno. Luego la educadora les pide a los niños que ingresen a la sala y recorran las mesas que tienen objetos, y que observen lo que hay en ellas, que nombren los elementos, que digan para qué sirven y a qué grupo pertenece la mayoría de los objetos de cada mesa, etc.

Este tipo de indicaciones les ayudarán a identificar qué tipo de elementos son la mayoría del grupo y qué relación tienen entre sí, permitiéndoles de esta manera distinguir la categoría de cada grupo, por ejemplo: La mesa del centro tiene más libros, la del fondo tiene más tijeras, la de la orilla tiene más bloques, etc. Luego la educadora pregunta: *¿cuál es el elemento intruso de cada grupo?* La pregunta puede ser individual o grupal, según lo que la educadora estime conveniente, sin embargo, los niños deben fundamentar su respuesta con oraciones completas, por ejemplo: *El lápiz no pertenece a este grupo porque todos los demás son cuadernos.*

Juego grupal: Pertenencia

Materiales: No se necesitan materiales.

Lugar: Sala o en el patio.

La educadora propone un juego a los niños llamado "La canasta familiar", donde cada niño debe decir una palabra que corresponda a la categoría señalada, sin repetir o equivocarse, por ejemplo, la educadora dice: *"Esta es la canasta familiar diga Ud. nombres de "Partes del cuerpo", como por ejemplo: Brazo"*.

Niño 1: *Pierna.*

Niño 2: *Cara.*

Niño 3: *Rodilla.*

Si un niño no acierta a la categoría señalada, se le puede orientar para que lo logre, formulándole preguntas que lo guíen, por ejemplo:

Niño: *Zapato.*

Docente: *¿Para qué sirve el zapato?*

Niño: *Para colocarlo en el pie.*

Docente: *¿Dónde hay un pie?*

Niño: *(El niño lo señala).*

Docente: *¿En qué lugar está?*

Niño: *Aquí, debajo de mi pierna.*

Docente: *¿El pie te lo puedes sacar como el zapato?*

Niño: *No.*

Docente: *¿Crees que el pie sea una parte tu cuerpo?*

Niño: *Sí.*

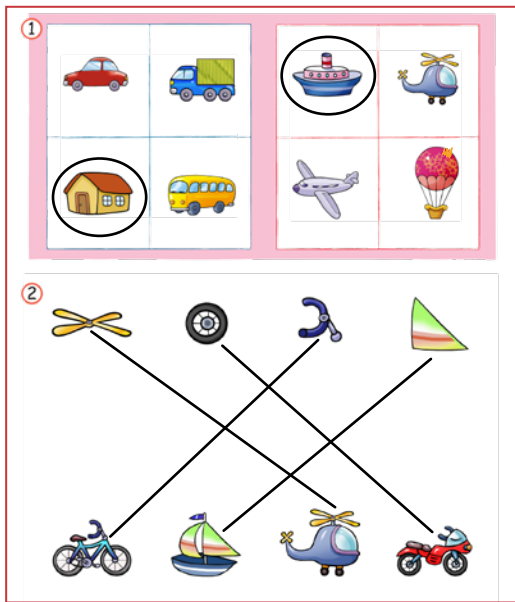
Docente: *Correcto ¡Felicitaciones!*

Se puede ir cambiando la categoría en la medida que avanza el juego.

Soluciones

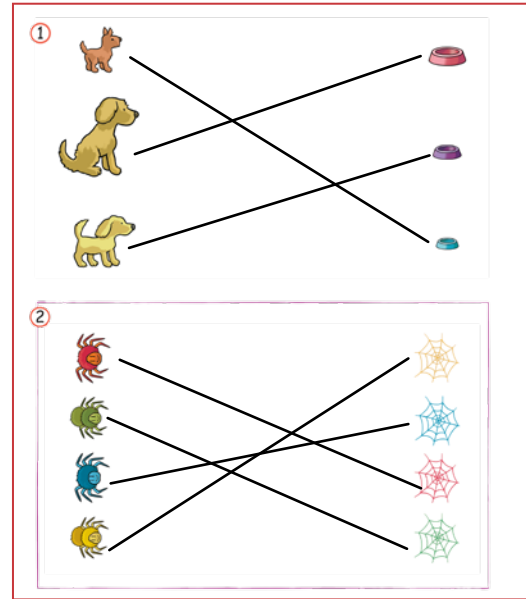
Página 47 | Conceptos: Relación de pertenencia.

1. Encierra el objeto que no pertenece a la misma categoría de los otros.
2. Une con una línea el elemento con el transporte al que pertenece.



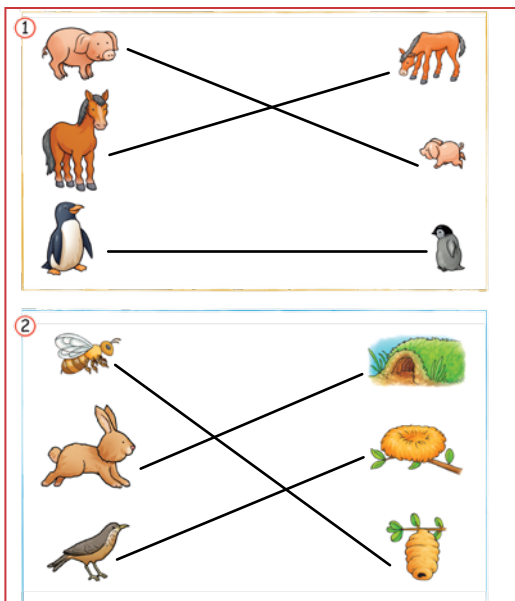
Página 49 | Concepto: Relación de pertenencia.

1. Une a cada perro con su plato.
Se agrupa por tamaño.
2. Une a cada araña con su tela.
Se agrupa por color.



Página 48 | Concepto: Relación de pertenencia.

1. Une a cada animal con su cría.
2. Une cada animal con su hogar.



Conceptos

- Seriación

Habilidades cognitivas

- Observar
- Ordenar
- Seriar

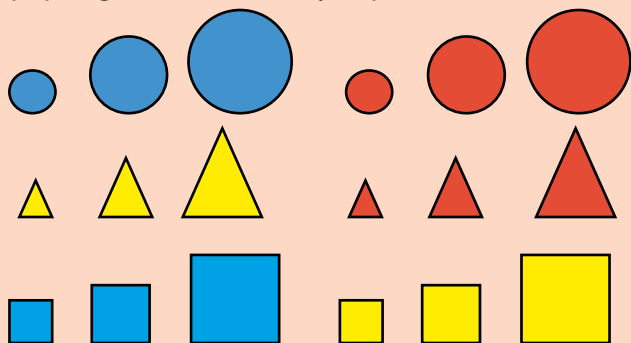
Aprendizaje esperado

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por dos atributos a la vez y la seriación de algunos objetos que varían en su longitud y tamaño.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Seriación

Materiales: Figuras geométricas (círculos, triángulos, cuadrados) de dos colores diferentes cada uno y de tres tamaños distintos (grande, mediano y chico). Pueden ser de cualquier material (papel, goma eva, etc.). Ejemplo:



Lugar: Sala de clases.

La educadora debe colocar sobre una mesa o cualquier otra superficie todas las figuras geométricas, y separar al curso en grupos de dieciocho niños. Si faltan niños en la segunda ronda del juego, algunos podrían repetirlo, sobre todo los niños que han presentado mayores dificultades.

Se les pide a los niños que escojan una figura y observen su forma, su tamaño y su color.

Luego, los niños deben agruparse con sus compañeros que tengan la misma figura y del mismo color (diferenciándose solo por el tamaño). Una vez agrupados, deben ordenar las figuras geométricas realizando una seriación por tamaño; primero del más pequeño al más grande y luego del más grande al más pequeño.

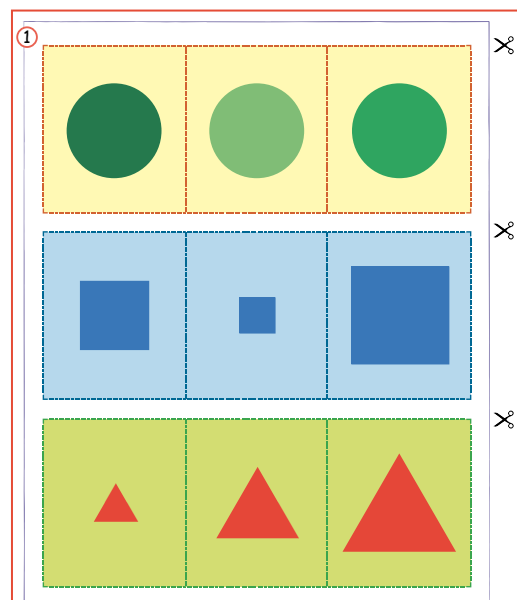
Terminada la actividad, se revisa grupalmente la seriación de cada grupo.

Se puede realizar el juego tantas veces como sea necesario para que todos los niños participen.

Soluciones

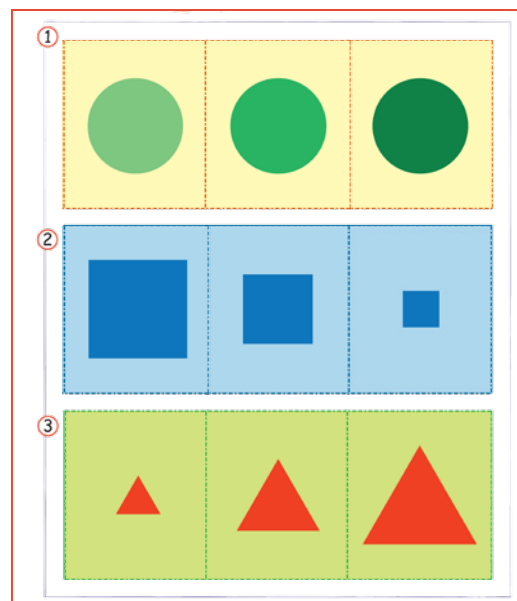
Página 51 | Conceptos: Coordinación visomotora.

1. Recorta los círculos, los cuadrados y los triángulos, siguiendo las líneas punteadas.



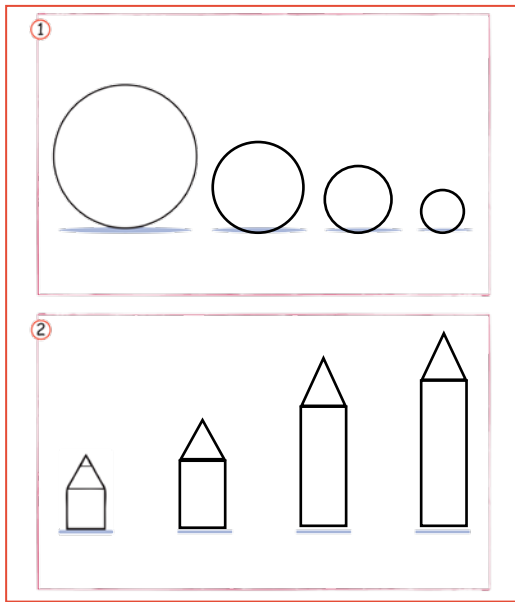
Página 53 | Conceptos: Seriación por color y tamaño.

1. Pega los círculos desde el más claro al más oscuro.
2. Pega los cuadrados desde el más grande al más chico.
3. Pega los triángulos desde el más chico al más grande.



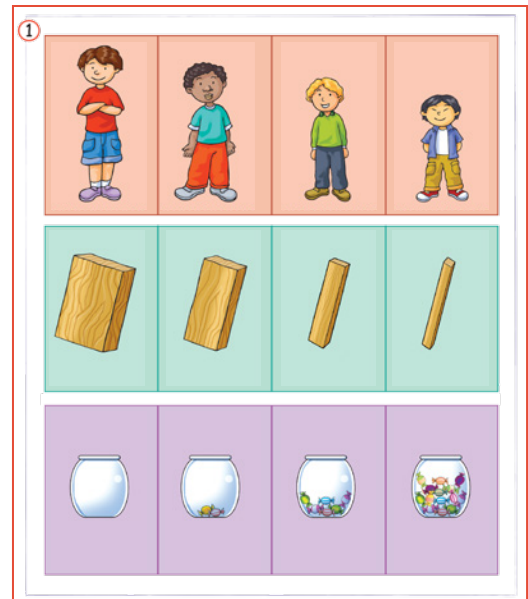
Página 54 | Conceptos: Seriación por tamaño y longitud.

1. Dibuja una pelota desde la más grande a la más pequeña.
2. Dibuja un lápiz desde el más corto al más largo.



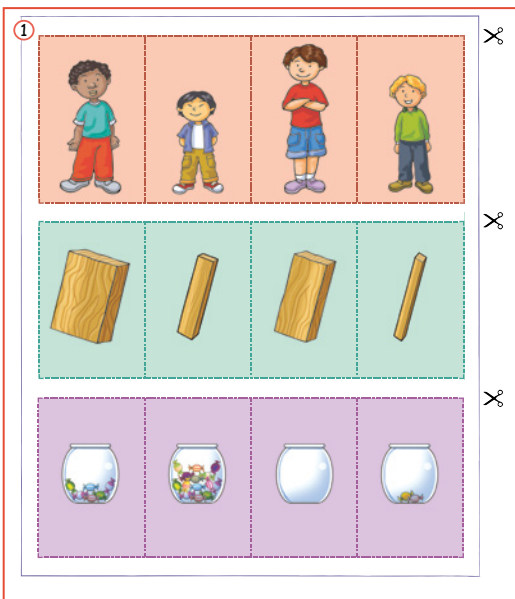
Página 57 | Conceptos: Seriación por altura, ancho y cantidad.

1. Pega los niños desde el más alto al más bajo.
2. Pega las tablas desde la más ancha a la más angosta.
3. Pega los frascos desde el vacío al más lleno.



Página 55 | Concepto: Coordinación visomotora.

1. Recorta los niños, las tablas y frascos, siguiendo las líneas punteadas.



FIGURAS Y CUERPOS GEOMÉTRICOS - UNIDAD 4

Conceptos

- Figuras geométricas

Habilidades cognitivas

- Conocer
- Identificar
- Examinar

Aprendizaje esperado

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

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Figuras geométricas

Materiales: Hojas de block para cada niño y lápices.

Lugar: Patio o dependencias del establecimiento.

Los niños salen a caminar por el colegio o jardín, y deben identificar en el entorno 3 formas geométricas círculo, cuadrado y triángulo.

Una vez terminada la caminata, vuelven a la sala y comentan lo observado.

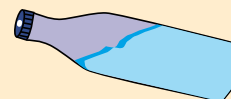
La educadora solicita que recuerden los elementos que encontraron y que los relacionen con las figuras geométricas mencionadas. Para enriquecer la actividad se pueden formular preguntas orientadoras, tales como: *¿Qué observaron con forma de cuadrado?, ¿qué otros objetos que ustedes conocen pueden ser de esa forma?, ¿conocen algún alimento que tenga la forma de esa figura?, etc.* Luego se les pide dibujar en la hoja de block los elementos que observaron durante la caminata.

Juego grupal: Figuras geométricas

Materiales: 1 botella plástica con agua y con la tapa perforada para cada niño.

Lugar: Espacio abierto con cemento o tierra.

Los niños salen al patio, cada uno con su botella de agua y dibujan en el piso las figuras geométricas (para dibujar tienen que apretar la botella para que salga el agua por el orificio de la tapa).



La educadora da las indicaciones: *Dibujen un círculo, al lado del círculo un cuadrado, ahora dibujen un triángulo muy grande, etc.*

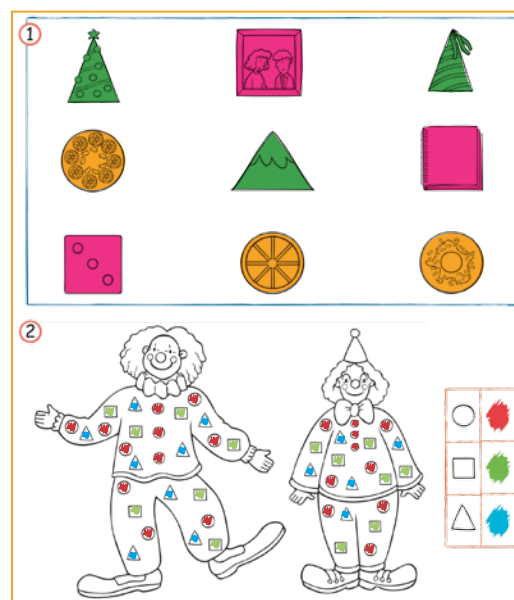
Se revisa lo realizado por los niños y a cada uno se le solicita que salte dentro de las figuras que dibujó, y de esta manera corroborar si las reconoce. La educadora puede formular preguntas como: *¿Dónde está el cuadrado?, ¿qué tipo de líneas tienen el cuadrado?, etc.*

Si el niño no logra reconocer una figura geométrica, se le puede orientar entregándole pistas sobre las características de la figura.

Soluciones

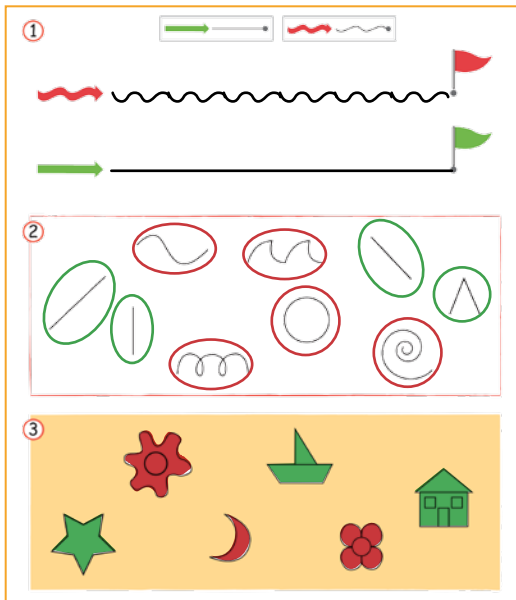
Página 58 | Conceptos: Figuras geométricas.

1. Observa los objetos e identifica en qué se parecen. Pinta del mismo color los objetos que tienen forma semejante.
2. Pinta los trajes de los payasos según las indicaciones de la tabla.



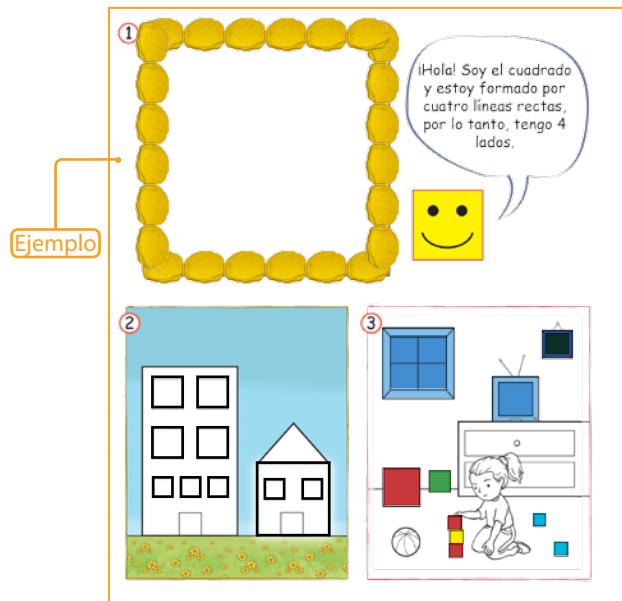
Página 59 | Conceptos: Recto - curvo.

1. Continúa el trazo según indica la flecha (recto o curvo) hasta llegar al punto del banderín.
2. Encierra con una cuerda de color verde las líneas rectas, y de color rojo las líneas curvas.
3. Pinta de color verde los dibujos que están formados por líneas rectas, y de rojo los que están formados por líneas curvas.



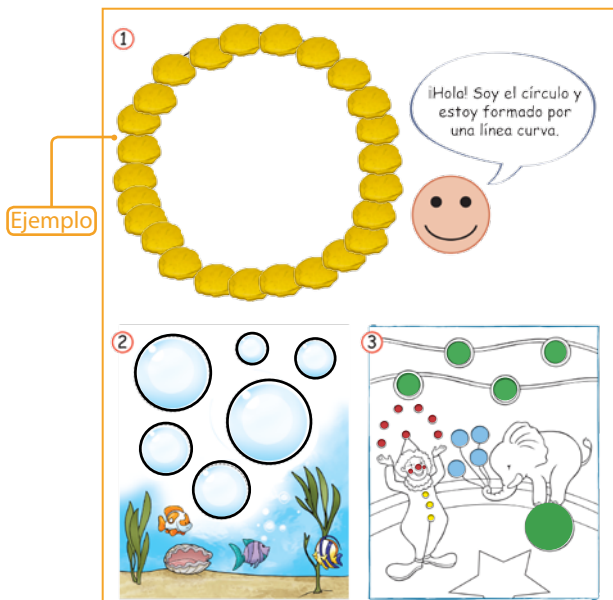
Página 61 | Conceptos: Figuras geométricas.

1. Rellena el borde del cuadrado con plastilina. *Se le puede pedir al niño que señale con que tipo de líneas está formado el cuadrado (líneas rectas) y cuántos lados tiene (4 lados).*
2. Traza las líneas punteadas para formar cuadrados.
3. Pinta solo los cuadrados que encuentres en el dibujo.



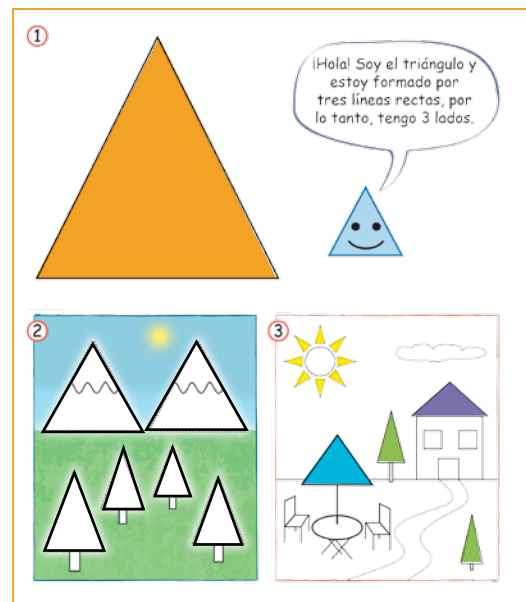
Página 60 | Conceptos: Figuras geométricas.

1. Rellena el borde del círculo con plastilina. *Se le puede pedir al niño que señale con que tipo de línea está formado el círculo (línea curva).*
2. Traza las líneas punteadas para formar círculos.
3. Pinta solo los círculos que encuentres en el dibujo.



Página 62 | Conceptos: Figuras geométricas.

1. Pinta el triángulo con tu color favorito. *Se le puede pedir al niño que señale con que tipo de líneas está formado el triángulo (líneas rectas) y cuántos lados tiene (3 lados).*
2. Traza las líneas punteadas para formar triángulos.
3. Pinta solo los triángulos que encuentres en el dibujo.



Página 63 | Conceptos: Figuras geométricas.

1. En cada fila, pinta solo las figuras que son iguales al modelo.
2. Observa las figuras geométricas. Cuenta con cuántos cuadrados, círculos y triángulos están formadas cada una de las figuras, y completa las tablas. Fíjate en el ejemplo.

1

2

<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>															
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>															

Conceptos

- Figuras geométricas

Habilidades cognitivas

- Conocer
- Identificar
- Comparar

Aprendizaje esperado

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

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Cuerpos geométricos

Materiales: Elementos con forma de cuatro cuerpos geométricos, por ejemplo: Una pelota (esfera), tubo de papel higiénico (cilindro), cucurucho de helado o gorro de cumpleaños (cono) y una caja o cubo rubik (cubo).

Lugar: Sala de clases.

Los niños se ubican sentados en círculo.

Se les muestra el material (la pelota, el tubo de papel, el cucurucho de helado o el gorro de cumpleaños y la caja) para que los vean y los manipulen; uno a uno van tomando los elementos; apreciando cuántos lados tienen, si tienen puntas o no y las similitudes o diferencias que tienen entre ellos.

Comentan entre todos las características de los elementos manipulados y cómo son.

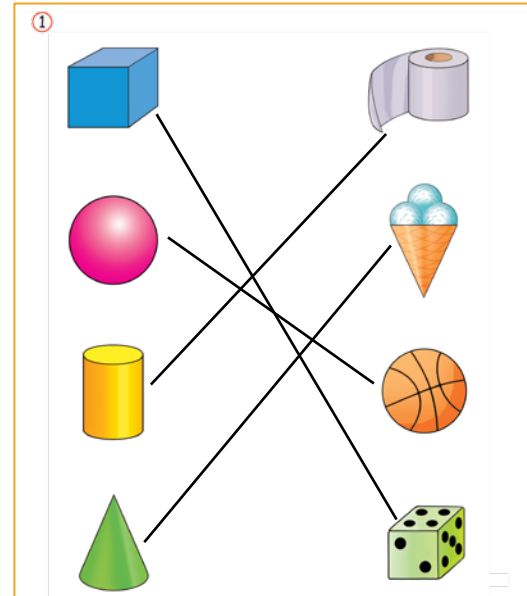
La educadora orienta a los niños a relacionar estos objetos con los conceptos de: Esfera, cono, cubo y cilindro.

Se mencionan las características de cada cuerpo geométrico y se les pide a los niños buscar en la sala de clases otros elementos que tengan las mismas características de los presentados. Por ejemplo: *“Vamos a buscar un objeto que sea muy parecido a una esfera”, etc.*

Soluciones

Página 64 | Conceptos: Cuerpos geométricos.

1. Une con una línea el cuerpo geométrico con el dibujo que tiene su misma forma.

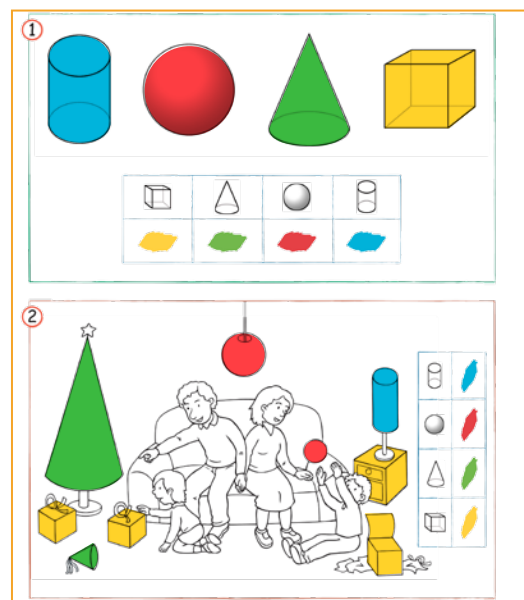


Página 65 | Conceptos: Cuerpos geométricos.

1. Observa y nombra estos cuerpos geométricos. Píntalos de acuerdo a la tabla.

Cilindro, esfera, cono y cubo.

2. Pinta el dibujo de acuerdo a las indicaciones de la tabla.



PATRONES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SIMPLES - UNIDAD 5

Conceptos

- Patrones

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar
- Seriar

Aprendizaje esperado

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

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Patrones

Materiales: Témperas de dos colores sobre las mesas de cada grupo de niños, una hoja de block para cada niño.

Lugar: Sala de clases.

Los niños deben formar un patrón de color utilizando sus dedos.

La educadora da el ejemplo de la actividad pintando sus propios dedos: Primero unta su dedo meñique en la témpera de color azul, luego su dedo anular en la de color amarillo, después su dedo medio en la de color azul y por último su dedo índice en la de color amarillo.

Para terminar marca los dedos con témpera dos veces en la hoja de block.

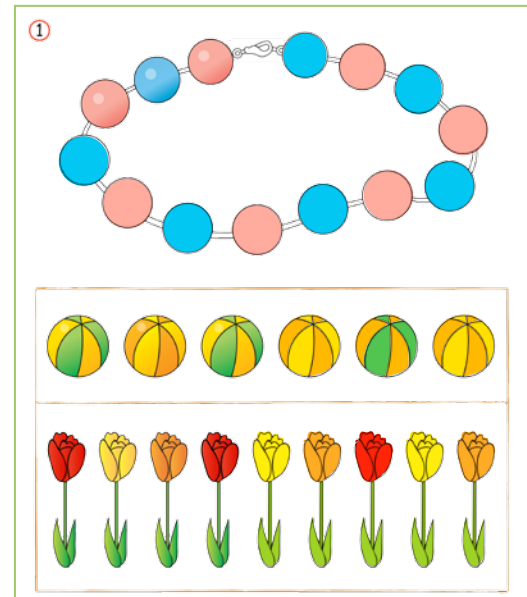


Se invita a los niños a realizar secuencias, untando los dedos con témpera y marcando dos veces el patrón de sus dedos en una hoja de block.

Soluciones

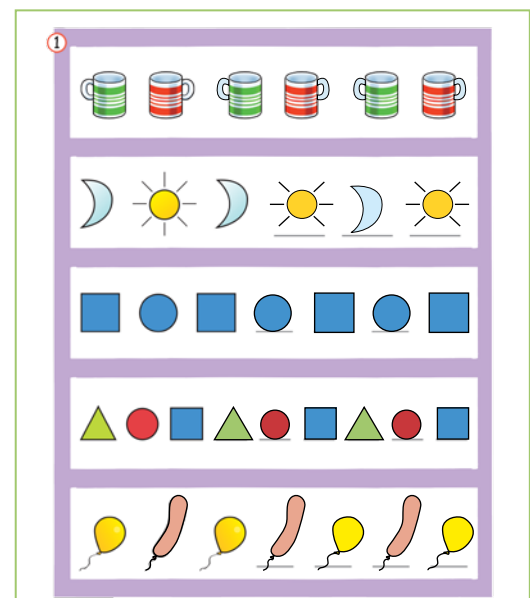
Página 66 | Conceptos: Reproducción de patrones.

1. Continúa las secuencias siguiendo el patrón dado.



Página 67 | Conceptos: Reproducción de patrones.

1. Continúa las secuencias siguiendo el patrón dado.



Conceptos

- Resolución de problemas

Habilidades cognitivas

- Analizar
- 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: Tiza o cinta adhesiva de papel y papeles lustre (rojo, azul, verde y amarillo).

Lugar: Patio del colegio o jardín.

La educadora dibuja previamente una tabla de doble entrada en el patio, la cual puede ser marcada con tiza o con cinta adhesiva de papel. Para indicar la columna de colores, se puede utilizar papel lustre y para indicar si es niña o niño, se puede dibujar una carita.

color		
		
		
		
		

A cada niño se le entrega un papel lustre (rojo, azul, verde o amarillo).

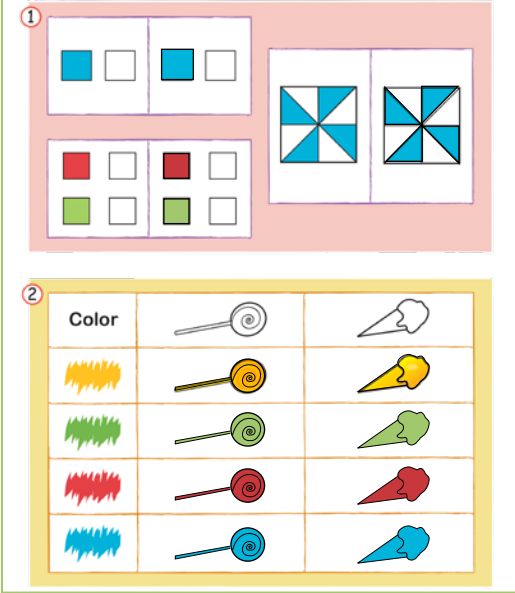
Se invita a los niños a observar la tabla de doble entrada y a ubicarse en el cuadro que corresponda a sus características (si es niño o niña y según el color del papel que le tocó).

Soluciones















Página 68 | Conceptos: Resolución de problemas.

1. En cada caso, colorea el segundo dibujo como el primero.
2. Completa la tabla de acuerdo al color y al objeto. Fíjate en el ejemplo.

1



2

Color		
		
		
		
		

Página 69 | Conceptos: Resolución de problemas.

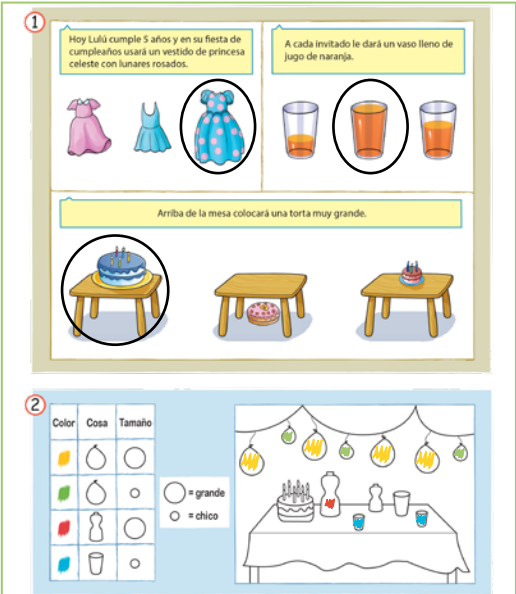
1. Encierra con una cuerda el dibujo que corresponde a cada relato.
2. Pinta el dibujo según las indicaciones del recuadro.

1













Hoy Lulú cumple 5 años y en su fiesta de cumpleaños usará un vestido de princesa celeste con lunares rosados.

A cada invitado le dará un vaso lleno de jugo de naranja.

Arriba de la mesa colocará una torta muy grande.



2

Color	Cosa	Tamaño
		
		
		
		

○ = grande
○ = chico

CUANTIFICACIÓN - UNIDAD 6

Conceptos

- Relación de cantidades

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Deducir

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Muchos - pocos

Materiales: Pinzas de ropa y 2 vasos de distinto color, por cada grupo de niños.

Lugar: Sala de clases.

Los niños se sientan en grupos. Cada grupo coloca al centro de la mesa ambos vasos y las pinzas de ropa. Luego, la educadora indica las cantidades de pinzas que deben colocar en el borde de los vasos, por ejemplo:

Pongan muchas pinzas en el vaso de color rojo, pongan pocas pinzas en el vaso de color azul.

Preguntas para enriquecer la actividad:

¿Qué vaso tiene muchas pinzas? ¿qué vaso tiene pocas pinzas?

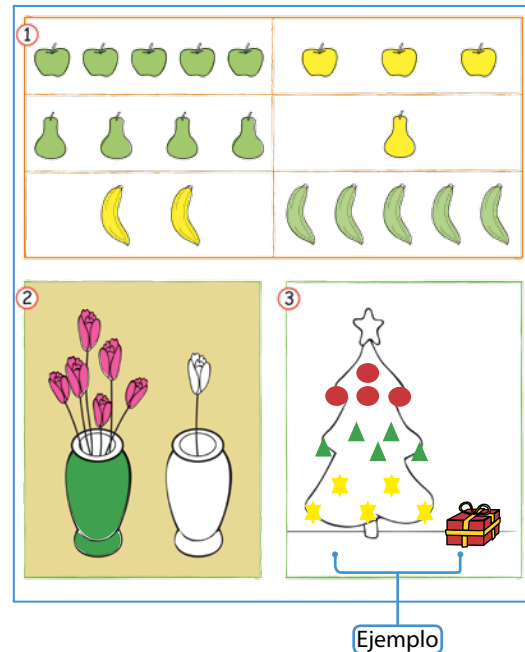
Se van variando las instrucciones de la actividad hasta que dominan el concepto.



Soluciones

Página 70 | Conceptos: Muchos - pocos.

1. Observa las frutas de cada riel y colorea con verde donde hay muchas, y con amarillo donde hay pocas.
2. Pinta el florero que tiene muchas flores.
3. Dibuja muchos adornos en el árbol de Navidad y pocos regalos.



Conceptos

- Relación de cantidades

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Deducir

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Más que - menos que

Materiales:

- Una pizarra.
- Una bolsa de dulces (100 unidades de gomitas).
- Una piñata de cartón o alguna bolsa o papel entretenido para guardar los dulces.

Lugar: Sala de clases.

Se les muestra la piñata a los niños y se formulan las siguientes preguntas: *¿Qué piensan que hay dentro?, ¿para qué sirve?, ¿cuándo han jugado con alguna?, ¿cómo se pueden sacar los dulces de su interior?*

Se invita a niños a romper la piñata y a recoger los dulces. La educadora debe estar atenta para que todos los niños logren recoger dulces.

Una vez que cada niño haya obtenido los suyos, se ubican en un círculo, y se les pide contar sus dulces y señalar cuántos tienen. Se escriben en la pizarra los resultados del curso para identificar quién tiene más y quién tiene menos dulces. Para que sea aún más significativa la actividad, cada niño puede salir a escribir su resultado.

Para complejizar un poco la actividad, se les pueden realizar preguntas a base del cuadro de resultados:

- ¿Qué compañero tiene más dulces que tú?*
- ¿Qué compañero tiene menos dulces que tú?*

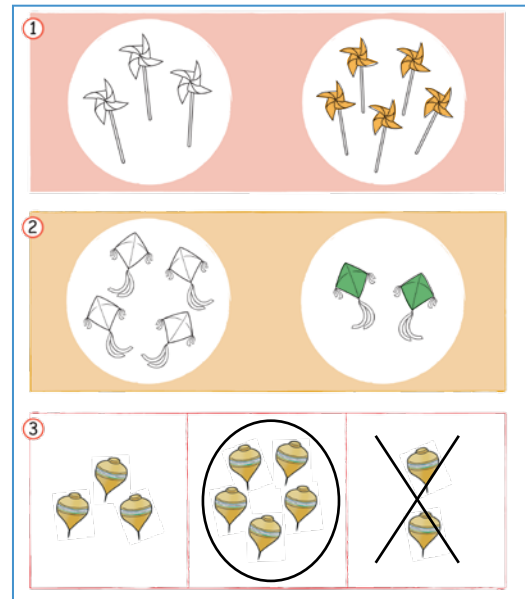
También se puede señalar que hay alguien en el grupo que no tiene dulces.

En este caso ese alguien puede ser la educadora.

Soluciones

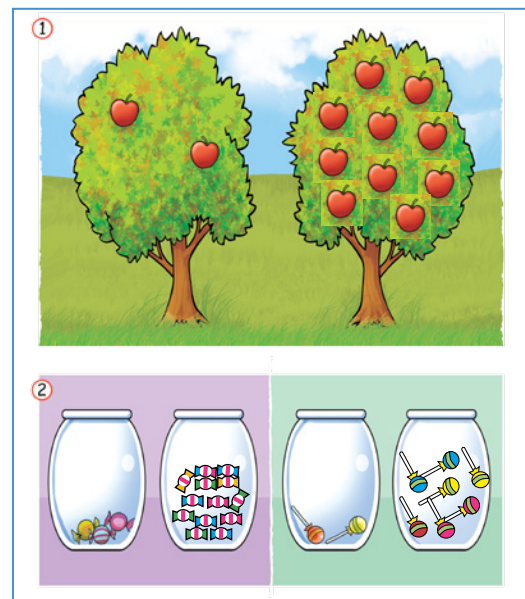
Página 71 | Conceptos: Más - menos.

1. Pinta el conjunto que tiene más remolinos.
2. Pinta el conjunto que tiene menos volantines.
3. Encierra con una cuerda el conjunto que tiene más trompos y marca con una X el conjunto que tiene menos trompos.



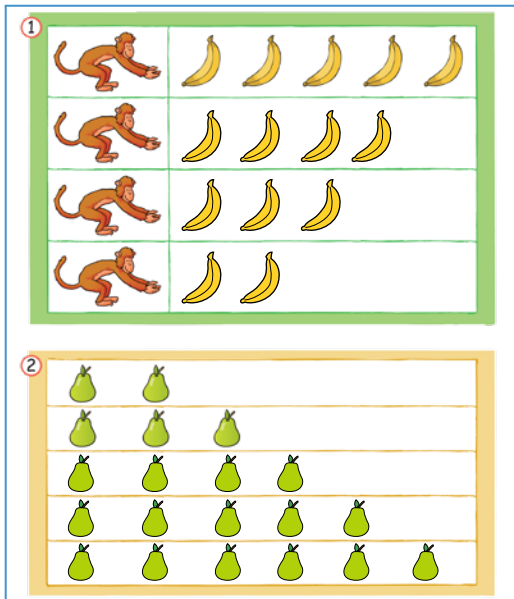
Página 72 | Conceptos: Más que - menos que.

1. Recorta manzanas de papel rojo, y pégalas en el árbol de la derecha para que tenga más manzanas que el árbol de la izquierda.
2. Dibuja en el segundo frasco más dulces que en el primero.



1. ¡El monito comilón! Dibuja en cada riel un plátano menos que en el anterior.

2. Dibuja en cada riel una pera más que en el anterior.



Conceptos

- Relación de cantidades

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- Deducir

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Todos, algunos

Materiales: Barra de plastilina y una hoja de block con el dibujo de un círculo en el interior para cada niño.

Lugar: Sala de clases.

Para comenzar a trabajar los conceptos "todos" y "algunos" se puede dar la siguiente indicación:

-¡Levanten la mano los niños que tienen 4 años!

A base de la respuesta dada, formular las siguientes preguntas:

¿Todos tienen 4 años o solo algunos?, ¿todos los que están en esta sala son niñas o solo algunas?, etc.

Una vez terminada la actividad introductoria, se invita a los niños a formar muchas esferas de plastilina de diferentes tamaños. Terminadas las esferas, se le entrega a cada niño una hoja de block con un círculo dibujado en el centro.

Se pueden realizar preguntas orientadoras, como:

¿Qué formamos con la plastilina?, ¿pueden contar cuántas esferas realizaron?, ¿qué figura hay en la hoja de block?

Después, les indica a los niños poner todas las esferas dentro del círculo, dando énfasis al concepto "todos"; y luego se les pide sacar todas las esferas del círculo. Después se les solicita poner algunas esferas fuera del círculo, dando énfasis al concepto "algunos".

Puede aumentarse la dificultad, solicitando dos conceptos al mismo tiempo, por ejemplo: Poner algunas dentro del círculo y algunas fuera del círculo.

La actividad también se puede hacer con plastilinas de dos colores, indicando poner "todas" las esferas rojas dentro del círculo y "algunas" verdes fuera de círculo.

Soluciones

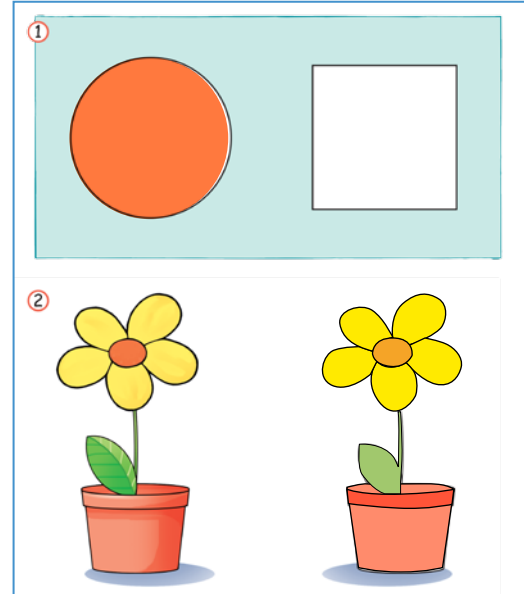
Página 74 | Conceptos: Todo - nada - tantos como.

1. Colorea todo el círculo y haz nada en el cuadrado.

2. Observa la flor del lado izquierdo y cuenta sus pétalos.

Luego en la flor del lado derecho dibuja tantos pétalos como en la otra flor. Colórealas para que queden iguales.

Observa la flor del lado izquierdo y cuenta sus pétalos. Luego en la flor del lado derecho dibuja tantos pétalos como en la otra flor. Colórealas para que queden iguales.



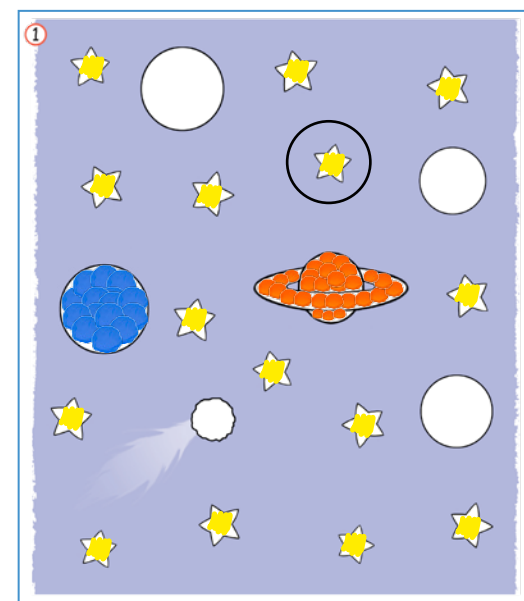
Página 75 | Conceptos: Uno - ninguno - algunos - todos.

1. Pinta todas las estrellas. Decora con plastilina algunos planetas. Rodea con una cuerda una estrella ¿Cuántos meteoritos hay?

Hay un meteorito.

¿Cuántos cohetes hay?

No hay ningún cohete.



Conceptos

- Relación de cantidades

Habilidades cognitivas

- Observar
- Comparar
- 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: Correspondencia uno a uno

Materiales: Se necesitan galletas para todo el curso (cuatro galletas por niño).

Lugar: Sala de clases.

Se divide el curso en grupos de cuatro niños. La educadora le entrega un paquete de 16 galletas a cada grupo. Luego le pide a un niño de cada grupo repartir una galleta a cada integrante de su equipo. Una vez repartidas las galletas, le pide a otro niño que reparta una galleta a cada compañero de su grupo, y así sucesivamente hasta que todos los niños del grupo hayan repartido una galleta a cada integrante. Para enriquecer la actividad se les pueden realizar preguntas orientadoras, como: *¿Cuántas galletas recibió cada uno?, ¿cuántas galletas le dieron a cada compañero?, ¿cuántos niños repartieron galletas?, ¿cuántas galletas repartió cada uno?*

El objetivo es que cada niño tenga la experiencia de realizar una correspondencia uno a uno.

Al finalizar la actividad, se pueden comer las galletas y dialogar acerca de lo realizado y en qué situaciones de la vida diaria deben repartir cosas para cada persona.

Soluciones

Página 76 | Conceptos: Establecer correspondencia uno a uno.

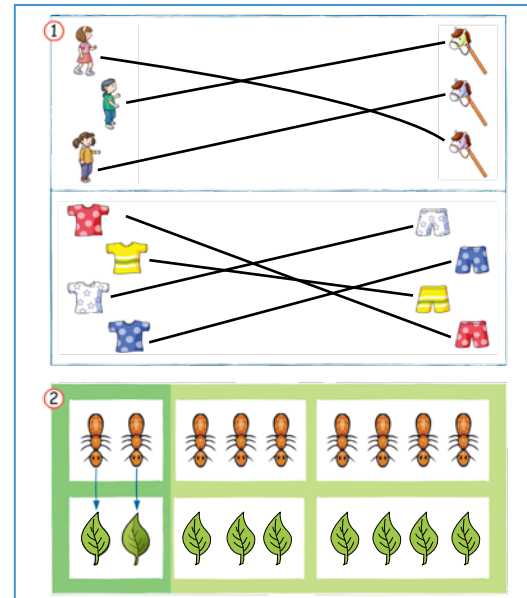
1. Une con una línea a cada niño con un caballo, y a cada polera con su short.

Se une a cada niño con un caballo a elección, lo importante es que cada niño tenga uno sin importar cuál.

Se unen las prendas de vestir según su color y diseño.

2. Dibuja hojas en cada conjunto vacío, para que cada hormiga tenga la suya. Fíjate en el ejemplo.

Es importante que la cantidad de hojas sea la misma que la cantidad de hormigas.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Reconocer
- Comparar

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.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Números

Materiales:

- Revistas de diversos tipos y suficientes para que todo el curso trabaje.
- Tijeras, papel kraft y pegamento.

Lugar: Sala de clases o patio.

En un lugar espacioso, se les solicita a los niños que se sienten en círculo, con sus revistas y sus tijeras a mano. Se coloca el papel kraft al medio del círculo.

Antes de utilizar el material, la educadora les pregunta: *¿En qué objetos de la vida diaria podemos encontrar números?* A medida que se van agotando las respuestas, se orienta preguntando por lugares específicos: *¿En qué elementos de la cocina podemos encontrar números?, ¿en qué parte de la calle podemos encontrar números?, ¿y en el supermercado?, etc.*

Luego la educadora invita a los niños a buscar en revistas imágenes de objetos que lleven números. Los niños recortan las imágenes y las pegan en el papel kraft que se encuentra al medio del círculo.

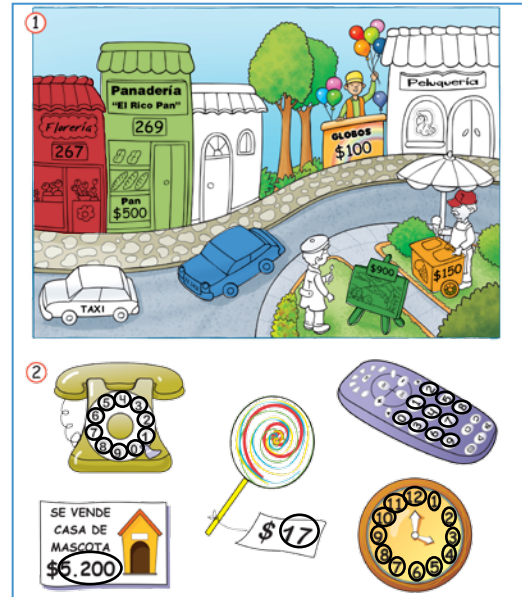
Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 77 | Conceptos: Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

1. Pinta solo los dibujos que tienen números. Fíjate en el ejemplo.
2. Encierra todos los números que encuentres en los objetos.

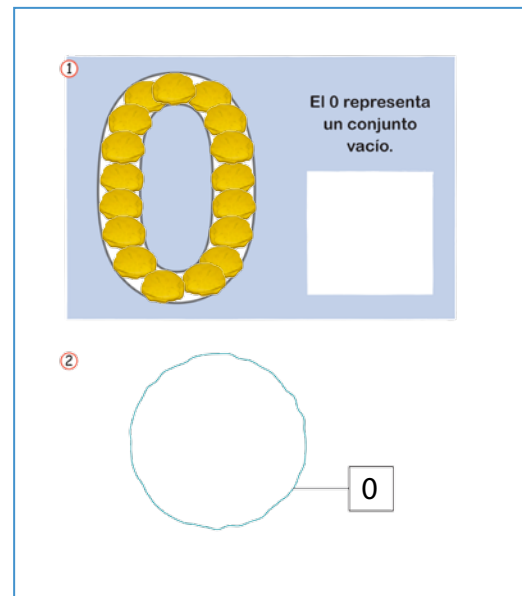


Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 78 | Conceptos: Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

1. Rellena con plastilina el número 0.
2. ¿Cuántos elementos hay en el conjunto? Escribe el número que corresponde en el recuadro.



Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 79 | Conceptos: Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 0.
2. Repasa con el dedo índice el número 0, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 0, siguiendo las líneas punteadas.

①

②

③

Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 1

Materiales: Tiza o cinta adhesiva.

Tres números 1 grandes dibujados en el patio, ya sea con tiza o algún papel adherido al piso.

Lugar: Patio.

Previamente la educadora debe marcar en el patio con tiza o cinta adhesiva tres veces el número 1 en tamaño grande.

Los niños se dividen en tres grupos de 10, cada grupo se ubica frente a uno de los números dibujados en el suelo. Luego recorren el trazado del número caminando sobre él, comenzando desde el punto de inicio hasta el final. Se puede repetir las veces que sea necesario. La educadora puede realizar preguntas orientadoras, como: *¿Sobre qué número hemos caminado?, ¿cuántos saltos podemos dar con este número?, ¿pueden imitar la forma del número uno con su cuerpo?*

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 80 | Conceptos: Número 1.

1. Rellena con papel picado de colores el número 1.
2. ¿Cuántos hipopótamos hay en el conjunto? Escribe en el recuadro el número que corresponde.

1. El 1 representa un elemento.

2. 1

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 81 | Conceptos: Número 1.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 1.
2. Repasa con el dedo índice el número 1, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 1 siguiendo las líneas punteadas.

1.

2.

3.

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 82 | Conceptos: Número 1.

1. Pinta solo el conjunto que tiene un elemento.
2. Encierra solo las paneras que tienen un pan.
3. Pinta solo un elemento de cada conjunto.

1.

2.

3.

Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 2

Materiales: Trozo de lana de 20 cm aproximadamente. Uno para cada niño.

Lugar: Sala de clases.

Los niños sentados en semicírculo en el suelo, juegan a trazar con su dedo índice en el aire el número 2, las veces que sea pertinente. Luego la educadora entrega un trozo de lana a cada niño, señalando que es una lana mágica que se puede transformar en el objeto que ellos deseen.

Se pueden realizar preguntas orientadoras, como: *¿Qué haremos con la lana?, ¿qué número realizamos en el aire anteriormente?*

Se invita a niños a formar con lana el número 2.

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 83 | Conceptos: Número 2.

1. Pinta con lápices de cera el número 2.
2. ¿Cuántos rinocerontes hay en el conjunto? Escribe el número que corresponde en el recuadro.

1. El 2 representa dos elementos.

2. ¿Cuántos rinocerontes hay en el conjunto? Escribe el número que corresponde en el recuadro.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 84 | Conceptos: Número 2.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 2.
2. Repasa con el dedo índice el número 2, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 2, siguiendo las líneas punteadas.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 2.

2. Repasa con el dedo índice el número 2, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.

3. Escribe el número 2, siguiendo las líneas punteadas.

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 85 | Conceptos: Número 2.

1. Pinta solo los árboles que tienen dos manzanas.
2. Haz grupos de 2 frutillas. Fíjate en el ejemplo.
3. Encuentra los pares de guantes y únelos con una línea. ¿Con cuántos guantes se forma un par?

Se forma un par con dos elementos.

1. Pinta solo los árboles que tienen dos manzanas.

2. Haz grupos de 2 frutillas. Fíjate en el ejemplo.

3. Encuentra los pares de guantes y únelos con una línea. ¿Con cuántos guantes se forma un par?

Se forma un par con dos elementos.

Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 3

Materiales: Un cartel grande con el trazado del número 3 y un pandero.

Lugar: Patio.

Se invita a niños a dirigirse al patio del establecimiento. La educadora les muestra un cartel grande donde está dibujado el número 3 y realiza preguntas orientadoras, como: *¿Qué número tengo en este cartel?*, *¿cuántos aplausos damos si yo digo este número?* Luego, se les pide a los niños formar grupos de tres, y la educadora cuenta en voz alta a cada grupo, comprobando que son tres niños los que han formado el equipo. Invita a los niños a desordenarse al ritmo del pandero y cuando este se detenga, deben formar otra vez grupos de tres, tratando de no repetir los integrantes del grupo anterior.

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 86 | Conceptos: Número 3.

1. Pinta con lápices de madera el número 3.
2. ¿Cuántas cebras hay en el conjunto? Escribe el número que corresponde en el recuadro.

En el conjunto hay 3 cebras.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 87 | Conceptos: Número 3.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 3.
2. Repasa con el dedo índice el número 3, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 3, siguiendo las líneas punteadas.

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 88 | Conceptos: Número 3.

1. Pinta las casas que tienen 3 ventanas.
2. Dibuja 3 círculos sobre el hongo y coloréalos. Pinta 3 duendes.
3. Haz conjuntos de 3 elementos. ¿Cuántos conjuntos formaste?

Se pueden formar 3 conjuntos de 3 elementos.

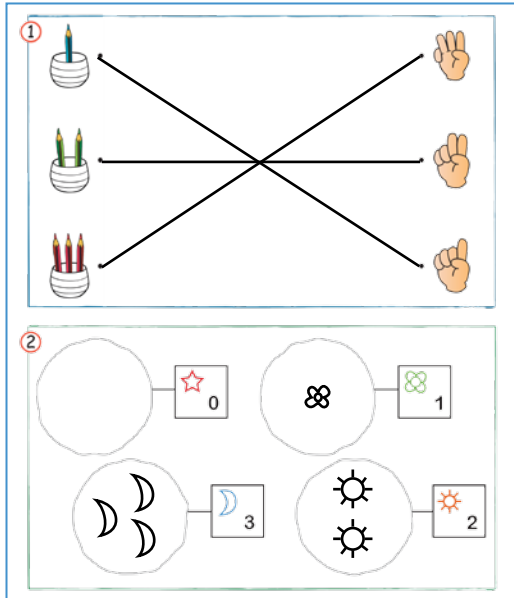
Ejemplo

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 89 | Conceptos: Números hasta el 3.

1. Une cada portalápices con la mano que corresponde.
2. Dibuja objetos en cada conjunto. La tarjeta indica lo que tú debes dibujar y la cantidad.



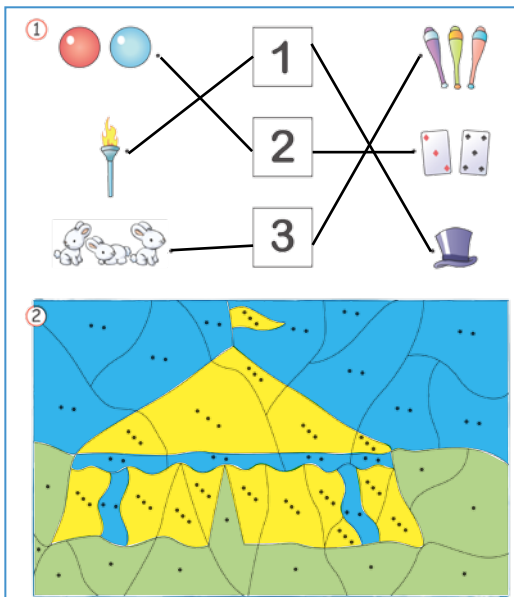
Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 90 | Conceptos: Números hasta el 3.

1. Une cada número con la cantidad que corresponde.
2. Pinta de color verde las zonas donde hay un punto; de color celeste donde hay dos puntos, y de color amarillo donde hay tres puntos. ¿Qué es lo que ves?

El dibujo que aparece al pintar según clave de color es: Una carpa de circo.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 4

Materiales:

- Tener dibujado previamente un tren con 4 carros más la locomotora, en la pizarra o en un papelógrafo.
- Una bolsa.
- Tarjetas del tamaño del carro del tren, cada una con un número del 1 al 4.
- Cuatro palitos de helado por niño.

Lugar: Sala de clases.

Se invita a cuatro niños a salir adelante, para sacar de la "bolsa mágica" las tarjetas con números del 1 al 4.

Los cuatro niños deben ubicar las tarjetas que saquen de la bolsa en el carro del tren que corresponda, siguiendo la secuencia numérica (1, 2, 3, 4).

La educadora puede realizar preguntas orientadoras, como: *¿Qué números hemos conocido?*, *¿qué número viene después del 3?*, *¿hay algún niño que tenga 4 años?*

Terminada esa actividad, se les entrega cuatro palitos de helado a cada niño y se les pide que formen el número 4 con esos palitos.

Luego que los peguen en un trozo de hoja de block o cartulina y los pinten con témpera.

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 91 | Conceptos: Número 4.

1. Rellena con plastilina el número 4.
2. ¿Cuántos tigres hay en el conjunto? Escribe el número que corresponde en el recuadro.

En el conjunto hay 4 tigres.

1

El 4 representa cuatro elementos.

2

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 92 | Conceptos: Número 4.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 4.
2. Repasa con el dedo índice el número 4, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 4, siguiendo las líneas punteadas.

1

2

3

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 93 | Conceptos: Número 4.

1. Pinta las flores que tienen 4 pétalos.
 2. Haz conjuntos de 4 caracoles.
 3. Colorea solo los conjuntos con cuatro elementos. Une los conjuntos con cuatro elementos al número 4.
- ¿Cuántos conjuntos con 4 elementos encontraste?

Ejemplo

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 94 | Conceptos: Números hasta el 4.

1. Dibuja elementos en cada conjunto según indica el número.
2. Pinta la cantidad de elementos que indica el número de cada tarjeta.
3. Completa las secuencias numéricas.

Ejemplo

Ejemplo

Ejemplo

Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 5

Materiales: Un lápiz grafito y una libreta de apuntes para cada niño.

Lugar: Dependencias del establecimiento.

Se invita a los niños a participar del juego "A caminar y a contar". El juego consiste en que los niños recorran su colegio o jardín y, si es posible, visitar algún supermercado o plaza.

La idea es que los niños registren las cantidades de objetos que observan durante su recorrido; por ejemplo, si recorren su colegio pueden dibujar en su libreta de apuntes una ventana y luego escribir la cantidad de ventanas que contaron, pueden ser también: puertas, basureros, salas de clase, etc.

Se les indica como misión encontrar algún tipo de elemento del cual haya 5 unidades de él, por ejemplo: 5 basureros, 5 árboles, 5 ventanas, etc. (Si no hay justo 5 elementos, los niños pueden contar 5 y no todos los que hay).

La educadora puede realizar preguntas orientadoras, como: *¿Qué elementos han encontrado?*, *¿cuántos contaste de cada uno?*, *¿qué números escribiste?*, *¿lograron encontrar 5 elementos de un mismo tipo?*, *¿cómo escribieron el número 5?*, etc.

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 95 | Número 5.

1. Rellena con papel de volantín el número 5.

2. ¿Cuántos leones hay en el conjunto? Escribe en el recuadro el número que corresponde.

En el conjunto hay 5 leones.

1

El 5 representa cinco elementos.

2

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 96 | Conceptos: Número 5.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 5.

2. Repasa con el dedo índice el número 5, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.

3. Escribe el número 5, siguiendo las líneas punteadas.

1

2

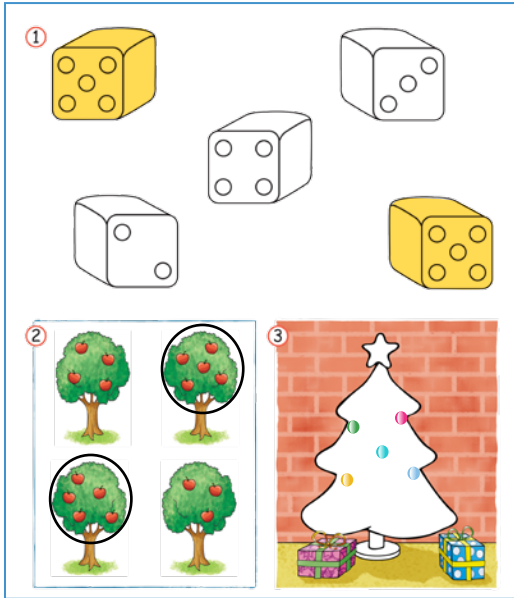
3

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 97 | Conceptos: Número 5.

1. Pinta los dados que indican 5.
2. Encierra con una cuerda los árboles que tienen 5 manzanas.
3. Dibuja 5 adornos en el árbol de Navidad.



Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 99 | Conceptos: Números hasta el 5.

1. Observa los grupos de elementos y cuenta. Colorea la tarjeta que tiene el resultado correcto.
2. Felipe y su mamá necesitan saber cuántos utensilios de cocina tienen. Ayúdalos a contar cuántos hay de cada tipo. Escribe el resultado en cada cuadro.

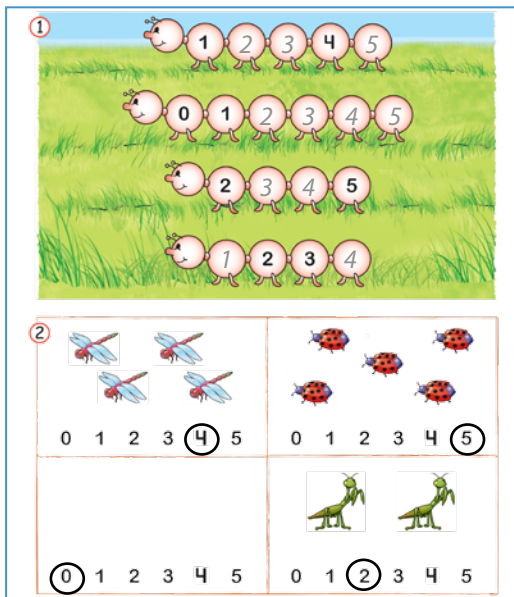


Aprendizaje esperado

Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 10.

Página 98 | Conceptos: Números hasta el 5.

1. Completa las secuencias numéricas de cada cuncuna.
2. Encierra el número que corresponde a la cantidad de insectos.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

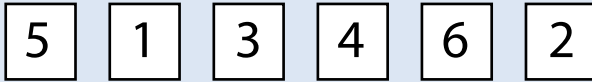
- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 6

Materiales:

- Carteles con números del 1 al 6.



- Carteles colgantes (con una cinta) con elementos del 1 al 6. Uno para cada niño.



Lugar: Patio.

Los carteles con números del 1 al 6 deben pegarse en alguna pared del patio, separados y en desorden.

Se le entrega un cartel colgante a cada niño, y cada uno deberá contar la cantidad de elementos que hay en su cartel (las cantidades se pueden repetir, por ejemplo, a cinco niños les puede tocar un cartel con dos elementos o a seis niños les puede tocar uno con tres elementos, etc.).

Cuando todos están preparados, la educadora da la orden de correr a formarse en el número que le corresponde a cada uno, según la cantidad de elementos que hay en su cartel.

Luego, se comprueba cuántos niños hay en cada uno, para saber cuál número tuvo más y cuál tuvo menos.

Se puede repetir varias veces la actividad, para que cada niño pueda cambiar el cartel de elementos y trabajar con otras cantidades.

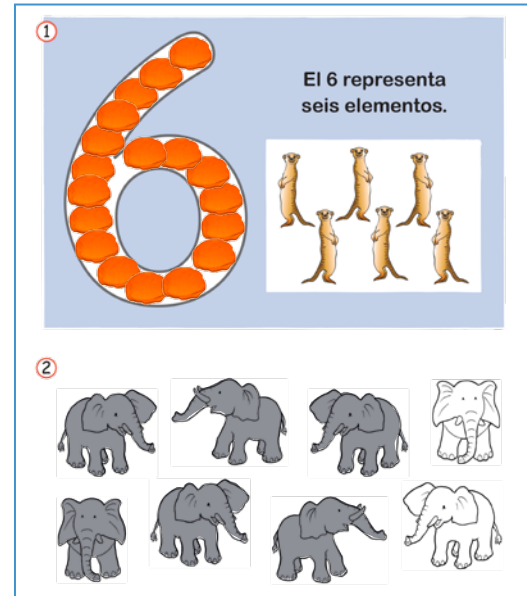
Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 100 | Conceptos: Número 6.

1. Rellena con plastilina el número 6.
2. Pinta 6 elefantes.

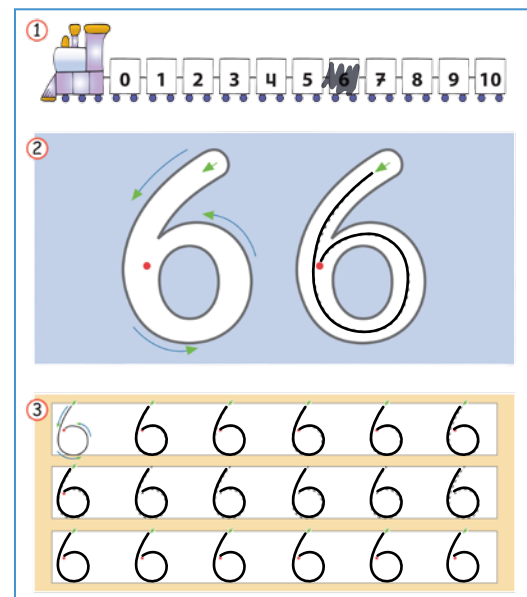


Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 101 | Conceptos: Número 6.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 6.
2. Repasa con el dedo índice el número 6, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 6, siguiendo las líneas punteadas.

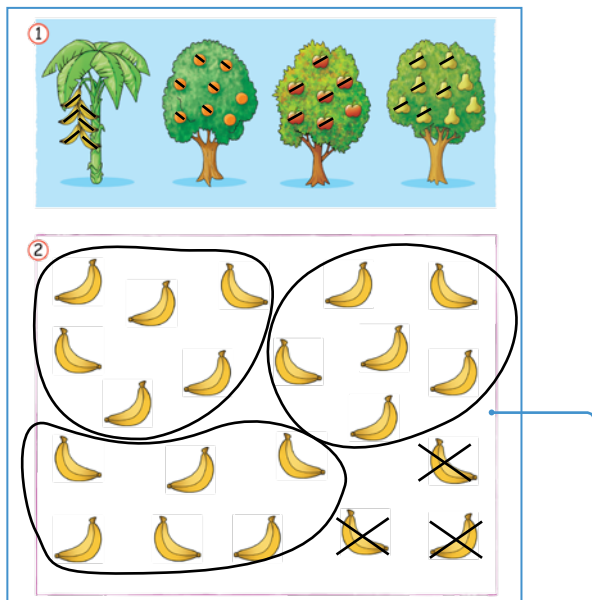


Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 102 | Conceptos: Número 6.

1. Tacha 6 frutas de cada árbol.
2. Forma conjuntos de seis plátanos y enciérralos con una cuerda. Marca con una X los plátanos que te sobran.



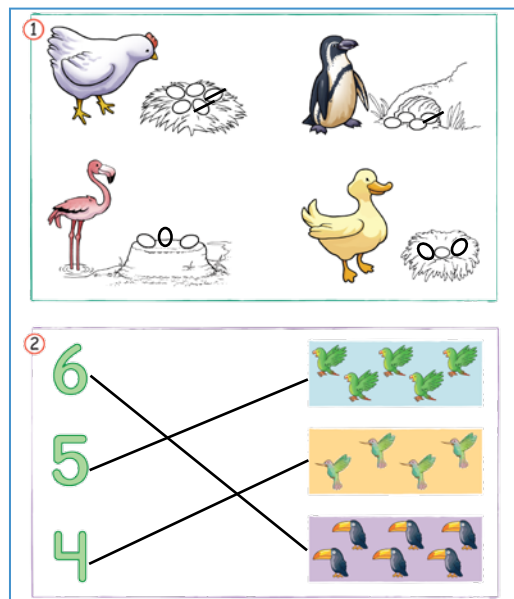
Ejemplo, se puede agrupar de distintas maneras

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 103 | Conceptos: Números hasta el 6.

1. Cada ave debe tener tres huevitos. Dibuja los huevitos que faltan y tacha los que sobran.
2. Une con una línea cada número con el conjunto que corresponde.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 7

Materiales: Elementos para realizar conteo con material concreto (piedra, bolitas, palitos de helado, etc.).

Lugar: Sala de clases.

Se forman grupos de cuatro niños por mesa y reciben 30 piezas de material.

La educadora indica las cantidades que cada niño debe sacar para formar su conjunto. Luego cada grupo cuenta cuántos elementos quedaron fuera de los conjuntos. En algunos casos puede que no sobren elementos.

Las cantidades pueden ir variando, según el rango numérico trabajado.

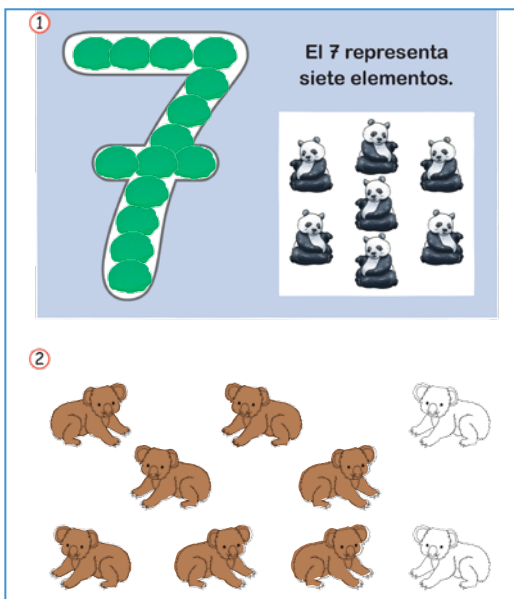
Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 104 | Conceptos: Número 7.

1. Rellena con un material a elección el número 7.
2. Pinta 7 koalas.

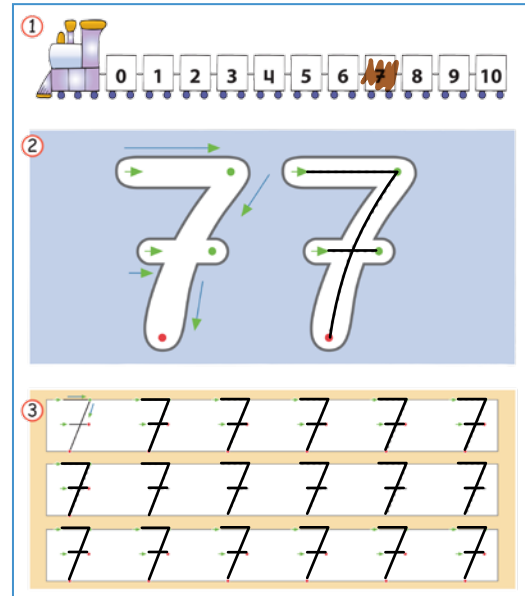


Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 105 | Conceptos: Número 7.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 7.
2. Repasa con el dedo índice el número 7, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 7, siguiendo las líneas punteadas.



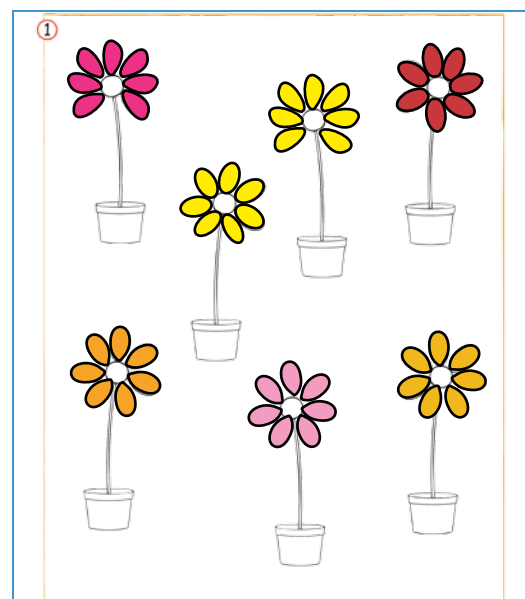
Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 106 | Conceptos: Número 7.

1. Completa las flores con 7 pétalos cada una. Colorea y ambienta. ¿Cuántas flores formaste?

Se forman 7 flores.

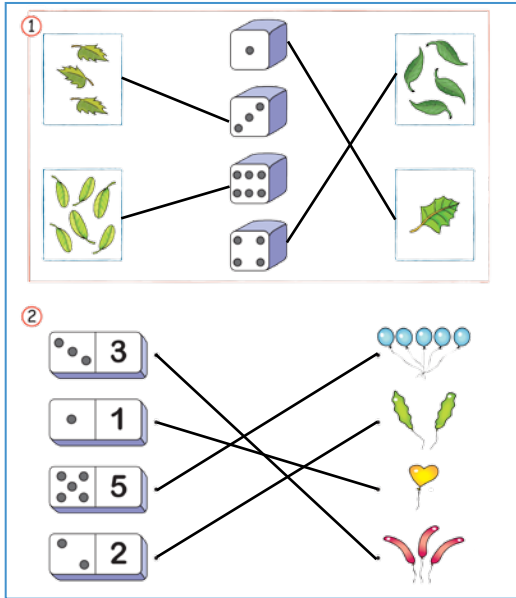


Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 107 | Conceptos: Número 7.

1. Une cada colección de hojas al dado correspondiente.
2. Une con una línea cada dominó con el dibujo que corresponde.



Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 108 | Conceptos: Número 7.

1. Pinta el dibujo según las indicaciones de la tabla.
2. Colorea la cantidad de elementos que indica la tarjeta.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 8

Materiales:

- Vasos plásticos (8 por grupo).
- Elementos para realizar conteo con material concreto (piedra, bolitas, palitos de helado, etc.).

Lugar: Sala de clases o patio.

Se forman grupos de cuatro niños por mesa.

A cada grupo se le entrega los materiales: 40 elementos concretos y 8 vasos plásticos numerados del 1 al 8.



La educadora explica que deberán contar los elementos y ponerlos según la cantidad que indica cada vaso (a cada niño le corresponden dos vasos). Una vez terminada la actividad, verifican contando los elementos de cada vaso y señalan cuántos elementos sobraron.

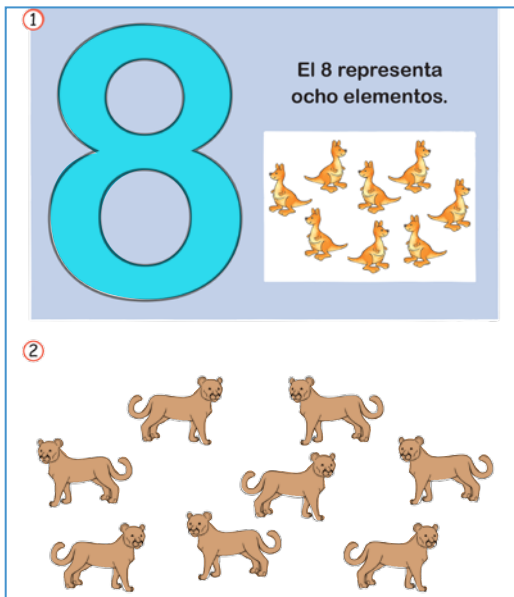
Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 109 | Conceptos: Número 8.

1. Pinta con lápices scripto el número 8.
2. Pinta 8 pumas.

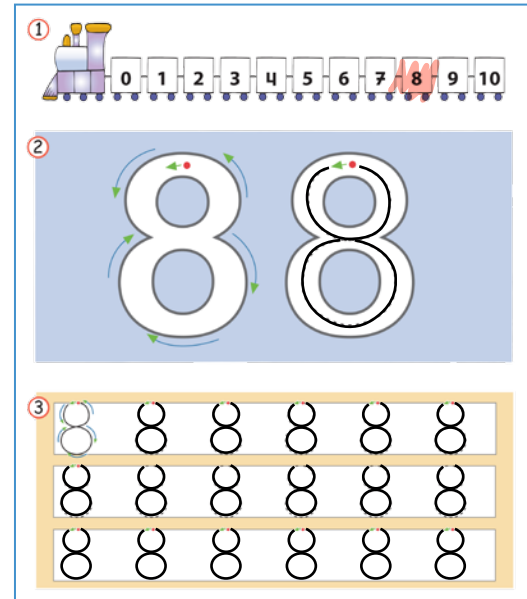


Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 110 | Conceptos: Número 8.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 8.
2. Repasa con el dedo índice el número 8, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 8, siguiendo las líneas punteadas.

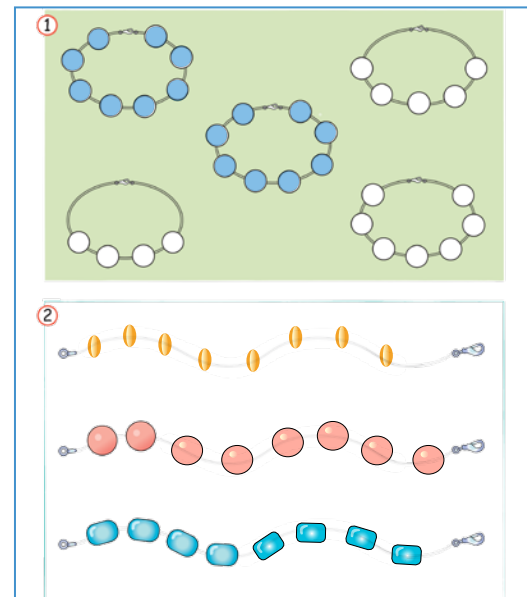


Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 111 | Conceptos: Número 8.

1. Pinta los collares que tienen 8 perlas.
2. Completa los collares con 8 perlas cada uno.

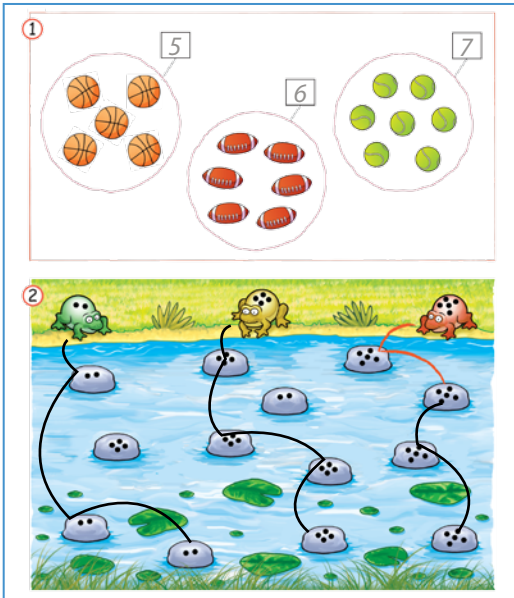


Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 112 | Conceptos: Número 8.

1. Cuenta los elementos de cada conjunto, y escribe el número en el recuadro.
2. Ayuda a las ranitas a atravesar el río. Pueden solamente saltar en las piedras que tienen la misma cantidad de puntos que ellas. Fíjate en el ejemplo.

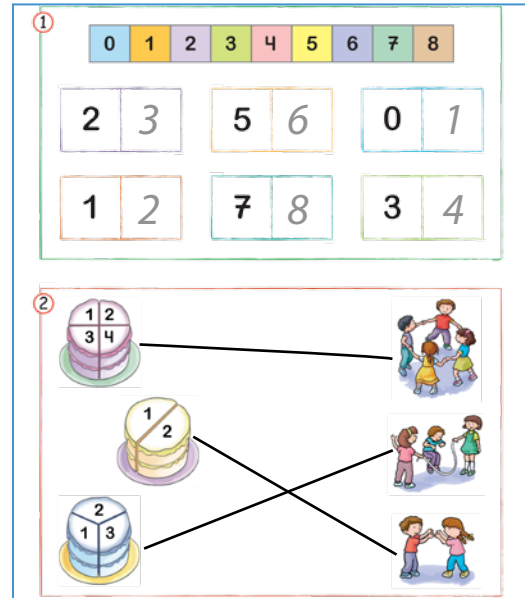


Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 113 | Conceptos: Números hasta el 8.

1. Escribe el número que va después en cada caso.
2. Une cada torta al grupo de niños que corresponda, según el número de partes.



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 9

Materiales: Tizas, plasticina de colores y cartulinas. Papel kraft (opcional).

Lugar: Patio y sala de clases.

La educadora muestra 2 carteles: Uno con el número 6 y otro con el número 9 y realiza preguntas como: *¿Qué números tengo aquí?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿cuál es mayor?, ¿cuál es menor?*

Luego se invita a los niños a escribir con tiza el número 9 en el patio o sobre el papel kraft, destacando el punto de inicio de la grafía. Luego en la sala se les pide escoger un color de plasticina para formar el número 9 y pegarlo sobre una cartulina.

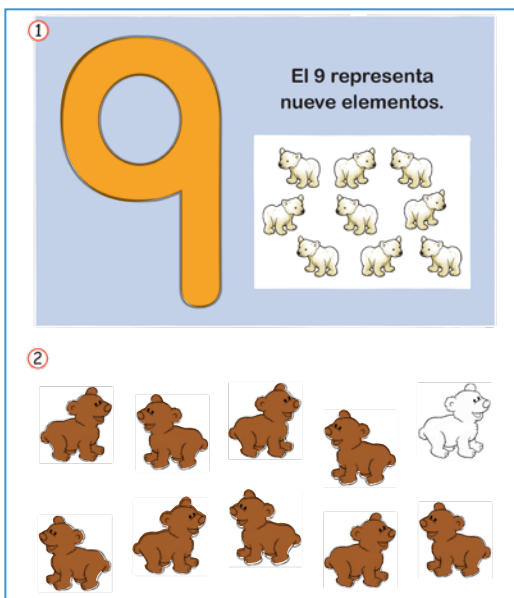
Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 114 | Conceptos: Número 9.

1. Pinta el número 9 con el color que tú quieras.
2. Pinta 9 osos pardos.

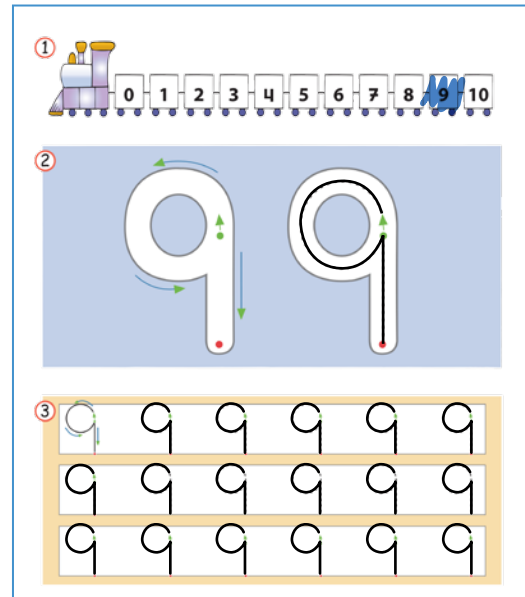


Aprendizaje esperado

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 115 | Conceptos: Número 9.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 9.
2. Repasa con el dedo índice el número 9, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.
3. Escribe el número 9, siguiendo las líneas punteadas.

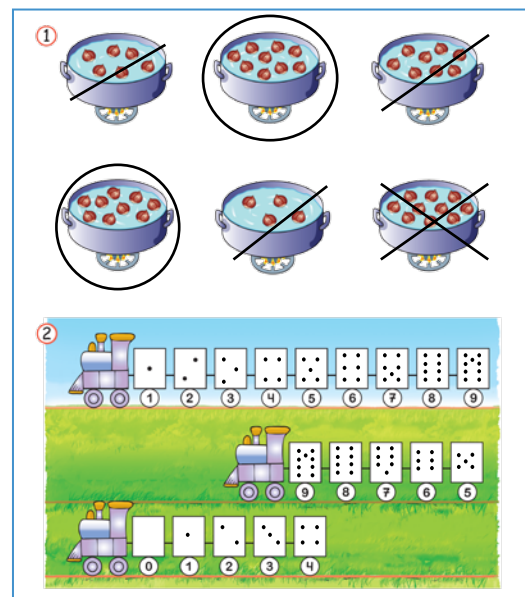


Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 116 | Conceptos: Números hasta el 9.

1. Encierra las ollas que tienen 9 castañas, tacha las ollas que tienen menos y marca con una X la que tiene más.
2. Completa los vagones de cada tren con la cantidad de puntos que indica el número.



Aprendizaje esperado

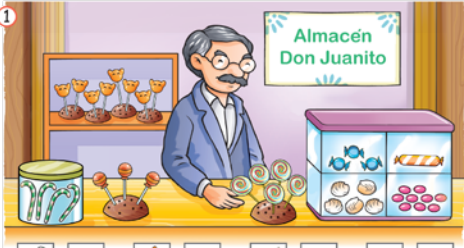
Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 117 | Conceptos: Números hasta el 9.

1. El dueño del almacén "Don Juanito" necesita saber la cantidad de dulces que tiene en su almacén. Ayúdalo. Observa cada grupo de dulces y cuéntalos. Escribe el resultado en las etiquetas que corresponden.

2. Une cada dado con el número que corresponde.

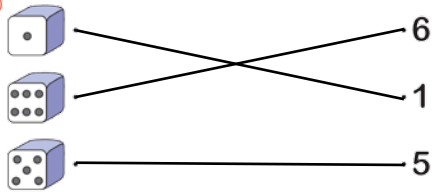
1



Almacén Don Juanito

= 4	= 8	= 1	= 9
= 3	= 3	= 5	= 5

2



6
1
5

Aprendizaje esperado

Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 10.

Página 118 | Conceptos: Número 9.

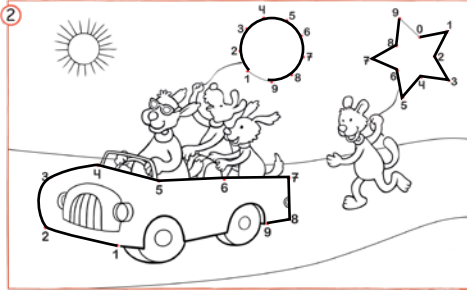
1. Escribe el número que va antes en cada caso.

2. Une los números y completa la figura. Colorea el dibujo.

1

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

2



Conceptos

- Números

Habilidades cognitivas

- Asociar
- Reconocer
- Comparar
- Reproducir

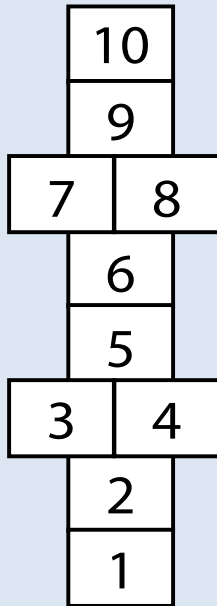
Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: N° 10

Materiales: Tiza, tejo o piedra.

Lugar: Patio.

La educadora previamente traza con tiza un "luche" en el patio con los números del 1 al 10 en los casilleros.



En la primera vuelta, los niños van de uno a uno saltando por los casilleros del luche y deben decir en voz alta el número que van saltando (esta actividad es para practicar).

En la segunda vuelta, los niños forman una fila y por turno lanzan una piedra, la cual debe caer en uno de los casilleros. Luego deben saltar hasta él para traerlo de vuelta. En caso de no caer la piedra dentro del casillero, el niño puede volver a intentarlo las veces que sean necesarias hasta lograrlo.

En este juego no hay ganadores ni perdedores, el objetivo es que todos los niños lancen y salten hasta llegar al número correspondiente, tomar la piedra y traerla de vuelta.

La educadora puede ir realizando preguntas para enriquecer la actividad, tales como: *¿En qué número cayó tu tejo?, ¿por cuáles números debes pasar para llegar a él?, ¿cuál número es el mayor del juego?, etc.*

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.

Página 119 | Conceptos: Número 10.

1. Pinta el número 10 con el color que tú quieras.

2. Pinta 10 mariposas.



Aprendizaje esperado

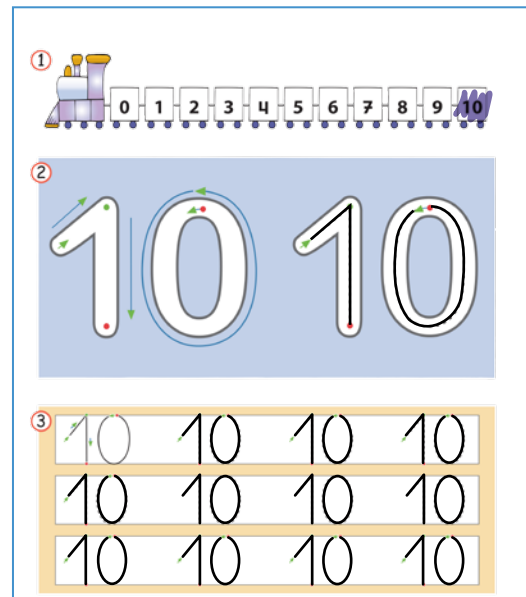
Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

Página 120 | Conceptos: Número 10.

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 10.

2. Repasa con el dedo índice el número 10, siguiendo la dirección de las flechas, y marca la línea punteada con tu lápiz grafito.

3. Escribe el número 10, siguiendo las líneas punteadas.



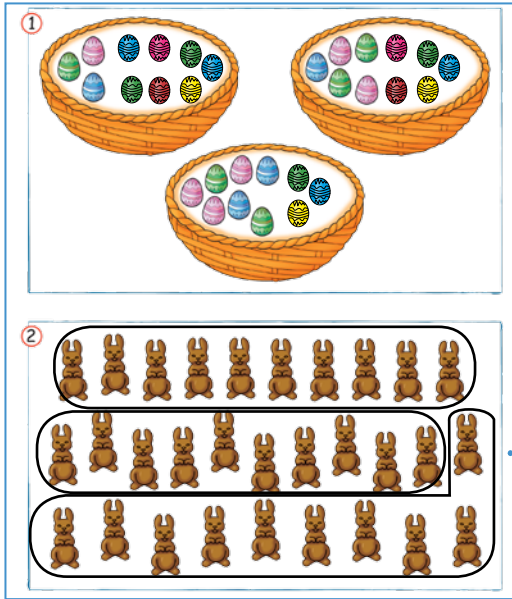
Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 121 | Conceptos: Número 10.

1. Dibuja los huevitos que faltan para tener 10 en cada canasto.
 2. Forma grupos de 10 conejitos y enciérralos con una cuerda.
- ¿Cuántos grupos hay?

Hay 3 grupos.



Ejemplo

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Página 122 | Conceptos: Números hasta el 10.

1. Completa el paisaje dibujando los elementos que indica la tabla.
2. Escribe el número que le corresponde a cada niño y niña en la fila.



Conceptos

- Números ordinales

Habilidades cognitivas

- Observar
- Identificar

Aprendizaje esperado

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Números ordinales

Materiales: Canción "Al son del cocodrilo".

Lugar: Patio.

La educadora solicita a los niños ubicarse en círculo, para realizar una actividad en la cual cantan una canción con mímicas de diversos animales llamada "Al son del cocodrilo".

Letra de la canción:

Al son del cocodrilo y el orangután,

la pícara serpiente y el águila real.

El conejo, el topo y el elefante loco!

El propósito de esta actividad es que los niños recuerden el orden en el cual fueron imitando los animales.

La educadora realiza preguntas orientadoras:

¿Qué animal imitaron primero?, ¿cuál fue el segundo animal que imitaron?, ¿cuál fue el tercero?, etc.

Si los niños no logran recordar el orden, pueden escuchar más veces la canción y realizar las imitaciones.

Soluciones

Página 123 | Conceptos: Números ordinales.

1. Pinta el primer loro.
2. Pinta el segundo elefante.
3. Pinta el tercer pulpo.
4. Pinta el primer animal de la fila, encierra el segundo y tacha el tercero.



Conceptos

- Adición y sustracción

Habilidades cognitivas

- Calcular
- Resolver

Aprendizaje esperado

Resolver problemas simples de adición en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 5.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Adición

Materiales: Tiza y palitos de helado.

Lugar: Patio.

La educadora previamente esconde palitos de helado en el patio, por distintas partes y separados unos de otros.

Los niños se agrupan en parejas, pero separados deben salir al patio a buscar los palitos de helado. Cada niño debe contar cuántos encontró, y luego encontrarse con su compañero y contar cuántas encontraron en total. Las parejas de juego deberán anotar sus resultados con tiza en el suelo, y mostrarle a la educadora sus resultados. Se pueden realizar preguntas orientadoras, tales como:

¿Cuántos palitos encontró cada uno?, ¿con qué números representan esas cantidades?, ¿cuántos palitos tienen en total si suman sus cantidades?, ¿con qué número se representa esa cantidad?, etc.

Soluciones

Página 124 | Conceptos: Adición.

1. Cuenta los quequitos que hay en la bandeja. Agrega uno. ¿Cuántos quequitos hay ahora?

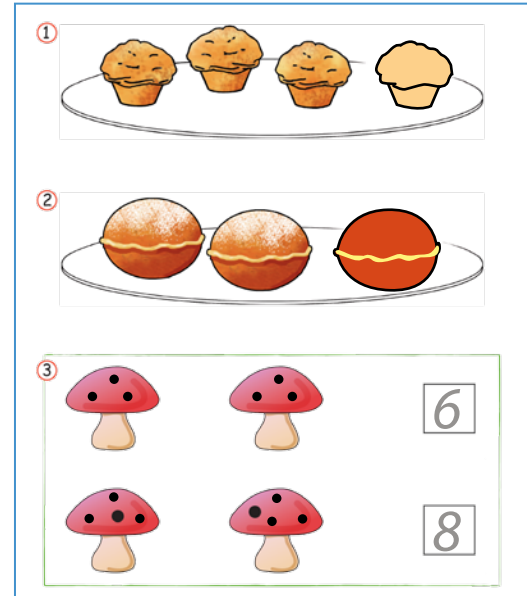
Ahora hay 4 quequitos.

2. Cuenta los berlines que hay en la bandeja. Agrega uno. ¿Cuántos berlines hay ahora?

Ahora hay 3 berlines.

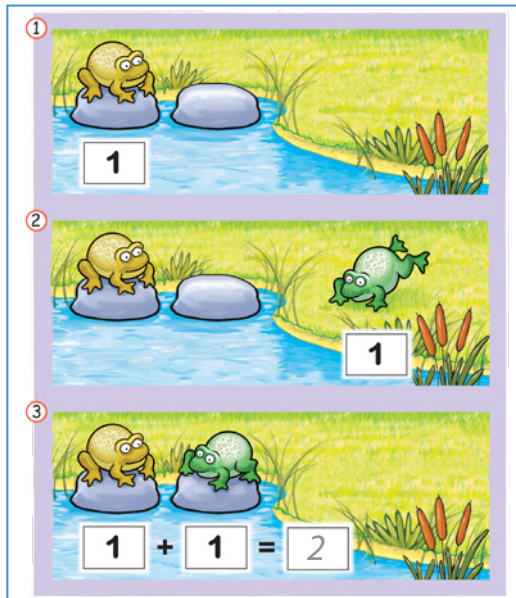
3. Dibuja tres lunares en cada honguito. ¿Cuántos lunares hay en cada fila?

En la primera fila de honguitos hay 6 lunares. En la segunda fila de honguitos hay 8 lunares.



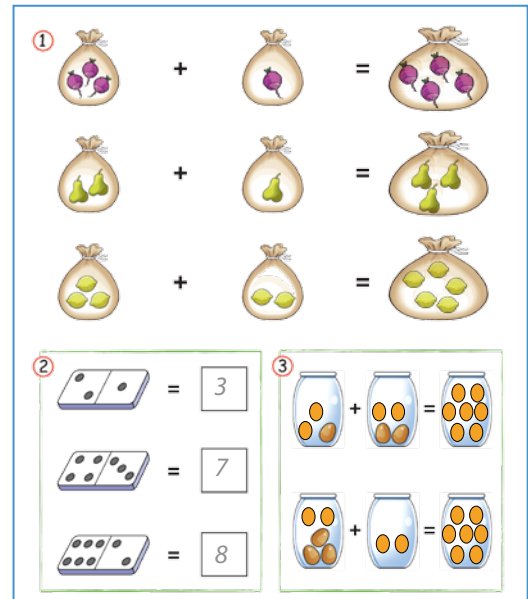
Página 125 | Concepto: Adición.

1. ¿Cuántas ranas hay en la laguna? *Hay 1 rana.*
2. ¿Cuántas ranas llegan? *Llega 1 rana.*
3. ¿Cuántas ranas hay ahora en la laguna? Escribe el resultado en el recuadro. *Ahora hay 2 ranas.*



Página 127 | Concepto: Adición.

1. Cuenta la cantidad de elementos que hay en cada saco, y dibuja en el saco vacío la cantidad de elementos que hay en total.
2. ¿Cuántos puntos en total hay en cada dominó? Escribe el resultado en cada recuadro.
3. Dibuja 2 huevos más en cada frasco. ¿Cuántos huevos hay en total? Dibuja el total en el frasco vacío.



Página 126 | Concepto: Adición.

Escribe en cada recuadro el número que corresponde.

1. ¿Cuántos niños hay en el parque? *Hay 2 niños.*
2. ¿Cuántos niños llegan? *Llegan 2 niñas.*
3. ¿Cuántos niños hay ahora? *Ahora hay 4 niños.*



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 5.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Sustracción

Materiales: Elementos para actividad de conteo que se puedan comer (galletas, gomitas, uvas, etc.).

Lugar: Sala de clases.

Se forman grupos de cuatro niños por mesa. La educadora indica una cantidad de alimentos que cada mesa debe tener en el centro y señala cuántos de ellos pueden comer.

Por ejemplo: *El grupo 1 tiene en el centro de la mesa 5 galletas y se pueden comer 2, ¿cuántas galletas tienen ahora?*

Es necesario que para cada sustracción no se sobrepase de 5 galletas por grupo, ya que el rango numérico es hasta 5.


Por cada sustracción la educadora debe seleccionar algunos de los niños del grupo, para comer las galletas, lo ideal es que se realice varias veces, para que todos los niños puedan participar y comer.

Soluciones

Página 128 | Concepto: Sustracción.

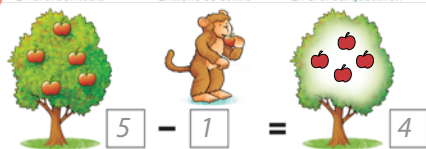
1. Escucha las instrucciones y escribe el número que corresponde en cada caso. Dibuja el resultado.

1 En la banca estaban sentados Se fueron En la banca quedó



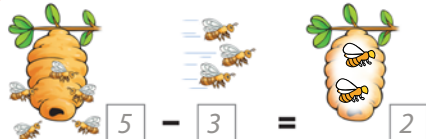
3 - 2 = 1

2 En el árbol había El mono se comió En el árbol quedaron



5 - 1 = 4

3 En el panal había Se fueron volando En el panal quedaron



5 - 3 = 2

Página 129 | Concepto: Sustracción.

1. Cuenta los lápices y luego tacha 2 de ellos. Pinta los que te quedan. ¿Cuántos te quedan sin tachar? Escribe el resultado en el recuadro. Fíjate en el ejemplo.
2. Cuenta las gomas y luego tacha 3 de ellas. Pinta las que te quedan. ¿Cuántas te quedan sin tachar? Escribe el resultado en el recuadro.
3. Cuenta los pegamentos y luego tacha 4 de ellos. Pinta los que te quedan. ¿Cuántos te quedan sin tachar? Escribe el resultado en el recuadro.

① = 1

= 2

= 4

② = 1

= 4

③ = 0

= 5

Página 130 | Concepto: Sustracción.

- Escucha cada instrucción y escribe el resultado en el recuadro.
1. Cuenta las tijeras y luego tacha 4 de ellas. ¿Cuántas te quedan sin tachar?
 2. Cuenta los sacapuntas y luego tacha 1 de ellos. ¿Cuántos te quedan sin tachar?
 2. Cuenta las reglas y luego tacha 5 de ellas. ¿Cuántas te quedan sin tachar?

① = 1

② = 6

③ = 4

Conceptos

- Resolución de problemas

Habilidades cognitivas

- Deducir
- Calcular
- Resolver

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.

Lugar: Sala de clases.

La educadora explica a los niños que todos participarán en un juego de resolución de problemas, en donde ella planteará diversas situaciones que involucrarán a niños del curso y el resto de los compañeros deberán resolver el problema. Se pueden plantear problemas que involucran adición y sustracción.

Ejemplos de actividades para trabajar la resolución de problemas:

Problema con adición: La educadora dice:

¡Levanten la mano las niñas que tienen un gato!, ¿cuántas hay?

Luego dice: *¡Levanten la mano los niños que tienen un gato!, ¿cuántos hay?*

Se pueden formular preguntas orientadoras para llegar al planteamiento final del problema: *¿cuántos niños en total tienen un gato?, ¿cómo podríamos saber el resultado?*

Luego los niños y niñas que tienen un gato salen adelante y los compañeros cuentan el total.

Se pueden formular preguntas orientadoras para llegar a la estrategia que utilizaron: *¿qué tuvimos que hacer para obtener el resultado?, ¿de qué otra manera podríamos haber obtenido el total de niños que tienen un gato?*

Para clases posteriores se puede ir complejizando la actividad, pidiendo a los niños que representen de manera pictórica (a través de dibujos o rayas) los elementos, personas o cantidades. Pueden hacerlo tanto en la pizarra como en una hoja individual o grupal.

Problema con sustracción: Se plantean situaciones ficticias en las cuales los niños deben participar realizando un juego de rol, a través de problemas puntuales que ellos puedan resolver de manera vivencial. Por ejemplo, la educadora elige una niña que quiera participar y plantea un relato al curso: *Está con nosotros Rosita la peluquera, ella es muy buena haciendo peinados de fiesta para las damas del barrio, pero lo que más le gusta es cortar el cabello, para eso trabaja siempre con 3 tijeras en su peluquería, pero hoy se dio cuenta de que una de ellas está mala y ya no corta, entonces ¿cuántas tijeras buenas tiene ahora Rosita?*

Es necesario que la niña que participe, muestre a los niños las tijeras y realice alguna acción de peluquera mientras la educadora relata el problema.

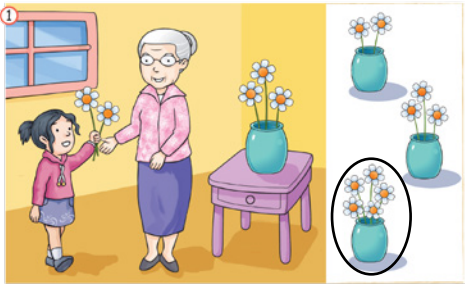
Se pueden ir variando los relatos con diferentes oficios, para que participen varios niños del curso. Es importante siempre mostrar el material concreto para facilitar la resolución de problemas.

Soluciones

Página 131 | Conceptos: Resolución de problemas.

1. La abuelita Inés tenía 3 flores en su florero y su nieta le regaló 2 flores más. ¿Cuántas flores tiene ahora la abuelita en su florero? Encierra la respuesta correcta.
2. Dibuja en cada casillero la cantidad de elementos que indica el número. Fíjate en el ejemplo.

1



2

	2	5	7

1. Cuenta la cantidad de animales que hay en cada grupo. Registra la cantidad en el casillero, pintando un cuadro cada vez que cuentes un animal. Cuenta y registra el total de animales por grupo. ¿Qué grupo tiene más animales?
 El grupo de los patos tiene más animales.

Animales		Total
		2
		1
		5
		4
		3
		6