

Lógica y Números®

Nº1

A partir de los
4 años

GUÍA DIDÁCTICA

Matemática



PLETO



¡Escanea el QR, descarga la app y
aprende con educación aumentada!



Caligrafix

Índice en construcción



Índice en construcción



INTRODUCCIÓN

Lógica y Números® Nº 1 es una propuesta didáctica diseñada para favorecer el logro de los Objetivos de Aprendizaje del **Primer Nivel de Transición**, en el núcleo de **Pensamiento Matemático** de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP), dirigida a niños y niñas a partir de los 4 años.

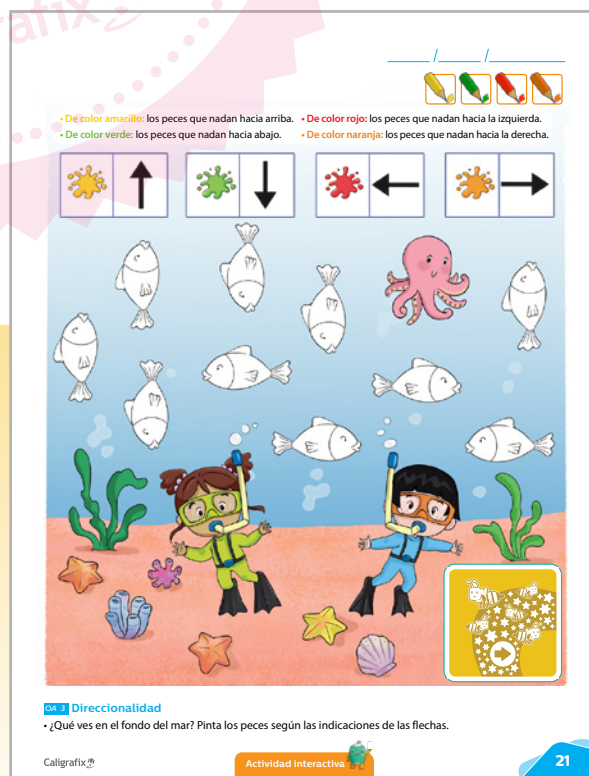
Desde un enfoque lúdico y acorde a la etapa de desarrollo infantil, el cuaderno promueve la participación activa de los niños en su aprendizaje, invitándolos a explorar, reflexionar y construir conocimientos matemáticos con sentido. En esta propuesta, la matemática se concibe como una experiencia que se construye a partir de la **acción, la interacción y el significado**.

Las actividades se organizan de manera secuencial, avanzando progresivamente desde situaciones de menor a mayor complejidad. De este modo, se favorece una comprensión gradual de los contenidos y se respetan los distintos ritmos de aprendizaje.

El cuaderno se utiliza en articulación con experiencias prácticas, juegos y material concreto, permitiendo que los niños representen, sistematicen y comuniquen experiencias matemáticas vividas previamente.

En este marco, el cuaderno forma parte de una propuesta metodológica más amplia que integra diversos recursos para favorecer el aprendizaje matemático en educación inicial, entre ellos el cuaderno de actividades, las actividades interactivas y esta guía didáctica, que entrega orientaciones para el trabajo pedagógico en el aula.

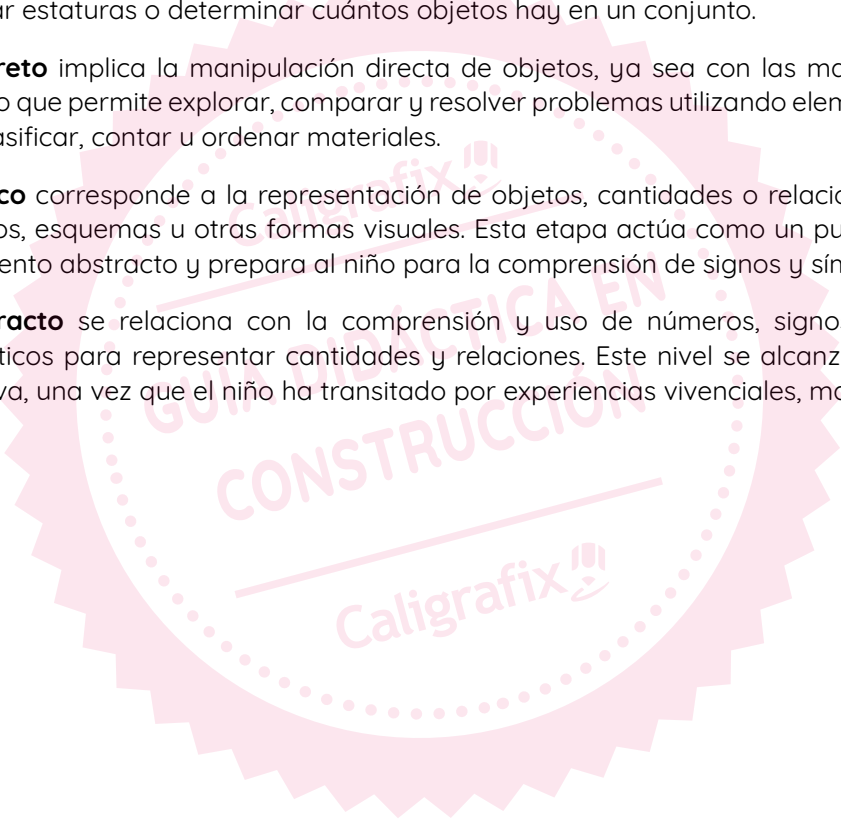
Asimismo, el cuaderno incorpora recursos **digitales de PleIQ y Papel Digital**, que enriquecen el proceso de aprendizaje y promueven un uso responsable de la tecnología tanto en el aula como en el hogar.



ENFOQUE METODOLÓGICO: DE LO CONCRETO A LO ABSTRACTO

Para promover un aprendizaje lógico-matemático **gradual y con sentido**, se recomienda seguir un proceso metodológico que se inicie siempre desde la experiencia directa y concreta, avanzando progresivamente hacia la representación gráfica y, posteriormente, hacia la comprensión abstracta. Esta secuencia respeta el desarrollo cognitivo infantil y permite que los aprendizajes se consoliden de manera significativa.

- **Lo vivencial** se refiere a situaciones reales y cotidianas en las que el niño enfrenta una problemática dentro de un contexto significativo, como decidir quién va primero en la fila, comparar estaturas o determinar cuántos objetos hay en un conjunto.
- **Lo concreto** implica la manipulación directa de objetos, ya sea con las manos o con el cuerpo, lo que permite explorar, comparar y resolver problemas utilizando elementos reales, como clasificar, contar u ordenar materiales.
- **Lo gráfico** corresponde a la representación de objetos, cantidades o relaciones a través de dibujos, esquemas u otras formas visuales. Esta etapa actúa como un puente hacia el pensamiento abstracto y prepara al niño para la comprensión de signos y símbolos.
- **Lo abstracto** se relaciona con la comprensión y uso de números, signos y símbolos matemáticos para representar cantidades y relaciones. Este nivel se alcanza de manera progresiva, una vez que el niño ha transitado por experiencias vivenciales, manipulativas y gráficas.



ORGANIZACIÓN DEL CUADERNO DEL ESTUDIANTE

El cuaderno **Lógica y Números® Nº1** está organizado en seis unidades conceptuales. Cada una presenta actividades secuenciadas y ordenadas progresivamente, desde la más simple hasta la más compleja, con un enfoque centrado en el desarrollo de habilidades del pensamiento matemático.

El cuaderno aborda los siguientes aprendizajes en cada unidad conceptual:

Orientación espacial

Establecer relaciones espaciales de ubicación, dirección y distancia con respecto a la posición de objetos y personas.

Orientación temporal

Utilizar nociones temporales y relaciones simples de secuencia y frecuencia, para describir y ordenar sucesos cotidianos.

Comparación, clasificación y seriación

Comparar elementos que varían en atributos de tamaño, longitud, forma, color y uso. Clasificar elementos considerando dos atributos a la vez. Seriar por altura, color ancho, longitud y cantidad.

Geometría

Identificar atributos de 3 figuras geométricas (2D) y 4 cuerpos geométricos (3D), tales como forma y cantidad de lados.

Patrones

Reproducir patrones sonoros, visuales, corporales y otros, de dos o tres elementos.

Cuantificación

Emplear cuantificadores al comparar cantidades de objetos. Utilizar los números para contar, identificar, ordenar y representar cantidades hasta el 10. Resolver problemas simples, agregando o quitando hasta 10 elementos.

ESTRUCTURA DE LAS PÁGINAS

Inicio de unidad:
Número y nombre de la unidad

Indica el número del Objetivo de Aprendizaje y el contenido o habilidad central de la actividad

Instrucciones

Señalética de la actividad Interactiva PleIQ

ÍCONOS

Trazar	Recortar y pegar
Unir	Decorar o rellenar
Pintar con color indicado	Stickers
Marcar	Tachar
Dibujar	Escuchar
Encerrar	Observar
Pintar con color libre o según la clave de la tabla dada.	

Nota sobre el ícono "Observar":
Se usa solo cuando la observación es el objetivo principal de la actividad. No aparece en todas las instrucciones que dicen "observa", ya que a veces esta indicación solo orienta la atención del niño para realizar otra acción.

Tipos de páginas

Desarrollo de contenido

Actividades que abordan los contenidos de cada aprendizaje de manera progresiva.

Resolución de problemas

Actividades que potencian el pensamiento lógico-matemático y estimulan la creatividad en la búsqueda de soluciones.

Desafío

Actividades desafiantes con un mayor grado de complejidad cognitiva.

RECURSOS DEL CUADERNO

El cuaderno **Lógica y Números® Nº 1** incorpora diversos recursos que enriquecen las experiencias de aprendizaje y favorecen la participación activa de los niños. Entre estos recursos se encuentran recortables, stickers y personajes, los cuales cumplen una función pedagógica dentro de las actividades propuestas.

Recortables

Permiten manipular, ordenar y relacionar elementos de manera concreta, favoreciendo la comprensión de las actividades y el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

Stickers

Se utilizan como apoyo para resolver algunas actividades del cuaderno y como recurso motivacional que promueve la participación activa de los niños durante el trabajo.

Personajes del cuaderno

A lo largo del cuaderno aparecen personajes que acompañan el desarrollo de las actividades. Su función es guiar, motivar y contextualizar las experiencias de aprendizaje, ayudando a los niños a comprender las consignas y a involucrarse en las situaciones propuestas.



Aurora



Mati



Lilo



Compañero PleIQ

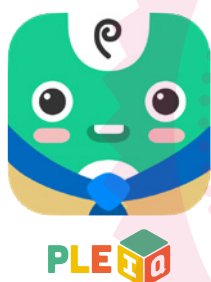
RECURSOS DIGITALES

Lógica y Números® Nº 1 incorpora recursos digitales interactivos a través de la aplicación **PleIQ** y del **Papel Digital Caligrafix**, los cuales complementan y enriquecen las experiencias de aprendizaje propuestas en el cuaderno. La incorporación de herramientas digitales amplía las oportunidades de acceso al conocimiento, integrando distintos canales que responden a diversos estilos de aprendizaje.

De este modo, la tecnología se incorpora como un recurso educativo que aporta dinamismo a las actividades, favorece la participación activa de los niños y promueve el desarrollo progresivo de su autonomía, siempre desde un uso responsable y mediado.

En este contexto, la propuesta se desarrolla a través de un **enfoque transmedia**, que articula el cuaderno de actividades con recursos digitales interconectados y permite vincular las experiencias concretas de aprendizaje con las posibilidades del entorno digital.

Para acceder a estos recursos, el cuaderno incluye un **código de activación gratuito**, ubicado en el reverso de la portada.



Caligrafix + PLEIQ

Este cuaderno incluye 2 aplicaciones con recursos digitales y tecnologías educativas que puedes activar usando el siguiente código:

Raspe aquí

Código válido por un año una vez activada la cuenta. No es reutilizable.

1. Aplicación PleIQ

¡Combinamos los beneficios del aprendizaje físico y digital!

- ✓ Actividades educativas, interactivas y lúdicas con personajes 3D entre tus páginas.
- ✓ ¡Ayuda a que tus hijos aprendan de forma autónoma, con seguimiento del progreso en tiempo real!
- ✓ Uso responsable y seguro del tiempo en pantalla, habilitado por ti.

Potencia el aprendizaje de tus hijos en 3 sencillos pasos:

1. Descarga la aplicación PleIQ y crea tu perfil.

- ### -

2. Activa tu cuaderno ingresando el código de 9 dígitos.

5

3. Escanea los marcadores PleIQ para aprender con la educación aumentada.

2. Aplicación Caligrafix Papel Digital

¡Tus cuadernos de siempre en versión digital!

Puedes acceder a tu cuaderno para seguir practicando desde cualquier lugar. Solo debes ingresar a:

www.caligrafix.mx/papeldigital

y seguir los pasos para instalar la app en tu dispositivo móvil.

Aplicación PleIQ

PleIQ es un recurso tecnológico transmedia orientado al aprendizaje lúdico y adaptativo, que permite realizar seguimiento del progreso en tiempo real. Su diseño responde a criterios de educación digital efectiva para la primera infancia y promueve un uso seguro y responsable de la tecnología.



¿Qué beneficios brinda el cuaderno interactivo?

La integración del cuaderno con recursos digitales ofrece múltiples beneficios para el aprendizaje.



Los niños pueden interactuar con actividades digitales vinculadas a las páginas del cuaderno, las cuales refuerzan las habilidades trabajadas en el aula mediante propuestas lúdicas adaptadas a su nivel de desarrollo.

Entre sus principales aportes pedagógicos se destacan:

- Uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como recurso pedagógico que enriquece los procesos de aprendizaje al integrar distintos lenguajes, como el visual, sonoro e interactivo.
- Integración del trabajo del cuaderno con experiencias digitales y de realidad aumentada.
- Estrategias de juego (gamificación) que favorecen la motivación y participación de los niños.
- Rutas de aprendizaje personalizadas, que permiten avanzar según el ritmo de cada estudiante.
- Actividades breves, que favorecen la atención y participación de los niños.
- Accesibilidad y flexibilidad, que permiten acceder a los recursos dentro y fuera del aula.
- El apoyo al logro de los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.
- El apoyo al logro de los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

¿Cómo potencia la autonomía en niñas y niños esta aplicación?

La aplicación **PleIQ** potencia la autonomía de los estudiantes al utilizar un asistente virtual llamado Compañero, quien los guía y acompaña realizando las siguientes acciones:

- Vocaliza las instrucciones de cada actividad.
- Da sugerencias al estudiante cuando este presenta dificultad para lograr un objetivo.
- Ofrece refuerzos positivos, motivando a las y los niños a progresar.



¿Cómo usar la aplicación?

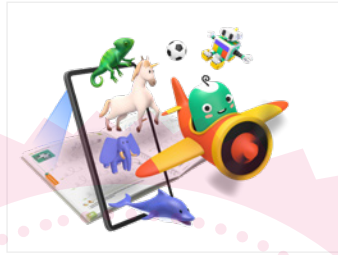
La propuesta de **Caligrafix + PleIQ** permite el uso de los recursos de manera conjunta e independiente, por lo que se puede utilizar tanto en el aula como en el hogar.

Asimismo, la plataforma envía **informes semanales** al correo electrónico del tutor registrado, con información sobre los avances y logros del estudiante. Esto permite realizar un seguimiento del proceso de aprendizaje y fortalecer la comunicación entre el hogar y el centro educativo.

Marcadores PleIQ

Algunas páginas del cuaderno incluyen **marcadores PleIQ**, que al ser escaneados con la aplicación conecta las actividades concretas de los cuadernos con las bondades del mundo digital y la realidad aumentada, acercando así a los niños al uso responsable de la tecnología.

Estos marcadores permiten enriquecer la experiencia de aprendizaje integrando el trabajo concreto con recursos digitales.



El cuaderno cuenta con **dos tipos de marcadores PleIQ**, ambos alineados con las actividades de cada página y con los Objetivos de Aprendizaje.

Marcadores de motivación

Estimulan visualmente a través de experiencias de **realidad aumentada**, despertando el interés y la curiosidad por la situación de aprendizaje.

Se recomienda utilizarlos al inicio de la actividad, con el propósito de contextualizar la temática, activar conocimientos previos y promover el diálogo.



Marcadores de ejercitación

Proponen experiencias interactivas que permiten a los niños ejercitar las habilidades trabajadas en el cuaderno mediante la app PleIQ, entregando retroalimentación inmediata y generando trazabilidad del aprendizaje.

Estos marcadores pueden utilizarse al inicio o al cierre de la clase, favoreciendo la reflexión, la planificación de estrategias, la autonomía y el desarrollo de habilidades metacognitivas.

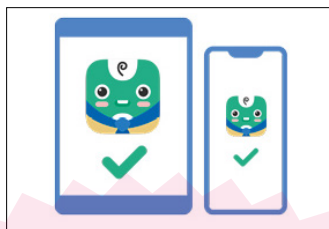
Se recomienda utilizarlos al inicio de la actividad, con el propósito de contextualizar la temática, activar conocimientos previos y promover el diálogo.



¿Cómo acceder a la aplicación PleIQ?

Para utilizarla es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Descarga la aplicación **PleIQ** y crea tu perfil.



2. Ingresa el **código de activación de 9 dígitos** incluido en tu cuaderno.

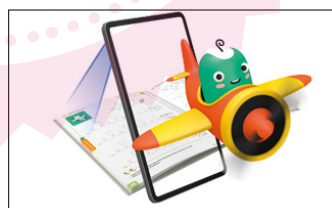


El **código es único** y permite instalar la aplicación en hasta seis dispositivos móviles.
Una vez activado, tiene una vigencia de un año.

3. Activa tu cuenta haciendo clic en el link que recibirás en tu correo electrónico.



4. Escanea los marcadores **PleIQ** del cuaderno ¡y descubre la magia!



Si deseas saber más acerca de la instalación de la app **PleIQ**, te invitamos a ver el siguiente tutorial de activación.



Papel Digital

Es una propuesta de **Caligrafix** que transforma el cuaderno en una versión digital interactiva, permitiendo que los niños continúen aprendiendo tanto en el aula como en el hogar, con la posibilidad de practicar las actividades cuantas veces sea necesario.

Este recurso amplía las oportunidades de aprendizaje, favorece la continuidad del trabajo pedagógico y complementa el uso del cuaderno impreso mediante una experiencia digital accesible y flexible.

Principales beneficios para el docente y los estudiantes:

- Permite proyectar las páginas del cuaderno en la sala de clases, facilitando la explicación de las actividades, la observación conjunta y la mediación pedagógica.
- Diversifica las herramientas didácticas del docente, promoviendo el uso pedagógico y responsable de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Facilita la ejercitación y el aprendizaje autónomo de los niños, respetando sus ritmos y necesidades.
- Ofrece acceso fácil y rápido al contenido desde distintos espacios, posibilitando su uso tanto en el aula como en el hogar.
- Favorece la participación de las familias, permitiendo que madres, padres o cuidadores acompañen y apoyen el aprendizaje desde el hogar.

¿Cómo acceder a Caligrafix Papel Digital?

1. Descarga la aplicación Caligrafix Papel Digital.



2. Crea tu cuenta.



3. ¿Cómo activar tu cuaderno?

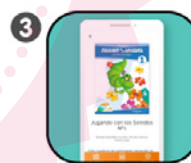
Una vez creada tu cuenta de acceso, puedes comenzar a registrar los cuadernos que quieras utilizar en versión digital. Para eso, debes seguir los siguientes pasos.



1 Inicia sesión ingresando el correo electrónico y contraseña de tu cuenta



2 Ingresa o escanea el código de activación ubicado al reverso de la portada del cuaderno.



3 Confirma que el cuaderno corresponda al que quieres activar.



4 Asigna los usuarios que podrán acceder al recurso digital.



5 ¡Listo! En la sección "Mis cuadernos" encontrarás el acceso a las actividades en versión digital de tu cuaderno Caligrafix.

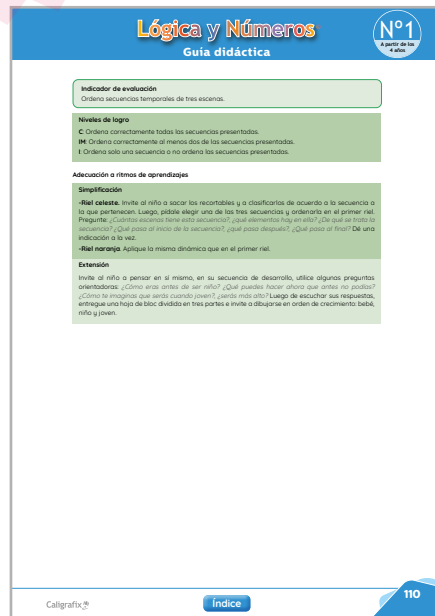
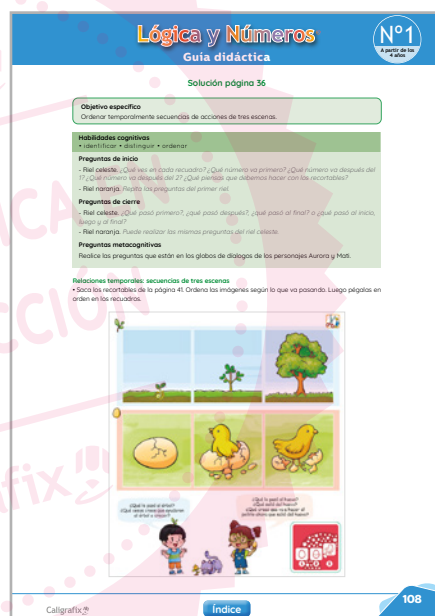
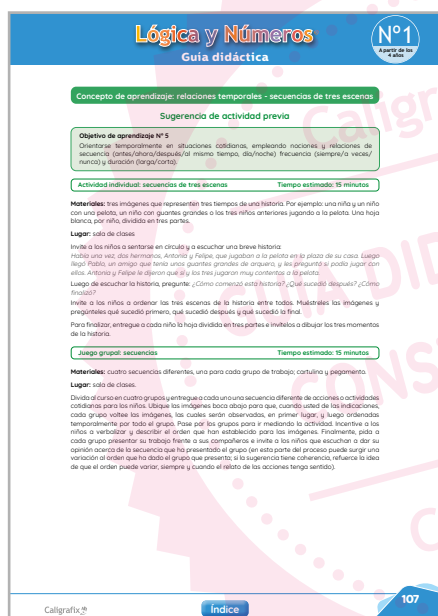
Desde tu cuenta podrás administrar los perfiles de los niños que utilizarán el cuaderno en su versión digital, activar nuevos cuadernos que adquieras posteriormente y configurar o editar tus datos de forma sencilla.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Esta guía didáctica entrega orientaciones para el trabajo pedagógico con el cuaderno **Lógica y Números® Nº 1**, fortaleciendo el rol del docente en la planificación, mediación y evaluación de experiencias de aprendizaje lúdicas, significativas e intencionadas.

La guía se organiza, al igual que el cuaderno del estudiante, en las siguientes unidades conceptuales: **Orientación espacial; Orientación temporal; Comparación, clasificación y seriación; Geometría; Patrones y Cuantificación**. Esta estructura facilita el uso articulado de ambos recursos y permite visualizar la progresión de los aprendizajes.

La presentación de las actividades en la guía didáctica sigue la misma secuencia que el cuaderno del estudiante, lo que permite al docente observar el desarrollo gradual de los contenidos y planificar intervenciones pedagógicas oportunas.



ORIENTACIONES DE USO DEL CUADERNO

El cuaderno **Lógica y Números® Nº 1** se utiliza como un recurso de apoyo para representar y registrar experiencias matemáticas que previamente han sido exploradas mediante juegos, material concreto y situaciones de aprendizaje en el aula.

Para favorecer un aprendizaje significativo en los niños, se sugiere considerar las siguientes orientaciones:

Trabajar primero desde la experiencia concreta

Antes de realizar las actividades del cuaderno, es recomendable que los niños participen en juegos, manipulaciones y situaciones de exploración que les permitan vivenciar el contenido matemático de manera directa.

Utilizar el cuaderno como instancia de representación

Las actividades gráficas permiten que los niños registren, organicen o comuniquen lo que han explorado previamente a través del juego y del uso de material concreto.

Favorecer la observación y la conversación

Antes de comenzar cada actividad, el docente puede invitar a los niños a observar la página, comentar lo que ven y anticipar qué deberán hacer, promoviendo el diálogo y la participación.

Adaptar las actividades según el grupo

El docente o mediador puede reorganizar el orden de algunas páginas, ajustar las instrucciones o complementar las actividades según las características y necesidades del grupo.

Complementar con material manipulativo

Muchas actividades del cuaderno pueden enriquecerse utilizando objetos concretos, recortables, fichas u otros recursos, que permitan a los niños explorar los conceptos matemáticos de manera más activa y significativa.

ORIENTACIONES PARA TRABAJAR LAS PÁGINAS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y DESAFÍOS

En el cuaderno **Lógica y Números® Nº 1**, la resolución de problemas se propone como una instancia para que los niños utilicen de manera integrada las habilidades matemáticas desarrolladas durante la unidad.

En educación inicial, resolver problemas no se limita a realizar operaciones numéricas. También incluye situaciones de comparación, clasificación, seriación, patrones y relaciones espaciales o temporales, en las que los niños deben observar, analizar la información disponible y proponer posibles soluciones.

Por esta razón, las páginas de **resolución de problemas y desafíos** se ubican al **final de cada unidad**. Su propósito es invitar a los niños a aplicar lo aprendido en situaciones nuevas, promoviendo el análisis, la reflexión y la toma de decisiones.

En estas actividades, el cuaderno **no propone una estructura única de resolución**, ya que el objetivo es que los niños puedan **explorar distintas estrategias y desarrollar su propio razonamiento**. De este modo, el foco no está únicamente en la respuesta correcta, sino en el proceso que los estudiantes utilizan para analizar la situación y buscar posibles soluciones.

Orientaciones para su implementación

Para acompañar el desarrollo de las actividades del cuaderno se sugiere:

- **Favorecer la comprensión de la situación**

Invitar a los niños a observar la imagen o la situación planteada, describir lo que ocurre y comentar qué creen que deben resolver. En el caso de los niños más pequeños, puede ser útil formular preguntas que orienten la observación y ayuden a focalizar la atención en los elementos relevantes de la situación.

- **Permitir la exploración de distintas estrategias**

Los niños pueden utilizar diferentes formas de resolver la situación, como contar, comparar, dibujar, utilizar material concreto o explicar sus ideas oralmente. En estas edades, resulta especialmente pertinente ofrecer apoyo mediante objetos o representaciones que permitan explorar la situación de manera más concreta.

- **Fomentar la explicación de los procedimientos**

Invitar a los niños a comentar cómo resolvieron el desafío y qué pensaron para llegar a su respuesta. El docente puede apoyar este proceso formulando preguntas que ayuden a explicitar las acciones realizadas o las decisiones tomadas.

- **Valorar diferentes formas de resolución**

Reconocer que pueden existir distintos caminos para resolver un problema, promoviendo el intercambio de ideas entre los estudiantes y valorando especialmente las estrategias utilizadas y los intentos de explicación de los niños.

COMPONENTES DE LA GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica organiza el trabajo a partir de una **secuencia pedagógica progresiva**, que avanza desde la comprensión del concepto y la experiencia concreta hacia su aplicación y representación gráfica en el cuaderno. Esta organización busca favorecer aprendizajes significativos y acordes al desarrollo infantil.

La secuencia de trabajo se estructura en tres momentos:

1. Presentación del concepto

Se introduce el **concepto o habilidad matemática** que se abordará, acompañado de orientaciones que ayudan al docente a comprender su sentido dentro del desarrollo del pensamiento matemático en educación inicial.

2. Actividad previa

Se propone una **actividad lúdica y vivencial**, orientada a que los niños exploren el concepto mediante el movimiento, la manipulación de objetos o la interacción con el entorno, favoreciendo la construcción del aprendizaje desde la experiencia.

3. Desarrollo de la página del cuaderno

Se presentan **orientaciones para trabajar la página del cuaderno**, con el propósito de acompañar la actividad, guiar la mediación docente y favorecer la reflexión sobre lo aprendido.

Cada página de la guía didáctica incorpora los siguientes elementos:

- **Concepto de aprendizaje:** Contenido central que se desarrolla en la unidad y que orienta el trabajo de las actividades.
- **Objetivo de Aprendizaje:** Describe de manera clara, concreta y observable lo que se espera que logren los niños. Estos objetivos han sido extraídos de forma textual del *Programa Pedagógico para Primer y Segundo Nivel de Transición*.
- **Sugerencias de actividades previas:** Propuestas orientadas a motivar y preparar a los niños antes de trabajar las actividades del cuaderno, permitiendo activar conocimientos previos y vincular experiencias anteriores con los nuevos aprendizajes.
- **Habilidades cognitivas:** Procesos o destrezas que se desarrollan a través de las actividades propuestas.
- **Objetivo específico:** Precisa el aprendizaje que se espera lograr en cada actividad, desglosando el Objetivo de Aprendizaje general.
- **Preguntas de inicio:** Buscan activar conocimientos previos, promover la observación y favorecer el uso del lenguaje matemático.
- **Preguntas de cierre:** Invitan a reflexionar sobre lo realizado, profundizar en los contenidos y transferir los aprendizajes a otras situaciones.
- **Soluciones:** Presentan las respuestas esperadas junto con orientaciones metodológicas que apoyan la revisión y retroalimentación del trabajo realizado.
- **Indicador de evaluación:** Describe el logro esperado y permite valorar el desempeño de los niños mediante una evaluación formativa basada en la observación del proceso.

- **Niveles de logro:** Definen conductas observables asociadas al indicador de evaluación, permitiendo categorizar el desempeño en distintos niveles.

Nomenclatura utilizada:

C: Consolidado (responde a lo esperado)

IM: Intermedio (en proceso)

I: Inicial (requiere mediación)

- **Adecuación a ritmos de aprendizaje:** Propuestas de adecuación para las actividades del cuaderno, que incluyen simplificación en la formulación de instrucciones y el uso de material concreto, así como actividades de extensión para ampliar el aprendizaje según las necesidades educativas de los niños.





UNIDAD 1

Orientación espacial

La **orientación espacial** es la capacidad que desarrollan los niños para comprender y utilizar las relaciones entre su cuerpo, los objetos y el entorno, reconociendo posiciones, direcciones y trayectorias en distintas situaciones de la vida cotidiana.

Se trata de una habilidad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite realizar actividades como leer, escribir, ubicar objetos, desplazarse en el espacio y diferenciar direcciones. Por esta razón, constituye una base importante para múltiples aprendizajes posteriores.

En el ámbito matemático, la orientación espacial contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, ya que prepara a los niños para organizar información en el espacio, interpretar representaciones y abordar progresivamente contenidos matemáticos más complejos.

Cómo se aborda en el cuaderno

El cuaderno trabaja la orientación espacial principalmente a través de:

- **Representaciones pictóricas**, mediante imágenes que remiten a situaciones y objetos reales.
- **Representaciones gráficas**, como esquemas simples, recorridos, flechas y marcas.

Complemento desde la guía didáctica

La guía didáctica amplía este trabajo mediante experiencias directas, lúdicas y concretas, que incluyen:

- exploración corporal
- manipulación de objetos
- interacción con el entorno

Rol del docente

Durante estas experiencias, el docente cumple un rol clave al:

- observar cómo los niños **se orientan y se desplazan en el espacio**,
- promover la **descripción de posiciones y direcciones**,
- modelar el **uso del vocabulario espacial**.

Páginas del texto del estudiante:

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.

Vocabulario matemático asociado a la orientación espacial

Tipo de relación	Conceptos
Posición	arriba-abajo, encima-debajo, dentro-fuera
Ubicación	delante-detrás, entre, al lado de, de frente-de espaldas
Lateralidad	izquierda-derecha
Distancia	cerca-lejos

Vocabulario adecuado

El uso intencionado del lenguaje para nombrar posiciones, direcciones y relaciones espaciales resulta fundamental para fortalecer y consolidar este aprendizaje.

Arriba y encima son palabras que utilizamos con frecuencia para describir la posición de personas u objetos en el espacio. Aunque su significado es similar, presentan diferencias que es importante considerar al momento de usarlas.

Arriba se emplea para indicar que algo o alguien se encuentra en la parte más alta de un espacio o se desplaza en esa dirección.

Ejemplo: *El pájaro está **arriba**, en el árbol.*

Encima, en cambio, se utiliza cuando un objeto está sobre otro, estableciendo una relación directa de contacto entre ambos.

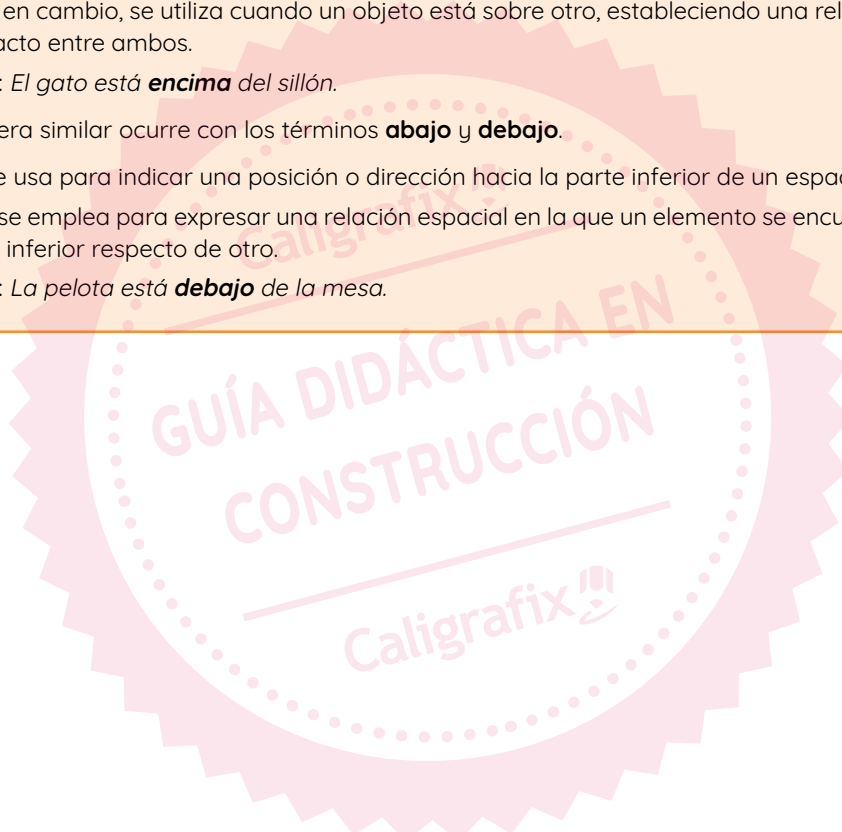
Ejemplo: *El gato está **encima** del sillón.*

De manera similar ocurre con los términos **abajo** y **debajo**.

Abajo se usa para indicar una posición o dirección hacia la parte inferior de un espacio.

Debajo se emplea para expresar una relación espacial en la que un elemento se encuentra en una posición inferior respecto de otro.

Ejemplo: *La pelota está **debajo** de la mesa.*



Concepto de aprendizaje: arriba - abajo

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: arriba - abajo

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: pelotas para cada niño o cualquier otro objeto que todos puedan tener (estuche, lápices, gomas, cuadernos, etc)

Lugar: sala de clases o patio.

Muestre a los niños una pelota y dígales que esta puede estar arriba o abajo. Tome la pelota y llévela con los brazos hacia arriba y, luego, lleve la pelota hacia abajo, bajando los brazos lo más posible.



Después, entregue a cada niño una pelota o cualquier otro objeto de la sala de clases. Pídales moverlo siguiendo las siguientes indicaciones: *Pelota arriba. Pelota abajo.*

Posteriormente, tome su pelota y llévela hacia arriba y pregunte a los niños: *¿La pelota está arriba o abajo?* Lleve la pelota hacia abajo y vuelva a realizar la misma pregunta.

Puede seguir realizando la misma dinámica con otros objetos de la sala.

También puede preguntar por elementos que están en la sala de clases. Por ejemplo: *¿Las luces están arriba o abajo de nosotros? ¿Las sillas están arriba o abajo del techo?*

Si en el jardín o colegio cuentan con juegos como el balancín, puede llevar a los niños para que experimenten la ubicación *arriba* y *abajo* con sus propios cuerpos.

Solución página 7

Objetivo específico

Identificar las nociones de dirección arriba y abajo según referencia dada.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • diferenciar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cuántos perros hay? ¿Qué animales ves en la imagen?, ¿dónde está este perro? (señalando el de arriba), ¿está arriba o abajo?, ¿dónde está el otro perro?, ¿cuál está más cerca del suelo?, ¿qué significa estar arriba?, ¿qué significa estar abajo?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuántos gatos hay? ¿Qué animales aparecen?, ¿dónde está este gato? (señalando el de la ventana), ¿está arriba o abajo?, ¿cuál está más cerca del suelo?, ¿qué parte del dibujo te ayudó a darte cuenta?

Preguntas de cierre

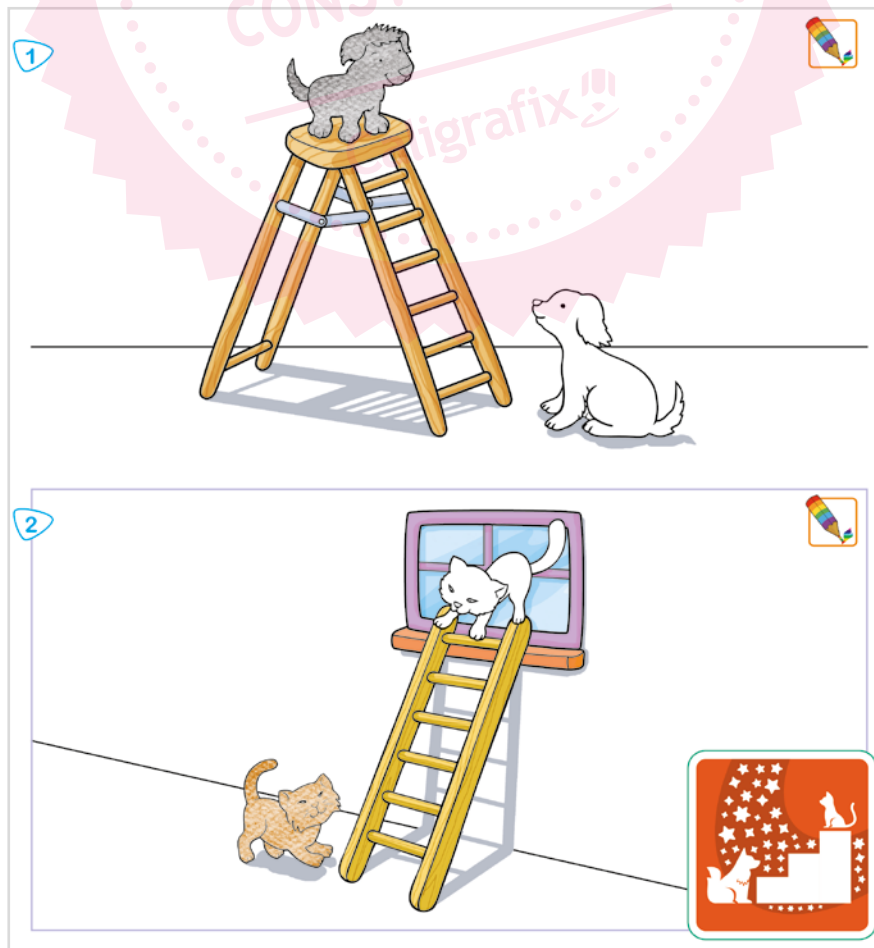
- Actividad 1. ¿Qué perro pintaste en la actividad 1? ¿Qué perro pintaste?, ¿por qué ese está arriba?, ¿dónde está el otro perro?, ¿qué miraste para saber cuál estaba abajo?

- Actividad 2. ¿Qué gato pintaste en la actividad 2? ¿Qué gato pintaste?, ¿por qué está abajo?, ¿qué miraste para decidir? Si el gato baja la escalera, ¿seguiría estando arriba?

Ubicación: arriba - abajo

1. ¿Dónde están los perros? Pinta el perro que está **arriba**.

2. ¿Dónde están los gatos? Pinta el gato que está **abajo**.



Marcador página 7

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar la posición de los animales en RA y reconocer las nociones espaciales arriba y abajo.

Habilidades trabajadas

Observar - Identificar - Diferenciar



Indicador de evaluación

Identifica noción arriba y abajo de acuerdo a la ubicación del animal señalado.

Niveles de logro

C: Identifica la ubicación de los animales en ambas actividades.

IM: Identifica la ubicación de los animales solo en una de las actividades.

I: No identifica la ubicación de los animales en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizaje

Simplificación

- **Actividad 1.** Pregunte al niño por la posición de cada animal de la imagen. Señale a cada perro y pregunte: *¿Este perro, dónde está? ¿Este otro perro, dónde está? ¿Qué perro está arriba de la escalera?*

- **Actividad 2.** Señale a cada gato y pregunte: *¿Este gato, dónde está? ¿Este otro gato, dónde está? ¿Qué gato está arriba de la escalera? ¿Qué gato está abajo?*

Extensión

Pida al niño mostrar o representar con elementos de su entorno o de la sala de clases algo que esté arriba y algo que esté abajo.

Solución página 8

Objetivo específico

Identificar las nociones de dirección arriba y abajo según referencia dada.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • diferenciar • aplicar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué animales aparecen en la imagen?, ¿hay palomas en el techo?, ¿hay palomas en el suelo?, ¿cuáles crees que están arriba y cuáles están abajo?

- Actividad 2. ¿Qué tienen en las manos los niños?, ¿cómo están sus brazos?, ¿hay niños con los brazos arriba?, ¿hay niños con los brazos abajo?, ¿qué crees que hay que hacer con los pompones?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuáles palomas encerraste con color azul?, ¿por qué esas están arriba?, ¿cuáles encerraste con color rojo?, ¿cómo supiste que estaban abajo?

- Actividad 2. ¿A qué niños les pintaste los pompones azules?, ¿por qué?, ¿a cuáles les pintaste los pompones rojos?, ¿cómo supiste si los brazos estaban arriba o abajo?, ¿qué hiciste primero para resolver la actividad?

Ubicación: arriba - abajo

1. ¿Dónde están las palomas? Encierra de color azul las palomas que están **arriba** y de color rojo las palomas que están **abajo**.

2. Observa a los niños. ¿Qué hacen? Pinta con azul los pompones de los niños que tienen los brazos **arriba** y con rojo los pompones de los niños que tienen los brazos **abajo**.



Indicador de evaluación

Aplica nociones de ubicación arriba y abajo, de acuerdo con instrucciones dadas.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente las nociones de ubicación arriba y abajo en ambas actividades.

IM: Aplica correctamente las nociones de ubicación arriba y abajo solo en una de las actividades.

I: No aplica correctamente las nociones de ubicación arriba y abajo.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Enfoque la atención del niño en una parte de la imagen a la vez. Puede cubrir el sector inferior de la ilustración y trabajar primero solo con las palomas que están arriba. Señálelas y pregunte: *¿Estas palomas están arriba o abajo?* Luego indique el color que corresponde y pida al niño que las encierre. A continuación, descubra la parte inferior de la imagen y repita el procedimiento con las palomas que están abajo, guiando verbalmente cada paso antes de que el niño marque las figuras.

- **Actividad 2.** Enfoque la atención del niño en un personaje a la vez. Puede cubrir parcialmente la imagen para observar solo a un niño. Señale sus brazos y pregunte: *¿Sus brazos están arriba o abajo?* Luego indique el color que corresponde antes de pintar: *si los brazos están arriba, pinta los pompones de color azul; si están abajo, pinta los pompones de color rojo.* Repita el procedimiento con cada niño, guiando verbalmente paso a paso.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a buscar en la imagen otros elementos que estén arriba y otros que estén abajo, por ejemplo, el techo de la casa, el árbol o el suelo. Pídale que los señale y los nombre oralmente utilizando las nociones espaciales trabajadas. También puede invitarlo a representar con su cuerpo qué significa estar arriba y estar abajo, reforzando el vocabulario de manera lúdica.

- **Actividad 2.** Invite al niño a representar con su propio cuerpo la posición de los brazos de los niños de la imagen. Luego pídale que explique oralmente quiénes tenían los brazos arriba y quiénes abajo, utilizando las nociones espaciales trabajadas. También puede pedirle que busque en la sala otros ejemplos de arriba y abajo y los nombre.

Concepto de aprendizaje: cerca - lejos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: cerca - lejos

Tiempo estimado: 15 minutos

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

Lugar: patio o sala de clases.

Muestre a los niños un juguete y explíqueles que dejará el juguete en un lugar de la sala o del patio. Forme grupos de cinco niños y con cada grupo acérquese y aléjese del juguete, dando las siguientes indicaciones: *Ahora todos cerca del juguete. Ahora todos lejos del juguete.* También puede variar la indicación y preguntar a cada grupo: *¿Ahora estamos cerca o lejos del juguete?*

Haga la misma pregunta al estar cerca o lejos del juguete. Realice la misma dinámica con cada grupo de niños.

Luego, deje el juguete en una parte de la sala o de patio y pídale a cada niño que identifique si se encuentra lejos o cerca del juguete. Es importante antes de hacer la actividad determinar con los niños qué distancia es considerada cerca y cuál es considerada lejos.

Los que se encuentran cerca se ponen de pie, y los que se encuentran lejos se agachan.

Puede ir cambiando la ubicación del juguete, para que todos los niños puedan estar cerca y lejos de él.

Para reforzar el concepto cerca y lejos, puede pedirle a cada niño que señale qué compañeros se sientan cerca de él y qué compañeros se sientan lejos de él. También puede realizar preguntas en relación al espacio físico del colegio o jardín. Por ejemplo: *¿Qué sala está más cerca de la nuestra?, ¿Qué sala está más lejos?, ¿El kiosko está lejos o cerca de nuestra sala?, ¿Cómo sabemos cuándo algo está cerca o lejos? etc.*

Solución página 9

Objetivo específico

Distinguir nociones de distancia cerca y lejos respecto de un punto de referencia dado.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • distinguir

Preguntas de inicio

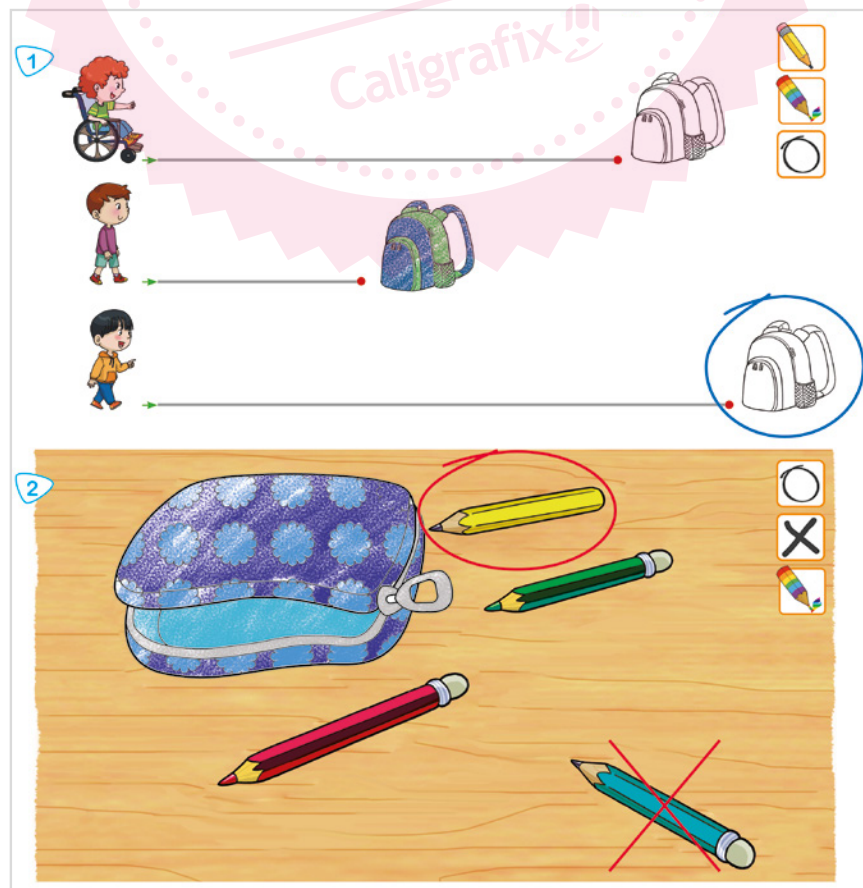
- Actividad 1. ¿Cuántos niños hay en la imagen? ¿Cuántas mochilas? ¿Las mochilas están a la misma distancia de cada niño? ¿Quién tiene la mochila más cerca? ¿Quién tardará más en llegar a su mochila?
- Actividad 2. ¿Qué útiles escolares hay sobre la mesa? ¿Cuántos lápices? ¿Cuántos estuches? ¿De qué colores son los lápices? ¿De qué color es el lápiz que está más cerca del estuche? ¿De qué color es el lápiz que está más lejos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo sabes que niño tenía la mochila más lejos? ¿Cómo sabes que niño tiene la mochila más cerca? ¿En que te fijaste?
- Actividad 2. ¿Cómo identificaste el lápiz que está más lejos del estuche?

Distancia: cerca - lejos

1. Traza el trayecto que debe hacer cada niño para llegar a su mochila.
¿Qué niño tiene su mochila más **cerca**? Pinta su mochila.
¿Qué niño tiene su mochila más **lejos**? Encierra su mochila.
2. Encierra el lápiz que está más **cerca** del estuche y marca con una **X** el que está más **lejos**. Luego, pinta el estuche con tus colores favoritos.



Indicador de evaluación

Distingue nociones de distancia cerca y lejos en actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Distingue las nociones de distancia cerca y lejos en ambas actividades.

IM: Distingue las nociones de distancia cerca y lejos solo en una de las actividades.

I: No distingue las nociones de distancia cerca y lejos en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Con una hoja o algún elemento tape al primer niño y su mochila, esto con el propósito de dejar solo dos alternativas. Pregunte: *¿Qué niño tiene su mochila más cerca? Pinta su mochila. ¿Qué niño tiene la mochila más lejos? Encierra la mochila*

- **Actividad 2.** Tape con su mano el lápiz amarillo y el lápiz verde. Luego pregunte: *¿Qué lápiz está más lejos del estuche?*

Esta actividad también puede hacerla de manera concreta, ubicando el estuche del niño con algunos lápices en la misma posición que aparecen en la imagen, pidiéndole al niño que señale el lápiz que está más cerca del estuche y el que está más lejos del estuche. También puede simplificar más esta actividad, dejando solo dos lápices alrededor del estuche, uno cerca y otro lejos. Otra opción es pedir al niño que él ubique los lápices en la distancia que se le señala. Por ejemplo: *coloca el lápiz amarillo cerca del estuche, coloca el lápiz celeste lejos del estuche.*

Extensión

- **Actividad 1.** Pida que dibuje una mochila lejos del segundo niño y otra mochila cerca del tercer niño.

- **Actividad 2.** Pregunte al niño: *¿Qué lápiz es más grande? ¿Qué lápiz no tiene goma?*

Solución página 10

Objetivo específico

Distinguir nociones de distancia cerca y lejos respecto de un punto de referencia dado.

Habilidades cognitivas

• identificar • distinguir • aplicar

Preguntas de inicio

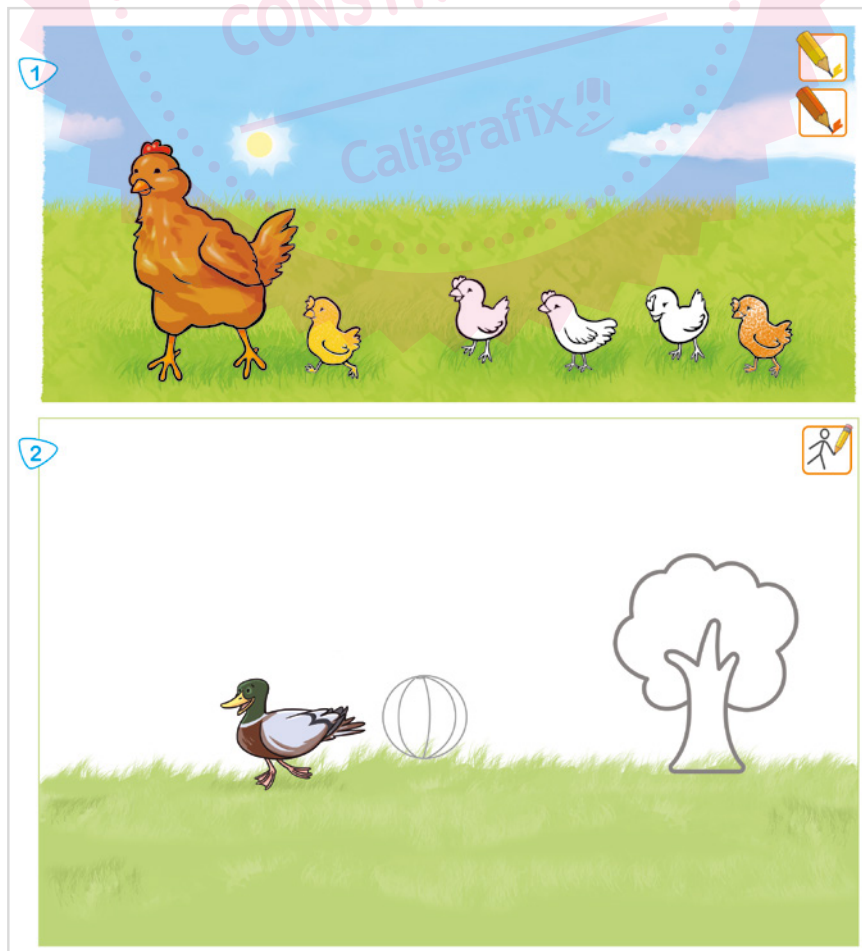
- Actividad 1. ¿Qué animales aparecen?, ¿cuántos pollitos ves?, ¿dónde está la gallina?, ¿todos los pollitos están igual de cerca de ella?, ¿qué crees que significa estar más cerca o más lejos?
- Actividad 2. ¿Qué animal aparece?, ¿dónde está el pato?, ¿qué crees que hay que hacer en esta actividad?, ¿qué significa dibujar algo cerca o lejos de él?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál pollito pintaste de color amarillo?, ¿cuál pintaste de color naranja?, ¿cómo supiste cuál estaba más lejos?, ¿cómo supiste cuál estaba más cerca?, ¿qué hiciste para decidir?
- Actividad 2. ¿Dónde dibujaste la pelota?, ¿dónde dibujaste el árbol?, ¿qué elemento dibujaste lejos del pato?, ¿qué hiciste primero para resolver la actividad?

Distancia: cerca - lejos

1. ¿Qué ves en la imagen? Pinta de color amarillo el pollito que está más **cerca** de la gallina y de color naranja el que está más **lejos**.
2. Dibuja una pelota **cerca** del pato y un árbol **lejos** de él.



Indicador de evaluación

Aplica las nociones de distancia cerca y lejos en las actividades planteadas.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente las nociones de cerca y lejos en ambos desafíos planteados.

IM: Aplica correctamente las nociones de cerca y lejos solo en uno de los desafíos planteados.

I: No aplica correctamente las nociones de cerca y lejos en los desafíos planteados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividades 1.** Enfoque la atención del niño en un pollito a la vez. Puede cubrir parte de la imagen y comparar solo dos elementos: la gallina y un pollito. Pregunte: *¿Este pollito está cerca o lejos de la gallina?* Luego indique el color que corresponde antes de pintar.

- **Actividad 2.** Antes de dibujar, pida al niño que señale con el dedo un lugar cerca del pato y otro lejos de él. Luego guíe paso a paso qué debe dibujar en cada lugar.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar nuevamente la imagen y a elegir dos pollitos distintos. Pídale que explique cuál está más cerca y cuál está más lejos de la gallina, y que justifique su respuesta señalando la distancia entre ellos. Luego, puede pedirle que imagine que la gallina se mueve de lugar y preguntar: *Si la gallina estuviera aquí, ¿cuál pollito quedaría más cerca y cuál más lejos?* Esta variación promueve la comparación y la anticipación.

- **Actividad 2.** Pida al niño que agregue un nuevo dibujo en la escena (por ejemplo, una casa o una flor) y que decida si estará cerca o lejos del pato. Luego, invítelo a explicar por qué lo ubicó en ese lugar y a comparar su dibujo con la pelota y el árbol ya realizados, indicando cuál quedó más cerca y cuál más lejos.

Concepto de aprendizaje: dentro - fuera

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: dentro - fuera

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tiza o cinta adhesiva.

Lugar: patio.

Trace con tiza o cinta un cuadrado grande en el patio, con un perímetro suficiente para que todos los niños quepan en él. Pida a los niños que se ubiquen, de pie, en la línea del perímetro del cuadrado y que salten según las indicaciones que se les vayan entregando, por ejemplo:

- Todos, salten dentro del cuadrado.
- Todos, salten fuera del cuadrado.
- Las niñas, salten dentro del cuadrado.
- Los niños, salten fuera del cuadrado.
- Las niñas, se quedan dentro del cuadrado y, los niños, se quedan fuera del cuadrado, etc.

Para ir variando la actividad, puede elegir a un voluntario para que él dé las instrucciones a sus compañeros.

Juego grupal: dentro - fuera

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: una caja de cartón con tapa y cuatro juguetes a elección.

Lugar: sala de clases o patio.

Invite a los niños a sentarse en círculo y presente una caja tapada con los objetos dentro de ella y pregunte: *¿Qué puede haber dentro de la caja?, ¿será algo grande o pequeño?*

El objetivo es que los niños adivinen lo que hay dentro de la caja, si es que no aciertan, se les pueden dar pistas que los ayuden a adivinar. Por ejemplo: *Uno de los objetos es pequeño, de plástico y se puede usar 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". Realice lo mismo con los demás objetos.

Luego, presente los 4 juguetes y sin que los niños los vean, esconda uno en el interior de la caja. Luego les pregunta: *¿Cuáles juguetes están fuera de la caja? ¿Qué juguete estará dentro de la caja?*

Los niños deben observar e identificar el juguete que está dentro, deduciendo por descarte.

Se realiza la actividad las veces que considere necesario, para consolidar los conceptos "dentro-fuera".

Solución página 11

Objetivo específico

Distinguir las nociones de ubicación dentro y fuera de acuerdo a referencia dada.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • diferenciar

Preguntas de inicio

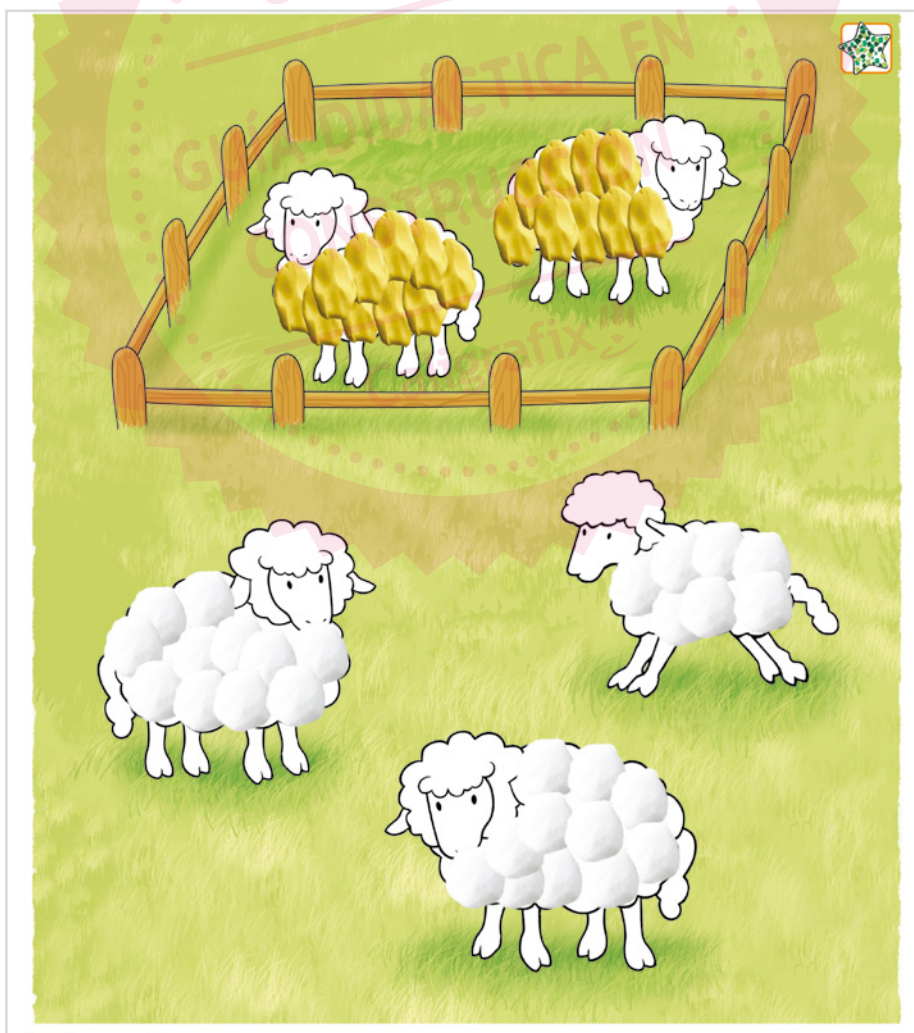
¿Qué animales hay en la imagen? ¿Cuántos hay? ¿Dónde están ubicados?

Preguntas de cierre

¿Dónde hay 2 ovejas? ¿Dónde hay 3 ovejas? ¿Cuántas ovejas hay fuera del corral? ¿Dónde están las ovejas que decoraste con plastilina? ¿Dónde están las ovejas que decoraste con algodón?

Ubicación: dentro - fuera

- Rellena con plastilina las ovejas que están **dentro** del corral y con algodón las que están **fuera**.
¿Cuántas ovejas están **dentro** del corral?



Indicador de evaluación

Identifica la ubicación dentro y fuera en una imagen.

Niveles de logro

C: Identifica la ubicación de las ovejas que están dentro y fuera del corral

IM: Identifica solo la ubicación de las ovejas que están dentro o fuera del corral.

I: No identifica la ubicación de las ovejas respecto del corral.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Antes de rellenar con el material, diga al niño que en el interior del corral hay 2 ovejas y pídale que se las muestre. Una vez que el niño las haya rellenado, pregunte: *¿Cuáles ovejas rellenaste? ¿Rellenaste las que están dentro o las que están fuera del corral?*

Luego, pídale que rellene con algodón las ovejas que están fuera del corral. Al finalizar, pregunte: *¿Dónde están las ovejas que rellenaste con algodón? ¿Dónde están las ovejas que rellenaste con plastilina?*

Extensión

Pida al niño que piense en otro animal que podría estar dentro de un corral y que lo modele con plastilina; luego pídale que se dibuje a sí mismo fuera del corral.

Solución página 12

Objetivo específico

Distinguir las nociones de ubicación dentro y fuera de acuerdo a referencia dada.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • clasificar

Preguntas de inicio

¿Qué hay en la imagen? ¿Qué llevas dentro de tu mochila? ¿Qué cosas podemos traer al colegio?
¿Qué objetos no podrías traer dentro de tu mochila?

Preguntas de cierre

¿Qué elementos podemos traer al colegio? ¿Dónde pegaste los elementos que podemos traer al colegio? ¿Qué elementos no podemos traer? ¿Dónde pegaste los elementos que no podemos traer al colegio? ¿Por qué no podemos traer la cama al colegio? ¿Por qué no podemos traer el refrigerador al colegio?

Ubicación: dentro - fuera

- Busca los stickers de la página 161.
- Pega **dentro** de la mochila los elementos que podrías llevar en ella, y **fuera** de la mochila los que no podrías llevar. ¿Qué objetos pegaste **dentro**? ¿Cuáles pegaste **fuera**? ¿Por qué?



*El peluche también se podría considerar como un elemento que se puede llevar a clases, la solución es solo referencial.

Marcador página 12

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en ejercitar los conceptos espaciales dentro y fuera, ubicando objetos en una caja de juguetes según las instrucciones.

Habilidades trabajadas

Identificar - Comparar - Clasificar



Indicador de evaluación

Aplica los conceptos dentro y fuera en la actividad planteada.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente los conceptos dentro y fuera en la actividad planteada.

IM: Aplica correctamente solo el concepto dentro o fuera en la actividad planteada.

I: No aplica correctamente los conceptos dentro y fuera en la actividad planteada.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Primero, tenga a mano los stickers que se utilizaran en la actividad. Pídale al niño que nombre los elementos que ve en los stickers y luego pregunte: *¿Cuáles de estos elementos puedes llevar al colegio?* *¿Cuáles no puedes llevar al colegio?* Una vez que los indique, pídale que los pegue dentro de la mochila. *¿Cuáles no puedes llevar al colegio?*

Una vez que el niño haya clasificado los elementos, pida que pegue los elementos que puede llevar al colegio dentro de la mochila y, una vez que los haya pegado, pídale que ahora pegue, fuera de la mochila, los que no puede llevar.

Si es necesario, puede llevar a cabo la actividad de manera concreta pidiendo al niño que identifique los elementos que están dentro de una mochila. Luego, pídale sacar algunos elementos de ella y pregunte: *¿Qué elementos están fuera de la mochila?*

Extensión

Invite al niño a dibujar otros elementos que pueda traer al colegio dentro de la mochila y otros elementos, que no pueda traer al colegio, fuera de la mochila.

Concepto de aprendizaje: encima - debajo

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: encima - debajo

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: mesas, sillas y útiles que se encuentren dentro de la sala (lápices, estuche, tijeras, etc.).

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a formar grupos de 5 integrantes y a escoger útiles escolares de la sala de clases. Invite a cada grupo a ubicarse alrededor de una mesa y de una silla, todos mirando hacia el centro.

Pregunte de manera general: *¿Qué actividad creen que realizaremos con nuestros útiles escolares?*

Luego, invite a los niños a ubicar los útiles que tienen, siguiendo las instrucciones: *Materiales encima de la mesa, materiales debajo de la mesa, materiales encima de la silla, materiales debajo de la silla.*

Invite a los grupos a escoger a uno de sus integrantes para que dé las instrucciones utilizando los conceptos "encima- debajo".

Lo ideal es que todos los niños del grupo puedan participar dando las instrucciones.

Al finalizar, realice las siguientes preguntas: *¿Dónde ubicaron los materiales?*

Juego grupal: encima - debajo

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: mesas y sillas de la sala.

Lugar: sala de clases.

Los niños deben estar sentados en sus puestos.

Señale al curso que dará instrucciones, las cuales ellos deberán realizar lo más rápido posible. Comience con instrucciones sencillas: *Pongan las manos encima de la mesa. Lleven sus manos debajo de la mesa. Ubiquen los brazos encima de la mesa. Pongan la cabeza debajo de la mesa, etc.*

Una vez que los niños ya dominan las instrucciones simples, continúe 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.*

Solución página 13

Objetivo específico

Distinguir las nociones de ubicación encima y debajo de acuerdo a referencia dada.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • diferenciar

Preguntas de inicio

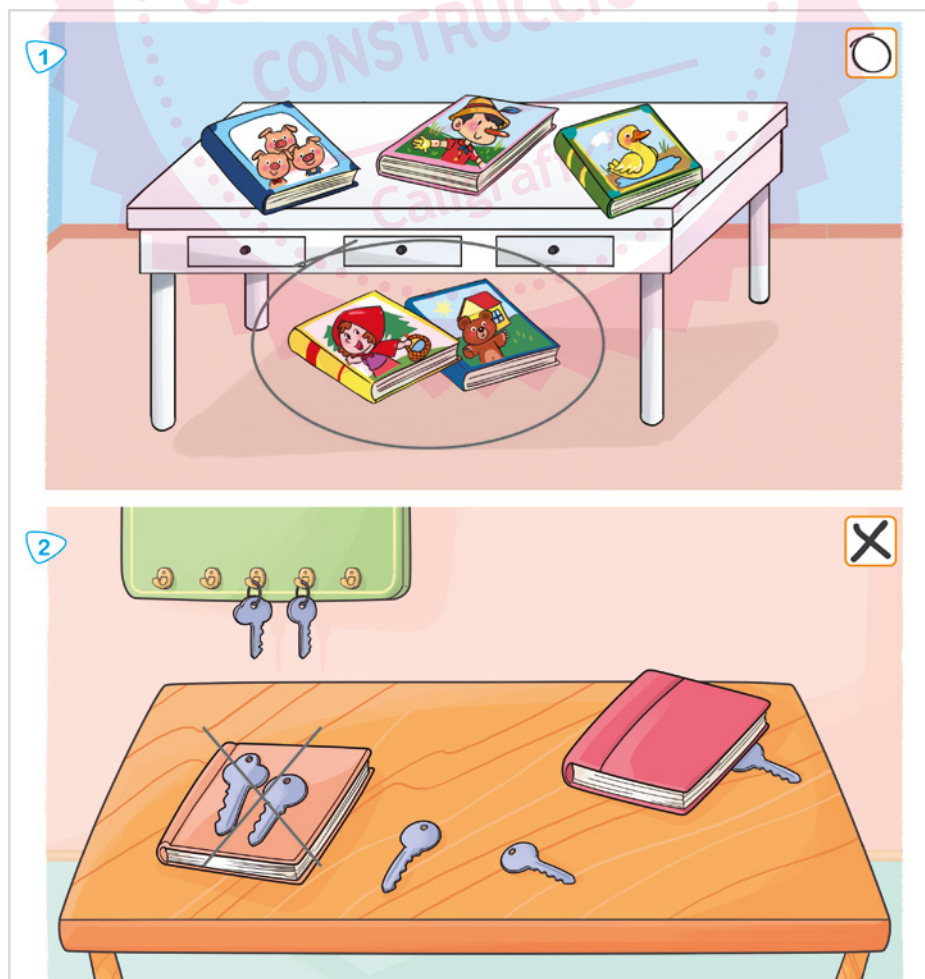
- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cuántos libros hay? ¿Dónde están los libros?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuántos libros hay? ¿Cuántas llaves hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántos libros hay debajo del escritorio? ¿Qué tuviste que hacer en la actividad 1?, ¿cómo lo hiciste, ¿a qué tuviste que prestar atención?
- Actividad 2. ¿Cuántas llaves hay encima del libro? ¿Hay alguna llave debajo de algún libro? ¿Qué tenías que hacer en la actividad 2?, ¿cómo lo hiciste?, ¿en qué tuviste que fijarte para realizar la actividad?

Ubicación: encima - debajo

1. ¿Qué ves en la imagen? Encierra los libros que están **debajo** del escritorio. ¿Qué ves en las portadas de estos libros?
2. Marca con una **X** las llaves que están **encima** del libro.



Indicador de evaluación

Identifica los objetos que están encima y debajo según corresponda.

Niveles de logro

C: Identifica los objetos que están encima y debajo en las actividades planteadas.

IM: Identifica solo los objetos que están encima o debajo en las actividades planteadas.

I: No identifica los objetos que están encima y debajo en las actividades planteadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño que muestre con el dedo dónde está la mesa. Luego pregunte: *¿Dónde están estos dos libros, encima o debajo de la mesa?* (mostrando con su dedo los dos libros que están debajo de la mesa). Las mismas preguntas se pueden formular para los libros que están encima de la mesa.

Si lo considera necesario, entregue al niño un libro de la sala y pídale que lo coloque debajo de su mesa.

- **Actividad 2.** Pregunte: *¿Dónde está esta llave?* (mostrando la llave que está debajo del libro). *¿Dónde están estas dos llaves?* (mostrando las que están encima del libro).

Si lo considera necesario, entregue al niño un libro de la sala y pídale que lo coloque encima de su mesa y de las siguientes indicaciones: *Coloca el lápiz encima del libro, coloca una goma encima del libro, etc.*

Extensión

- **Actividad 1.** Entregue dos recortes por niño y solicite que pegue uno encima de la mesa y otro debajo de la mesa.

- **Actividad 2.** Pida al niño que dibuje un elemento encima del libro que ya tiene una llave debajo. Formule las siguientes preguntas: *¿Cuántas llaves hay colgadas? ¿Cuántas llaves hay encima del libro? ¿Cómo puedes distinguir la ubicación de algunos objetos? ¿En qué te tienes que fijar? Si observas tu mesa de trabajo, ¿qué objetos están encima de ella? ¿Qué objetos ubicarías debajo de la mesa?*

Solución página 14

Objetivo específico

Distinguir las nociones de ubicación encima y debajo de acuerdo a referencia dada

Habilidades cognitivas

• identificar • diferenciar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué muebles aparecen?, ¿qué objetos ves sobre la cama?, ¿hay objetos debajo de ella?, ¿todos los objetos están en el mismo lugar?, ¿qué crees que hay que hacer en esta actividad?

- Actividad 2. ¿Qué mueble observas en la imagen?, ¿dónde está la mesa?, ¿qué crees que hay que hacer en esta actividad?, ¿qué significa dibujar algo debajo de la mesa?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué objetos encerraste?, ¿dónde están?, ¿cuáles marcaste con una X?, ¿cómo supiste que estaban debajo?, ¿qué hiciste para resolver la actividad?

- Actividad 2. ¿Qué juguete dibujaste?, ¿dónde lo dibujaste?, ¿por qué está debajo de la mesa?, ¿qué hiciste primero para resolver la actividad? ¿Dónde está Lilo?

Preguntas metacognitivas

¿Qué conceptos trabajaste en la página? ¿Para qué nos sirve aprender estos conceptos de ubicación?

Ubicación: encima - debajo

1. Encierra los objetos que están **encima** de la cama y marca con una **X** los que están **debajo** de ella. ¿Qué objetos están **encima** de la cama?
2. Dibuja un juguete **debajo** de la mesa. Pinta el dibujo.



Indicador de evaluación

Identifica y representa la ubicación encima y debajo en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente las nociones de encima y debajo en ambos desafíos planteados.

IM: Aplica correctamente las nociones de encima y debajo solo en uno de los desafíos planteados..

I: No aplica correctamente las nociones de encima y debajo en los desafíos planteados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Enfoque la atención del niño en un objeto a la vez. Puede cubrir parte de la imagen y señalar un solo objeto, preguntando: *¿Está encima o debajo de la cama?* Indique la acción que corresponde antes de que el niño marque.

- **Actividad 2.** Antes de dibujar, pida al niño que señale con el dedo el espacio debajo de la mesa. Luego guíe paso a paso qué juguete dibujará y dónde lo ubicará.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a elegir un objeto que esté encima y otro que esté debajo de la cama y a explicar qué pasaría si los cambiaran de lugar. Pregunte: *Si este objeto lo ponemos encima, ¿seguiría estando debajo?, ¿por qué?* Esto promueve la anticipación y la justificación.

- **Actividad 2.** Pida al niño que agregue un segundo dibujo y decida si irá encima o debajo de la mesa. Luego invítelo a comparar ambos dibujos y a explicar cuál está encima y cuál debajo, justificando su respuesta.

Concepto de aprendizaje: frente - atrás

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego de parejas: frente - atrás

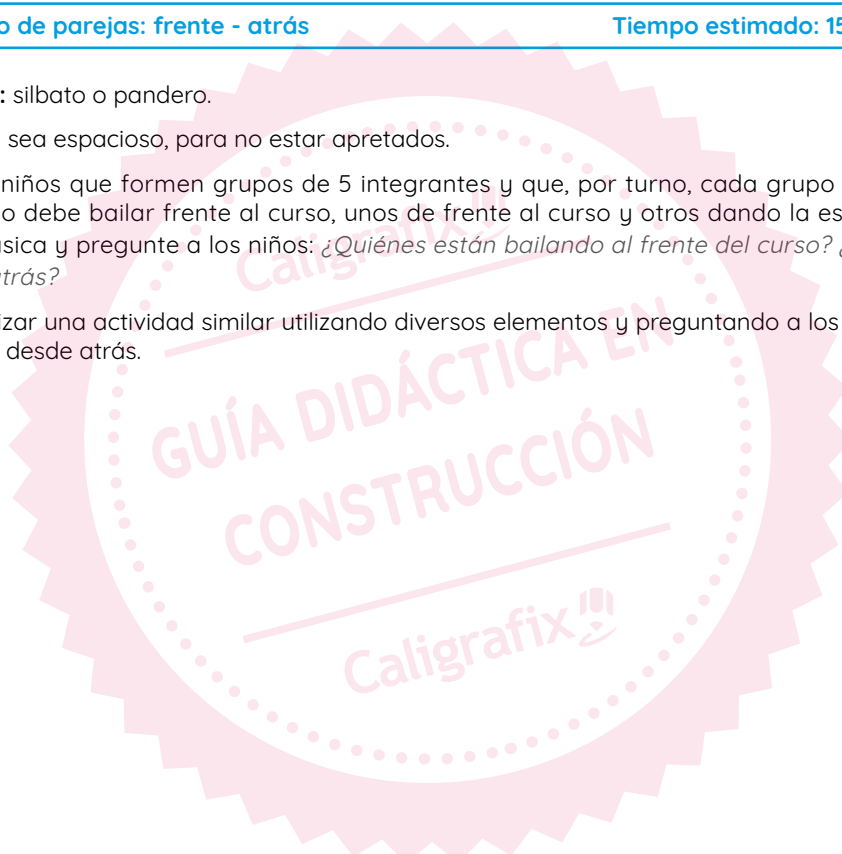
Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: silbato o pandero.

Lugar: que sea espacioso, para no estar apretados.

Pida a los niños que formen grupos de 5 integrantes y que, por turno, cada grupo pase adelante. Cada grupo debe bailar frente al curso, unos de frente al curso y otros dando la espalda al curso. Pare la música y pregunte a los niños: *¿Quiénes están bailando al frente del curso? ¿Quiénes están bailando atrás?*

Puede realizar una actividad similar utilizando diversos elementos y preguntando a los niños si los ven de frente o desde atrás.



Solución página 15

Objetivo específico

Reconocer nociones de ubicación de frente y de atrás de acuerdo a instrucciones dadas.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • comparar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué elementos ves en la actividad 1?, ¿es la misma niña/auto/conejo/televisor?, ¿están en la misma ubicación?, ¿cuáles se ven de frente?, ¿cuáles se ven de atrás?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿De qué color son los vehículos? ¿Todos los vehículos se ven igual?

Preguntas de cierre

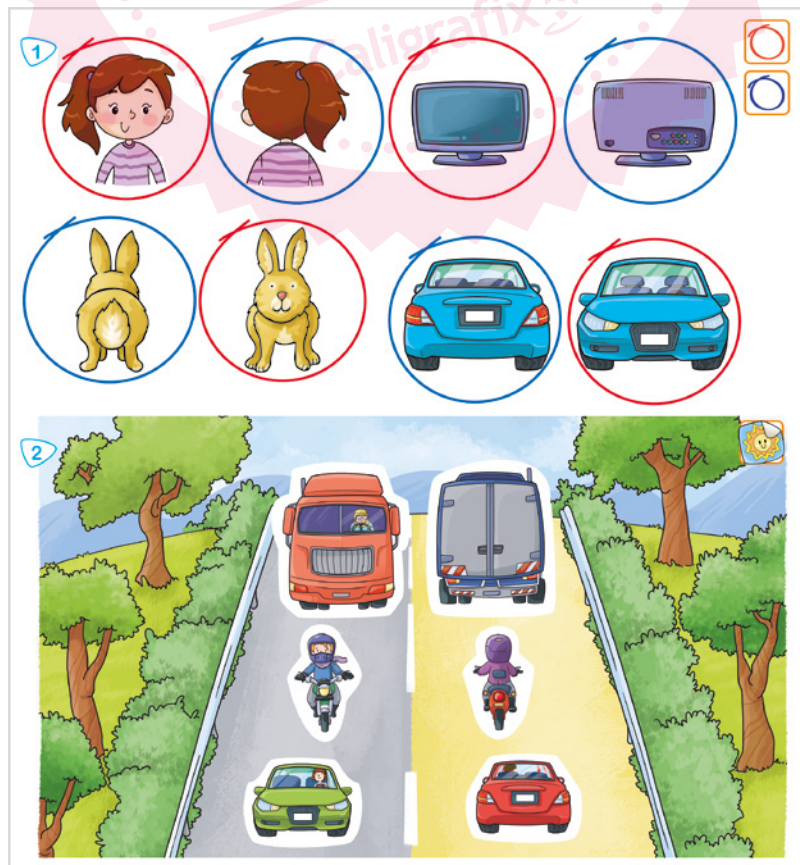
- Actividad 1. ¿Qué imágenes encerraste con azul? ¿Qué imágenes encerraste con rojo?
- Actividad 2. ¿Qué vehículos pegaste en la pista amarilla? ¿Qué vehículos pegaste en la pista gris? ¿Cuántas motos hay en total? ¿De qué color es la moto que se ve de frente? ¿El auto rojo, se ve de frente o desde atrás? ¿De qué color es el camión que se ve desde atrás?

Preguntas metacognitivas

¿Qué conceptos aprendiste en esta actividad? ¿Cómo puedes distinguir si un objeto está de frente o atrás? ¿Para qué te sirve aprender esto? ¿Fue fácil o difícil?

Ubicación: frente - atrás

1. Encierra con color rojo las imágenes que se ven de **frente** y de color azul las que se ven desde **atrás**.
2. Busca los stickers de la página 161. Pega en la pista gris los vehículos que se ven de **frente** y en la pista amarilla los vehículos que se ven desde **atrás**. ¿De qué color es el auto que se ve de **frente**?



Indicador de evaluación

Identifica las imágenes que se ven de frente y desde atrás.

Niveles de logro

C: Identifica las imágenes que se ven de frente y desde atrás en ambas actividades.

IM: Identifica las imágenes que se ven de frente y desde atrás en una de las actividades.

I: No identifica las imágenes que se ven de frente y desde atrás en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Tape con un papel al conejo y al televisor. Muestre al niño solo la imagen de la niña que se ve de frente y desde atrás y, luego, diga: *Esta es la misma niña, solo que aquí se ve de frente y acá se ve desde atrás. ¿En cuál de estas dos imágenes la niña se ve de frente?* Pida que el niño lo muestre con el dedo. *Ahora, enciérrela con un círculo rojo.* Luego, muestre con su dedo a la niña que se ve desde atrás y pregunte: *¿Y aquí se ve de frente o desde atrás?* Haga lo mismo con el auto, el conejo y el televisor.

- **Actividad 2.** Antes de despegar los stickers, pida al niño que desprenda las motos y dé las siguientes indicaciones: *En la pista amarilla coloca la moto que se ve desde atrás. En la pista gris coloca la moto que se ve de frente.* Continúe con el resto de los vehículos si lo considera necesario.

Extensión

Entregue al niño una hoja de block y pídale que se dibuje en ambas posiciones (de frente-desde atrás).

Concepto ubicación: de frente - de espaldas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego de parejas: de frente - de espaldas

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: silbato o pandero.

Lugar: espacio amplio, idealmente el patio.

Invite a los niños a desplazarse libremente por el espacio mientras suena el pandero o el silbato. Cuando el sonido se detenga, pídale que formen rápidamente parejas con el compañero que tengan más cerca.

Una vez formadas las parejas, explique que jugarán a ubicarse de frente o de espaldas según la indicación que usted diga. Modele primero ambas posiciones para que todos comprendan la diferencia. Luego indique, por ejemplo: “de frente” y pida que los niños se ubiquen mirando a su compañero. Después diga “de espaldas” y solicite que se giren, quedando espalda con espalda.

Repita el juego varias veces, alternando las indicaciones para que los niños puedan experimentar ambas posiciones. También puede acompañar las instrucciones con el sonido del pandero o del silbato para mantener la atención del grupo.

A medida que avanza la actividad, incorpore pequeñas variaciones que mantengan el carácter lúdico del juego. Por ejemplo, puede pedir que primero caminen por el espacio y que al escuchar la señal formen parejas nuevamente. Una vez reunidos, indique posiciones distintas, como “niños de frente y niñas de espaldas”, o bien pedir que uno de los integrantes de la pareja quede de frente y el otro de espaldas.

Para finalizar, invite a algunas parejas a mostrar al grupo cómo se ubican de frente y de espaldas, reforzando verbalmente ambos conceptos.

Solución página 16

Objetivo específico

Reconocer nociones de ubicación de frente-de espaldas, de acuerdo a instrucciones dadas.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • identificar

Preguntas de inicio

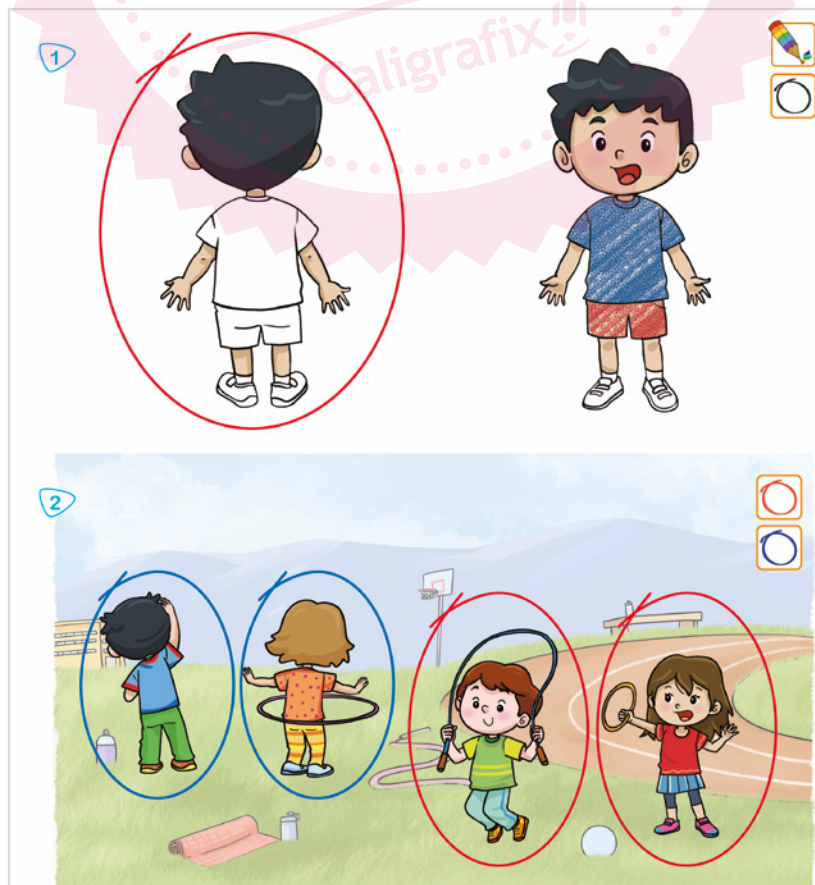
- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Qué imagen del niño se ve de frente? ¿Qué imagen del niño se ve de espaldas?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cómo están ubicados los niños? ¿Quiénes están de frente? ¿Cómo lo sabes? ¿Cuántos niños hay en total? ¿Cuántos niños hay de espaldas? ¿Cuántos niños hay de frente?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. Al niño que pintaste, ¿lo ves de frente o de espalda? Al niño que encerraste, ¿lo ves de frente o de espalda? ¿Qué observas del niño cuando está de espalda? ¿Qué observas cuando está de frente?
- Actividad 2. ¿Qué elementos tienen en las manos los niños que están de frente? ¿De qué color son las poleras de los niños que están de espaldas? ¿Qué hace la niña que está de espaldas? ¿Qué hace el niño que está de frente? ¿Cómo puedes distinguir mejor a un niño?, ¿de frente o de espaldas?, ¿por qué?

Ubicación: de frente - de espaldas

1. Pinta la ropa del niño que está **de frente** y encierra al niño que está de **espaldas**.
2. Encierra con color rojo los niños que están **de frente** y de color azul los niños que están **de espaldas**.



Indicador de evaluación

Identifica la ubicación de los niños que están de frente y de espaldas.

Niveles de logro

C: Identifica a los niños que están de frente y de espaldas, en ambas actividades.

IM: Identifica a los niños que están de frente y de espaldas, solo en una de las actividades o reconoce en ambas actividades solo una ubicación, de frente o de espaldas.

I: No Identifica la ubicación de frente y espaldas, en ninguna de las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a ponerse de pie y que se ubique frente a usted y pregunte: *¿Me ves de frente o de espaldas?* Solicítele mirar la actividad y que señale cuál de los dos niños mira de frente. Realice lo mismo con el concepto de espaldas.

- **Actividad 2.** Tape con un papel al niño de espaldas y la niña de frente y pregunte por los otros niños: *¿Qué niño está de frente?* *¿Qué niña está de espaldas?* Una vez identificados, pídale que los encierre en un círculo.

Extensión

Entregue revistas al niño e invítelo a buscar una imagen que se vea de frente y otra de espalda.

Concepto de aprendizaje: delante - detrás

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego de parejas: delante y detrás

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: un distintivo para un niño de cada grupo; puede ser un gorro, una bufanda, una cinta o cualquier elemento visible.

Lugar: patio o espacio amplio del aula.

Invite a los niños a desplazarse libremente por el espacio mientras suena la música. Pídales que caminen, salten o bailen suavemente para mantenerse en movimiento.

Cuando la música se detenga, solicite que formen pequeños grupos de cinco integrantes. A uno de los niños de cada grupo entréguele un distintivo (por ejemplo, un gorro o una bufanda) para que todos puedan reconocerlo fácilmente.

Explique que ese niño será el punto de referencia del grupo y que los demás deberán ubicarse delante o detrás de él según las indicaciones que escuchen.

Reproduzca nuevamente la música y pida a los niños que bailen o se muevan alrededor del compañero con el distintivo. Cuando la música se detenga, diga “¡stop!” y entregue una instrucción clara, por ejemplo:

“Todos los niños ubíquense delante del compañero con gorro”.

Observe cómo se organizan los grupos y refuerce verbalmente el concepto señalando: “Miren, estos niños están delante y estos están detrás”.

Repita el juego varias veces alternando las instrucciones:

“Ahora todos detrás del compañero con gorro”.

“Dos niños delante y los demás detrás”.

“Solo uno delante y todos los demás detrás”.

Para mantener el interés, puede cambiar al niño que lleva el distintivo en cada ronda, de modo que todos tengan la oportunidad de ser el punto de referencia.

Para finalizar, invite a algunos grupos a mostrar sus posiciones frente al curso y pregunte al resto:

“¿Quiénes están delante?”

“¿Quiénes están detrás?”

Solución página 17

Objetivo específico

Reconocer nociones de ubicación de delante-detrás de acuerdo a instrucciones dadas.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • identificar

Preguntas de inicio

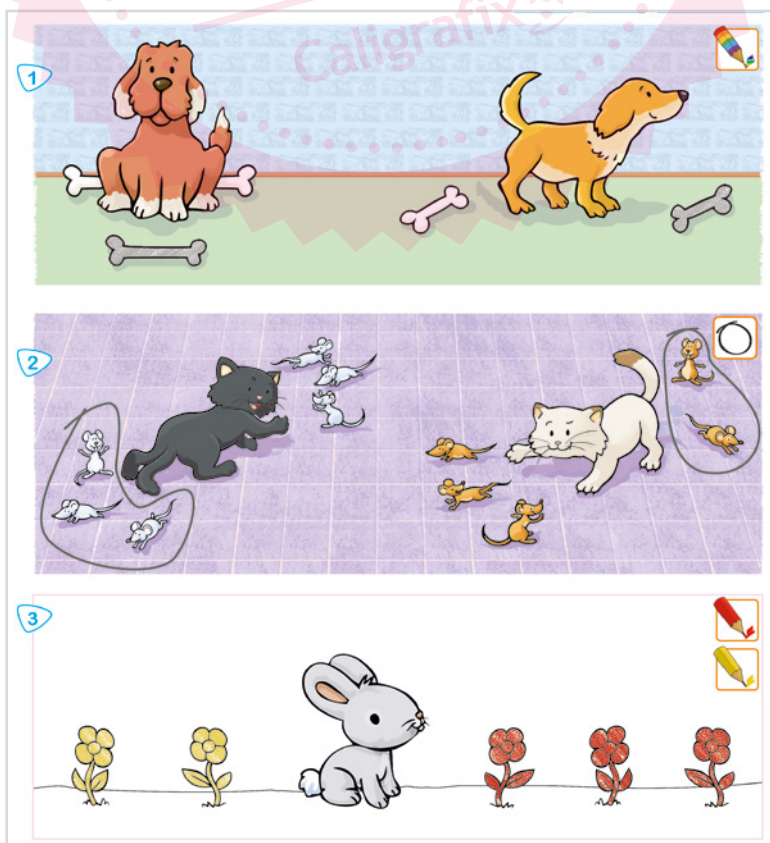
- Actividad 1. ¿Qué animal ves?, ¿qué hay cerca del perro?, ¿ves huesos delante y detrás?, ¿cómo sabemos qué está delante del perro?, ¿hacia dónde mira?
- Actividad 2. ¿Qué animales aparecen?, ¿qué hacen los gatos?, ¿dónde están los ratones?, ¿hay ratones delante y detrás?, ¿cómo lo podemos saber?
- Actividad 3. ¿Qué animal ves?, ¿qué hay a su alrededor?, ¿ves flores delante y detrás?, ¿cómo sabes cuáles están delante?, ¿cómo sabes cuáles están detrás?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué hueso pintaste?, ¿por qué ese está delante?, ¿qué hueso quedó detrás?, ¿cómo lo supiste?
- Actividad 2. ¿Qué ratones encerraste?, ¿por qué esos están detrás?, ¿qué ratones no encerraste?, ¿qué pasaría si el gato se diera vuelta?
- Actividad 3. ¿Qué flores pintaste de rojo?, ¿cuáles de amarillo?, ¿qué te ayudó a saber dónde estaba delante y detrás?, ¿qué cambiaría si el conejo mirara al otro lado?

Ubicación: delante - detrás

1. ¿Qué hay **delante** y **detrás** de cada perro? Pinta el hueso que está **delante** de cada perro.
2. ¿Qué hacen los ratones? Encierra los ratones que están **detrás** de cada gato.
3. Pinta de color rojo las flores que están **delante** del conejo y de color amarillo las flores que están **detrás** de él.



Indicador de evaluación

Reconoce y diferencia la ubicación delante y detrás en distintas escenas, identificando correctamente la posición de objetos y personajes.

Niveles de logro

C: Identifica correctamente delante y detrás en todas las actividades propuestas.

IM: Identifica delante y detrás en algunas actividades, con apoyo del adulto.

I: Presenta dificultad para reconocer la ubicación delante y detrás.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Trabaje con un solo perro a la vez. Cubra el otro y señale claramente la cabeza del perro. Pregunte: *¿Qué está delante de su cabeza?* Luego permita pintar.

- **Actividad 2.** Observe solo un gato. Use el dedo del niño para recorrer desde la cabeza hacia atrás y diga: *Aquí está detrás.* Encierre juntos los ratones correspondientes.

- **Actividad 3.** Coloque una flecha dibujada indicando hacia dónde mira el conejo antes de pintar. Pida señalar con el dedo las flores delante y detrás antes de usar los colores.

Extensión

Invite al niño a dibujar un animal y luego agregar dos objetos: uno delante y otro detrás. Pídale que explique oralmente dónde está cada objeto usando las palabras delante y detrás.

Como desafío adicional, proponga cambiar la orientación del animal y pregunte: *¿Qué pasó con el delante y el detrás?, ¿cambió?, ¿por qué?*

Concepto ubicación: delante - entre - detrás

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego de parejas: delante, entre y detrás

Tiempo estimado: 10 minutos

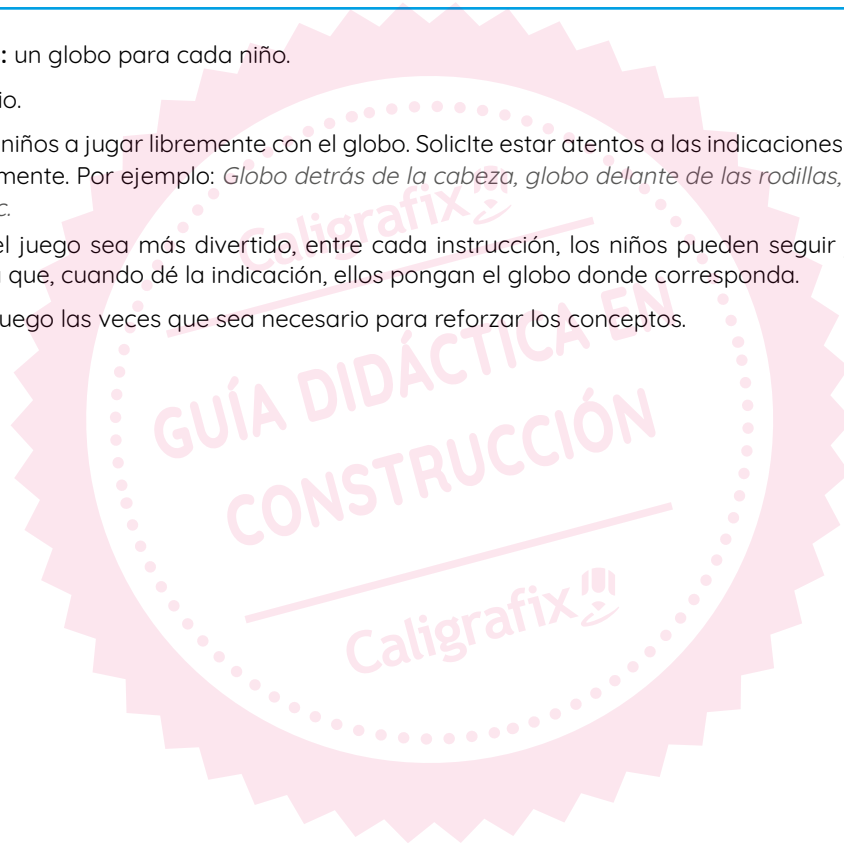
Materiales: un globo para cada niño.

Lugar: patio.

Invite a los niños a jugar libremente con el globo. Solicite estar atentos a las indicaciones que usted dará 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 dé la indicación, ellos pongan el globo donde corresponda.

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



Solución página 18

Objetivo específico

Reconocer nociones de ubicación de delante-entre-detrás, de acuerdo a instrucciones dadas.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • aplicar

Preguntas de inicio

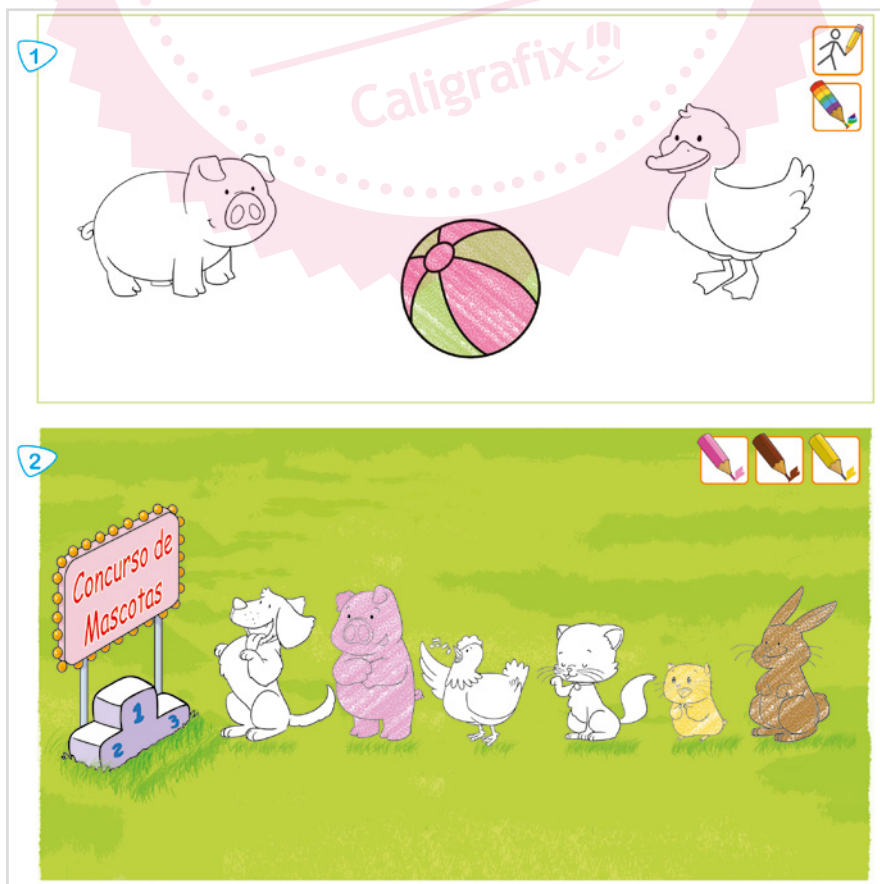
- Actividad 1. ¿Qué animales aparecen?, ¿están juntos o separados?, ¿qué hay entre ellos?, ¿qué significa entre?, ¿dónde podríamos dibujar la pelota para que quede entre los dos animales?
- Actividad 2. ¿Qué están haciendo los animales?, ¿qué es una fila?, ¿todos están en el mismo lugar?, ¿cómo sabemos quién está primero?, ¿qué significa estar delante o detrás?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Dónde dibujaste la pelota?, ¿por qué está entre los animales?, ¿qué pasaría si la dibujas más cerca de uno?, ¿seguiría estando entre?
- Actividad 2. ¿Qué animal pintaste primero?, ¿por qué ese estaba delante?, ¿cuál estaba detrás?, ¿cuál estaba entre?, ¿qué te ayudó a encontrar la respuesta?

Ubicación: delante - entre - detrás

1. Dibuja una pelota **entre** los dos animales. Pinta el dibujo.
2. Nombra los animales que están en la fila. ¿Cuál está primero en la fila?
 - Pinta de color rosado el animal que está **delante** de la gallina.
 - Pinta de color café el animal que está **detrás** del hámster.
 - Pinta de color amarillo el animal que está **entre** la gatita y el conejo.



Indicador de evaluación

Aplica las nociones de ubicación delante, entre y detrás en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica la ubicación solicitada en todas las actividades.

IM: Identifica la ubicación solicitada solo en dos de las actividades o identifica solo una de las ubicaciones solicitadas en todas las actividades

I: No identifica la ubicación solicitada en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Coloque dos objetos reales (por ejemplo, dos muñecos) sobre la mesa y ponga una pelota real entre ellos. Diga en voz alta: la pelota está entre los dos. Luego traslade esa idea a la imagen antes de dibujar.

- **Actividad 2.** Trabaje con solo una consigna a la vez. Cubra el resto de la fila si es necesario y observe únicamente los animales involucrados en la indicación. Modele verbalmente diciendo: *Este está delante, este está.*

Extensión

Invite al niño a dibujar una fila de animales o personas e indicar, mediante colores o flechas, quién está delante, quién detrás y quién entre dos personajes. Luego, pídale que explique oralmente la ubicación usando las palabras delante, detrás y entre.

Como desafío adicional, proponga cambiar el orden de la fila y preguntar: *¿Qué cambió?, ¿quién quedó ahora delante?, ¿quién quedó entre?*

Concepto de aprendizaje: al lado de

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: al lado de

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: perrito de peluche, caja.

Lugar: sala de clases.

Muestre a los niños un perrito de peluche y una caja. Invítelos a señalar la ubicación del perrito en relación a la caja. Dé énfasis al concepto "al lado de", aunque también puede formular preguntas abarcando conceptos de ubicación anteriormente vistos en la unidad.

Primero, coloque el perrito sobre la caja y pregunte: *¿Dónde está ubicado el perrito?* Luego, coloque el perrito al lado de la caja y pregunte: *¿Dónde está ubicado el perrito?* Coloque el perrito debajo de la caja y pregunte: *¿Ahora, dónde está el perrito?* Coloque el perrito al otro lado de la caja y pregunte: *¿Ahora, dónde está el perrito?*

Puede ir cambiando la dinámica y pedirle a unos niños voluntarios que ubiquen al perrito siguiendo sus indicaciones: Coloca el perrito al lado de la caja. Coloca el perrito arriba de la caja. Vuelve a colocar el perrito al lado de la caja.

También puede pedir a un niño salir adelante y, luego, invite a un compañero a se ubique al lado de él: Colócate al lado de tu compañero.

Actividad individual: al lado de

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: un papel lustre de cada color para cada niño: amarillo, rojo, verde, azul.

Lugar: patio o sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en el suelo y entregue a cada uno cuatro papeles lustre con los colores señalados en los materiales.

Explique a los niños que deben ir pegando los papeles lustre siguiendo las indicaciones. Por ejemplo: Coloca el cuadrado amarillo. Coloca el cuadrado rojo al lado del cuadrado amarillo. Coloca el cuadrado azul al lado del cuadrado rojo. Después pregunte: *¿Qué color está al lado del amarillo?* *¿Qué color está al lado del azul?*

Una vez que finalice las instrucciones, vuélvalas a repetir para que cada niño pueda chequear si lo ha hecho correctamente. De no estar correctas las ubicaciones, déles la oportunidad de corregir la ubicación de los papeles lustre.

También puede modificar la actividad y, en vez de pegar los papeles lustre, pedir a los niños que dibujen en el suelo utilizando tiza. 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.*

Solución página 19

Objetivo específico

Reconocer nociones de ubicación al lado de, de acuerdo a instrucciones dadas

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1? ¿Cuántas personas hay? ¿Dónde está la muñeca?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Cuántas personas hay? ¿Cuántos niños? ¿Dónde está el gato? ¿Dónde está el niño más pequeño?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Por qué no pintaste la lámpara? ¿Qué objeto pintaste?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Qué niño pintaste?, ¿por qué? ¿Qué dibujaste?, ¿dónde lo dibujaste?

Ubicación: al lado de

1. ¿Qué ves en la imagen? Pinta el objeto que está **al lado de** Aurora.
2. Pinta al niño que está **al lado de** Mati. Dibuja un juguete **al lado del** niño con gorro.



Indicador de evaluación

Señala (indica o nombra) la ubicación al lado de (según lo solicitado en las actividades presentadas).

Niveles de logro

C: Señala la ubicación al lado de, en las dos actividades.

IM: Señala la ubicación al lado de, solo en una de las actividades.

I: No señala la ubicación al lado de, en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Realice preguntas mostrando con su dedo el objeto por el cual pregunta: *¿Dónde está la niña? ¿Dónde está la lámpara? ¿Dónde está la muñeca? ¿La muñeca está arriba o al lado de la niña?*

- **Actividad 2.** Oculte algunos elementos para disminuir la cantidad de distractores y pregunte directamente: *¿Dónde está este niño? ¿Cuál es el niño que tiene gorro?* Dibuja algún elemento al lado de él.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar o pegar otro elemento al lado de la niña o al lado de la muñeca.

- **Actividad 2.** Invite al niño a dibujar o pegar elementos al otro lado del niño con gorro.

Concepto de aprendizaje: direccionalidad

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: direccionalidad

Tiempo estimado: 15 minutos

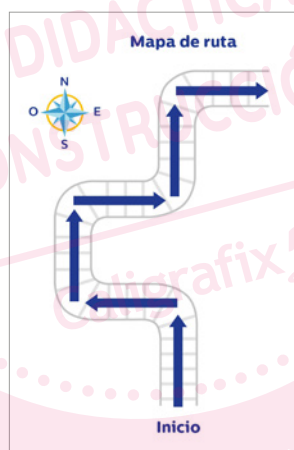
Materiales: mapa de ruta (ejemplo de diseño).

Lugar: sala de clases o el patio.

Invite a los niños a formar dos filas, las cuales pueden tener la misma cantidad de integrantes. Explique a los niños que estas filas representan dos trenes que viajarán a lugares distintos, por lo tanto, no irán los dos en una misma dirección.

Pida al primer tren de niños avanzar en una dirección y, luego, al otro, avanzar en la dirección contraria.

Guíe a los niños en todo momento para que puedan seguir las direcciones dadas para cada tren. Como apoyo visual, puede mostrar el mapa de ruta que se muestra como ejemplo.



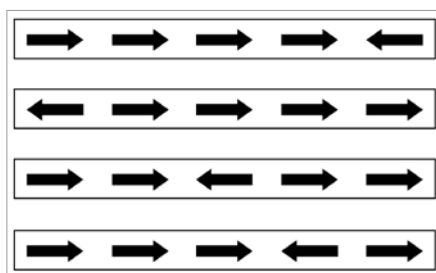
Juego grupal: direccionalidad

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: cuatro carteles con flechas que indiquen direccionalidad..

Lugar: sala de clases o el patio.

Invite a los niños a ubicarse frente a la pizarra, sentados en el suelo, en semicírculo. Disponga de cuatro carteles, cada uno con el diseño de flechas en distintas direcciones, se divide el curso en grupos de cinco niños. Se presenta el primer cartel en la pizarra y se hace pasar adelante al primer grupo de niños para que se ubiquen en la dirección que indica cada flecha. Esta es una oportunidad para favorecer el trabajo colaborativo, ya que se tendrán que poner de acuerdo para representar corporalmente el diseño que se les presentó en la pizarra.



Solución página 20

Objetivo específico

Aplicar relaciones de orientación espacial identificando el elemento que presenta una dirección diferente.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • distinguir

Preguntas de inicio

¿Qué observas en el primer riel? ¿Qué son? ¿Vuelan todos en la misma dirección? ¿Hay alguno que vuele en otra dirección?, ¿cuál es? Realice este tipo de preguntas en todos los rieles.

Preguntas de cierre

¿Cuántos aviones van en la misma dirección?, ¿cuántos van en diferente dirección? Repita las mismas preguntas en los diferentes rieles.

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿En qué te fijaste para descubrir el que está en diferente dirección? ¿Para qué nos sirve aprender esto?

Direccionalidad

- ¿Qué ves en cada fila? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?
- Pinta en cada fila el dibujo que va en diferente **dirección**.



The activity grid consists of four rows of illustrations, each enclosed in a red border. A small icon of a pencil and eraser is located in the top right corner of the grid. The rows contain the following illustrations from left to right:

- Row 1: Four airplanes. The first three are white with pink wings and are facing right. The fourth is blue and is facing left.
- Row 2: Four turtles. The first is brown and green, facing right. The next three are pink and white, facing left.
- Row 3: Four seahorses. The first is white with black spots, facing right. The second is white with black spots, facing left. The third is yellow with black spots, facing right. The fourth is white with black spots, facing left.
- Row 4: Four children. The first is a girl with blonde hair, facing right. The second is a boy with brown hair, facing left. The third is a boy with blonde hair, facing right. The fourth is a girl with blonde hair, facing left.

Indicador de evaluación

Distingue los elementos que van en diferente dirección.

Niveles de logro

C: Distingue el elemento que va en diferente dirección en todos los rieles.

IM: Distingue el elemento que va en diferente dirección en al menos dos rieles.

I: Distingue el elemento que va en diferente dirección solo en un riel o, no distingue el elemento que va en diferente dirección en los elementos presentados en cada riel.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Con una hoja blanca, tape los peces, las tortugas y los niños, solo enfoque la atención del niño en los aviones y pregunte: *¿Qué hacen los aviones? ¿Todos miran hacia el mismo lado?* También puede dibujar una flecha sobre cada avión y preguntar: *¿Cuál avión va en otra dirección?* Realice lo mismo con los elementos de cada riel.

Extensión

Invite al niño a dibujar, sobre cada imagen, una flecha para indicar la dirección de cada uno. Para el elemento que va en diferente dirección puede dibujar una flecha de otro color.

Solución página 21

Objetivo específico

Reconocer las direcciones de desplazamiento a partir de nociones de orientación espacial.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • reproducir • interpretar • aplicar

Preguntas de inicio

¿Qué animales aparecen en el fondo del mar?, ¿todos los peces nadan igual?, ¿ves flechas arriba?, ¿para qué crees que sirven?, ¿qué nos indican las flechas?

Preguntas de cierre

¿Qué peces pintaste de color amarillo?, ¿por qué?, ¿qué peces nadan hacia abajo?, ¿cuál fue más fácil de identificar?, ¿cómo te ayudaron las flechas para saber qué color usar?

Direccionalidad

• ¿Qué ves en el fondo del mar? Pinta los peces según las indicaciones de las flechas.



Marcador página 21

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en identificar y seguir direcciones de movimiento observando la orientación de las abejas y moviendo aves según las instrucciones auditivas.

Habilidades trabajadas

Identificar - Comparar - Aplicar



Indicador de evaluación

Reconoce la dirección de desplazamiento de los peces, identificando correctamente arriba, abajo, izquierda y derecha a partir de flechas.

Objetivo de aprendizaje N° 9

Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.

Niveles de logro

C: Identifica correctamente todas las direcciones y pinta los peces según las indicaciones.

IM: Identifica algunas direcciones con apoyo del adulto o apoyo visual adicional.

I: Presenta dificultad para reconocer la direccionalidad de los peces.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Trabaje con una dirección a la vez. Cubra parcialmente la imagen y observe solo los peces que nadan hacia arriba. Muestre la flecha correspondiente y diga en voz alta: *Arriba*. Pida que pinten solo esos peces antes de pasar a otra dirección.

También puede invitar al niño a imitar con su brazo la dirección del pez (subir, bajar, ir a un lado) antes de pintar.

Extensión

Invite al niño a dibujar uno o más peces en una hoja y agregar flechas que indiquen hacia dónde nadan. Luego, pídale que asigne un color a cada dirección y explique oralmente: *Este pez nada hacia..., por eso lo pinté de...*

Como desafío adicional, proponga cambiar la flecha de un pez y pregunte: *¿Qué color tendría ahora?, ¿por qué?*

Concepto de aprendizaje: percepción de un objeto según posición

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: ¿Qué veo desde aquí?

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: una muñeca o peluche, una caja o silla, hojas blancas y lápices de colores.

Lugar: sala de clases.

Coloque una mesa o una silla en el centro de la sala y ubique sobre ella un objeto, como una muñeca o un peluche. Invite a los niños a ubicarse alrededor del objeto en diferentes posiciones: algunos frente a él, otros detrás y otros a los lados.

Pida a los niños que observen el objeto desde el lugar donde están ubicados y pregunte: *¿Qué parte del objeto puedes ver desde donde estás?* Luego entrégueles una hoja y un lápiz para que dibujen lo que observan.

Una vez que todos hayan terminado, invite a algunos niños a cambiar de lugar alrededor del objeto y pregunte nuevamente: *¿Ves lo mismo que antes o algo diferente? ¿Qué cambió en lo que ves del objeto?*

Comente con los niños que la forma en que vemos un objeto puede cambiar según el lugar donde estamos ubicados, y que la posición desde la cual observamos influye en lo que podemos ver.

Solución página 22

Objetivo específico

Distinguir la posición de elementos desde diferentes perspectivas.

Habilidades cognitivas

• observar • analizar • distinguir

Preguntas de inicio

¿Qué hacen los niños? ¿Qué foto tiene el portarretrato? ¿Crees que los dos niños pueden ver la foto?

Preguntas de cierre

¿Cuál de los dos niños puede ver la foto de Lilo? ¿Cuál de los dos niños puede ver el soporte del portarretrato? Si el Aurora se ubica en el techo, ¿qué piensas que vería? ¿Qué sucedería si Mati y Aurora se ubican de lado al portarretrato? Si cambiamos nuestra ubicación, ¿cambia lo que vemos? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Ubicación: percepción de un objeto según posición

- Observa la imagen. ¿Qué hacen Aurora y Mati? ¿Qué puede ver Aurora? ¿Qué puede ver Mati?
- Pinta lo que ve cada uno en **su posición**. ¿Por qué no ven lo mismo?



Indicador de evaluación

Distingue la percepción de un objeto desde diferentes posiciones.

Niveles de logro

C: Distingue la posición del objeto desde la perspectiva de cada niño.

IM: Distingue la posición del objeto desde la perspectiva de un solo niño.

I: No distingue la posición del objeto desde las perspectivas mostradas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Invite al niño a observar la imagen y pregunte: *¿Qué miran los niños de la imagen?* Indique con su dedo índice el portarretrato y tape a Mati con su mano o con un papel y pregunte: *¿Qué parte del portarretrato puede ver Aurora?* Pida al niño indicar con su dedo o señalarlo con palabras. Luego pídale ubicar la imagen en el cuadro de abajo y pintar lo que Aurora puede ver del portarretrato. Continúe con Mati, tapando a la niña y pregunte: *¿Qué parte del portarretrato puede ver Mati?* Invite al niño a indicar con su dedo o señalarlo con palabras. Luego pídale ubicar la imagen en el cuadro de abajo y pintar lo que Mati puede ver del portarretrato.

Extensión

Invite al niño a observar un objeto de la sala de clases, como un lápiz, una goma o un estuche. Coloque el objeto sobre la mesa y permita que el niño lo mire desde su lugar. Luego pregunte: *¿Cómo se ve este objeto desde aquí?*

Después, pídale que se ponga de pie o que cambie su posición para observar el objeto desde arriba y pregunte: *¿Cómo se ve ahora? ¿Se ve igual o diferente?* Luego, si es posible, invite al niño a agacharse un poco para mirarlo desde abajo y pregunte: *¿Cómo se ve desde aquí?*

Pídale que dibuje en una hoja cómo ve el objeto desde una de esas posiciones.

Finalmente, converse con el niño y pregunte: *¿Qué cambió cuando miraste el objeto desde otro lugar?*

Concepto de aprendizaje: izquierda - derecha

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Juego grupal: izquierda - derecha

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: dos palos de helado por niño, uno azul y uno rojo, música.

Lugar: sala de clases.

Invite al curso a jugar al baile de las manos y entregue a cada niño un palito de color azul, que deberán tener en la mano izquierda, y un palito de color rojo, que deberán tener en la mano derecha. Los palitos de colores son referenciales para el trabajo que se realiza posteriormente en el cuaderno.

Explique a los niños que deberán bailar de manera libre por la sala cuando escuchen la música y cuando esta se detenga, diga: ¡Manito izquierda! (los niños deben levantar el palito azul de la mano izquierda).

Luego coloque nuevamente la música para que los niños bailen. Cuando detenga la música, diga: ¡Manito derecha! (los niños deben levantar el palito rojo de la mano derecha).

Repita la actividad las veces que sea necesario.

Para variar la actividad, puede invitar a los niños a levantar el pie derecho e izquierdo, según sea la indicación.

Juego grupal: derecha - izquierda

Tiempo estimado: 15 minutos

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.

Invite 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. Realice a modo de ejemplo el primer lanzamiento y dé 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.*

Solución página 23

Objetivo específico

Distintuir nociones izquierda y derecha en relación a sí mismo.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • diferenciar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Se parecen esa manos a las tuyas?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿La niña está de frente o de espaldas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿De qué color pintaste la mano izquierda? ¿De qué color pintaste la mano derecha? ¿Me muestras tu mano izquierda? ¿Me muestras tu mano derecha? ¿Con qué mano te resulta más fácil pintar/comer/lanzar una pelota?
- Actividad 2. ¿De qué color pintaste la canasta del lado izquierdo? ¿Qué frutas tiene la canasta azul? ¿En qué mano lleva la canasta de plátanos la niña? ¿De qué color pintaste la canasta de la mano derecha? ¿Qué frutas tiene la canasta roja? ¿En qué mano lleva la niña la canasta de manzanas?

Ubicación: izquierda - derecha

1. Observa tus manos y compáralas con las del dibujo. Pinta de color azul la mano **izquierda** y de color rojo la mano **derecha**.
2. ¿Qué tiene la niña en sus manos? Pinta de color azul el canasto que está a la **izquierda** y de color rojo el que está a la **derecha**.
¿En qué mano está la canasta de plátanos? ¿Qué frutas lleva la niña en la mano derecha?



Indicador de evaluación

Identifica ubicación izquierda y derecha.

Niveles de logro

C: Identifica izquierda y derecha en ambas actividades.

IM: Identifica izquierda y derecha en solo una de las actividades o identifica solo una de las nociones en todas las actividades.

I: No identifica izquierda y derecha en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Coloque, en las muñecas de cada niño, una tira de lana azul en la izquierda y una roja en la derecha e invítelos a comparar sus manos con las del dibujo. Pregunte: *¿En qué mano está la lana azul? Ahora mira el dibujo, ¿cuál de tus manos es igual a la del dibujo? Esa es la mano izquierda, ¿de qué color debemos pintarla?*

Realice la misma acción para identificar la mano derecha.

- **Actividad 2.** En las muñecas de la niña puede dibujar la pulsera azul y la roja. Pregunte: *La mano izquierda tiene una pulsera azul ¿Qué frutas lleva la niña en la mano izquierda? ¿De qué color pintamos la canasta? Haga lo mismo para la mano derecha.*

Extensión

- **Actividad 1.** Pida al niño que dibuje un anillo rojo en la mano derecha y un anillo azul en la mano izquierda.

- **Actividad 2.** Pida al niño que dibuje una fruta diferente en cada canasta y luego pregunte: *¿Qué dibujaste en la canasta que está en la mano derecha? ¿Qué dibujaste en la canasta que está en la izquierda?*

Solución página 24

Objetivo específico

Distinguir nociones izquierda y derecha en relación a sí mismo.

Habilidades cognitivas

• identificar • diferenciar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1? ¿En qué posición está el niño? ¿El niño está de frente o de espaldas? ¿Qué indica la flecha azul? ¿Qué indica la flecha roja?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Cuántos niños hay? ¿Están de frente o de espaldas? ¿Qué ropa usan? ¿Qué niño está al medio?

Preguntas de cierre

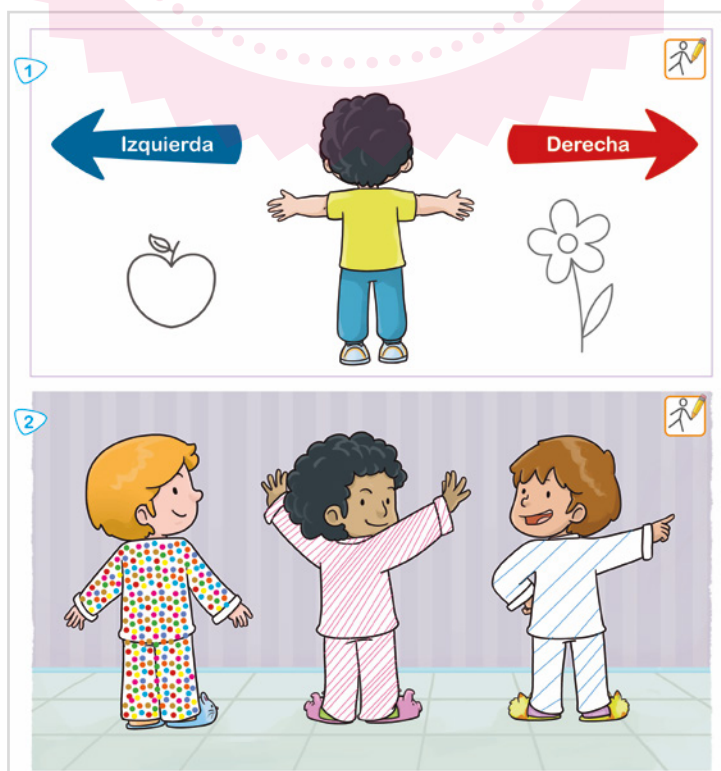
- Actividad 1. ¿Qué dibujaste al lado izquierdo del niño? ¿Cómo identificaste el lado izquierdo? ¿Qué dibujaste al lado derecho? ¿Cómo identificaste el lado derecho?
- Actividad 2. ¿Cómo decoraste el pijama del niño del medio? ¿Cómo decoraste el pijama del niño de la derecha? ¿Cómo decoraste el pijama del niño de la izquierda? ¿Dónde está el niño con el pijama que tiene muchas rayas? ¿Dónde está el niño con el pijama que tiene puntos de colores? ¿Dónde está el niño que tiene un pijama con pocas rayas?

Preguntas metacognitivas

¿La actividad 2 te pareció fácil o difícil? ¿Cómo lograste reconocer la izquierda y la derecha?

Ubicación: izquierda - derecha

1. Dibuja una flor a la **derecha** del niño y, a la **izquierda**, lo que tú quieras.
2. ¿En qué posición están los tres niños? Con lápices de colores, dibuja muchas rayas en el pijama del niño que está al **centro**, pocas rayas en el que está a la **derecha** y muchos puntos de colores en el que está a la **izquierda**.



Indicador de evaluación

Identifica ubicación izquierda y derecha.

Niveles de logro

C: Identifica izquierda y derecha en ambas actividades.

IM: Identifica izquierda y derecha en solo una de las actividades o identifica solo una de las nociones en todas las actividades.

I: No identifica izquierda y derecha en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** En las muñecas del niño, coloque una tira de lana azul y una roja y dibuje, en la imagen del niño que está en la página, una pulsera azul y roja. Pregunte: *¿En qué mano está la lana azul? ¿Cuál de tus manos es igual a la del dibujo?* Esa es la izquierda tuya y también del niño de la imagen. Ahora dibuja algún objeto a la izquierda del niño. Haga lo mismo para el lado derecho.

- **Actividad 2.** Invite a identificar al niño que está al medio y de las instrucciones, una a la vez. Por ejemplo: *¿Cuál es el niño que está en el medio? Elige un lápiz y dibuja muchas rayas para decorar su pijama. Ahora quedan dos niños, ¿cuál está al lado izquierdo?* Si no lo identifica, dibuje una flecha azul y roja arriba de cada niño. Continúe dando las instrucciones para decorar los pijamas de los otros dos niños, una a la vez.

Extensión

- **Actividad 1.** Entregue al niño revistas e invítelo a recortar dos elementos. Debe pegar un elemento al lado izquierdo y otro al lado derecho. Pregunte: *¿Qué pegaste al lado izquierdo? ¿Cómo identificaste el lado izquierdo?* Haga lo mismo para el lado derecho.

- **Actividad 2.** Invite a los niños a dibujar un accesorio a cada niño, por ejemplo: gorros, bufandas, lentes, etc. Pregunte: *¿Qué accesorio le dibujaste al niño que está al medio? ¿Qué accesorio le dibujaste al niño que está a la izquierda? ¿Qué accesorio le dibujaste al niño que está a la derecha?*

Resolución de problemas💡

Solución página 25

Objetivo de aprendizaje Nº 12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Objetivo específico

Resolver problemas utilizando nociones de ubicación espacial.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • interpretar • aplicar

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la actividad? ¿Qué animales hay? ¿Dónde están los conejos? ¿Dónde están ubicados los ratones? ¿Dónde está la imagen que muestra a la niña arriba del caballo? ¿Dónde está la imagen que muestra a la niña abajo del caballo? ¿Dónde están ubicadas las cuncunas? ¿Dónde están ubicados los perros? ¿Qué piensas que hay que hacer en este problema? ¿A quién hay que ayudar?

Preguntas de cierre

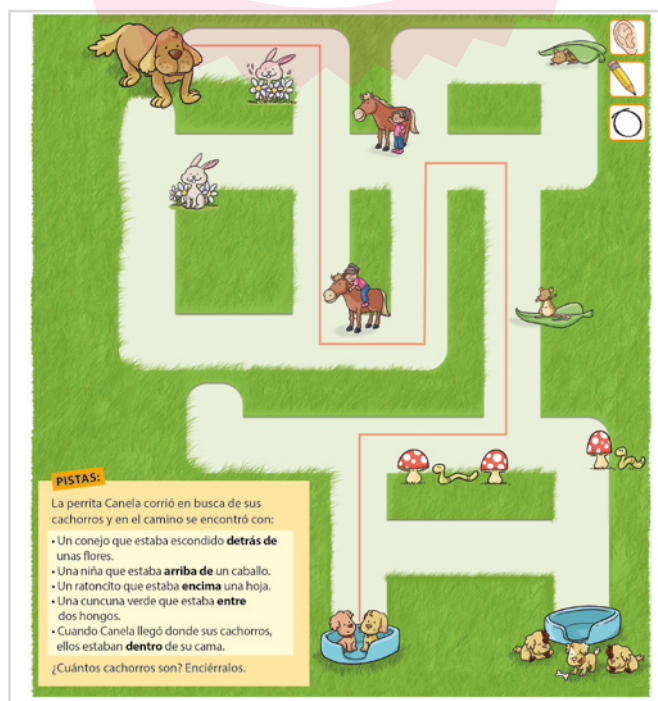
¿Qué camino siguió Canela? ¿Por cuál conejo pasó? ¿Por cual niña pasó? ¿Por cuál ratón pasó?

Preguntas metacognitivas

¿Cuál era el problema?, ¿qué hiciste para resolverlo?, ¿en qué te fijaste? ¿Qué conceptos espaciales te ayudaron a resolver este desafío?

Resolver problemas de ubicación espacial

- Ayuda a Canela a llegar a donde están sus cachorros trazando el camino indicado. Escucha bien las indicaciones.
- Cuando termines, explica con tus palabras qué hizo Canela para llegar hasta sus cachorros.



Indicador de evaluación

Resuelve problemas utilizando conceptos de ubicación espacial.

Niveles de logro

C: Resuelve el problema siguiendo las indicaciones dadas.

IM: Resuelve el problema siguiendo solo algunas de las indicaciones dadas.

I: Resuelve el problema sin seguir las indicaciones dadas o no resuelve el problema.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Primero pida al niño identificar las posiciones por las cuales debe pasar Canela y que las vaya encerrando mientras usted lee las pistas. Una vez marcadas las pistas, pida al niño que trace el camino.

Extensión

Realice preguntas de profundización: *¿Por qué dibujos no pasaste? ¿Puedes describir el otro camino?*

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix

Desafío

Solución página 26

Objetivo de aprendizaje Nº 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Objetivo específico

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Habilidades cognitivas

• identificar • diferenciar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué objetos aparecen en la tabla?, ¿qué juguetes reconoces?, ¿qué crees que hay que hacer en los recuadros?
- Actividad 2. ¿De qué color son los cuadrados que ya están pintados?, ¿son iguales o diferentes?, ¿qué crees que hay que hacer con los cuadrados que están vacíos??

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Dónde pegaste el oso?, ¿cómo supiste que iba entre el robot y la muñeca?, ¿qué hiciste para decidir dónde pegar la pelota?, ¿qué fue lo más fácil o lo más difícil?
- Actividad 2. ¿Qué colores usaste?, ¿cómo supiste qué color iba primero?, ¿qué hiciste para que quedara igual al modelo?, ¿cómo resolviste la actividad?

Preguntas metacognitivas

¿La actividad 2 te pareció fácil o difícil? ¿Cómo lograste reconocer la izquierda y la derecha?

Estructuración espacial

1. Busca los stickers de la página 161. Pégalos en las casillas que correspondan, según la indicación.
2. ¿De qué color son los dos cuadrados de la tabla verde? ¿De qué color deberías pintar los dos cuadrados que están al lado? Pinta las figuras según el modelo dado.

1

- Pega el oso de peluche **entre** el robot y la muñeca.
- Pega la pelota **debajo** del balde.
- Pega el auto a la **derecha** de la pelota.

¡Es tu turno de inventar!
Dibuja un objeto en uno de los cuadros vacíos y comenta dónde lo pusiste.



2




Indicador de evaluación

Comunica el proceso seguido para resolver los desafíos presentados, explicando las acciones realizadas en cada actividad.

Niveles de logro

C: Comunica claramente el proceso seguido, identificando las acciones realizadas y las respuestas obtenidas en ambas actividades.

IM: Comunica el proceso seguido solo en una de las actividades, identificando algunas acciones realizadas.

I: No logra comunicar el proceso seguido en los desafíos presentados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Enfoque la atención del niño en una indicación a la vez. Puede cubrir algunos cuadros de la tabla para reducir la cantidad de estímulos visibles. Lea la consigna en voz alta y pida al niño que explique dónde ubicará el objeto antes de pegar el sticker. Si es necesario, modele verbalmente la acción.

- **Actividad 2.** Pida al niño que identifique primero los colores que utilizará en la actividad. Señale el modelo y guíe la observación paso a paso, preguntando qué color va primero y cuál sigue antes de pintar cada cuadrado.

Extensión

- **Actividad 1:** Invite al niño a dibujar un objeto en uno de los cuadros vacíos e indicarle oralmente una nueva ubicación. Pídale que explique qué acción realizó y por qué eligió ese lugar.

- **Actividad 2:** Pida al niño que cree un nuevo modelo de colores en una hoja o en la pizarra y que explique a un compañero cómo debe completarlo siguiendo su diseño.



UNIDAD 2

Orientación temporal

La **orientación temporal** es la capacidad que desarrollan los niños para percibir, comprender y organizar la sucesión de acontecimientos en el tiempo, reconociendo el orden y la duración de distintas experiencias de su vida cotidiana.

Esta habilidad permite anticipar, recordar y comprender rutinas, secuencias y cambios temporales, favoreciendo la organización de las actividades diarias y la comprensión del entorno.

En el aprendizaje matemático, la orientación temporal contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, al sentar las bases para la comprensión del orden, la secuencia y las relaciones de antes y después, habilidades necesarias para abordar posteriormente contenidos como la seriación, los patrones y la resolución de problemas.

Cómo se aborda en el cuaderno

El cuaderno *Lógica y Números® Nº 1* trabaja la orientación temporal principalmente a través de actividades pictóricas y gráficas, mediante imágenes y esquemas visuales que invitan a:

- ordenar secuencias de acciones o acontecimientos
- reconocer momentos del día
- identificar relaciones temporales como antes, durante y después
- comentar rutinas y situaciones cotidianas

Complemento desde la guía didáctica

La guía didáctica amplía este trabajo mediante experiencias lúdicas y concretas que promueven la exploración del tiempo a partir de:

- rutinas diarias del aula
- juegos y actividades de movimiento
- relatos o secuencias de historias
- situaciones significativas de la vida cotidiana

Rol del docente

Durante estas experiencias, el docente cumple un rol clave al:

- observar cómo los niños ordenan acontecimientos y anticipan acciones,
- promover el uso del lenguaje temporal para describir lo que ocurre antes, durante y después,
- formular preguntas que orienten la observación y la secuencia de acciones,
- valorar las distintas formas en que los niños comprenden y explican las relaciones temporales, considerando que el desarrollo de esta habilidad se manifiesta de manera diversa según el ritmo y las experiencias de cada niño.

Páginas del texto del estudiante:

27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.

Vocabulario matemático asociado a la orientación temporal

Tipo de relación	Conceptos
Relaciones temporales	Antes – después
Momentos del día	Día – noche · Mañana – tarde – noche
Frecuencia	Siempre – a veces – nunca
Orden temporal	Primero · luego · por último
Unidades de tiempo	Estaciones del año (otoño, invierno, primavera, verano)*

*La exploración de las estaciones del año se aborda de manera introductoria y contextualizada, considerando experiencias cercanas al entorno del niño.

Momentos del día

- La mañana corresponde a la primera parte del día y se extiende hasta el mediodía.
- La tarde comprende el período que va desde el mediodía hasta el inicio de la noche.
- La noche corresponde al tiempo en que oscurece y se prolonga hasta el comienzo del día siguiente.
- El día, en sentido cotidiano, se asocia al período de luz que va desde la salida del sol hasta su puesta.

Estas distinciones favorecen la comprensión del paso del tiempo y permiten al docente modelar el uso preciso del lenguaje temporal, apoyando a los niños en la organización y expresión de sus experiencias cotidianas.

Concepto relaciones temporales: antes - después

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

Juego grupal: antes - después

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: imágenes que representen la rutina diaria que realizan los niños en la sala, por ejemplo: llegada al jardín, saludo, juego libre, colación, trabajo en el cuaderno, recreo, despedida.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse frente a la pizarra. Comience conversando con ellos sobre lo que hacen cuando llegan al jardín o colegio, preguntando qué actividades realizan durante el día.

A medida que los niños van nombrando las distintas acciones de la rutina, muestre las imágenes correspondientes y colóquelas en la pizarra. Luego pida a algunos voluntarios que pasen adelante para ayudar a ordenar las imágenes según cómo ocurren durante la jornada.

Cuando las imágenes estén visibles, proponga un pequeño juego. Señale una de las imágenes y realice preguntas como:

¿Qué hacemos antes de esta actividad?

¿Qué hacemos después de esta actividad?

Invite a los niños a observar las imágenes y a responder levantando la mano o señalando la imagen que corresponde. También puede pedir a algunos estudiantes que pasen a la pizarra y coloquen la imagen que ocurre antes o después.

Para hacer la actividad más dinámica, puede retirar algunas imágenes y pedir a los niños que ayuden a colocarlas nuevamente en el orden correcto de la rutina.

Para finalizar, invite a los niños a recordar juntos la secuencia completa de actividades del día, reforzando verbalmente los conceptos antes y después.

Solución página 27

Objetivo específico

Reconocer las nociones antes y después en situaciones cotidianas.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • distinguir • ordenar

Preguntas de inicio

- Cuadro lila. ¿Qué hace el niño del cuadro lila? ¿Qué tiene sobre la mesa? ¿Qué crees que cocinará el niño? ¿Has preparado esta receta alguna vez?
- Cuadro naranja. ¿Qué hace la niña del cuadro amarillo? ¿Qué elementos hay sobre la mesa? ¿Te gusta dibujar?

Preguntas de cierre

- Cuadro lila. ¿Qué preparó Juan? ¿Por qué se lavó las manos antes de cocinar?
- Cuadro naranja. ¿Qué hizo Sofía? ¿Por qué Sofía le sacó punta a sus lápices? ¿Qué hizo con sus dibujos?

Relaciones temporales: antes - después

- Escucha con atención cada relato. Despega los stickers de la página 161 y pega lo que ocurre **antes** y **después** en cada caso. Responde:

● ¿Qué hizo Juan **antes** de cocinar? ¿Qué hizo Juan **después** de cocinar?

● ¿Qué hizo Sofía **antes** de dibujar? ¿Qué hizo Sofía **después** de dibujar?

Juan tuvo un taller de cocina en la escuela.
Antes de cocinar, se lavó muy bien las manos con agua y jabón.
Después de cocinar, probó con su compañera las ricas brochetas de fruta que habían preparado.

ANTES **DESPUÉS**





Sofía hizo muchos dibujos lindos y coloridos.
Antes de dibujar, le sacó punta a sus lápices y los ordenó sobre la mesa.
Después de dibujar, guardó sus dibujos en un bolso para no perderlos.

ANTES **DESPUÉS**





Indicador de evaluación

Identifica las acciones que se realizan antes y después de una situación presentada.

Niveles de logro

C: Identifica las acciones que se realizan antes y después en las dos situaciones presentadas.

IM: Identifica las acciones que se realizan antes y después solo en una de las situaciones presentadas

I: No identifica las acciones que se realizan antes y después en las situaciones presentadas

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Cuadro lila.** Tenga a mano los stickers, para que el niño pueda observar la imagen del cuaderno y, también, las dos imágenes de los stickers. Dé una indicación a la vez, leyendo e identificando primero lo que sucede antes, por ejemplo: *Juan tuvo taller de cocina en la escuela. Antes de cocinar, se lavó muy bien las manos. ¿Qué hizo Juan antes de cocinar? Una vez pegado el sticker continúe con lo que sucede después.*

- **Cuadro naranja.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

- **Cuadro lila.** Invite al niño a pensar en otra acción que podría suceder después. *¿Qué otra acción podría haber hecho Juan después de cocinar?*

- **Cuadro naranja.** Invite al niño a pensar en otra acción que podría suceder antes. *¿Qué otra acción podría haber hecho Sofía antes de dibujar?*

Solución página 32

Objetivo específico

Identificar los sucesos que ocurren antes y después en situaciones dadas.

Habilidades cognitivas

• observar • relacionar • ordenar

Preguntas de inicio

Invite a los niños a observar las imágenes del centro de cada riel y guíe la conversación de manera separada.

- Riel amarillo (árbol). ¿Qué ves en el árbol?, ¿qué les está pasando a las hojas?, ¿crees que siempre estuvo así?, ¿cómo piensas que estaba el árbol antes?, ¿qué crees que pasó después?

- Riel rosado (nuez). ¿Qué fruto seco aparece en este riel?, ¿la nuez está entera o partida?, ¿qué crees que pasó antes de que estuviera así?, ¿qué ocurrió primero?

- Riel verde (manzana). ¿Qué fruta aparece en este riel?, ¿cómo está la manzana?, ¿alguien le dio una mordida?, ¿cómo crees que estaba antes?, ¿qué pasó después?

Preguntas de cierre

Al finalizar, invite a los niños a comunicar el proceso seguido, retomando cada riel por separado.

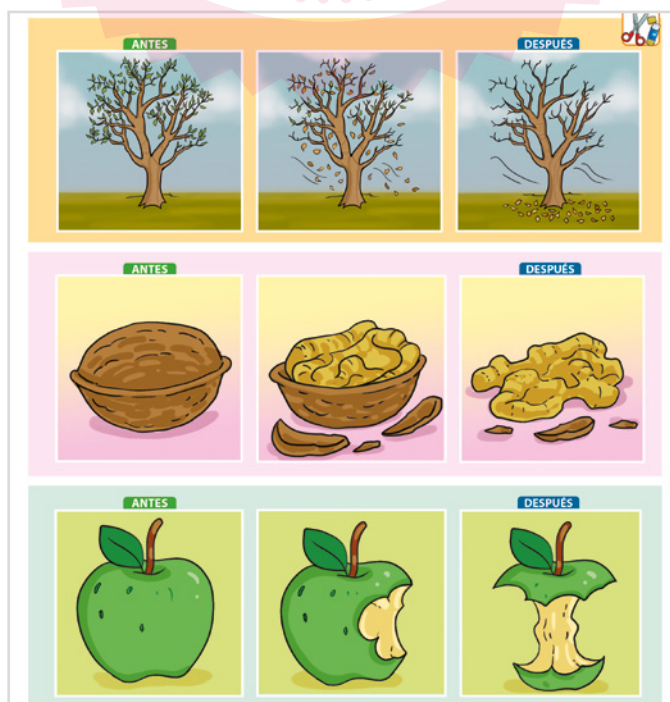
- Riel amarillo (árbol). ¿Qué imagen pegaste en el cuadro de antes?, ¿por qué esa va primero?, ¿qué imagen pegaste en después?, ¿cómo supiste ese orden?

- Riel rosado (nuez). ¿Qué ocurrió antes con la nuez?, ¿qué pasó después?, ¿en qué te fijaste para ordenar las imágenes?

- Riel verde (manzana). ¿Cómo estaba la manzana antes?, ¿cómo quedó después?, ¿qué te ayudó a decidir dónde pegar cada imagen?

Relaciones temporales: antes - después

- Observa las imágenes que están en el centro de cada riel. ¿Qué les ocurre a las hojas del árbol? ¿Qué fruto seco está en el riel rosado? ¿Qué fruta está en el riel verde?
- Saca los recortables de la página 41. Ordena y pega las imágenes en los recuadros según lo que sucede **antes** y **después**.



Indicador de evaluación

Identifica los sucesos que ocurren antes y después.

Niveles de logro

C: Identifica los sucesos que ocurren antes y después en todas las situaciones presentadas.

IM: Identifica los sucesos que ocurren antes y después solo en dos situaciones presentadas.

I: No identifica los sucesos que ocurren antes y después en las situaciones presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Riel amarillo.** Trabaje un riel a la vez. Cubra los otros rieles para disminuir estímulos. Observe junto al niño la imagen central y formule preguntas guiadas: *¿Qué ves?, ¿cómo estaba antes?, ¿qué pasó después?* Presente solo dos recortables a la vez y pida al niño elegir cuál va antes y cuál después antes de pegarlos.

- **Riel rosado y verde.** Repita la acción en los siguientes rieles.

Extensión

Invite al niño a pensar en una situación vivida por él; por ejemplo, en el cumpleaños de su mejor amigo y pregunte: *¿Qué haces antes de ir al cumpleaños? ¿Qué haces después del cumpleaños?*

Solución página 34

Objetivo específico

Identificar los sucesos que ocurren antes y después en situaciones dadas.

Habilidades cognitivas

• identificar • discriminar • ordenar

Preguntas de inicio

Invite a los niños a observar atentamente las imágenes y guíe la conversación riel por riel.

- Riel morado (vasos). *¿Qué ves en estos vasos?, ¿los dos tienen la misma cantidad de jugo?, ¿qué cambió entre una imagen y la otra?, ¿crees que primero el vaso estaba lleno o vacío?, ¿qué pasó después?*

- Riel verde (muñeco de nieve). *¿Qué le sucede al muñeco de nieve?, ¿cómo está en la primera imagen?, ¿qué ocurre en la otra?, ¿por qué crees que se está derritiendo?, ¿qué imagen crees que pasó antes?*

- Riel naranja (niño y paraguas). *¿Qué está haciendo el niño?, ¿cómo está el clima en cada imagen?, ¿por qué abre el paraguas?, ¿qué crees que ocurrió primero?, ¿qué pasó después?*

Preguntas de cierre

Al finalizar, invite a los niños a comunicar el proceso seguido, retomando cada riel por separado.

- Riel morado (vasos). *¿Cuál imagen marcaste con una X?, ¿por qué esa ocurre antes?, ¿qué pasó después con el jugo?*

- Riel verde (muñeco de nieve). *¿Cuál imagen muestra lo que pasó antes?, ¿cómo supiste que esa era primero?, ¿qué le ocurrió al muñeco después?*

- Riel naranja (niño y paraguas). *¿Qué imagen ocurre antes?, ¿por qué el niño abre el paraguas?, ¿qué estaba pasando antes de eso?*

Relaciones temporales: antes - después

- Observa las imágenes con atención. ¿Qué le sucede al muñeco de nieve? ¿Por qué el niño abre el paraguas?
- Marca con una X lo que sucede antes.



Marcador página 34

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en ordenar imágenes para identificar lo que ocurre antes y después.

Habilidades trabajadas

Identificar - Discriminar - Ordenar



Indicador de evaluación

Identifica los sucesos que ocurren antes y después.

Niveles de logro

C: Identifica los sucesos que ocurren antes y después en todas las situaciones presentadas.

IM: Identifica los sucesos que ocurren antes y después solo en dos situaciones presentadas.

I: No identifica los sucesos que ocurren antes y después en las situaciones presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Riel morado (vasos).** Cubra uno de los dos vasos y observe solo uno a la vez. Muestre primero el vaso con mayor cantidad de jugo y pregunte: *¿Hay mucho o poco jugo?* Luego muestre el segundo vaso y haga la misma pregunta. Después, muestre ambas imágenes juntas y pregunte: *¿cuál imagen ocurrió antes?* Pida al niño que marque con una **X** solo después de responder oralmente.

- **Riel verde (muñeco de nieve).** Señale primero la imagen donde el muñeco está completo y pregunte: *¿Cómo está el muñeco?, ¿está entero o derretido?* Luego señale la segunda imagen y pregunte: *¿Qué le pasó ahora?* A continuación, pregunte: *¿qué imagen pasó primero?* Guíe la respuesta verbal antes de que el niño marque.

- **Riel naranja (niño y paraguas).** Observe primero la imagen donde el niño camina sin paraguas y pregunte: *¿Está lloviendo?, ¿por qué no usa paraguas?* Luego observe la imagen donde el niño abre el paraguas y pregunte: *¿Qué está pasando ahora?, ¿por qué lo abre?* Finalmente, pregunte: *¿qué imagen ocurrió antes?* Pida marcar solo después de explicar.

Extensión

Entregue al niño una hoja blanca dividida en dos e invítelo a pensar en una acción que él realice, como por ejemplo, almorzar. Pida al niño dibujar dos platos y pregunte: *¿Cómo está tu plato de comida antes de comer?* *¿Cómo está tu plato de comida después de comer?* Pida al niño que dibuje en los platos ambas situaciones.

Concepto de aprendizaje: día y noche

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

Juego grupal: día - noche

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: no se necesitan materiales.

Lugar: sala de clases o patio.

Explique a los niños que usted hará una narración y que ellos deben estar muy atentos para hacer la mímica de todas las acciones que se mencionarán en el relato. Es necesario narrar con intencionalidad y resaltar los conceptos “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 para, luego ir al colegio. Durante el recreo, juegan y se divierten con los amigos. Después de un largo día, se oscurece y eso significa que es de noche; los niños se ponen pijama, cepillan sus dientes y se van a la cama a dormir 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 durante la noche? ¿Cuándo hace más frío, en el día o en la noche?, etc.

Puede crear una historia 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.

Juego grupal: día - noche

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: una tarjeta que represente el día (sol) y una que represente la noche (luna).

Lugar: sala de clases o patio.

Para comenzar, pida a los niños sentarse, en círculo, en el suelo. Coloque en una bolsa una imagen del sol y una de la luna y pregunte: ¿Qué es esto? ¿Cuándo podemos ver el sol? ¿Cuándo podemos ver la luna?

Comience el juego sacando usted una tarjeta de la bolsa y mencionando alguna actividad que realiza en el día o en la noche, si saca la tarjeta luna debe nombrar alguna actividad que haga de noche y si saca la tarjeta sol debe nombrar una actividad que hace durante el día. Luego, haga correr la bolsa para que cada niño, por turnos, vaya sacando una tarjeta y comentando.

Solución página 28

Objetivo específico

Relacionar las nociones día y noche con acciones propias de cada momento del día.

Habilidades cognitivas

• relacionar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la imagen de la primera casa? ¿Qué observas en la imagen de la segunda casa? ¿En qué se parecen ambas imágenes? ¿En qué se diferencian ambas imágenes? ¿Será la misma casa en las dos imágenes? ¿Qué observas en las imágenes que están en los círculos? ¿Cuáles de ellas pertenecen al día?, ¿por qué? ¿Cuáles de ellas pertenecen a la noche?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Qué cosas y animales podemos ver de día? ¿Qué cosas y animales podemos ver en la noche?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué palabras aprendimos en esta actividad? ¿Cómo podemos saber cuándo es de día y cuándo es de noche? ¿Qué te gusta hacer durante el día? ¿Qué haces durante la noche?
- Actividad 2. ¿Qué te gusta del día? ¿Qué te gusta de la noche?

Relaciones temporales: día - noche

1. ¿Qué ves en las imágenes? Pinta de color rojo la casa que pertenece al paisaje de **día** y de color azul 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 un elemento característico del **día** y un elemento característico de la **noche**.

1

2

Día

Noche

Marcador página 28

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en observar en RA la transición entre el día y la noche, reconociendo los cambios visuales y sonoros.

Habilidades trabajadas

Relacionar - Representar



Indicador de evaluación

Relaciona las nociones día y noche con acciones y características propias de cada una.

Niveles de logro

C: Relaciona el día y la noche con sus características en todas las actividades.

IM: Relaciona el día y la noche con sus características solo en una de las actividades.

I: No relaciona el día y la noche con sus características en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Dé una indicación a la vez. Por ejemplo: Invite al niño a focalizar su atención en el paisaje de día y pregunte: *¿En esta imagen es de día o es de noche?, ¿cómo lo sabes?* Invítelo a pintar de color amarillo la casa de día. Luego pregunte por el paisaje de noche y pida al niño pintar la casa de color morado. Luego pida al niño unir con un lápiz rojo las imágenes que corresponden al día y con azul las imágenes que corresponden a la noche.

- **Actividad 2.** Muestre al niño el recuadro rojo y explíquelo que ahí debe dibujar un elemento que represente al día. Si lo considera oportuno, invite al niño a observar las imágenes de la actividad 1 e identificar algún elemento en ellas para dibujar. También puede preguntarle por elementos que se pueden ver de día y de noche como, por ejemplo, el sol y la luna. Realice lo mismo para el recuadro azul de la noche.

Extensión

Invite a observar una vez más las imágenes del libro, solicite elegir aquella que más le gusta y hable acerca de su elección. Puede utilizar las siguientes preguntas orientadoras: *¿Por qué elegiste esa imagen? ¿Qué te gusta de ese momento del día? ¿En qué otro momento del día podrías realizar esa actividad?*

Concepto de aprendizaje: día - tarde - noche

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

Juego grupal: mañana - tarde - noche

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: fotografías de los niños realizando una acción para cada momento del día (deben ser solicitadas a los padres con antelación), cartulina con la división de los tres momentos, cada uno simbolizado a través de un dibujo (sol apareciendo detrás de la montaña - sol completo sobre el mismo escenario de la montaña - luna y estrellas).

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en círculo, con sus fotografías de acciones que realizan en los tres momentos del día: mañana, tarde y noche (las que han sido solicitadas previamente a los padres, sugiriendo el registro fotográfico de actividades como: tomando desayuno, preparándose para ir al colegio o jardín, almorzando, jugando en el parque, acostándose para dormir, entre otros).

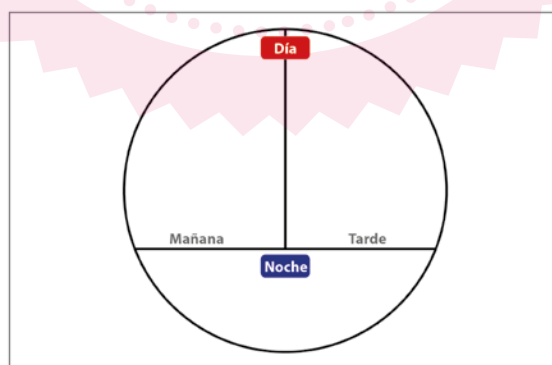
Inicie la actividad presentando la cartulina con la división de los tres momentos del día y realice las siguientes preguntas: *¿Qué momento del día crees que simbolizan estos dibujos? ¿Por qué?* Luego invítelos a mostrar sus fotografías y describir la acción que están realizando en cada momento del día, van pasando uno a uno y pegan su fotografía en la parte de la cartulina correspondiente.

Para finalizar, se sugiere reflexionar acerca de las diferencias entre los diversos momentos.

Actividad individual: día - tarde - noche

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: círculo de cartulina dividido en tres partes, para cada niño.



Lugar: sala de clases.

Explique a los niños que el día tiene distintos momentos, la mañana y la tarde. Luego pregunte: *¿Qué cosas haces en la mañana? ¿Qué cosas haces en la tarde?*

Después de escuchar las respuestas, comente a los niños que al finalizar cada día llega la noche. Luego pregunte: *¿Cómo sabes cuando es de noche? ¿Qué haces en la noche?*

Entregue a cada niño su círculo de cartulina e invítelos a dibujar las acciones que realizan en cada uno de estos momentos, haciendo hincapié en que el día se divide en mañana, tarde y noche.

Solución página 29

Objetivo específico

Relacionar las nociones mañana, tarde y noche con situaciones cotidianas.

Habilidades cognitivas

• relacionar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. Presente los recortables y pida observar detenidamente las imágenes para, luego, comentarlas; a partir de los comentarios de los niños recoja sus conocimientos previos acerca de los diferentes momentos del día; luego, proceda a leer el texto y realice las siguientes preguntas: ¿Cómo despierta Francisca todos los días? ¿Qué hace Francisca durante la mañana?, ¿qué hace durante la tarde?, ¿qué hace durante la noche? Explique que los tres recuadros representan momentos del día; el verde a la mañana, el rojo a la tarde y el azul a la noche. ¿Qué cuadro representa la mañana? ¿Qué cuadro representa la tarde? ¿Qué cuadro representa la noche?

- Actividad 2. ¿Qué acciones ven en la actividad 2? ¿Qué comida piensan que come Francisca en esta imagen? (señalando con el dedo la imagen del desayuno) ¿Francisca está desayunando, almorzando o cenando? Realice la misma pregunta para el almuerzo y la cena. Luego pregunte: ¿Qué come Francisca al desayuno/almuerzo/cena? ¿Qué haces tú en la mañana? ¿Qué te gusta hacer en la tarde?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo despierta Francisca todos los días? ¿En qué momento del día despierta Francisca? ¿En qué momento del día Francisca juega con su amiga Natalia? ¿Qué hace Francisca durante la tarde? ¿En qué momento del día la mamá le cuenta un cuento a Francisca? ¿Qué hace Francisca durante la noche?

- Actividad 2. ¿Qué haces en la mañana: desayunas, almuerzas o cenas? ¿Qué desayunas? ¿Qué actividad te gusta hacer en la tarde?

Relaciones temporales: mañana - tarde - noche

1. Saca los recortables de la página 43. Ordena y pega las imágenes según lo que sucede en la historia.
2. Encierra lo que tú haces en la **mañana**. ¿Qué haces después de desayunar? Dibuja en el recuadro azul lo que haces en la **noche**.

1 Francisca hace varias cosas durante el día.
Por la **mañana**, se despierta muy feliz y se estira para comenzar el día con mucha energía.
En la **tarde**, juega en el parque con su vecina Natalia; a ambas les encanta coleccionar las hojas que caen de los árboles.
En la **noche**, cuando el sol se esconde, Francisca se va a la cama y, antes de dormir, su mamá siempre le lee un cuento.

MAÑANA **TARDE** **NOCHE**

2 **desayunar** **almorzar** **cenar**

Indicador de evaluación

Relaciona las nociones día y noche con acciones y características propias de cada una.

Niveles de logro

C: Relaciona todas las actividades con el momento del día en que se realizan. Relaciona las acciones con el momento del día en que se realizan en todas las actividades.

IM: Relaciona una actividad con el momento del día en que se realiza..

I: No relaciona las acciones con el momento del día en que se realizan.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Tenga los recortables a mano y dé una indicación a la vez, por ejemplo: *Francisca despierta muy feliz todos los días. En la mañana, toma un rico desayuno.* Luego, pregunte: *¿En qué momento Francisca toma un rico desayuno?* Invite al niño a pegar la imagen en cuadro verde, continúe de la misma manera para la tarde y la noche.

- **Actividad 2.** Pregunte: *¿En cuál de estas imágenes Francisca está desayunando? ¿En qué imagen piensas que está almorzando? ¿En qué imagen piensas que está cenando?, ¿por qué?* Para la actividad de dibujar, pregunte: *¿Qué haces en la mañana? ¿Qué te gusta hacer en la tarde?* Un vez que el niño responda lo que hace en la tarde, invítelo a dibujar en el espacio en blanco.

Extensión

Entregue al niño una hoja dividida en tres partes e invítelo a dibujar algo que le guste hacer en la mañana, en la tarde y en la noche. Lo puede presentar a sus compañeros, de manera voluntaria.

Concepto de aprendizaje: siempre - a veces - nunca

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

Juego grupal: siempre - a veces - nunca

Tiempo esperado: 15 minutos

Materiales: tres círculos (rojo, amarillo y verde) pegados cada uno en un palo de helado, para cada niño.

Lugar: sala de clases.



Ubique a los niños sentados en un círculo y dé ejemplos de actividades que realiza siempre, a veces y nunca. Por ejemplo: *Yo siempre tomo desayuno. Yo a veces salgo de paseo con mi familia. Yo nunca he volado en helicóptero.*

Luego pida a algunos niños voluntarios que señalen actividades que siempre hacen, que hacen a veces y que nunca han hecho.

Entregue a cada niño tres palitos de helado y explique la actividad: *los colores se usarán para representar la frecuencia con que realizan algunas actividades; el color rojo, para las actividades que nunca realizan, el color amarillo, para las actividades que realizan a veces, y el color verde, para las actividades que realizan siempre.*

Para comenzar la actividad puede hacer la siguiente pregunta, a modo de ejemplo: *¿Pides las cosas por favor?* Los niños deben pensar si lo hacen siempre, a veces o nunca y de acuerdo a su respuesta deben levantar el palo con el círculo de color que corresponde, es decir, si un niño siempre pide las cosas por favor, debe levantar el círculo de color verde.

Continúe preguntando por diferentes acciones como, por ejemplo: *¿Se lavan los dientes en la mañana? ¿Se lavan los dientes en la noche? ¿Vas a jugar a la plaza? ¿Andas en bicicleta? ¿Preparas la comida? ¿Juegas con muñecas? ¿Das las gracias? ¿Juegas con tus amigos? ¿Peleas con tus amigos?, etc.*

Solución página 30

Objetivo específico

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones de frecuencia (siempre/a veces/nunca).

Habilidades cognitivas

• identificar • distinguir • relacionar

Preguntas de inicio

¿Qué observas en las imágenes? ¿Hay alguna de estas actividades que sea tu favorita?

¿Por qué? ¿Cuál o cuáles de estas actividades **realizas** todos los días? ¿Cuál o cuáles de estas actividades realizas solo a veces? ¿Cuál o cuáles de estas actividades nunca has realizado?

Preguntas de cierre

¿Qué actividades pintaste?, ¿por qué? ¿Qué actividades encerraste?, ¿por qué? ¿Qué actividades marcaste con una X?, ¿por qué? ¿Qué actividad que no haces nunca, te gustaría hacer con más frecuencia?, ¿Qué actividades harías siempre?, ¿por qué? ¿Qué actividades no harías nunca?, ¿por qué?

Frecuencia: siempre - a veces - nunca

- Observa las imágenes. ¿Qué hacen los niños?
- Pinta lo que haces **siempre**, encierra lo que haces **a veces** y marca con una **X** lo que nunca haces.



*Las respuestas pueden variar según la experiencia de cada niño.

Indicador de evaluación

Determina la frecuencia con la que realiza acciones cotidianas usando los conceptos: siempre/a veces/nunca.

Niveles de logro

C: Señala todas las acciones presentadas con la noción de frecuencia con que las realiza.

IM: Señala al menos cuatro acciones presentadas con la noción de frecuencia con que las realiza.

I: Señala menos de tres acciones presentadas o, no relaciona las acciones con la noción de frecuencia con que las realiza.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Muestre una imagen a la vez y pregunte: ¿Qué hace la niña? ¿Tú te lavas los dientes todos los días? ¿Te lavas los dientes siempre? Si lo haces siempre, pinta la imagen./¿Has ido al cine? ¿Vas al cine todos los días o solo algunos días? ¿Entonces, vas al cine siempre o a veces? Si vas a veces al cine, encierra la imagen./¿Te tiras en paracaídas? ¿te has tirado alguna vez? Si nunca lo has hecho, marca la imagen con una X.

Cada respuesta puede variar según la experiencia del niño, lo anterior es solo un ejemplo.

Extensión

Invite al niño a nombrar acciones que realiza **siempre**, **a veces** y **nunca**, que no están en las imágenes y pídale que dibuje una de ellas.

Concepto de aprendizaje: estaciones del año

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

*Objetivo vinculado con el núcleo Exploración del Entorno Natural.

Actividad individual: estaciones del año

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: árboles, ya sean en imágenes proyectadas o árboles reales para que los niños los puedan ver en directo; hojas de block y lápices de colores.

Lugar: sala de clases o patio. De lo contrario, representarlo a través de imágenes.

Pida a los niños que se sienten en círculo. Dialogue con ellos acerca de las estaciones del año y realice las siguientes preguntas para activar los aprendizajes previos: *¿Conocen las estaciones del año? ¿Cuáles son las estaciones del año? ¿Qué ocurre en el otoño? ¿Qué ocurre en el invierno? ¿Qué ocurre en la primavera? ¿Cómo es el verano? ¿Qué actividades podemos hacer en el verano?*

Solicite a los niños mirar los árboles que hay a su alrededor (u observar las imágenes) y fijarse en las hojas y sus colores. Puede realizar preguntas específicas de los árboles que observen, como también pedir o dar información acerca de los cambios que se producen en ellos durante las estaciones del año.

Luego pregúnteles: *¿En qué estación piensan que estamos ahora? ¿Cómo están los árboles en esta estación?*

Después, invite a los niños a elegir una estación del año y a dibujar, en su hoja de block, un árbol que la represente. Luego de dibujar, los niños pueden explicar a qué estación corresponde su árbol y qué características tiene.

Solución página 31

Objetivo específico

Identificar características del otoño.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • distinguir • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1? ¿Qué representan las fotos de la imagen? ¿Qué estación del año piensas que es?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Qué ropa se usa en otoño? ¿Por qué el caballero está barriendo? ¿Cómo son los árboles en otoño?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué cambios en el entorno observas en el otoño? ¿Durante el otoño hace más frío o más calor? ¿Qué ropa es adecuada para usar en otoño?
- Actividad 2. ¿Cómo representaste las hojas de otoño? ¿Qué fruto seco recoge la niña de la imagen? ¿Has probado las castañas?

Estaciones del año: otoño

1. Escucha atentamente el relato y comenta: ¿Qué sucede con las hojas de los árboles en otoño? ¿Qué frutos secos hay en otoño?
2. Observa el dibujo. ¿Qué ves en la imagen? ¿A qué estación del año corresponde? Pinta el dibujo y luego pega pedacitos de papel para representar las hojas del otoño.

EL OTOÑO

1



Esta estación comienza en el mes de marzo, pocos días después de entrar a la escuela. En esta época del año hay mucho viento y empieza el frío.



Durante el otoño, algunos árboles cambian el color verde de sus hojas: estas se vuelven amarillas y café. Luego se secan y caen al suelo.

El otoño es la época en que se cosechan muchos frutos secos, como las castañas, las nueces, las almendras, las avellanas y las bellotas.



2



Indicador de evaluación

Identifica características del otoño.

Niveles de logro

C: Menciona al menos tres características del otoño.

IM: Menciona al menos una característica del otoño.

I: No reconoce características del otoño.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Vuelva a leer el texto, pero esta vez realice preguntas que ayuden a la comprensión de este, por ejemplo: *“Esta estación comienza en el mes de marzo, a pocos días de haber entrado a la escuela. En esta época del año hay mucho viento y comienza el frío” ¿Cómo es esta época del año? ¿En qué mes del año comienza esta estación?*

- **Actividad 2.** Entregue al niño un papel lustre y pídale cortar con sus dedos pedazos de papel para representar las hojas. Si lo considera necesario, entregue al niño las hojas de papel ya cortadas y pídale solo pegarlas sobre la imagen.

Extensión

Se sugiere utilizar un organizador gráfico y entregar un post it a cada niño para que represente a través del dibujo, alguna característica o algo relevante de esta estación. La educadora presenta el organizador como una estrategia para organizar lo que han aprendido acerca del otoño, una vez que todos hayan terminado su dibujo, pasan adelante, explican su idea y pegan su post it en el organizador (la educadora escribe al lado de cada dibujo lo expresado por cada niño).

Caligrafix

Solución página 33

Objetivo específico

Identificar características del invierno.

Habilidades cognitivas

• identificar • relacionar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1? ¿Por qué el niño está cerca de la estufa? ¿Por qué los niños usan paraguas? ¿Dónde está el niño que anda en ski? ¿Qué estación del año piensas que es?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Qué cae de la nubes? ¿Qué hace el niño?, ¿qué ropa usa?, ¿por qué lleva puesta esa ropa? ¿Qué sabes del invierno?, ¿qué cambios observas en el entorno? ¿Qué te gusta del invierno?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué semejanzas ves entre el otoño y el invierno? ¿Qué cosas del invierno no te gustan?, ¿por qué?, ¿cómo es la temperatura?, ¿qué ropa se usa en esta estación del año? ¿Después de qué estación del año comienza el invierno? ¿Cómo es el clima en invierno? ¿Has visto alguna vez la nieve?
- Actividad 2. ¿Qué hiciste con tu dedo índice y la ténpera? ¿Te gusta el invierno? ¿Por qué?

Estaciones del año: invierno

1. Escucha atentamente el relato y comenta: ¿Cómo es el clima en invierno? ¿Qué ropa debemos usar? ¿Qué deportes se pueden practicar en la nieve?
2. Observa el dibujo. ¿Qué ves en la imagen? ¿A qué estación del año pertenece? Pinta el dibujo, luego forma gotas de lluvia utilizando ténpera y tu dedo índice.

EL INVIERNO

1




El invierno es la estación del año que comienza después del otoño. En esta época llueve con más frecuencia y muchos árboles están sin hojas.

Como hace mucho frío, usamos ropa abrigada y encendemos estufas o calefactores para mantenernos calientes en casa.

En algunos lugares, sobre todo en las zonas montañosas, cae nieve. Durante el invierno se pueden practicar deportes de nieve como el esquí, el trineo o el snowboard.




2



Indicador de evaluación

Identifica características del invierno.

Niveles de logro

C: Menciona al menos tres características del invierno.

IM: Menciona al menos una característica del invierno.

I: No reconoce características del invierno.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Vuelva a leer el texto, pero esta vez realice preguntas que ayuden a la comprensión de este. Por ejemplo: “*El invierno es la estación del año que comienza después del otoño.*” ¿Cuándo comienza el invierno? ¿Después de qué estación? “*Llueve más seguido y la mayoría de los árboles están sin hojas.*” ¿Llueve en invierno? ¿Cómo están la mayoría de los árboles en invierno?

- **Actividad 2.** Si el niño presenta alguna dificultad para realizar la actividad, en cuanto a seguir el orden o las indicaciones, puede facilitarle la témpera de manera racionada, para que él unte su dedo. Muestre al niño cómo hacer las gotas sobre la imagen, para no manchar toda la página con témpera.

Extensión

Se sugiere utilizar un organizador gráfico y entregar un post it a cada niño para que represente a través del dibujo, alguna característica o algo relevante del invierno. Presente el organizador gráfico como una estrategia para organizar lo que han aprendido acerca del invierno. Una vez que el o los niños hayan terminado su dibujo, invítelos a pasar adelante a comentar su idea y pegar su post it en el organizador. Escriba al lado de cada dibujo lo expresado por el niño.

Caligrafix®

Solución página 35

Objetivo específico

Identificar características de la primavera.

Habilidades cognitivas

• identificar • relacionar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en las fotos de la actividad 1? ¿Cómo son los árboles? ¿Qué estación del año piensas que es? ¿Por qué? ¿Qué sabes de la primavera? Las respuestas a esta última pregunta pueden quedar registradas por la educadora a fin de ser utilizadas en el cierre de la actividad o posteriormente.

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Qué números ves? ¿Qué colores ves? ¿A qué estación corresponde la imagen? ¿Qué crees que se deba hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo son los días en la primavera? ¿Qué pasa con las plantas y los animales en primavera?

- Actividad 2. ¿Qué colores tiene la mariposa? ¿Qué colores tienen las flores? ¿Cómo supiste los colores que tenías que usar para pintar la mariposa y las flores?

Estaciones del año: primavera

- Escucha atentamente el relato y comenta: ¿Qué estación del año comienza en el mes de septiembre? ¿Qué ocurre en la primavera?
- Observa el dibujo. ¿Qué ves en la imagen? ¿A qué estación del año pertenece? Pinta la mariposa y las flores siguiendo la clave de color.

1

LA PRIMAVERA

En el mes de septiembre termina el invierno y comienza la primavera. Los días se vuelven más largos y empieza a hacer más calor.

Durante la primavera las plantas crecen, les salen hojas verdes y muchas de ellas florecen.

Es la estación del año en la que más cantan los pajaritos. También es común ver mariposas volando de un lado a otro, alimentándose del néctar de las flores.

2

1	
2	
3	
4	
5	

Indicador de evaluación

Menciona características de la primavera.

Niveles de logro

C: Menciona al menos tres características de la primavera.

IM: Menciona al menos una característica de la primavera.

I: No reconoce características de la primavera.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Vuelva a leer el texto pero esta vez realice preguntas que ayuden a la comprensión de este. Por ejemplo: *“En el mes de septiembre termina el invierno y comienza la primavera”. ¿Después de qué estación del año comienza la primavera?, ¿justo después del otoño o del invierno? “Los días son más largos y hace más calor”. ¿Cómo son los días en primavera?*

- **Actividad 2.** Pida al niño identificar los colores de la tabla para recolectarlos y tenerlos a mano. Pregúntele por cada número y por el color que tiene cada uno en la tabla. Por ejemplo: *¿Qué número es?* (indicando el número 1) *¿De qué color debemos pintar el número 1?* Invite al niño a buscar el número 1 en las flores y pintarlo. Luego pídale buscar ese mismo número en la mariposa. Realice lo mismo con todos los números.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite a recordar lo que sabían acerca de la primavera. Para ello, puede leer el registro de las respuestas de los niños y pídales pensar en lo que saben ahora acerca de esta estación. Para facilitar la comparación de los resultados, puede registrar en una nueva columna los nuevos conocimientos expresados por los niños.

- **Actividad 2.** Invite al niño a dibujar otros elementos representativos de esta estación del año. Por ejemplo: insectos, flores, pájaros, etc.

Solución página 37

Objetivo específico

Identificar características del verano.

Habilidades cognitivas

• identificar • relacionar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en las fotos de la actividad 1? ¿Cómo están vestidos los niños que juegan paleta? ¿Dónde juegan los niños con la pelota roja y blanca? ¿Qué hace la niña que está sobre la toalla? ¿Qué estación del año representan estas imágenes? ¿Qué sabes del verano?, ¿qué cambios ocurren en el entorno durante esta estación? Se sugiere registrar las respuestas de los niños en una cartulina dividida en dos columnas: Lo que sé o pienso y la otra que se realizará en el cierre con lo nuevo que aprendí.

- Actividad 2. ¿Qué piensas que haremos en el cuadro de la actividad 2?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo es el clima en verano? ¿Dónde nos podemos bañar en verano? ¿Por qué debemos protegernos la piel?

- Actividad 2. ¿Qué te gusta hacer en verano? ¿Qué actividad dibujaste?

Preguntas metacognitivas

¿Qué conocimiento nuevo aprendí del verano? ¿Qué pienso del verano?

Estaciones del año: verano

1. Escucha atentamente el relato y comenta: ¿Cómo es el clima en verano? ¿Qué actividades podemos realizar en esta estación del año? ¿Cómo podemos cuidar nuestra piel del sol?
2. Dibuja una actividad que te guste realizar en verano. ¿Por qué te gusta hacer esta actividad en verano?

1

EL VERANO

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

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

Cuando hacemos actividades al aire libre, debemos cuidar nuestra piel, porque los rayos del sol son muy fuertes durante el verano.

2

Indicador de evaluación

Menciona características del verano.

Niveles de logro

C: Menciona al menos tres características del verano.

IM: Menciona al menos una característica del verano.

I: No reconoce características del verano.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Vuelva a leer el texto, pero esta vez realice preguntas que ayuden a la comprensión de este. Por ejemplo: “*Después de la primavera viene el verano.*” ¿Después de qué estación del año viene el verano? “*En esta estación del año hace mucho calor y usamos ropa muy ligera.*” ¿Hace frío o calor? ¿Qué ropa usamos en esta estación del año?

- **Actividad 2.** Si el niño presenta dificultades para realizar el dibujo, invítelo a recortar y pegar imágenes con elementos del verano o escenas que muestren alguna actividad que a él le guste realizar.

Extensión

Realice el juego “Adivina buen adivinador” en parejas. Este juego consiste en que cada niño dibuja, en una hoja, tres elementos característicos del verano (cubriéndolos con su estuche para que no los vea su compañero). Luego de realizar el dibujo, se sientan frente a frente y comienzan el juego por turnos, dando pistas que describen uno a uno los elementos dibujados para que sean descubiertos por cada jugador.

Concepto de aprendizaje: relaciones temporales - secuencias de tres escenas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche) frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

Actividad individual: secuencias de tres escenas

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tres imágenes que representen tres tiempos de una historia. Por ejemplo: una niña y un niño con una pelota, un niño con guantes grandes o los tres niños anteriores jugando a la pelota. Una hoja blanca, por niño, dividida en tres partes.

Lugar: sala de clases

Invite a los niños a sentarse en círculo y a escuchar una breve historia:

Había una vez, dos hermanos, Antonia y Felipe, que jugaban a la pelota en la plaza de su casa. Luego llegó Pablo, un amigo que tenía unos guantes grandes de arquero, y les preguntó si podía jugar con ellos. Antonia y Felipe le dijeron que sí y los tres jugaron muy contentos a la pelota.

Luego de escuchar la historia, pregunte: ¿Cómo comenzó esta historia? ¿Qué sucedió después? ¿Cómo finalizó?

Invite a los niños a ordenar las tres escenas de la historia entre todos. Muéstreles las imágenes y pregúnteles qué sucedió primero, qué sucedió después y qué sucedió la final.

Para finalizar, entregue a cada niño la hoja dividida en tres partes e invítelos a dibujar los tres momentos de la historia.

Juego grupal: secuencias

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: cuatro secuencias diferentes, una para cada grupo de trabajo; cartulina y pegamento.

Lugar: sala de clases.

Divida al curso en cuatro grupos y entregue a cada uno una secuencia diferente de acciones o actividades cotidianas para los niños. Ubique las imágenes boca abajo para que, cuando usted de las indicaciones, cada grupo voltee las imágenes, las cuales serán observadas, en primer lugar, y luego ordenadas temporalmente por todo el grupo. Pase por los grupos para ir mediando la actividad. Incentive a los niños a verbalizar y describir el orden que han establecido para las imágenes. Finalmente, pida a cada grupo presentar su trabajo frente a sus compañeros e invite a los niños que escuchan a dar su opinión acerca de la secuencia que ha presentado el grupo (en esta parte del proceso puede surgir una variación al orden que ha dado el grupo que presenta; si la sugerencia tiene coherencia, refuerce la idea de que el orden puede variar, siempre y cuando el relato de las acciones tenga sentido).

Solución página 36

Objetivo específico

Ordenar temporalmente secuencias de acciones de tres escenas.

Habilidades cognitivas

• identificar • distinguir • ordenar

Preguntas de inicio

- Riel celeste. ¿Qué ves en cada recuadro? ¿Qué número va primero? ¿Qué número va después del 1? ¿Qué número va después del 2? ¿Qué piensas que debemos hacer con los recortables?
- Riel naranja. Repita las preguntas del primer riel.

Preguntas de cierre

- Riel celeste. ¿Qué pasó primero?, ¿qué pasó después?, ¿qué pasó al final? o ¿qué pasó al inicio, luego y al final?
- Riel naranja. Puede realizar las mismas preguntas del riel celeste.

Preguntas metacognitivas

Realice las preguntas que están en los globos de diálogos de los personajes Aurora y Mati.

Relaciones temporales: secuencias de tres escenas

- Saca los recortables de la página 41. Ordena las imágenes según lo que va pasando. Luego pégalas en orden en los recuadros.

¿Qué le pasó al árbol?
¿Qué cosas crees que ayudaron al árbol a crecer?

¿Qué le pasó al huevo?
¿Qué salió del huevo?
¿Qué crees que va a hacer el pollito ahora que salió del huevo?

1 2 3

Marcador página 36

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en ordenar imágenes para completar o construir secuencias de acciones según su orden temporal.

Habilidades trabajadas

Identificar - Distinguir - Ordenar



Indicador de evaluación

Ordena secuencias temporales de tres escenas.

Niveles de logro

C: Ordena correctamente todas las secuencias presentadas.

IM: Ordena correctamente al menos dos de las secuencias presentadas.

I: Ordena solo una secuencia o no ordena las secuencias presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

-Riel celeste. Invite al niño a sacar los recortables y a clasificarlos de acuerdo a la secuencia a la que pertenecen. Luego, pídale elegir una de las tres secuencias y ordenarla en el primer riel. Pregunte: *¿Cuántas escenas tiene esta secuencia?, ¿qué elementos hay en ella? ¿De qué se trata la secuencia? ¿Qué pasa al inicio de la secuencia?, ¿qué pasa después?, ¿Qué pasa al final?* Dé una indicación a la vez.

-Riel naranja. Aplique la misma dinámica que en el primer riel.

Extensión

Invite al niño a pensar en sí mismo, en su secuencia de desarrollo, utilice algunas preguntas orientadoras: *¿Cómo eras antes de ser niño? ¿Qué puedes hacer ahora que antes no podías? ¿Cómo te imaginas que serás cuando joven?, ¿serás más alto?* Luego de escuchar sus respuestas, entregue una hoja de bloc dividida en tres partes e invite a dibujarse en orden de crecimiento: bebé, niño y joven.

Solución página 38

Objetivo específico

Ordenar temporalmente secuencias de acciones de tres escenas.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • distinguir • ordenar

Preguntas de inicio

- Riel verde (niña en la piscina). ¿Qué está haciendo la niña?, ¿en qué lugar se encuentra?, ¿ves tres momentos distintos?, ¿qué crees que hace primero en la piscina?, ¿qué pasa después?, ¿cómo termina la acción?

- Riel morado (niña en la playa). ¿Qué está haciendo la niña en la playa?, ¿qué objetos usa?, ¿está haciendo siempre lo mismo en las tres imágenes?, ¿qué crees que hace primero?, ¿qué hace después?, ¿cómo termina su juego?

- Riel naranja (niño con helado). ¿Qué tiene el niño en la mano?, ¿qué hace con el helado?, ¿cómo cambia la imagen en cada escena?, ¿qué ocurre primero?, ¿qué pasa después?, ¿qué sucede al final?

Preguntas de cierre

- Riel verde (niña en la piscina). ¿Qué imagen marcaste con el número 1?, ¿qué hizo la niña después?, ¿qué ocurrió al final?, ¿cómo supiste el orden?

- Riel morado (niña en la playa). ¿Qué hizo primero la niña en la playa?, ¿qué pasó después?, ¿cómo terminó su juego?, ¿qué te ayudó a decidir la secuencia?

- Riel naranja (niño con helado). ¿Qué pasó primero con el helado?, ¿qué ocurrió después?, ¿qué pasó al final?, ¿cómo cambió el helado en cada imagen?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste en estas actividades?, ¿cómo lo hiciste? ¿Para qué sirve conocer el orden de una acción o actividad?

Relaciones temporales: secuencias de tres escenas

- Observa las imágenes de cada riel. 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**. Luego, comenta lo que pasa en cada secuencia. ¿Qué hace la niña en la piscina? ¿Qué hace la niña en la playa? ¿Qué hace el niño?



Indicador de evaluación

Ordena secuencias temporales de tres escenas.

Niveles de logro

C: Ordena correctamente todas las secuencias presentadas.

IM: Ordena correctamente al menos dos de las secuencias presentadas.

I: Ordena solo una secuencia o no ordena las secuencias presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizaje

Simplificación

- **Riel verde (piscina):** Cubra dos imágenes y observe solo una a la vez. Describa junto al niño qué está haciendo la niña en cada imagen. Luego muestre dos imágenes y pregunte: *¿cuál pasó primero?, ¿cuál después?* Finalmente, incorpore la tercera imagen y ordenen la secuencia completa antes de escribir los números.

- **Riel morado (playa):** Observe primero solo las acciones con el balde y la pala. Pregunte: *¿qué hace la niña aquí?* Presente las imágenes de a dos y guíe verbalmente: *primero..., después...* Incorpore la tercera imagen solo cuando el niño comprenda el orden.

- **Riel naranja (helado):** Señale cada imagen y describa el estado del helado. Pregunte: *¿está entero?, ¿lo está comiendo?, ¿qué queda al final?* Luego ayude a ordenar verbalmente la secuencia antes de numerar.

Extensión

Invite al niño a elegir uno de los rieles y a inventar una cuarta escena que podría ocurrir después del final. Pídale que la describa oralmente y explique por qué iría al final de la secuencia.

También puede pedirle que relate toda la secuencia completa usando conectores temporales como primero, después y al final.

Resolución de problemas

Solución página 39

Objetivo de aprendizaje Nº 12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando nociones de temporalidad en diferentes situaciones.

Habilidades cognitivas

• observar • interpretar • ordenar

Preguntas de inicio

- Actividad 1.

Mañana: ¿Qué está haciendo Pablo en la mañana?, ¿qué ves sobre la mesa?, ¿qué comidas aparecen?, ¿qué solemos comer en la mañana?

Tarde: ¿Qué está haciendo Pablo en la tarde?, ¿qué utensilios tiene?, ¿qué comida aparece en esta imagen?, ¿en qué momento del día almorzamos?

Noche: ¿Qué está haciendo Pablo en la noche?, ¿cómo está el cielo?, ¿qué comida aparece?, ¿qué solemos comer en la noche?

- Actividad 2. ¿Qué comes tú en la mañana?, ¿qué comes en la tarde?, ¿qué comes en la noche?, ¿todas las comidas son iguales?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿En qué momento del día desayuna Pablo?, ¿en qué momento del día almorzó?, ¿en qué momento del día cenó?, ¿cuántos platos comió Pablo?

- Actividad 2. ¿Qué alimentos dibujaste? ¿Qué alimento de los que comió Pablo te gusta más?, ¿Cuál es tu comida favorita?

Resolver problemas de relación temporal

- Escucha el texto. Busca los stickers de la página 161 y pégalos en el momento del día que corresponde: mañana, tarde o noche. ¿Qué comió Pablo en la **mañana**? ¿Qué comió en la **tarde**? ¿Qué comió en la **noche**? ¿Cómo supiste qué comida iba en cada momento del día?
- Dibuja lo que tú comiste en la **mañana**, en la **tarde** y en la **noche**. ¿Se parece a lo que comió Pablo?

* Los dibujos en el solucionarlo son una referencia de como se podría resolver la actividad, sin embargo esto cambia según la realidad de cada niño.

1

- En la **mañana**, Pablo desayunó un vaso de leche y un delicioso sándwich.
- En la **tarde**, almorzó su plato favorito: puré con huevo y tomate.
- En la **noche**, cenó una sabrosa sopa de verduras.

MANANA

TARDE

NOCHE

2

MANANA

TARDE

NOCHE

Indicador de evaluación

Resuelve problemas utilizando relaciones de orientación temporal.

Niveles de logro

C: Resuelve todos los problemas presentados utilizando correctamente las relaciones temporales.

IM: Resuelve solo dos de los problemas presentados utilizando correctamente las relaciones temporales.

I: Resuelve los problemas presentados utilizando incorrectamente las relaciones temporales

Adecuación a ritmos de aprendizaje

Simplificación

- **Actividad 1.** Trabaje un momento del día a la vez. Lea solo una parte del texto y presente únicamente los stickers correspondientes a ese momento. Pregunte: *¿Es mañana, tarde o noche?, ¿qué escuchaste?* Luego permita pegar antes de continuar con el siguiente momento.

- **Actividad 2.** Antes de dibujar, pida al niño que nombre oralmente qué comió en cada momento del día. Puede trabajar solo dos momentos (mañana y noche) si es necesario, dejando el tercero para después.

Extensión

Entregue al niño una hoja en blanco dividida en dos partes e invítelo a dibujar lo que Pablo debe hacer antes y después de comer. Por ejemplo: Lavarse las manos antes de comer y lavarse los dientes después de comer.

Desafío

Solución página 40

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

Objetivo específico

Ordenar secuencias temporales en diferentes desafíos.

Habilidades cognitivas

• interpretar • distinguir • ordenar

Preguntas de inicio

Invite a los niños a observar cada riel y guíe la conversación de manera diferenciada, nombrando el color del riel para facilitar la ubicación.

- Riel morado (piscina). ¿Qué ves en esta imagen?, ¿qué está haciendo el niño?, ¿crees que esta escena ocurre al principio, al medio o al final?, ¿qué podría haber pasado antes?, ¿qué crees que pasará después?
- Riel verde (árbol). ¿Qué le está pasando al árbol?, ¿en qué estación del año crees que está?, ¿qué pasó antes para que el árbol esté así?, ¿qué podría pasar después?
- Riel amarillo (nieve). ¿Qué está haciendo el niño con la nieve?, ¿cómo está el clima?, ¿qué pudo haber hecho antes?, ¿qué crees que hará después?

Preguntas de cierre

- Riel morado (piscina). ¿Qué hace el niño en la piscina primero?, ¿qué ocurre después?, ¿cómo termina la secuencia?, ¿por qué ordenaste así las imágenes?
- Riel verde (árbol). ¿A qué estación del año corresponde esta secuencia?, ¿qué pasó antes con el árbol?, ¿qué sucede después?, ¿qué imágenes te ayudaron a decidir el orden?
- Riel amarillo (nieve). ¿Qué hace el niño con la nieve al comienzo?, ¿qué ocurre después?, ¿cómo termina la secuencia?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en este desafío? ¿En qué te fijaste para poder ordenar las secuencias? ¿Fue fácil o difícil?

Secuencias temporales de tres y cuatro escenas.

• Saca los recortables de la página 43. Ordena y pega las imágenes para completar las secuencias.

■ ¿Qué hace el niño en la piscina?

■ ¿A qué estación del año corresponde la secuencia del árbol?

■ ¿Qué hace el niño con la nieve?



Indicador de evaluación

Ordena las secuencias temporales en los desafíos presentados.

Niveles de logro

C: Ordena las secuencias temporales correctamente en todos los desafíos.

IM: Ordena las secuencias temporales correctamente en, al menos, dos de los desafíos.

I: No ordena de manera correcta las secuencias temporales en los desafíos presentados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Riel morado (piscina):** Trabaje solo con la imagen visible. Pregunte: *¿qué está haciendo el niño?* Luego presente solo dos recortables y pida elegir cuál ocurrió antes y cuál después. Incorpore la tercera imagen solo cuando el niño comprenda el orden.

- **Riel verde (árbol):** Observe la imagen central y nombre la estación del año junto al niño. Presente los recortables uno a uno y pregunte: *¿esto pasó antes o después?*, guiando verbalmente la secuencia antes de pegar.

- **Riel amarillo (nieve):** Describa junto al niño la escena visible. Luego ordenen verbalmente la secuencia completa usando primero – después – al final antes de pegar los recortables.

Extensión

Invite al niño a elegir uno de los rieles y a inventar una escena adicional que podría ocurrir antes o después de la secuencia completa. Pídale que la describa oralmente y explique dónde la ubicaría y por qué.

También puede pedirle que relate toda la secuencia usando conectores temporales y nombrando la estación del año cuando corresponda.



UNIDAD 3

Comparación, clasificación y seriación

La **comparación, la clasificación y la seriación** son operaciones lógicas fundamentales que permiten a los niños observar, analizar y organizar objetos, estableciendo relaciones entre sus características. Estas habilidades se construyen progresivamente a partir de la interacción con el entorno y la manipulación de diversos materiales.

Se trata de habilidades centrales en el desarrollo infantil, ya que favorecen la observación, el reconocimiento de semejanzas y diferencias, la organización de la información y el pensamiento relacional, aspectos necesarios para comprender el entorno y avanzar en aprendizajes posteriores.

En el aprendizaje matemático, estas operaciones contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, ya que constituyen una base para la construcción del concepto de número y la cuantificación. A través de estas habilidades, los niños comienzan a establecer relaciones de igualdad, diferencia y orden, necesarias para comprender cantidades, secuencias y relaciones numéricas.

- La **comparación** permite identificar semejanzas y diferencias entre dos o más objetos, considerando uno o más atributos.
- La **clasificación** implica agrupar objetos según atributos comunes y separarlos según sus diferencias, favoreciendo la comprensión de la pertenencia a una categoría.
- La **seriación** consiste en ordenar elementos de un conjunto según un criterio determinado, estableciendo relaciones de orden de manera creciente o decreciente.

Cómo se aborda en el cuaderno

El cuaderno *Lógica y Números® N° 1* trabaja la orientación temporal principalmente a través de **actividades pictóricas y gráficas**, mediante imágenes y esquemas visuales que invitan a:

- observar y comparar elementos
- identificar semejanzas y diferencias
- agrupar objetos según atributos comunes
- ordenar elementos siguiendo un criterio

Complemento desde la guía didáctica

La guía didáctica amplía este trabajo mediante **experiencias lúdicas y concretas** que promueven la exploración de estas habilidades a partir de:

- juegos de observación y clasificación
- manipulación de objetos y materiales variados
- actividades de agrupación y ordenamiento
- situaciones cotidianas que invitan a comparar y organizar elementos

Rol del docente

Durante estas experiencias, el docente cumple un rol clave al:

- proponer situaciones de observación, agrupación y ordenamiento que inviten a los niños a establecer relaciones entre los objetos.
- formular preguntas que orienten la identificación de atributos, semejanzas y diferencias.
- ofrecer materiales y apoyos visuales que faciliten la exploración de distintas estrategias.

- invitar a los niños a explicar cómo realizaron la comparación, clasificación o seriación, utilizando el lenguaje o representaciones;
- valorar los distintos procedimientos utilizados, reconociendo que pueden existir diversas formas de resolver una misma situación.

Páginas del texto del estudiante:

45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70.

Vocabulario matemático asociado a la comparación, clasificación y seriación

Tipo de relación	Conceptos
Comparación	Semejanzas – diferencias · igual – distinto · comparar
Clasificación	Pertenece – no pertenece · clasificar · agrupar · Atributos: tamaño, color, forma, uso
Seriación	Ordenar · atributos: cantidad, altura, ancho, largo

Progresión de criterios en las actividades

En esta unidad, las actividades se presentan de manera progresiva. En una primera etapa, se proponen situaciones en las que el criterio de comparación, clasificación o seriación está previamente definido, lo que permite a los niños comprender la tarea e identificar los atributos involucrados.

Posteriormente, se incluyen actividades en las que los niños establecen sus propios criterios, pudiendo existir más de una respuesta válida. En estos casos, resulta fundamental valorar el razonamiento y la justificación de las decisiones, más que la obtención de una única respuesta correcta.

Concepto de aprendizaje: semejanzas y diferencias

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N° 2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: semejanzas y diferencias

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: no se necesitan materiales específicos.

Lugar: patio.

Invite a los niños a buscar diferentes tipos de piedras y hojas de plantas o árboles que estén en el suelo.

Una vez en la sala, forme grupos de cuatro niños. Pida a cada grupo colocar sobre la mesa los elementos que encontraron. Luego, entregue a cada grupo una piedra u hoja que usted haya encontrado en el suelo y pídales que dentro del montón que ellos tienen, encuentren un elemento que sea semejante al entregado por usted.

Pida a cada grupo comentar las semejanzas de ambos elementos, las cuales pueden ser de forma, color o tamaño.

Posteriormente, pídales observar y comentar cuáles son las diferencias entre ambos elementos.

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

Solución página 45

Objetivo específico

Comparar imágenes estableciendo semejanzas y diferencias.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • comparar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1? ¿En qué se parecen ambas imágenes?, ¿en qué se diferencian?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Son iguales las dos imágenes?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué elementos marcaste en el cuadro de la derecha?, ¿cuántas diferencias encontraste?, ¿cuál fue la más fácil de encontrar?, ¿cuál fue la más difícil de encontrar?

- Actividad 2. ¿Qué semejanzas encontraste en las imágenes? ¿Qué diferencias encontraste en las imágenes? ¿Qué elementos marcaste en el cuadro de la derecha? ¿Cuántas diferencias encontraste?, ¿cuál fue la más fácil de encontrar?, ¿cuál fue la más difícil de encontrar?

Comparación: semejanzas y diferencias

1. Observa las dos imágenes. En la imagen de la derecha marca con una **X** las 5 **diferencias**. Fíjate en el ejemplo.
2. Observa las dos imágenes y comenta sus **semejanzas** y **diferencias**. Dibuja en ambas escenas un objeto diferente. Luego, dibuja en la segunda escena un objeto semejante al balde.



*En la actividad 2, 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.

Indicador de evaluación

Compara imágenes estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas.

Niveles de logro

C: Señala todas las semejanzas y diferencias entre las imágenes en ambas actividades.

IM: Señala solo algunas semejanzas y diferencias entre las imágenes en ambas actividades o señala todas las semejanzas y diferencias de una actividad.

I: No señala las semejanzas y diferencias entre las imágenes en ambas actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar solo la primera actividad; si lo considera necesario, tape con una hoja la actividad 2. Vaya por partes y realice preguntas. Por ejemplo: *¿Qué hace el niño en cada imagen? ¿Ves alguna diferencia en el niño de ambas imágenes? ¿Cómo es la casa? ¿Son iguales las dos casas?* Invite al niño a marcar la diferencia apenas la encuentre.

- **Actividad 2.** Tape la actividad 1 y formule preguntas que ayuden al niño a observar e identificar las diferencias y semejanzas.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a buscar el elemento que es igual y que no tiene ninguna diferencia, que en este caso es el árbol. Pida al niño dibujar en el árbol de la derecha un elemento para que sea diferente al de la izquierda.

- **Actividad 2.** Pida al niño marcar las cinco diferencias.

Concepto de aprendizaje: grande - mediano - chico

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: semejanzas y diferencias

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: diferentes colecciones disponibles en el aula que puedan ser comparados por su tamaño como, por ejemplo: llaves, monedas, botones, pompones, tapas, etc. Dos cuadernos de diferentes tamaños, dos cajas de diferentes tamaños, botones grandes y chicos (uno grande y uno chico para cada niño).

Lugar: sala de clases.

Ubique a los niños sentados en círculo. En el centro, disponga de diversas colecciones de objetos que puedan ser comparados por su tamaño. Pida a los niños observar cuidadosamente los objetos y realice las siguientes preguntas: *¿Cómo son estos objetos? Si prestas atención a su tamaño, ¿qué puedes decir?, ¿cuáles son semejantes o se parecen en su tamaño?, ¿cuáles son diferentes?, ¿qué tamaños observas?*

Solicite que en sus respuestas ejemplifiquen mostrando los objetos.

Juego grupal: grande, mediano y chico

Tiempo estimado: 15 minutos

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

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

Trace en el suelo tres círculos (puede ser con tiza o cinta de papel), uno grande, uno mediano y uno chico. Indique a los niños que formen grupos de tres integrantes y que busquen en la sala un objeto grande, uno mediano y uno chico.

Luego, por turnos, cada grupo debe mostrar los objetos encontrados y ubicar cada uno en el círculo que corresponda, según su tamaño. Es importante que, durante la exposición de los elementos, los niños vayan verbalizando la actividad. Puede realizar las siguientes preguntas orientadoras: *¿Qué elementos, de los tres que tienes, es el más grande?, ¿cuál es el más chico?, ¿cuál es el mediano?, ¿cómo supiste que ese es el mediano?*

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

Solución página 46

Objetivo específico

Distinguir los conceptos grande y chico para comparar elementos en relación a su tamaño.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • distinguir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué animales ves en la actividad 1?, ¿cómo son?, ¿son iguales?, ¿en qué se diferencian?
- Actividad 2. ¿Cuántos animales hay en la actividad 2?, ¿son todos del mismo tamaño?
- Actividad 3. ¿Qué animales ves en la actividad 3?, ¿tienen todos el mismo tamaño?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál caballo pintaste en la actividad 1?, ¿de qué tamaño es?
- Actividad 2. ¿Cuál vaca pintaste en la actividad 2?, ¿de qué tamaño es?
- Actividad 3. ¿Cuál de los animales encerraste?, ¿por qué?, ¿cuál de los animales marcaste con una X?, ¿por qué?, ¿Qué tamaños observaste?

Preguntas metacognitivas

¿Qué atributo de comparación usamos en estas actividades?, ¿color, longitud o tamaño?, ¿cómo pudiste distinguir las diferencias de tamaño?

Comparación: grande - chico

1. Observa los dos caballos. ¿En qué se diferencian? Pinta el caballo más **chico**.
2. ¿Cuántas vacas hay? ¿En qué se diferencian? Pinta la vaca más **grande**.
3. ¿Qué animales hay? Encierra el animal más **chico** y marca con una **X** el más **grande**.

Activity 1: Two horses are shown. The pink horse is smaller than the brown horse. A small inset shows a pink horse with a star on its back.

Activity 2: Three cows are shown. The middle cow is the largest, and the two on the sides are smaller.

Activity 3: Four animals are shown: a goat, a small chicken, a duck, and a large bull. The chicken is circled, and the bull is marked with a large X.

Marcador página 46

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar la imagen de dos animales en RA y explorar sus sonidos y comparación de tamaños.

Habilidades trabajadas

Identificar - Comparar - Distinguir



Indicador de evaluación

Distingue los conceptos grande y chico para comparar animales en relación a su tamaño.

Niveles de logro

C: Distingue los conceptos grande - chico correctamente en todas las actividades.

IM: Distingue los conceptos grande - chico correctamente solo en dos de las actividades.

I: No distingue los conceptos grande - chico en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Realice cada actividad tapando las otras dos con una hoja u otro elemento para focalizar la atención del niño.

- **Actividad 1.** Pregunte al niño: *¿Qué caballo es más grande? ¿Qué caballo es más chico?* Invite al niño a pintar el caballo más chico.

- **Actividad 2.** Pregunte al niño: *¿Qué vaca es la más pequeña de las tres? ¿Qué vaca es la más grande de las tres?*

- **Actividad 3.** Si lo considera necesario tape la cabra o el pato para que el niño tenga menos distractores al momento de identificar el más chico y el más grande. Pregunte: *¿Cuál es el más chico? ¿Cuál es más grande?*

Extensión

Invite al niño a modelar un elemento grande y otro chico utilizando plastilina.

Solución página 47

Objetivo específico

Comparar elementos según su tamaño.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿las manzanas son del mismo tamaño?, ¿cuál es la más chica?, ¿cuál es la más grande? ¿Qué tamaño tendrá la manzana que no es la más pequeña ni la más grande?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántas lechugas hay?, ¿de qué tamaño son las lechugas?, ¿cuántas zanahorias hay?, ¿son todas las zanahorias iguales?/¿cuántos canastos hay?, ¿en qué se parecen los canastos?, ¿en qué se diferencian los tres canastos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué color utilizaste para pintar la manzana chica/mediana/grande?

- Actividad 2. ¿De qué tamaño es la lechuga que encerraste?, ¿cuál es la zanahoria mediana?, ¿de qué tamaño es la canasta que encerraste?, ¿qué tamaños tienen los objetos de las actividades?

Comparación: grande - mediano

1. Observa las manzanas. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Cuántas manzanas hay? 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.

1

2

¿Cómo te diste cuenta de cuál era el mediano?

Indicador de evaluación

Compara elementos en relación a su tamaño.

Niveles de logro

C: Selecciona correctamente el tamaño señalado en todos los rieles.

IM: Selecciona correctamente el tamaño señalado en, al menos, la mitad de los rieles.

I: No selecciona correctamente el tamaño señalado en más de la mitad de los rieles.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pregunte al niño y dele una indicación a la vez, por ejemplo: *¿Cuál manzana es más grande?, píntala de color rojo. ¿Cuál manzana es más pequeña?, píntala de color amarillo. ¿De qué tamaño es la manzana que está en el centro?* Si el niño no identifica el tamaño usted dígame: *“Esta manzana es mediana, ya que no es la más grande ni la más pequeña de las tres”*. Luego, de la instrucción: *Pinta la manzana mediana de color verde.*

- **Actividad 2.** Invite al niño a reconocer, primero, el tamaño grande y chico de cada fila de elementos. Por ejemplo: *¿Cuál lechuga es la más grande?* Pídale al niño que ponga el dedo de la mano izquierda sobre la lechuga y luego pregunte: *¿Cuál lechuga es más chica?* Pídale que ponga el dedo índice de la mano derecha sobre la lechuga chica. Para terminar, pregunte: *¿De qué tamaño es la lechuga que quedó?* Pida al niño que encierre la lechuga mediana. Realice lo mismo con los elementos de las otras filas.

Extensión

- **Actividad 2.** Invite al niño a dibujar algún elemento de tamaño grande, mediano y chico en los canastos, según corresponda.

Concepto de aprendizaje: largo - corto

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

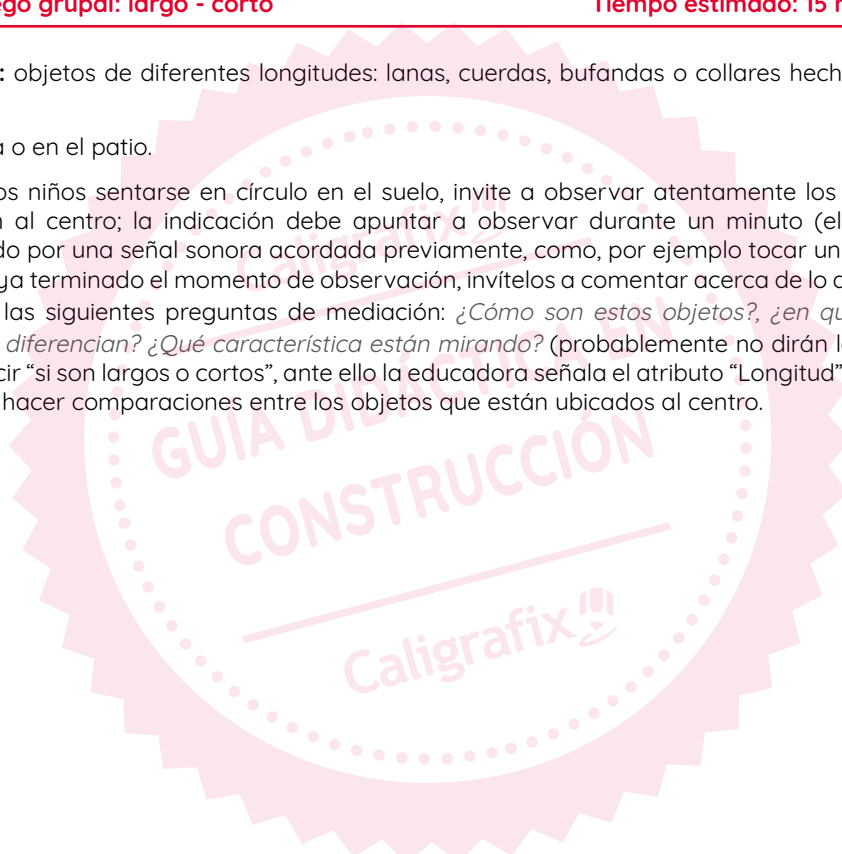
Juego grupal: largo - corto

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: objetos de diferentes longitudes: lanas, cuerdas, bufandas o collares hechos con cuentas de colores.

Lugar: sala o en el patio.

Solicite a los niños sentarse en círculo en el suelo, invite a observar atentamente los objetos que se encuentran al centro; la indicación debe apuntar a observar durante un minuto (el tiempo estará determinado por una señal sonora acordada previamente, como, por ejemplo tocar un triángulo). Una vez que haya terminado el momento de observación, invítelos a comentar acerca de lo que observaron, realizando las siguientes preguntas de mediación: *¿Cómo son estos objetos?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué característica están mirando?* (probablemente no dirán longitud, pero si pueden decir "si son largos o cortos", ante ello la educadora señala el atributo "Longitud"). Para finalizar, los invita a hacer comparaciones entre los objetos que están ubicados al centro.



Solución página 48

Objetivo específico

Comparar elementos de acuerdo a su longitud.

Habilidades cognitivas

• identificar • comparar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿En qué se parecen los gusanos? ¿En qué se diferencian los gusanos? ¿Los dos gusanos tienen la misma longitud?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuántos trenes hay? ¿Son todos los trenes iguales? ¿En qué se diferencian los tres trenes?

Preguntas de cierre

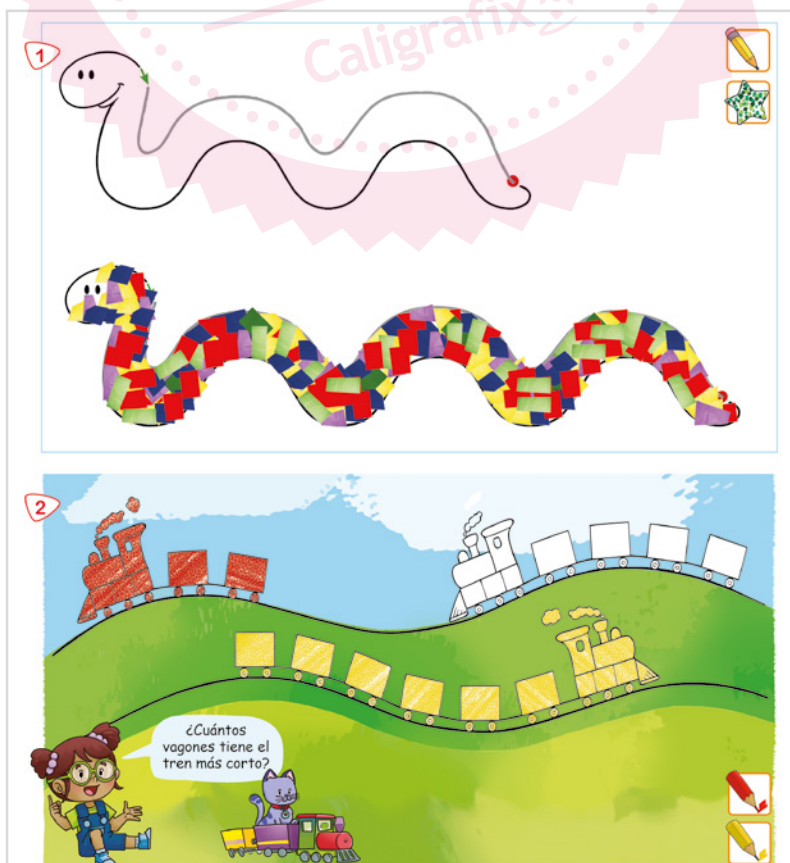
- Actividad 1. ¿Cuál de los gusanos rellenaste? ¿En qué característica de los gusanos te fijaste para saber cuál era el más largo?
- Actividad 2. ¿En qué te fijaste para identificar el tren más corto? ¿De qué color pintaste el tren más corto? ¿De qué color pintaste el tren más largo? ¿Cuántos carros tiene el tren más corto? ¿Cuántos carros tiene el tren más largo? ¿Cuántos carros tiene el tren que no pintaste?

Preguntas metacognitivas

¿Qué atributo estabas comparando en esta actividad? ¿Qué objetos de la sala podrías comparar según el criterio largo y corto?

Comparación: largo - corto

1. ¿Cómo son los gusanos? Traza los gusanos por la línea segmentada. Rellena con papel el gusano más largo.
2. ¿Qué ves en la imagen? Pinta de color rojo el tren más **corto** y de color amarillo el tren más **largo**.



Indicador de evaluación

Compara elementos en relación a su longitud.

Niveles de logro

C: Diferencia concepto largo-corto en ambas actividades.

IM: Diferencia concepto largo-corto solo en una de las actividades.

I: No diferencia conceptos largo-corto en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

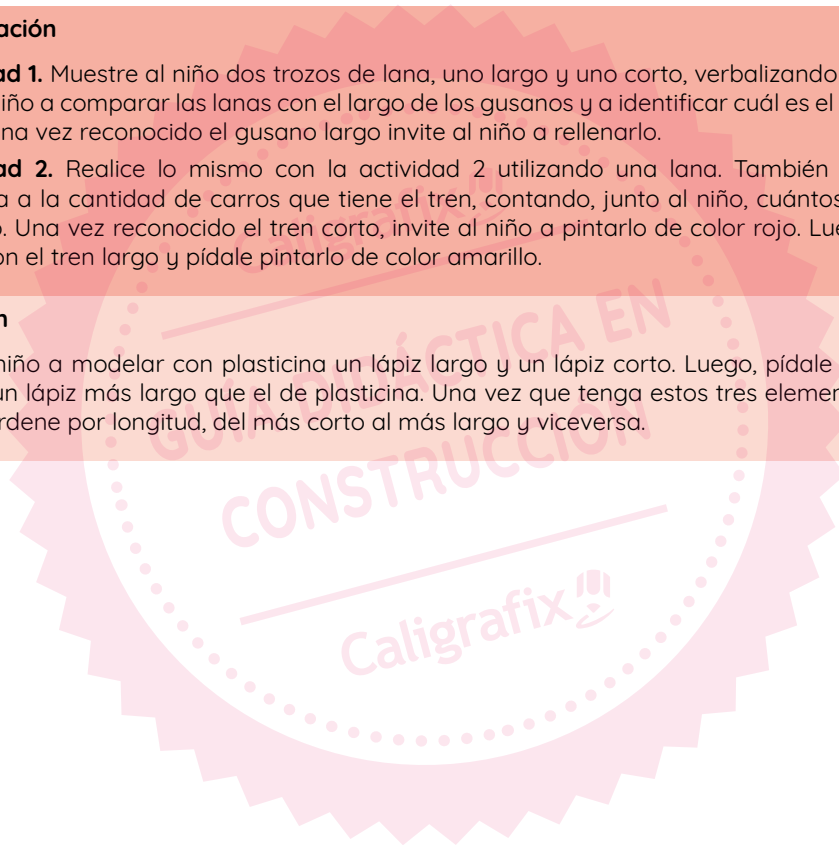
Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño dos trozos de lana, uno largo y uno corto, verbalizando la diferencia. Invite al niño a comparar las lanas con el largo de los gusanos y a identificar cuál es el gusano largo y corto, una vez reconocido el gusano largo invite al niño a rellenarlo.

- **Actividad 2.** Realice lo mismo con la actividad 2 utilizando una lana. También puede hacer referencia a la cantidad de carros que tiene el tren, contando, junto al niño, cuántos carros tiene cada uno. Una vez reconocido el tren corto, invite al niño a pintarlo de color rojo. Luego, haga los mismo con el tren largo y pídale pintarlo de color amarillo.

Extensión

Invite al niño a modelar con plastilina un lápiz largo y un lápiz corto. Luego, pídale buscar en su estuche un lápiz más largo que el de plastilina. Una vez que tenga estos tres elementos, solicítele que los ordene por longitud, del más corto al más largo y viceversa.



Concepto de aprendizaje: alto - bajo

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: alto - bajo

Tiempo estimado: 15 minutos

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.

Invite a los niños a medirse, con el propósito de saber quién o quiénes son los más altos y bajos del curso. Para esto, utilice una forma de medición no convencional: Cada niño debe pintarse la punta de la nariz con témpera y acercarse muy erguido a la pared donde está el papel kraft para estamparla. Puede escribir al lado de la marca el nombre del niño, para luego saber a quién pertenece.

Cuando todos lo hayan hecho, pida a los niños observar los resultados de las marcas estampadas en el papel e identificar quién es el más alto y quién es el más bajo del curso. Es importante enfatizar en la habilidad de comparación. Para lograr distinguir cuál es el más alto y cuál es el más bajo se requiere comparar entre dos o más elementos. Dado lo anterior, es importante realizar preguntas como: *¿Qué aprendiste en esta actividad?* *¿Qué hiciste para identificar al más alto y al más bajo?*

¿De qué otra forma podrías saber cuál es el más alto y el más bajo?

Solución página 49

Objetivo específico

Aplicar los conceptos alto-bajo en diferentes actividades.

Habilidades cognitivas

• comparar • discriminar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cuántos edificios hay? ¿Estos edificios tienen la misma altura?, ¿qué altura tienen?
- Actividad 2. ¿Cuántos niños hay en la actividad 2? ¿En qué se parecen los niños?, ¿en qué se diferencian?, ¿cómo es la altura de cada uno?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 4? ¿Cómo es el árbol? ¿Qué crees que aprenderemos en estas actividades? ¿Cómo podemos distinguir diferencias de altura? ¿El árbol es más alto o más bajo que Mati?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Pintaste el edificio más alto o el más bajo?
- Actividad 2. ¿Con qué color encerraste al niño más alto? ¿Con que color encerraste al niño más bajo?
- Actividad 3. ¿Lo que dibujaste al lado del árbol es más alto o más bajo?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste con estas actividades? ¿En qué te fijaste para realizar las actividades?
¿Qué objetos de tu entorno tienen diferentes alturas?

Comparación: alto - bajo

1. Observa los dos edificios ¿Tienen la **misma** altura? Pinta el edificio más **alto**.
2. Encierra de color azul al niño más **bajo** y de color rojo al niño más **alto**.
3. Dibuja algo más **bajo** que el árbol. ¿Qué dibujaste?



Indicador de evaluación

Aplica los conceptos alto - bajo en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente los conceptos alto-bajo en todas las actividades.

IM: Aplica correctamente los conceptos alto-bajo en, al menos, la mitad de las actividades.

I: No aplica los conceptos alto-bajo en más de la mitad de las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a ponerse de pie a su lado y pregunte: *¿Quién es más alto entre tú y yo? ¿Quién es más bajo entre tú y yo?* Si el niño no lo reconoce, indique: *Yo soy más alta, porque tengo gran altura, y tú eres más bajo, porque tienes poca altura en comparación conmigo.* Una vez terminado este ejercicio, realice la actividad tapando las actividades que no se están desarrollando para focalizar la atención del niño.

- **Actividad 2.** La instrucción de la actividad 2 debe ser paso a paso, identificando primero al niño más bajo y, luego, al más alto.

- **Actividad 3.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

- **Actividad 2.** Indique, con el dedo, al niño que no se encerró en la actividad y pregunte por él: *¿Este niño que no encerraste, es más bajo o más alto que el niño que encerraste de azul? ¿Este niño es más bajo o más alto que el niño que encerraste de azul?*

- **Actividad 3.** Pida al niño dibujar un elemento que sea más alto que el árbol.

Concepto de aprendizaje: lleno - vacío

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: lleno y vacío

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tiza, papel de diario.

Lugar: patio.

Muestre a los niños dos frascos, uno lleno de pelotitas de papel y uno vacío, y pregunte: *Si comparamos ambos frascos ¿Cómo está este frasco?* (mostrando el lleno); *¿Cómo está este otro frasco?* (mostrando el vacío).

Dibuje, en el piso del patio, dos círculos y dos cuadrados con tiza.

Invite a los niños a formar muchas pelotas con papel de diario. Una vez que los niños hayan terminado las pelotas de papel, realice preguntas introductorias: *¿Qué figuras están dibujadas en el suelo?, ¿cuántas hay?*

De instrucciones, señalando los conceptos "lleno" y "vacío": Todos deben llenar los círculos con pelotitas de papel y los cuadrados deben quedar vacíos.

Una vez que los niños hayan cumplido con, la instrucción pregunte: *¿Qué figura está llena de pelotas?, ¿qué figura está vacía?*

Vaya cambiando las instrucciones a medida que avanza el juego.

Se puede incrementar la dificultad de la actividad dando instrucciones más complejas: *Las niñas deben dejar los dos 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.

Solución página 50

Objetivo específico

Distingue los conceptos lleno-vacío en diferentes situaciones.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • distinguir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Cuántas paneras hay en la repisa? ¿Son iguales las dos paneras? ¿En qué se diferencian las paneras?
- Actividad 2. ¿Cuántos vasos hay en la repisa? ¿Qué líquido piensas que contienen los vasos? ¿Están todos los vasos llenos? ¿Cuáles vasos están llenos? ¿Dónde están los vasos vacíos?
- Actividad 3. ¿Cuántas botellas hay en la repisa? ¿Están todas las botellas llenas? ¿Cuántas botellas están vacías? ¿Cuáles son las botellas vacías?
- Actividad 4. ¿Qué ves en la actividad 4? ¿En qué se parecen los frascos? ¿En qué se diferencian los dos frascos? ¿Qué elementos tiene el frasco de arriba?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál panera pintaste? ¿Qué tendrías que hacer para que las dos paneras estén llenas?
- Actividad 2. ¿Qué vasos encerraste? ¿Cuántos vasos están llenos de jugo?
- Actividad 3. ¿Cuáles botellas marcaste con una X? ¿Qué podrías hacer para dejar todas las botellas vacías?
- Actividad 4. ¿Con qué elementos rellenaste el frasco vacío?, ¿cómo quedó ahora el frasco que estaba vacío?, ¿qué frasco está lleno ahora?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Para qué nos sirve aprender las palabras lleno y vacío?

Comparación: lleno - vacío

1. Observa las paneras. Pinta la panera que está **llena**. ¿Qué tiene la panera que está llena?
2. Encierra los vasos que están **llenos**.
3. Marca con una **X** las botellas **vacías**.
4. Identifica el frasco que está **vacío** y **llénalo** con lo que tú quieras. ¿Con qué lo llenaste?



Indicador de evaluación

Distingue los conceptos lleno y vacío en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Distingue correctamente el concepto indicado en todas las actividades.

IM: Distingue correctamente el concepto indicado en, al menos, la mitad de las actividades.

I: No distingue correctamente el concepto indicado en más de la mitad de las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño su estuche y pregunte: *¿Cómo queda el estuche si saco todos los lápices, lleno o vacío? ¿Como queda el estuche si vuelvo a colocar todos los lápices?* Una vez realizado este ejercicio, realice la actividad tapando las actividades que no se están desarrollando para focalizar la atención del niño, recordando siempre la comparación realizada entre el estuche lleno y vacío.

- **Actividad 2.** En las actividad 2 hay vasos que tienen líquido pero no están llenos, en estos caso pregunte al niño: *¿Cuántos vasos no están llenos ni vacíos?*

- **Actividad 3 y 4.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

- **Actividad 1.** Señale a un niño y pregúntele: *Si le colocáramos un pan a la panera que está arriba ¿estaría vacía la panera?*

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte al niño: *¿Qué vasos/botellas no están llenos ni vacíos?*

- **Actividad 4.** Pregunte al niño: *¿Cuántos dulces tendrías que sacar del frasco de arriba para que quede vacío? ¿Qué aprendiste hoy? ¿De qué otra forma representarías el lleno y vacío?*

Concepto de aprendizaje: por función

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: uso de los elementos

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: objetos del hogar, ya sea en imágenes o reales, para mostrar al curso. Solicitar a cada niño que traiga un objeto de su casa.

Lugar: sala de clases.

Muestre a los niños cuatro objetos y pregúnteles: *¿Qué objetos son estos?, ¿para qué sirve cada uno?, ¿quiénes los usan?, ¿dónde se encuentran estos objetos?, ¿de qué material están hechos?*

Pídales que señalen qué elemento de los presentados sirve para planchar (plancha). Luego, pregunte: *por otro de los cuatro, ¿cuál de estos objetos sirve para regar? (regadera).*

Invite a los niños a formar grupos de cuatro integrantes y que saquen sus objetos traídos desde el hogar y los coloquen sobre las mesas.

Dé la siguiente indicación a todos los grupos: *Levanten el objeto que sirve para comer.*

El grupo que tenga un objeto que sirva para comer, lo levanta y lo nombra; el grupo que no tiene un objeto con ese uso, no hace nada. Luego, dé otra indicación, preocupándose de que todos los grupos puedan participar.

Para finalizar, solicite a algunos niños voluntarios que pidan a sus compañeros que levanten un objeto de acuerdo a su uso, tal como lo hizo usted.

Juego grupal: uso de los elementos

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: diferentes tipos de lápices, uno de cada uno (lápiz grafito, lápiz de cera, plumón de pizarra, lápiz de pasta).

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en círculo y, en el centro, disponga los diferentes tipos de lápices. Luego, pregunte a los niños: *¿Qué elementos son estos? ¿Para qué usamos los lápices? ¿Qué usos tienen los lápices?, ¿todos sirven para lo mismo?, ¿cuál usamos para pintar?, ¿cuál usamos para escribir en la pizarra?, ¿cuál usamos para dibujar en papel y borrar si nos equivocamos?, ¿cuál usan las personas grandes para escribir?* El énfasis debe estar en la comparación de objetos según su uso.

Solución página 51

Objetivo específico

Comparar elementos de acuerdo a su función.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué elementos ves en la actividad 1?, ¿para qué sirve cada uno? ¿En qué habitaciones de la casa encontramos estos elementos?

- Actividad 2. ¿Qué elementos ves en la actividad 2?, ¿para qué sirven?, ¿cuándo los usamos? ¿En qué parte del cuerpo usamos estas prendas de vestir?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál es el elemento que sirve para lavarse las manos? ¿Por qué debemos lavarnos las manos? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

- Actividad 2. ¿Qué prenda de vestir nos permite tener los pies abrigados? Si tuvieras tu cabeza muy helada ¿Qué prenda de vestir usarías?

Comparación: por función

1. Menciona para qué sirve cada objeto. Encierra el objeto que se **usa** para lavarse las manos.
2. Nombra las prendas de vestir. Rellena con papel picado la prenda de vestir que se **usa** en los pies.

1

2

Indicador de evaluación

Compara elementos de acuerdo a su uso.

Niveles de logro

C: Distingue los elementos según el uso indicado en ambas actividades.

IM: Distingue los elementos según el uso indicado solo en una de las actividades.

I: No distingue elementos según el uso indicado en las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a focalizar su atención en la actividad 1 y pregunte: *¿Qué elemento usas para comer? ¿Qué elemento usas para lavarte los dientes? ¿Qué elemento usas para lavarte las manos?* Pida al niño encerrar el jabón.

- **Actividad 2.** Pregunte al niño: *¿Podemos usar el gorro en los pies? ¿Podemos usar la polera en los pies? ¿Qué prenda de vestir podemos usar en los pies?* Invite al niño a rellenar con papel picado el calcetín.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar otro elemento que sirva para lavarse las manos (ejemplo: agua).

- **Actividad 2.** Invite al niño a dibujar otro elemento que se use en los pies (ejemplo: zapatos).

Concepto de aprendizaje: ancho - angosto

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: ancho y angosto

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: cintas de cualquier material y de diferentes anchos, dos cajas, una que represente el concepto ancho y otra que represente el concepto angosto.

Lugar: sala de clases.

Pida a los niños sentarse en círculo y coloque las cintas anchas y las angostas en el centro. Muestre todas las cintas y pregunte: *¿Qué son estos elementos?, ¿cómo son?, ¿son todas iguales?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?*

Luego, muestre una cinta ancha y una cinta angosta y pregunte: *¿Estas cintas son iguales? ¿En qué se diferencian?* En las respuestas de los niños, refuerce los conceptos “ancho” y “angosto”.

Para terminar, se sugiere utilizar 2 cajas para clasificar las cintas en anchas y angostas (también se puede graficar en una cartulina o en la pizarra) un cuadro con dos columnas (una para ancho y la otra para angosto). Cada niño elige una cinta y la pega en la columna correspondiente. Al finalizar, pueden observar el cuadro y analizar si hay más cintas anchas o más angostas, además de cuantificarlas.

Solución página 52

Objetivo específico

Comparar elementos de acuerdo a su ancho.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Son iguales las bufandas? ¿En qué se diferencian ambas bufandas?, ¿crees que tienen el mismo ancho?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 3? ¿Cuántos caminos hay? ¿De qué color son los caminos? ¿Qué camino es más ancho? ¿Qué camino es más angosto?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué bufanda pintaste?, ¿por qué? ¿Cómo sabes que algo es más ancho o más angosto?
- Actividad 2. ¿Cómo es el camino donde pegaste el tractor/la bicicleta?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en estas actividades? Los elementos que se presentaban ¿en qué se diferenciaban, en su color, tamaño o grosor? ¿Qué elementos de la sala podrías comparar para determinar cuáles son anchos o angostos?

Comparación: ancho - angosto

1. Pinta de color verde la bufanda más **ancha** y de color rojo la bufanda más **angosta**.
2. Observa los caminos. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? Busca los stickers de la página 161 Pega el tractor en el camino **ancho** y la bicicleta en el camino **angosto**.



Indicador de evaluación

Compara elementos en relación a su ancho.

Niveles de logro

C: Distingue los conceptos ancho-angosto en todas las actividades.

IM: Distingue los conceptos ancho-angosto solo en una de las actividades.

I: No distingue los conceptos ancho-angosto en las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño dos tiras de papel lustre, una ancha y una angosta. Cuando las presente, tome la ancha y diga que esa es más ancho que la otra tira de papel; luego, tome la angosta y diga que esa es más angosta que la otra tira de papel. Invite al niño a comparar los trozos de papel con las bufandas y a identificar cuál es la bufanda ancha y cuál es la angosta. Una vez reconocida la bufanda ancha, pida al niño pintarla.

- **Actividad 2.** Pregunte al niño: *¿En qué camino crees que podría ir la bicicleta, en el angosto o el ancho?* Pídale que le muestre con su dedo el camino angosto y, una vez que lo tenga identificado, de la instrucción de pegar la bicicleta en el camino angosto. Realice el mismo ejercicio con el camino ancho.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar una bufanda más ancha y otra más angosta que las que aparecen en la actividad.

Concepto de aprendizaje: entero - mitad

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: entero - mitad

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tarjetas con dibujos de frutas en mitades y radio.

Lugar: sala de clases o patio

Muestre a los niños algunas frutas y pregunte: *¿Qué frutas son estas? ¿Estas frutas están enteras?, ¿Qué ves de la fruta al estar entera?* Luego, tome una de ellas, pártala por la mitad y pregunte: *¿Qué pasó con esta fruta?, ¿cómo está ahora?, ¿será esta la mitad de la fruta? ¿Qué ves de la fruta ahora que está en mitades?* (mostrando una de las mitades de la fruta).

Luego, entregue a cada niño, al azar, la imagen de la mitad de una fruta (idealmente que no se repitan las frutas). Invite a los niños a jugar al baile de las frutas, a moverse libremente por la sala al escuchar la música y, una vez que la música se detenga, pida a todos juntarse con el compañero que tiene la otra mitad de la fruta.

Cuando los niños se hayan juntado con su mitad, pregunte al grupo: *¿Qué sucede con la fruta al juntar las mitades? ¿Con cuántas mitades formé la fruta? ¿Cómo quedó la fruta ahora?*

Puede pedir a los niños intercambiar las tarjetas entre ellos, para que puedan jugar con otra fruta.

Solución página 53

Objetivo específico

Comparar elementos según atributos entero-mitad.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué frutas observas en la actividad 1? ¿Cómo están las frutas?, ¿cuáles están enteras?, ¿cuáles están a la mitad?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuántas bandejas hay? ¿Son del mismo tamaño las dos bandejas? ¿Cuál bandeja es más pequeña/grande? ¿Qué piensas que colocaremos en estas bandejas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué frutas están enteras? ¿Cuántas frutas están enteras?
- Actividad 2. ¿En qué se parecen las frutas de la bandeja grande y las de la bandeja chica? ¿En qué se diferencian las frutas de ambas bandejas? Las frutas que pegaste en la bandeja grande, ¿están enteras o a la mitad? ¿Cuántas frutas pegaste en la bandeja grande?

Preguntas metacognitivas

Invitarlos a reflexionar acerca de la experiencia inicial con las frutas: ¿Qué observaste cuando la fruta estaba entera? Al partirla por la mitad, ¿qué pudiste ver que antes no viste? ¿Te gustó la actividad?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste?

Comparación: entero - mitad

1. ¿Qué hay en la bandeja? Encierra las frutas que están **enteras**.
2. Busca los stickers de la página 163. Pega las frutas **enteras** en la bandeja grande y las frutas partidas por la **mitad** en la bandeja pequeña.



Indicador de evaluación

Compara elementos según el atributo entero y mitad.

Niveles de logro

C: Diferencia las frutas enteras de las que están a la mitad en ambas actividades.

IM: Diferencia las frutas que están enteras de las que están a la mitad solo en una de las actividades.

I: No diferencia las frutas enteras de las que están a la mitad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Tenga dos esferas, idealmente del tamaño de una pelota de ping pong de plastilina, para ayudar al niño a demostrar los conceptos entero y mitad. Con una regla, pida al niño partir por la mitad una de las esferas y pregunte: *¿Qué esfera está entera? ¿Qué esfera está a la mitad?*

- **Actividad 1.** Puede realizar la actividad por partes, por ejemplo, preguntando al niño, primero, por las paltas y tapando las otras frutas para, así, focalizar su atención: *¿Qué palta está entera? ¿Qué palta está partida por la mitad?*

- **Actividad 2.** Primero, pida al niño observar y clasificar los stickers de las frutas, separando las que están enteras y las que están a la mitad. Luego, pídale identificar la bandeja pequeña y pegar en ella las frutas que están a la mitad. Una vez terminada esta parte, solicite al niño pegar las frutas enteras en la bandeja grande.

Extensión

- **Actividad 2.** Invite al niño a dibujar, en cada bandeja, otra fruta que esté entera y a la mitad.

Concepto de aprendizaje: pesado - liviano

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener

Juego grupal: liviano y pesado

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: mochilas con elementos en su interior.

Lugar: sala de clases.

Solicite a los niños organizarse en grupos de cinco y elegir la mochila de alguno de los integrantes. Cuando todos los grupos estén preparados y con la mochila elegida, dé las siguientes instrucciones:

- Saquen todos los objetos de la mochila y pónganlos sobre la mesa.
- Observen y tomen los materiales, ¿cuál es el más pesado?
- Observen y tomen los materiales, ¿cuál es el más liviano?
- Conversen en grupo y elijan el objeto más liviano y el objeto más pesado.

Para finalizar, solicite a los niños comentar la experiencia, realizando las siguientes preguntas:
¿Qué objetos había en la mochila?, ¿cómo eran? ¿Cuál objeto fue el más pesado? ¿Cuál objeto fue el más liviano?, ¿cómo lo supiste?

Si lo considera necesario y la educadora tiene a su disposición una balanza real o de elaboración propia (un colgador de ropa con dos platos), podrían realizar el ejercicio de comprobación de los objetos que compararon según su peso estimativo.

Solución página 54

Objetivo específico

Comparar objetos en situaciones cotidianas.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué elementos ves en la actividad 1? ¿Qué objetos crees que podrían ser pesados? ¿Qué objetos crees que podrían ser livianos? Luego, pida focalizar su atención en el cuadro donde está la hoja y la piedra, y pregunte: ¿Qué pesa más la piedra o la hoja? Continuar con el mismo procedimiento para los demás recuadros.

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Para qué sirven las balanzas? ¿En qué plato de la balanza crees que debes dibujar el objeto más pesado? ¿En qué plato de la balanza crees que debes dibujar el objeto más liviano?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuáles elementos encerraste en cada cuadro?, ¿son los más pesados o los más livianos?

- Actividad 2. ¿Qué dibujaste en el plato amarillo de la balanza? ¿Qué dibujaste en el plato verde de la balanza? ¿En el plato amarillo está el objeto más pesado o el más liviano?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo supiste cuál es el objeto más liviano o el más pesado? ¿Para qué nos sirve aprender esto? ¿Conoces otro instrumento que nos pueda servir para distinguir si un objeto es pesado o liviano?

Comparación: pesado - liviano

1. Observa los objetos y piensa: ¿son livianos o pesados? Luego encierra con color azul el objeto más **pesado** de cada recuadro.
2. Busca dos objetos de tu entorno y compáralos. Dibuja en el plato amarillo de la balanza el objeto que es más **liviano** y en el plato verde el más **pesado**.



* Se recomienda, para la actividad 2, poder contar en la sala de clases con una balanza; para que las y los niños experimenten el peso de los objetos en ella y, luego, los puedan dibujar.

Indicador de evaluación

Compara elementos en relación a su peso.

Niveles de logro

C: Distingue los objetos pesados y livianos en ambas actividades.

IM: Distingue los objetos pesados y livianos solo en una de las actividades.

I: No distingue los objetos pesados y livianos en las actividades planteadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño sostener, en una mano, un lápiz y, en la otra, el estuche. Pregunte: *¿Cuál crees que pesa más? En la actividad del cuaderno, focalice la atención del niño en la piedra y la hoja y pregunte: ¿Cuál de estos dos objetos crees que pesa más?* Invite al niño a encerrar con azul el objeto más pesado, realice lo mismo con los objetos de los otros cuadros.

- **Actividad 2.** Recuerde al niño el ejemplo del estuche y pregunte: *¿Cuál es más pesado, el estuche o el lápiz?* Si tuviera que dibujar el estuche y el lápiz en la balanza *¿En qué plato dibujarías el estuche?* Lo ideal es que pueda utilizar una balanza real para realizar la actividad.

Extensión

- **Actividad 2.** Invite al niño a buscar, en alguna revista, un objeto que considere pesado y otro liviano y lo pegue al lado del plato que corresponde en la balanza.

Concepto de aprendizaje: igual - distinto

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego en parejas: igual y distinto

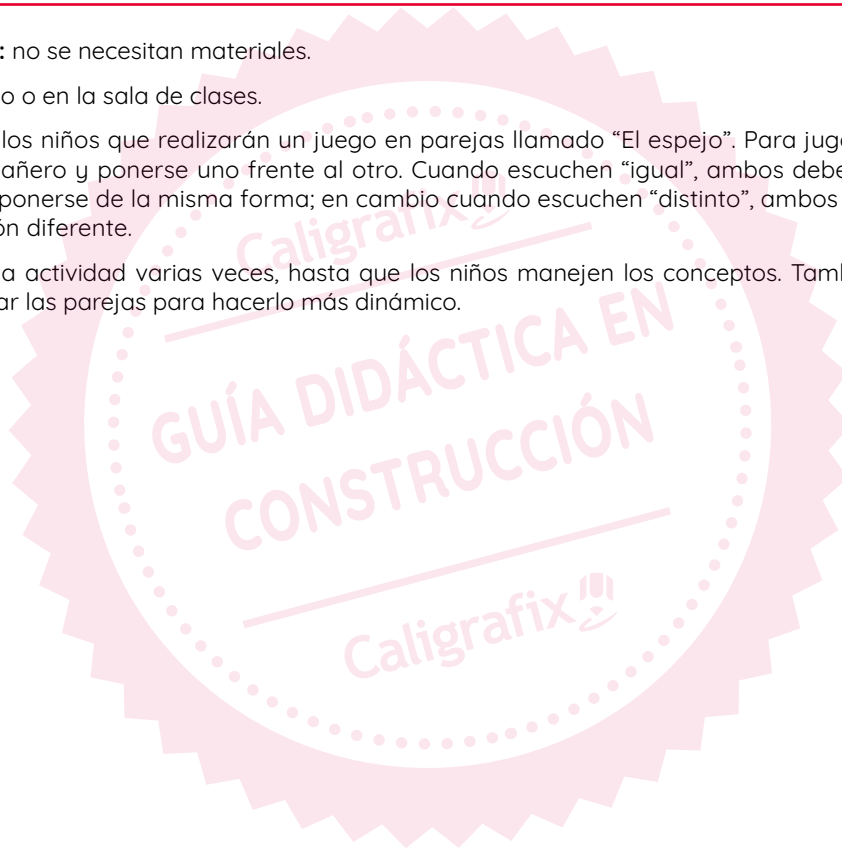
Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: no se necesitan materiales.

Lugar: patio o en la sala de clases.

Explique a los niños que realizarán un juego en parejas llamado "El espejo". Para jugar deben elegir a un compañero y ponerse uno frente al otro. Cuando escuchen "igual", ambos deben escoger una posición y ponerse de la misma forma; en cambio cuando escuchen "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.



Solución página 55

Objetivo específico

Comparar elementos de acuerdo a atributos igual-distinto.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cuántas cajas de regalo hay?, ¿cómo son?, ¿son todas las cajas iguales?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Qué figuras hay en el primer riel? ¿De qué color son las figuras?, ¿cómo son estas figuras? Señale el modelo y pregunte: ¿Qué figura es igual a esta? Observa con atención: ¿Qué animal hay en el segundo riel? ¿En qué se diferencian los gatitos? Indique con su dedo el modelo y pregunte: ¿A qué figura se parece? ¿En qué se parecen todas las figuras del tercer riel?, ¿en qué se diferencian? Para el último riel indique con su dedo y pregunte: ¿De qué color es el jugo? ¿Qué elementos hay al interior del vaso? ¿Cómo son los otros vasos del riel?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuáles son las cajas iguales? ¿Cuántas cajas son iguales?

- Actividad 2. ¿Qué tenías que hacer en esta actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo lograste encontrar la figura igual al modelo? ¿Qué figura fue más fácil?, ¿cuál fue más difícil? ¿Cómo reconociste el elemento igual al modelo en cada riel?

Comparación: igual - distinto

1. Observa las cajas. ¿Cómo son? Pinta las cajas de regalo que son **iguales**.
2. En cada fila, encierra el dibujo que es **igual** al modelo.

1

2

Indicador de evaluación

Compara elementos según atributos igual y distinto.

Niveles de logro

C: Distingue los elementos iguales en todas las actividades presentadas.

IM: Distingue los elementos iguales en una de las actividades presentadas.

I: No distingue los elementos iguales en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño la caja con círculos y pregunte: *¿Hay alguna otra caja que tenga círculos como esta?* Como la respuesta es no, tape esa caja para disminuir los distractores. Luego, señale: *Nos quedan aquí tres cajas y dos de ellas son iguales. ¿Qué cajas son iguales? ¿Cómo descubriste que estas dos cajas son iguales?*

- **Actividad 2.** Con su dedo índice, vaya indicando cual es el modelo en cada riel, tapando las filas que están más abajo para focalizar la atención de niño, y pregunte: *¿Qué figura del riel es igual a la del modelo?* Si lo considera necesario, tape distractores de cada riel y deje solo dos o tres opciones.

Extensión

Invite al niño a buscar, dentro de la sala de clases, dos elementos que sean iguales. Luego, invítelo a reflexionar sobre las preguntas: *¿Cómo reconocer elementos iguales?, ¿en qué tenemos que fijar la atención?* Se sugiere que después de las respuestas de los niños, parafrasee lo que han dicho, utilizando un lenguaje más preciso y enfatizando en la importancia de la observación de las características observables de los elementos.

Solución página 56

Objetivo específico

Comparar elementos de acuerdo a atributos igual - distinto.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cuántos niños hay? ¿Cuántas marionetas hay?
¿Qué postura tiene el niño de celeste?, ¿puedes hacer esa postura? ¿Qué postura tiene la niña de naranja?, ¿puedes hacer esa postura? ¿Qué postura tiene el niño de verde?, ¿puedes hacer esa postura? ¿Crees que se parecen en algo los niños y las marionetas?

- Actividad 2. ¿Qué animales ves en la actividad 2? ¿En qué se parecen las ardillas/los monos? ¿En qué se diferencian las ardillas/los monos? ¿Cómo es la postura de la ardilla del modelo? (se les puede pedir a los niños tratar de imitar la postura de la ardilla del modelo y también la de las otras) ¿Cómo es la postura del mono del modelo?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué marioneta tiene la misma postura que el niño de celeste/naranja/verde? Puede realizar la postura de cada niño de la página y preguntar: ¿De qué color es la marioneta que tiene esta misma postura? ¿En qué te fijaste para unir a los niños con las marionetas?

- Actividad 2. ¿Cuál ardilla de la fila tiene la misma postura que la del modelo? ¿Cuál mono de la fila tiene la misma postura que el modelo? ¿Cómo reconociste el animal que tiene la misma postura que el modelo?

Comparación: igual - distinto

1. Une con una línea al niño con la marioneta que tiene **igual** postura. Después, pinta la marioneta con el mismo color de la ropa del niño. ¿Puedes hacer esas posturas?
- 2 Marca con una **X** el animal que está en una posición **distinta** a los demás.

1

2

Marcador página 56

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en comparar y relacionar objetos para identificar correspondencias, diferencias y posiciones.

Habilidades trabajadas

Comparar - Identificar - Discriminar



Indicador de evaluación

Compara elementos según atributos igual y distinto.

Niveles de logro

C: Distingue los elementos diferentes en todas las actividades presentadas.

IM: Distingue los elementos diferentes en una de las actividades presentadas.

I: No distingue los elementos diferentes en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Dé una indicación a la vez. Por ejemplo, indique al primer niño y pregunte: *¿De qué color es la ropa del primer niño?, ¿cómo tiene los brazos?, ¿puedes hacer esta misma postura? ¿Qué marioneta tiene los brazos en la misma posición que el primer niño?* Invítelo a unir al niño a la marioneta y pintar la marioneta del color que corresponde. Realice la misma dinámica para identificar las otras marionetas.

- **Actividad 2.** Focalice la atención del niño en el modelo y pregunte: *¿Qué ardilla tiene la misma postura que la del modelo?* Si lo considera necesario, pregunte por cada ardilla de la fila, señalando cada una con el dedo. *¿Esta ardilla tiene la misma postura que la del modelo?* Realice lo mismo con la actividad del mono.

Extensión

Entregue una colección de botones al niño y pídale que encuentre los que son iguales.

Concepto de aprendizaje: Medición y comparación de longitudes.

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N° 11

Emplear medidas no estandarizadas , para determinar longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.

Juego en parejas: ¿Cuántas manos mide?

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: objetos del aula (libro, mesa, cuaderno, estuche), hojas blancas y lápices.

Lugar: patio o en la sala de clases.

Invite a los niños a observar algunos objetos de la sala, por ejemplo una mesa, un libro o un cuaderno. Muéstreles cómo pueden medir un objeto utilizando partes del cuerpo, como sus manos o sus pies. Por ejemplo, coloque sus manos una tras otra sobre la mesa y cuente en voz alta cuántas manos mide.

Luego invite a los niños a elegir un objeto cercano y medirlo usando sus manos como unidad de medida. Pídales que coloquen una mano junto a la otra mientras cuentan cuántas necesitan para medir el objeto. Después pregunte: *¿Cuántas manos mide tu objeto? ¿Qué objeto mide más manos? ¿Cuál mide menos?*

Invite a los niños a comparar sus resultados con los de sus compañeros y comentar las diferencias.

Finalmente, explique que medir es comparar un objeto con una unidad, y que en este caso utilizaron sus manos como una medida no estandarizada para saber cuál objeto es más largo o más corto.

Solución página 57

Objetivo específico

Comunicar verbalmente el proceso seguido para medir y comparar el largo de objetos utilizando unidades no convencionales.

Habilidades cognitivas

• comparar • identificar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué objetos podrías elegir?, ¿son grandes o pequeños?, ¿crees que todos miden lo mismo?, ¿qué objetos te gustaría dibujar?
- Actividad 2. ¿Qué está haciendo el niño?, ¿qué usa para medir?, ¿qué crees que significa medir con los pies?, ¿y con las manos?, ¿cómo crees que se deben poner los pies y las manos?
- Actividad 3. ¿Qué objeto medía más?, ¿cómo te diste cuenta?, ¿qué significa que algo sea más largo?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué objetos dibujaste?, ¿cuál crees que es más largo?, ¿por qué piensas eso?
- Actividad 2. ¿Con qué mediste tus objetos?, ¿cuál necesitó más pasos o manos?, ¿qué objeto resultó más largo?, ¿cómo lo supiste?
- Actividad 3. ¿Qué objeto dibujaste?, ¿por qué es el más largo?, ¿qué hiciste para comparar los objetos?

Medición y comparación de objetos

1. Elige dos objetos de tu sala de clases o de tu casa. Dibuja uno en cada recuadro.
2. Usa tus pies o tus manos para medir el largo de cada objeto. Encierra la opción que usarás.
3. Dibuja el objeto más largo que mediste. ¿Qué objeto es?

¿Qué objetos vas a dibujar?

1

2

3

- Si usas los **pasos**, da pasos pequeños a lo largo del objeto.
- Si usas las **manos**, pon una mano después de la otra, siguiendo el largo del objeto.

Indicador de evaluación

Mide y compara el largo de objetos utilizando unidades no convencionales, identificando cuál es más largo.

Niveles de logro

C: Mide y compara correctamente los objetos utilizando pies o manos, identificando con claridad el objeto más largo.

IM: Mide y compara algunos objetos con apoyo del adulto, logrando identificar el objeto más largo.

I: Presenta dificultad para medir y comparar los objetos utilizando unidades no convencionales.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Presente dos opciones concretas de objetos (por ejemplo, una mesa y una silla, o un lápiz y un libro). Muéstrellos físicamente o en imágenes y pregunte: *¿Cuál es este objeto?, ¿y este otro?* Luego indique explícitamente: vamos a dibujar uno aquí y el otro acá. Acompañe al niño durante el dibujo nombrando cada objeto, sin pedir aún comparaciones.

- **Actividad 2.** Trabaje con un solo objeto a la vez. Elija previamente si se medirá con pies o con manos y dígalo claramente: vamos a medir usando las manos. Modele la acción colocando una mano después de la otra a lo largo del objeto y verbalice: *una mano, dos manos...* Luego invite al niño a repetir la acción y a contar junto a usted. No cambie de unidad de medida en esta etapa.

- **Actividad 3.** Muestre nuevamente los dos objetos que el niño dibujó y recuerde junto a él cómo los midió. Pregunte: *¿Cuál usamos más manos/pasos para medir?* Señale ese objeto y verbalice: *este es el más largo*. Luego pida al niño que dibuje solo ese objeto en el recuadro final, nombrándolo oralmente antes de comenzar.

Extensión

Invite al niño a observar nuevamente los dos objetos que dibujó en la actividad. Pídale que los compare y que identifique cuál de ellos es más largo.

Luego entréguele una hoja y solicite que dibuje otro objeto que sea aún más largo que los anteriores (por ejemplo, una mesa, una puerta, una escalera u otro objeto de la sala).

Finalmente pregúntele:

¿Qué objeto dibujaste?

¿Por qué crees que es más largo?

¿En qué se diferencia de los objetos que mediste antes?

Invite al niño a explicar su respuesta utilizando las expresiones más largo y más corto.

Concepto de aprendizaje: relación de correspondencia

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego en parejas: relación de correspondencia

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: una bolsa, imágenes de partes del cuerpo (cabeza, orejas, cuello, tronco con brazos, piernas, mano, pies, etc). Imágenes de accesorios y ropas (gorros, aros, anillos, collares, bufandas, poleras, chaquetas, pantalones, calcetines, zapatos). Es una imagen para cada niño. En este caso, la mitad del curso tendrá partes del cuerpo y la otra mitad prendas de vestir. Se sugiere preparar el material con anticipación.

Lugar: sala de clases.

Muestre a los niños un estuche, un lápiz, un florero y una flor y pregunte por cada uno: *¿Para qué sirve el estuche? ¿Qué cosas guardamos en un estuche? ¿Para qué sirve el lápiz? ¿Dónde guardamos el lápiz? ¿Para qué sirve un florero? ¿Qué colocamos en un florero? ¿Para qué sirve una flor? ¿Dónde podemos dejar una flor?*

Luego, pida a los niños juntar un elemento con otro. Por ejemplo: *Niños, si tuviéramos que juntar el lápiz con algunos de estos objetos, ¿con cuál creen que se podría relacionar?, ¿por qué? Si tuviéramos que juntar el florero con uno de estos objetos, ¿con cuál creen que se podría relacionar?, ¿por qué?*

Luego, coloque las imágenes en una “bolsa mágica” y pida a cada niño que saque una. Cuando todos tengan la suya, pídale observar y nombrar el objeto que les tocó. Todos los niños que sacaron una parte del cuerpo se reúnen en un grupo y los que sacaron prendas de vestir, en otro grupo. Luego, invite a cada niño a descubrir qué imagen del otro grupo le corresponde a su imagen o tiene alguna relación con la suya. Por ejemplo, si a un niño le toca la imagen de un guante, le corresponde juntarse con la mano; la cabeza con el gorro; las piernas con el pantalón; etc. (Las imágenes de las partes del cuerpo se pueden repetir, ya que una mano podría ir con un anillo o con unos guantes).

Una vez que los niños hayan encontrado su correspondencia, realice algunas preguntas de comprensión: *¿Qué elementos usamos en esta actividad?, ¿qué tenían que hacer? ¿Qué aprendieron?* Se sugiere parafrasear las respuestas de los niños para lograr mayor comprensión de la relación de correspondencia.

Solución página 58

Objetivo específico

Establecer relaciones de correspondencia entre elementos.

Habilidades cognitivas

• comparar • relacionar • discriminar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué animales ves en la actividad 1?, ¿En qué se parecen los animales que están en la primera columna con los de la segunda?, (Muestre con el dedo las columnas cuando las mencione) ¿En qué se diferencian los animales de cada columna?, ¿Qué podríamos hacer para que cada cría esté con su mamá?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿De qué color son las arañas?, ¿Cuántas arañas hay?, ¿Cuántas telarañas hay?, ¿De qué color son las telarañas?, ¿En qué se parecen las arañas a las telarañas?, ¿Crees que a cada araña le corresponderá una telaraña?, ¿Qué tela de araña le corresponde a cada una?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿Cuántos perritos hay?, ¿Cómo son los perros?, ¿En qué se parecen?, ¿En qué se diferencian?, ¿Cuántos platos hay?, ¿Qué piensas que debemos hacer con los perros y los platos?, ¿Crees que a cada perro le corresponda un plato?, ¿Cómo juntarías a cada perro con su plato?

Preguntas de cierre

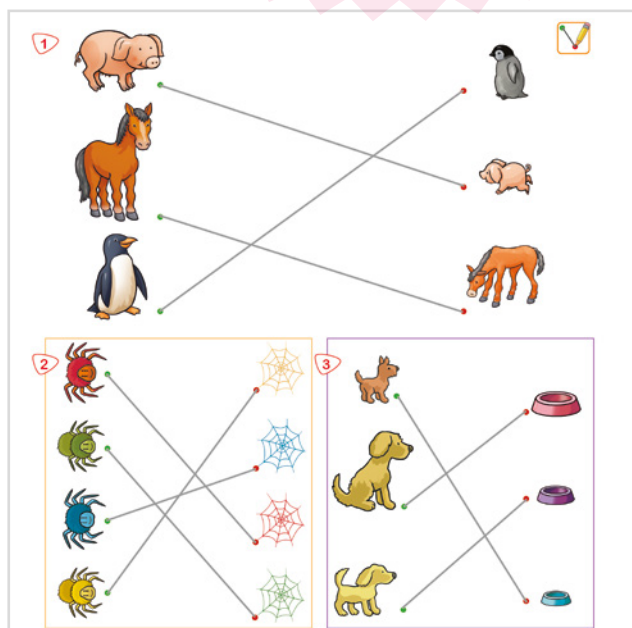
- Actividad 1. ¿Cómo uniste a los animales?, ¿En qué te fijaste para unir a los animales con sus crías?
- Actividad 2. ¿Cómo uniste las arañas y las telarañas?, ¿en qué te fijaste para unirlos?
- Actividad 3. ¿Cómo uniste los perros y los platos?, ¿en qué te fijaste para unirlos?, ¿Qué plato le corresponde a qué perro?

Preguntas metacognitivas

¿En qué otra situación tienes que hacer corresponder dos elementos?

Comparación: relación de correspondencia

1. Une a cada animal con su cría. ¿En qué te fijaste para saber cuál es su cría?
2. Une a cada araña con su telaraña, según su color. ¿De qué color son las arañas?
3. Une a cada perro con su plato, según su tamaño. ¿Cuál es el perro más grande? ¿Cuál es el más pequeño?



* Puede señalar el nombre del animal con el nombre que recibe la cría. Por ejemplo: A la mamá cerdita la unimos con el lechón. A la mamá yegua la unimos con su potrillo. A la mamá pingüina la unimos con su polluelo.

Indicador de evaluación

Relaciona los elementos que corresponden de acuerdo al atributo dado.

Indicador de evaluación

Relaciona los elementos que corresponden de acuerdo al atributo dado.

Niveles de logro

C: Relaciona correctamente los elementos que corresponden de acuerdo al atributo dado en todas las actividades.

IM: Relaciona correctamente los elementos que corresponden de acuerdo al atributo dado solo en dos de las actividades.

I: No relaciona los elementos que corresponden de acuerdo al atributo dado en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Dé una indicación a la vez, Por ejemplo, muestre con el dedo índice a la cerda y pregunte: *¿Cuál piensas que es la cría de este animal?* Invite al niño a unir al animal con su cría. Realice lo mismo con los otros animales.
- **Actividad 2.** Muestre con el dedo índice cada araña y realice las siguientes preguntas: *¿De qué color es la araña? ¿Qué telaraña piensas que le corresponde a esta araña?, ¿por qué piensas que le corresponde esa telaraña?, ¿en que se parece esa telaraña a la araña?* Invite al niño a unir la araña con la telaraña. Realice lo mismo con las otras arañas.
- **Actividad 3.** Pregunte al niño: *¿Dé qué tamaño es este perro? ¿Qué plato piensas que le corresponde a este perro según su tamaño?* Realice lo mismo con los otros perros.

Extensión

- **Actividad 3.** Pida que dibujen un hueso para cada perro, de acuerdo al tamaño que le corresponde a cada uno, y pregunte: *¿De qué tamaño son los huesos que dibujaste? ¿Por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad?*

Concepto de aprendizaje: relación de pertenencia

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Juego grupal: pertenencia

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: no se necesitan materiales.

Lugar: sala o en el patio.

Invite a los niños a jugar a “La canasta familiar”, donde cada niño debe decir una palabra que corresponda a la categoría señalada, sin repetir o equivocarse. Puede ser con el siguiente ejemplo: “Esta es la canasta familiar, diga usted 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, mediando a través de preguntas orientadoras, 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!

Puede ir cambiando la categoría en la medida que avanza el juego.

Juego grupal: pertenencia

Tiempo estimado: 20 minutos

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.

Ubique cuatro mesas en la sala de clases y, sobre cada una, coloque un grupo de elementos, tres de la misma categoría y uno que sea intruso. Por ejemplo: Cuatro libros y un cuaderno. Luego, pida a los niños que recorran las mesas que tienen los objetos y dé las siguientes indicaciones:

-*Observa los objetos que están en la mesa.*

-*Nombra los objetos.*

-*Señala para qué sirven estos objetos.*

Luego, pregunte: *¿Qué objetos son mayoría en esta mesa?*

Estas indicaciones les ayudará a identificar qué tipo de elementos son mayoría en el grupo de cada mesa y qué relación tienen entre sí. Por ejemplo: La mesa del centro tiene más libros, la del fondo más tijeras, la de la orilla más bloques, etc. Luego, pregunte: *¿Cuál es el elemento intruso de cada grupo?* La pregunta puede ser individual o grupal, según lo que estime conveniente. Motive a los niños a fundamentar su respuesta con oraciones completas. Por ejemplo: *El lápiz no pertenece a este grupo porque todos los demás son cuadernos.*

Puede hacer una variación de la actividad colocando lápices en una mesa; en otra mesa, juguetes; en otra, frutas y en otra, cuentos. De cada mesa, saque un elemento y colóquelo en otra para que los niños determinen cuál es el intruso en cada grupo y, luego, lo coloquen en la mesa a la cual pertenece.



Solución página 59

Objetivo específico

Clasificar elementos de acuerdo a la categoría de pertenencia.

Habilidades cognitivas

• distinguir • categorizar • clasificar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1? ¿Cuántos conjuntos hay? ¿A qué categoría pertenece el conjunto que tiene un tambor, un auto, una muñeca y una pelota? ¿A qué categoría pertenece el conjunto que tiene un limón, una uva, una piña y una manzana? ¿Qué piensas que hay que hacer con los elementos que están fuera de los conjuntos?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿Qué medios de transporte puedes ver? ¿Hay algún elemento que no sea un medio de transporte? ¿Cuántos conjuntos hay? ¿Qué elementos hay en el primer/segundo conjunto?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿A qué categoría pertenecen los elementos del primer conjunto? ¿Qué elementos, de los que están abajo, uniste con el conjunto de juguetes? ¿Qué otro objeto podría pertenecer al conjunto de los juguetes? La pera, las cerezas y el plátano, ¿a qué conjunto pertenecen? Piensa en otro elemento que pueda integrarse al grupo de las frutas.

- Actividad 2. ¿A qué categoría pertenecen los elementos del primer conjunto? ¿Qué objeto no pertenece a esa categoría? ¿En qué se parecen el auto, el bus y el camión? Si, en vez de la casa, hubiera una bicicleta, ¿pertencerían todos los objetos a la misma categoría?

Clasificación: relación de pertenencia

1. ¿Qué objetos hay en el recuadro azul? ¿Y en el recuadro rojo? Une con una línea los elementos de abajo al grupo al que **pertenecen**.
2. ¿Qué objetos ves en el cuadro naranja? ¿Y en el cuadro verde? Encierra el objeto que **no pertenece** al grupo. ¿Qué elementos encerraste? ¿Por qué crees que **no pertenecen** a esa categoría?

1

JUGUETES

FRUTAS

2

Indicador de evaluación

Clasifica elementos según su pertenencia.

Niveles de logro

C: Clasifica en ambas actividades los elementos que pertenecen a cada conjunto.

IM: Clasifica solo en una de las actividades los elementos que pertenecen a cada conjunto.

I: No clasifica los elementos en los conjuntos que pertenecen.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre el conjunto de juguetes. Si es necesario, oculte el conjunto de frutas para que el niño no pierda la atención. Pregunte por cada uno de los elementos que están fuera de los conjuntos, indicándolos con su dedo índice: *¿Qué es este elemento? ¿Es un juguete o una fruta? ¿Crees que este elemento pertenece al conjunto de juguetes?* Invite al niño a unir el elemento con el conjunto. Una vez que el niño tenga unidos todos los juguetes al conjunto, pídale que una las frutas al conjunto al que pertenecen.

- **Actividad 2.** Muestre al niño ambos conjuntos y señale la categoría de cada uno. Por ejemplo: *Primer conjunto: La categoría de este conjunto es "medios de transporte" ya que la mayoría de los elementos que hay en él son medios de transporte. Pregunte: ¿Cuál de los elementos que está en este conjunto no es un medio de transporte? ¿Crees que la casa sea un medio de transporte? ¿Crees que la casa pertenezca a este conjunto?/Segundo conjunto: La categoría de este conjunto es la de medios de transporte que se trasladan por el cielo. Pregunte: ¿Los elementos que están en este conjunto son medios de transporte? ¿Cuáles piensas que se trasladan por el cielo? ¿Hay alguno que no se traslade por el cielo? ¿Por dónde piensas que se traslada el barco? ¿Crees que el barco pertenezca a este conjunto?*

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a reflexionar acerca de las características de cada clase (o categoría) y pensar en un nuevo elemento que pertenezca al conjunto de los juguetes y al de las frutas.

Concepto de aprendizaje: clasificación por un atributo - tamaño

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad individual y en parejas: clasificación por tamaño

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: plastilina de diferentes colores (dos colores por niño).

Lugar: patio.

Invite a los niños a formar esferas de plastilina, grandes y chicas. Entregue a cada uno dos colores de plastilina, para que formen las esferas pequeñas, de un color, y las grandes, de otro. Puede realizar las primeras esferas a modo de ejemplo.

Una vez que los niños hayan terminado sus esferas de colores, pídale que las observen y comenten sus semejanzas y diferencias. Por ejemplo: *¿Qué figuras modelaste?, ¿cómo son?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿De qué color son tus esferas pequeñas? ¿De qué color son tus esferas grandes? ¿Tus esferas....(rojas) son pequeñas o grandes?*

Luego, pida a los niños juntarse con un compañero y agrupar cuatro esferas (una pequeña y una grande de un niño y una pequeña y una grande de otro niño). Invítelos a comparar las esferas y determinar cuál de las cuatro es más grande y cuál es más pequeña.

Solución página 60

Objetivo específico

Clasificar elementos según su tamaño.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • clasificar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿Cómo son los globos?, ¿Son todos los globos iguales?, ¿De qué tamaño son los globos?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿Cómo son los banderines?, ¿En qué se diferencian los banderines?, ¿En qué se diferencian las tortas?, ¿Cuántas tortas hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué hiciste en la actividad 1?, ¿En qué te fijaste al pintar los globos?, ¿De qué tamaño son los globos que pintaste?, ¿Qué globos no pintaste?, ¿Cuántos globos grandes hay?, ¿Cuántos globos pequeños hay?

- Actividad 2. ¿De qué color pintaste los banderines grandes?, ¿De qué tamaño son las velas que pegaste en la torta de chocolate?, ¿De qué tamaño son las velas que pegaste en la torta de vainilla?, ¿Cuántas velas pegaste en la torta de chocolate/vainilla?

Clasificación por un atributo: tamaño

1. ¿En qué se diferencian los globos? Pinta solo los globos **grandes**.
2. Pinta los banderines **grandes** de color verde y los **pequeños** de color amarillo. Despega los stickers de la página 163. Pega las velas **grandes** en la torta de chocolate y las velas **pequeñas** en la torta de vainilla.



Indicador de evaluación

Clasifica elementos según su tamaño.

Niveles de logro

C: Clasifica los elementos de acuerdo a su tamaño en todas las actividades.

IM: Clasifica elementos según su tamaño solo en una de las actividades.

I: No clasifica los elementos según su tamaño en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

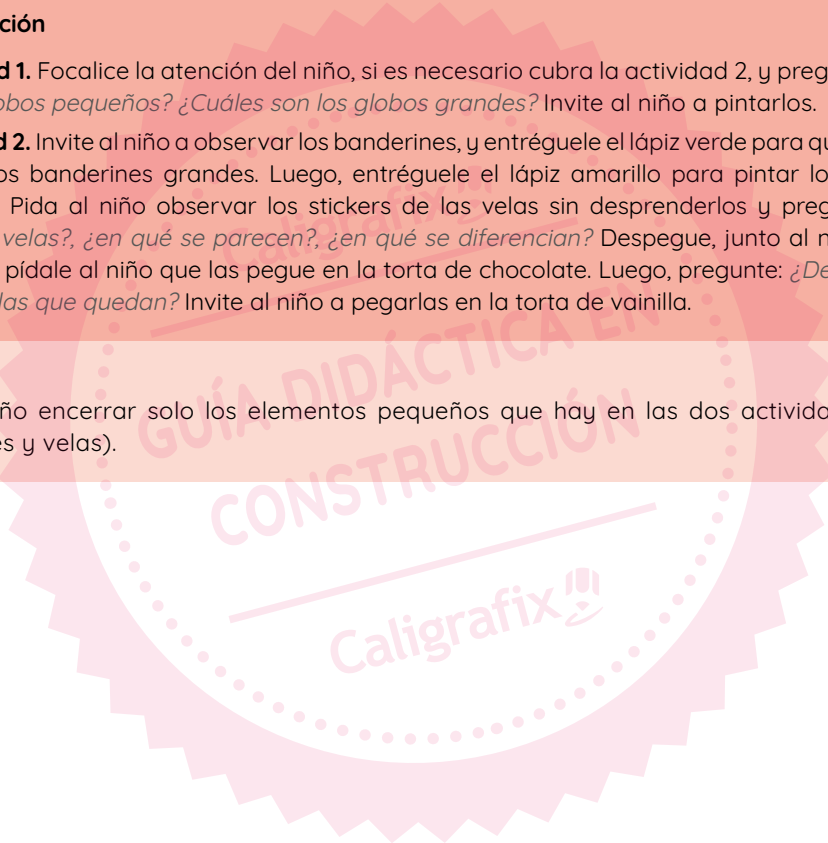
Simplificación

- **Actividad 1.** Focalice la atención del niño, si es necesario cubra la actividad 2, y pregunte: *¿Cuáles son los globos pequeños? ¿Cuáles son los globos grandes?* Invite al niño a pintarlos.

- **Actividad 2.** Invite al niño a observar los banderines, y entréguele el lápiz verde para que identifique, primero, los banderines grandes. Luego, entréguele el lápiz amarillo para pintar los banderines pequeños. Pida al niño observar los stickers de las velas sin desprenderlos y pregunte: *¿Cómo son estas velas?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?* Despegue, junto al niño, las velas grandes y pídale al niño que las pegue en la torta de chocolate. Luego, pregunte: *¿De qué tamaño son las velas que quedan?* Invite al niño a pegarlas en la torta de vainilla.

Extensión

Pida al niño encerrar solo los elementos pequeños que hay en las dos actividades (globos, banderines y velas).



Concepto de aprendizaje: clasificación por un atributo: función

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad individual: clasificación por uso

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: recortes o imágenes de diferentes prendas de vestir (gorro, polera, pantalón, calcetines, zapatos, bufanda, etc.) y hoja de block dividida en cuatro partes.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a observar los recortes de prendas de vestir y a colocarlos sobre las mesas. Permita que los manipulen y los nombren. Inicie una breve conversación preguntando, por ejemplo:

¿Qué prendas de vestir reconocen?

¿En qué parte del cuerpo usamos estas prendas?

A medida que los niños responden, invítelos a mostrar cómo se usan algunas de ellas, por ejemplo señalando la cabeza, los pies, las piernas o el torso. Esto ayudará a que identifiquen el uso de cada prenda de manera concreta.

Luego explique que jugarán a clasificar las prendas según la parte del cuerpo donde se usan. Proponga algunas categorías simples, como: cabeza, torso, piernas y pies.

Pida a los niños que observen nuevamente los recortes y los agrupen sobre la mesa según estas categorías. Durante el proceso, circule por la sala realizando preguntas que orienten la reflexión, por ejemplo:

¿Dónde usamos este gorro?

¿Los calcetines van en los pies o en las manos?

Una vez que hayan formado los grupos, entregue a cada niño una hoja de block dividida en cuatro partes. Indique que en cada cuadro deberán pegar las prendas correspondientes a una de las categorías trabajadas.

Para finalizar, invite a algunos niños a mostrar su trabajo al grupo y comentar qué prendas colocaron en cada cuadro.

Solución página 61

Objetivo específico

Clasificar elementos según su función.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • clasificar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué elementos observas en la actividad 1?, ¿cómo podrías agrupar estos elementos? ¿Qué elementos usas en verano? ¿Qué elementos usas en invierno? ¿para qué usamos el paraguas?
- Actividad 2. ¿Qué elementos ves en la actividad 2?, ¿Para qué sirve el quitasol/la estufa/el snorkel/el balde y la pala/las botas/el traje de baño?, ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?
- Actividad 3. ¿Qué elementos ves en la actividad 3?, ¿cuáles de estos se pueden comer?, ¿Cuál de estos elementos sirve para comer pero no se puede comer? ¿Para qué sirve el plato?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué hiciste en la actividad 1?, ¿Qué elementos pertenecen al invierno?, ¿De qué otra forma distinta podrías agrupar los elementos?
- Actividad 2. ¿Qué hiciste en esta actividad?, ¿Qué elementos pertenecen a la playa?, ¿De qué otra forma distinta podrías agrupar los elementos?
- Actividad 3. ¿Qué hiciste en la actividad 3?, ¿Qué elementos pertenecen a los alimentos?

Preguntas metacognitivas

¿De qué otra forma distinta podrías agrupar? ¿Qué aprendiste en esta página?, ¿Cuál fue el atributo que usaste para clasificar?

Clasificación por una característica: función

1. Pinta los elementos que **usas** cuando hace frío.
2. Marca con una **X** las cosas que se **usan** en la playa, durante las vacaciones de verano.
3. Nombra todos los elementos. ¿Cuál **sirve** para comer? Pinta solo los que son alimentos.



* Las respuestas de la actividad 1 son las esperadas, dado que habitualmente usamos estos elementos en el invierno. Sin embargo, también es válido si el niño da como respuesta el flotador, el traje de baño o el short, ya que pueden ser utilizados por él en esa estación del año en particular. En este caso, pida justificar la respuesta.

Indicador de evaluación

Clasifica elementos por su función.

Niveles de logro

C: Clasifica los elementos según criterios dados, en cada actividad.

IM: Clasifica los elementos según criterios dados, solo en dos actividades.

I: Clasifica los elementos según criterios dados solo en una de las actividades, o, en ninguna actividad logra clasificar según criterios dados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Antes de realizar la actividad plantee al niño preguntas, por ejemplo: *¿Cómo es el clima en invierno?, ¿cómo nos vestimos en esa estación de año? ¿Qué ropa usamos en invierno? ¿Qué usamos para protegernos de la lluvia?* Una vez realizadas estas preguntas, invite al niño a reconocer las prendas de vestir que usamos en invierno. Puede ir indicando y preguntando por cada elemento: *¿Los guantes los usas en invierno? ¿El flotador lo usas en invierno?, etc.*

- **Actividad 2.** Pregunte al niño: *¿Has ido a la playa? ¿Cuáles elementos de los que aparecen en la imagen has usado en la playa o has visto que otros usan?* Puede ir indicando y preguntando por cada elemento: *¿El quitasol lo usan en la playa? ¿El snorkel los usan en la playa?, etc.*

- **Actividad 3.** Invite al niño a nombrar, uno a uno, los elementos y pregunte: *¿Cuáles son alimentos?* Con el dedo índice vaya indicando uno a uno y pregunte: *¿Se puede comer el tuto de pollo? ¿Se puede comer el plato?, etc.*

Extensión

Invite al niño a dibujar un elemento más que cumpla con el atributo en cada categoría.

Concepto de aprendizaje: clasificación por un atributo: forma

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad individual: clasificación por forma

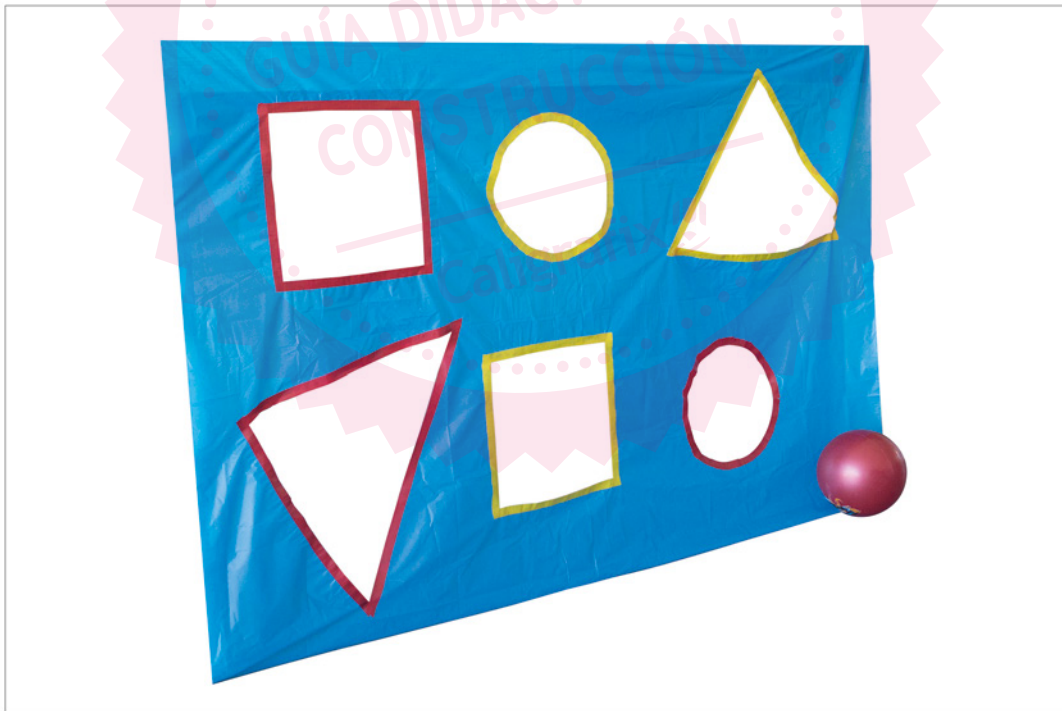
Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: una tela o plástico grande, cinta adhesiva gruesa o témpera, cuatro tiras de cordel delgado y tres pelotas.

Lugar: patio.

En una tela o plástico grande, corte nueve agujeros con forma de figuras geométricas, pueden ser tres cuadrados, tres círculos y tres triángulos. Los agujeros de cada figura deben ser lo suficientemente grandes para que pase por ellos una pelota de tenis o una más grande.

Marque los bordes de las figuras geométricas para que resalten. Amarre con cordeles las cuatro esquinas de la tela o del plástico para que quede bien estirado.



El juego consiste en tirar la pelota en el centro de las figuras geométricas que se señalen.

Invite a los niños a formar una fila, para que vayan participando por turnos. Lo ideal es que a cada niño se le entreguen tres pelotas en el momento en que le corresponda lanzar.

Le puede dar la siguiente indicación a cada niño: *Lanza las pelotas solo dentro de los agujeros que tienen esta forma* (señalando con el dedo una figura). También puede preguntar por la figura señalada con el dedo: *¿Qué figura es esta? ¿En qué figuras vas a lanzar la pelota?* Otra opción es indicar: *Lanza las pelotas solo dentro de los círculos/cuadrados/triángulos?*

Solución página 62

Objetivo específico

Clasificar elementos según su forma.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • clasificar

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen?, ¿Cómo son las flores que están en el cuadro de arriba?, ¿cómo son sus colores?, ¿cómo es su forma?, ¿Qué forma tienen las flores que están sin pintar?, ¿Cuántas flores hay pintadas en el modelo?

Preguntas de cierre

¿En qué te fijaste para pintar las flores? Ahora que ya están pintadas, además de la forma, ¿en qué otro atributo te podrías fijar para agruparlas?, ¿cuántas hay de cada forma?

Clasificación por un atributo: forma

- Observa las flores y píntalas según su **forma**. Fíjate en el modelo. ¿Cuántas flores hay de cada color?



Marcador página 62

Marcador complementario

La actividad consiste en seleccionar los elementos por medio del reconocimiento de color y forma según la instrucción dada.

Habilidades trabajadas

Reconocer - Discriminar - Seleccionar



Indicador de evaluación

Clasifica elementos en relación a su forma.

Niveles de logro

C: Clasifica todas las flores de acuerdo a su forma según modelos dados.

IM: Clasifica al menos una flor de cada forma según modelos dados.

I: No clasifica las flores de acuerdo a su forma.

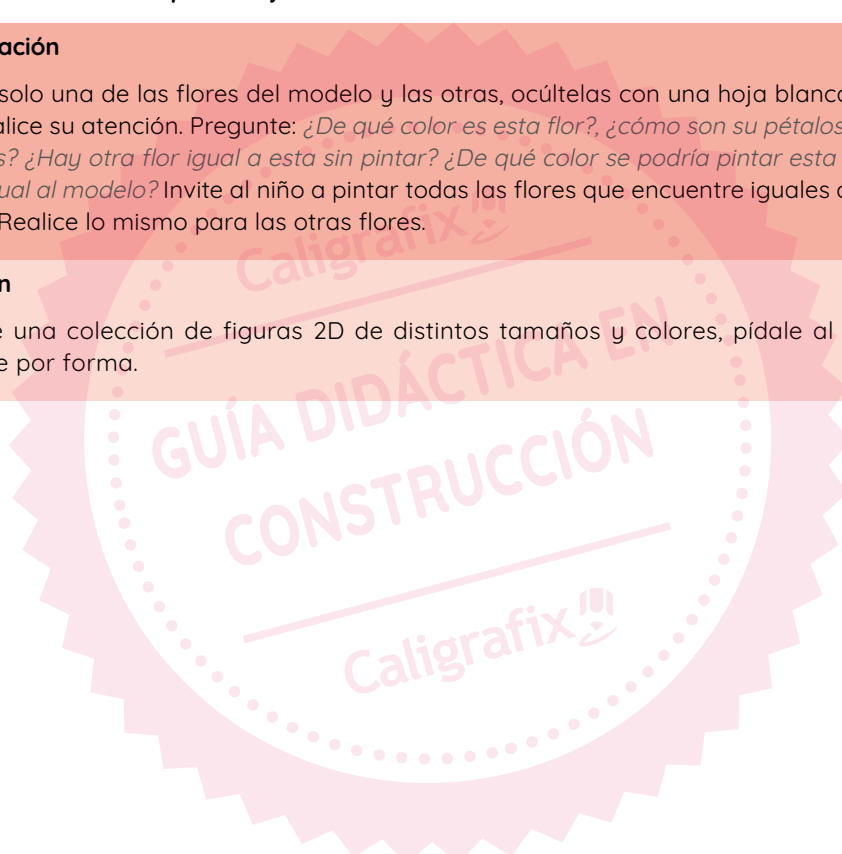
Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Muestre solo una de las flores del modelo y las otras, ocúltelas con una hoja blanca para que el niño focalice su atención. Pregunte: *¿De qué color es esta flor?, ¿cómo son su pétalos, alargados o redondos? ¿Hay otra flor igual a esta sin pintar? ¿De qué color se podría pintar esta flor para que quede igual al modelo?* Invite al niño a pintar todas las flores que encuentre iguales a la verde del modelo. Realice lo mismo para las otras flores.

Extensión

Entregue una colección de figuras 2D de distintos tamaños y colores, pídale al niño que las clasifique por forma.



Concepto de aprendizaje: clasificación por uno y dos atributos: color - tamaño

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad individual: clasificación por dos atributos

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: Diez botones para cada niño de diversas formas, colores y tamaños.

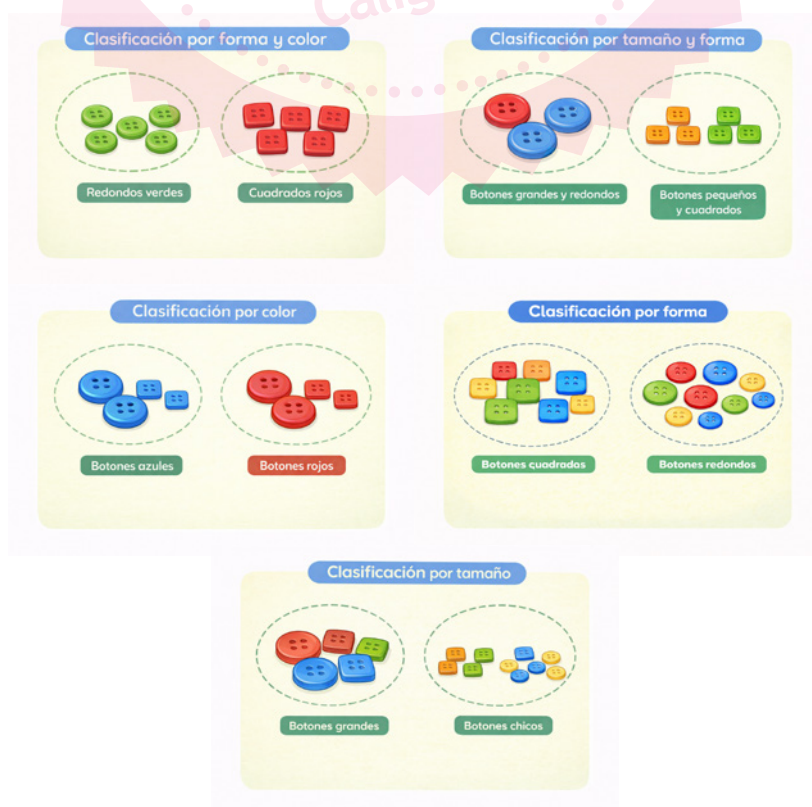
Lugar: sala de clases.

Entregue a cada niño 10 botones y pídale que agrupen tres botones de acuerdo a criterios planteados por ellos mismos. Durante el proceso, vaya preguntando a los niños en relación a los criterios que utilizaron para clasificar los botones que se les entregaron.

Puede realizar, a cada uno, las siguientes preguntas: *¿Por qué estos botones están en el mismo grupo?, ¿en qué se parecen?, ¿de qué otra forma puedes agruparlos?*

Esta misma actividad se puede intencionar para trabajar diferentes criterios, es decir, tamaño, color, forma. Luego, recolecte todos los botones, ubíquelos sobre una mesa grande y solicite a los niños que los observen. Pídale que formen grupos de tres botones que tengan algo en común; puede ser el tamaño, la forma o el color.

Una vez que los niños hayan encontrado los tres botones con alguno de los tres atributos, pídale que formen un nuevo grupo con tres botones, pero esta vez, que tengan dos atributos en común. Puede dar un ejemplo, si lo considera necesario, formando un grupo de tres botones que tengan dos atributos a la vez. Ejemplos de botones con dos atributos: redondos y grandes, redondos y pequeños, redondos y verdes, cuadrados y pequeños, etc.



Solución página 63

Objetivo específico

Clasificar elementos atendiendo a uno y dos atributos a la vez.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • clasificar

Preguntas de inicio

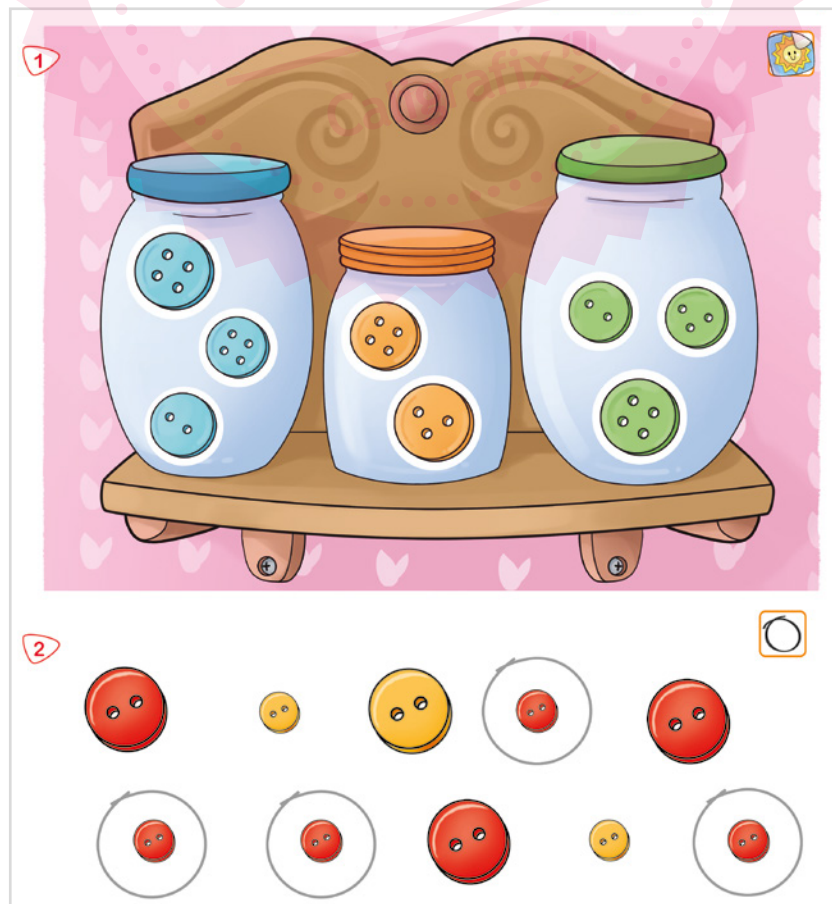
- Actividad 1. ¿Cuántos frascos hay en la actividad 1?, ¿cómo son?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cómo son los botones? ¿De qué colores son los botones? ¿En qué se diferencian los botones? ¿Son todos los botones rojos del mismo tamaño? ¿Cuántos botones amarillos hay? ¿Son todos los botones amarillos del mismo tamaño? ¿Cuántos botones rojos hay? ¿Cuántos botones amarillos hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo clasificaste los botones en los frascos?, ¿en qué te fijaste para clasificarlos así? ¿Qué botones dejaste en el frasco con tapa celeste? ¿Cómo supiste que los botones celestes tenían que estar en ese frasco? Realice las mismas preguntas para los demás botones y frascos.
- Actividad 2. ¿Qué botones encerraste?, ¿de qué color y de qué tamaño son? ¿Cuántos botones encerraste?

Clasificación por una y dos características: color - tamaño

1. Busca los stickers de la página 163. Pega los botones en el frasco que tiene la tapa de su **mismo color**. ¿De qué color son los botones que pegaste en cada frasco?
2. Encierra los botones **rojos pequeños**.



Indicador de evaluación

Clasifica elementos por color y tamaño.

Niveles de logro

C: Clasifica los botones atendiendo a los atributos dados en ambas actividades.

IM: Clasifica los botones atendiendo a los atributos dados solo en una de las actividades.

I: No clasifica los botones atendiendo a los atributos dados en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

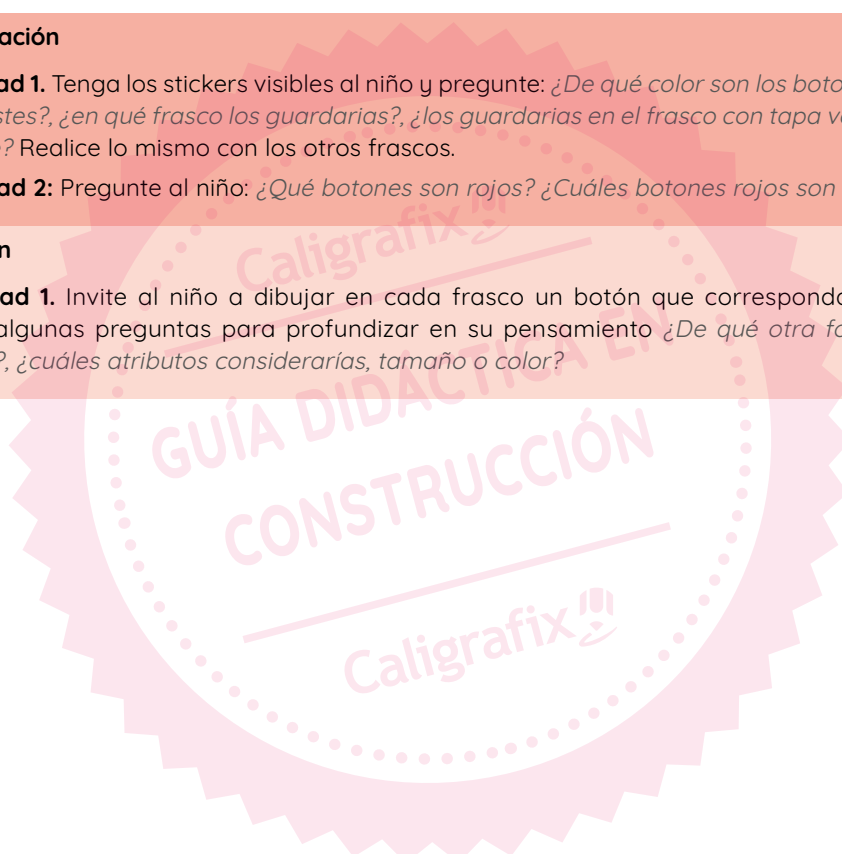
Simplificación

- **Actividad 1.** Tenga los stickers visibles al niño y pregunte: *¿De qué color son los botones?, ¿cuáles son celestes?, ¿en qué frasco los guardarías?, ¿los guardarías en el frasco con tapa verde, naranja o celeste?* Realice lo mismo con los otros frascos.

- **Actividad 2:** Pregunte al niño: *¿Qué botones son rojos? ¿Cuáles botones rojos son pequeños?*

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar en cada frasco un botón que corresponda al atributo. Realice algunas preguntas para profundizar en su pensamiento: *¿De qué otra forma podrías agrupar?, ¿cuáles atributos considerarías, tamaño o color?*



Concepto de aprendizaje: clasificación por tres atributos: tamaño - forma - color

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad grupal: clasificación por dos atributos

Tiempo: 20 minutos

Materiales: bloques de encaje (legos) de diferentes tamaños (grande y pequeño), formas (cuadrados y rectangulares) y colores (tres a elección).

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en círculo. En el centro, disponga de bloques con distintos tamaños, formas y colores. Divida a los niños en tres equipos y de las siguientes instrucciones: *El primer equipo, pase al centro del círculo y clasifique los legos por color.* Cuando los niños del primer equipo terminen, repita el ejercicio con el segundo y tercer equipo, indicando los atributos tamaño y forma, respectivamente. Formule preguntas que inviten a los niños a descubrir la cantidad de atributos que se pueden considerar en el material, como por ejemplo: *Tamaño: ¿Qué tamaño tienen los bloques? Forma: ¿Qué formas tienen los bloques? Color: ¿Qué colores diferentes encontraron?*

Luego, explique a los niños, que ahora el desafío será distinto, que cada equipo tendrá que clasificar por dos atributos a la vez. Al primer equipo, pídale que clasifique por tamaño y color; al segundo, por tamaño y forma y al tercero, por forma y color. Puede orientar el trabajo de cada equipo con preguntas tales como: *¿De qué tamaño y color son los bloques que agruparon acá?* Se sugiere que la educadora parafrasee las respuestas de los niños utilizando vocabulario matemático, señalando los atributos que han considerado en la clasificación. *¿Este bloque en qué grupo va?* (señalando con el dedo algún bloque que cumpla con los atributos por los cuales están clasificando) *¿Por qué iría en este grupo?*

También puede preguntar por algún bloque que no cumpla con los dos atributos. *¿Por qué este bloque no sería parte del grupo?*

Durante la actividad, los niños que no pertenecen al equipo que está al centro, participan opinando y ayudando verbalmente a los compañeros.

Solución página 64

Objetivo específico

Clasificar elementos atendiendo a dos atributos a la vez.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • clasificar

Preguntas de inicio

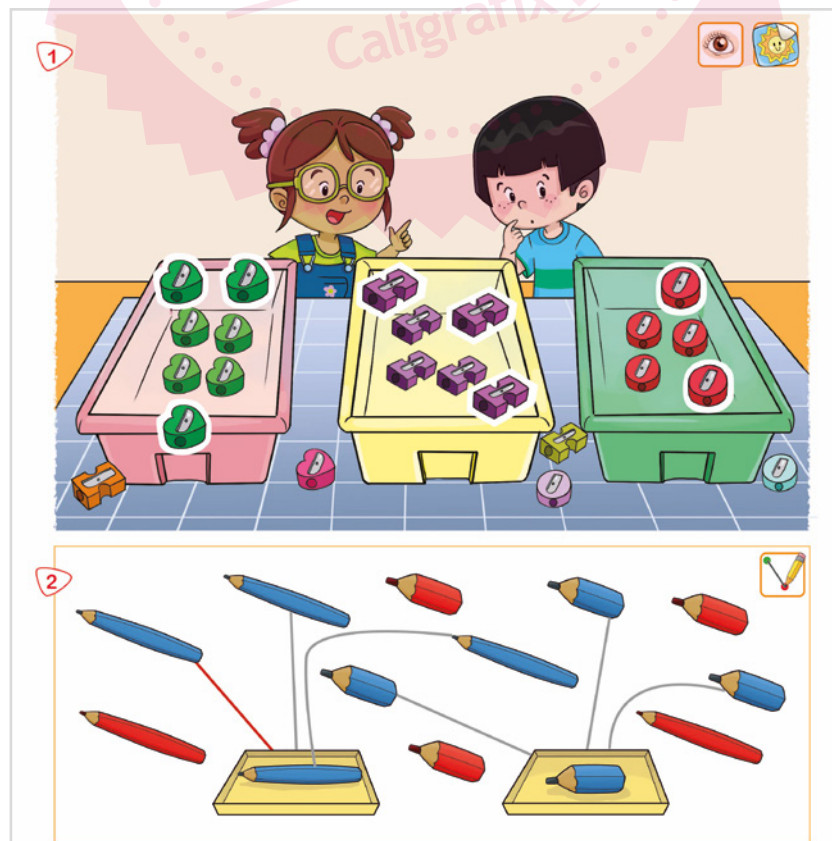
- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿Qué hacen los niños con los sacapuntas?, ¿Son iguales los sacapuntas que hay en cada caja?, ¿Cómo clasificaron los sacapuntas?, ¿Qué forma tienen los sacapuntas verdes/morados/rojos?
- Actividad 2. ¿Qué elementos ves en la actividad 2?, ¿En qué se parecen los lápices?, ¿en qué se diferencian?, ¿cómo podrías agruparlos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Por qué hay sacapuntas que están fuera de las cajas?, ¿Qué característica tendría que tener el corazón rosado para que pudiera estar en la caja de sacapuntas de corazones verdes?, ¿En qué te fijaste para realizar la actividad?
- Actividad 2. ¿Cómo son los lápices que uniste a la caja de la izquierda?, ¿Cuántos lápices uniste a la caja de la izquierda?, ¿Cómo son los lápices que uniste a la caja de la derecha?, ¿Cuántos lápices uniste a la caja de la derecha?, ¿En qué te fijaste para realizar la actividad?

Clasificación por dos atributos: tamaño - forma - color

1. Aurora y Mati tienen sacapuntas de distintos **colores** y **formas**. Para ordenarlos, decidieron clasificarlos. Observa con atención: ¿Cómo los clasificaron? ¿Cuáles guardaron en la caja del centro? ¿Por qué el sacapuntas rosado con forma de corazón quedó fuera de las cajas? Busca los stickers de la página 163 y pégalos donde corresponda.
2. Clasifica los lápices **azules**, según su **tamaño**, uniendo con una línea. Fíjate en el ejemplo.



Indicador de evaluación

Clasifica elementos atendiendo a dos atributos a la vez.

Niveles de logro

Actividad 1

C: Menciona los atributos de clasificación de todos los sacapuntas.

IM: Menciona los atributos de clasificación de dos tipos de sacapuntas.

I: No menciona los atributos de clasificación de los sacapuntas.

Actividad 2

C: Clasifica elementos atendiendo a los dos atributos dados a la vez en la actividad.

IM: Clasifica elementos atendiendo a un atributo dado a la vez en la actividad.

I: No clasifica elementos atendiendo a los atributos dados a la vez.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño observar los sacapuntas de cada caja. Pregunte por los elementos de cada caja: *¿Cómo son los sacapuntas de esta caja?, ¿tienen el mismo color?, ¿tienen el mismo tamaño?, ¿tienen la misma forma? ¿Son iguales los sacapuntas de esta caja? ¿Por qué estos sacapuntas están agrupados en esta caja?*

Luego, pida comparar los sacapuntas de las cajas con los que están fuera de ellas: *¿Se parecen los sacapuntas de esta caja a alguno de los sacapuntas que están afuera?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿hay alguno de los que está afuera que podría guardarse en una de las cajas?*

Pregunte por la caja que tiene sacapuntas en forma de corazón: *¿Podría ir en este grupo el corazón rosado que está afuera?, ¿en qué se parece ese sacapuntas a los de la caja?, ¿en qué se diferencia este corazón de los de la caja?*

- **Actividad 2.** Pida al niño observar los lápices que están fuera y dentro de las bandejas y pregunte por los que están dentro de las bandejas: *¿En qué se parecen estos dos lápices? ¿En qué se diferencian estos dos lápices?* Luego, pregunte por los lápices que están fuera de las bandejas: *¿Qué lápices, de los que están fuera de la bandeja, son iguales al largo, angosto y azul? ¿Qué lápices, de los que están fuera de la bandeja son iguales al corto, ancho y azul?*

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar los sacapuntas que están fuera de las cajas, señalar lo que tienen algo en común y encerrarlos.

Solución página 65

Objetivo específico

Clasificar elementos atendiendo a dos atributos a la vez.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • clasificar

Preguntas de inicio

¿Cuántas canastas hay? ¿Qué figuras tienen los carteles de cada canasta? ¿Son todas las figuras del mismo tamaño? ¿De qué color son las manchas de cada cartel?

Preguntas de cierre

¿Cómo clasificaste las pelotas?, ¿en qué te fijaste para ordenarlas en los canastos? ¿Qué pelotas pegaste en este canasto?, ¿de qué color y tamaño son? (indicando con el dedo cada canasto al preguntar por él).

Clasificación por dos características: tamaño - color

- Busca los stickers de la página 163. Clasifica y pega las pelotas en los canastos, siguiendo las pistas de cada cartel. Describe cómo son las pelotas de cada canasto.



Indicador de evaluación

Clasifica elementos por tamaño y color.

Niveles de logro

C: Clasifica los elementos de acuerdo al tamaño y color en todas las canastas.

IM: Clasifica los elementos de acuerdo al tamaño y color en algunas canastas.

I: No clasifica los elementos por tamaño y color en las canastas.

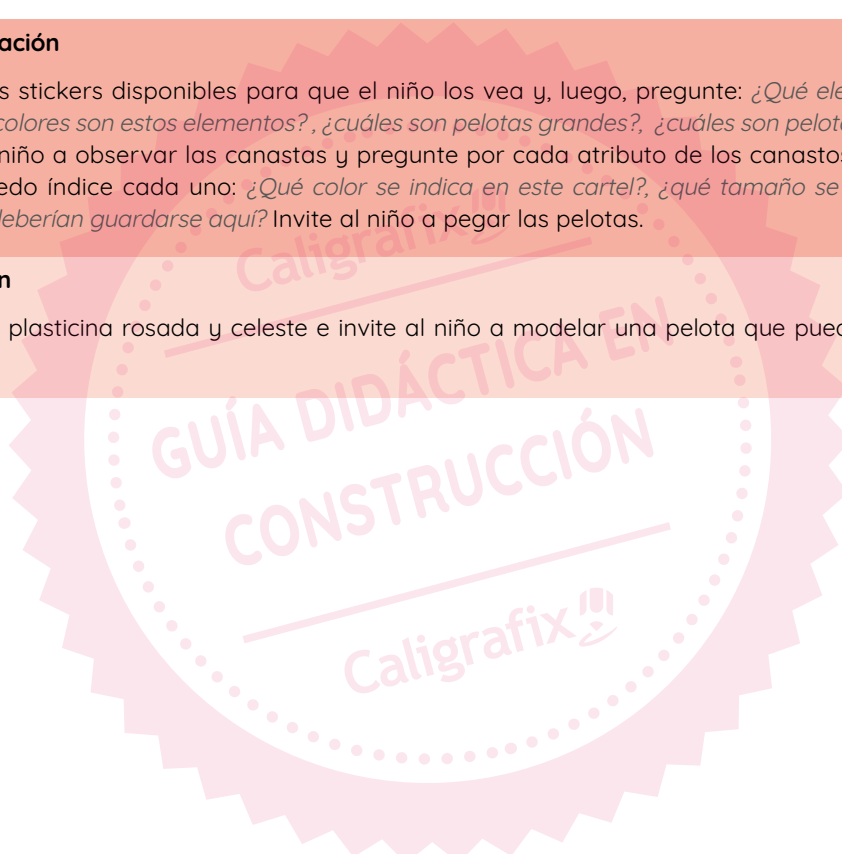
Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Tenga los stickers disponibles para que el niño los vea y, luego, pregunte: *¿Qué elementos ves?, ¿de qué colores son estos elementos?, ¿cuáles son pelotas grandes?, ¿cuáles son pelotas pequeñas?* Invite al niño a observar las canastas y pregunte por cada atributo de los canastos, apuntando con el dedo índice cada uno: *¿Qué color se indica en este cartel?, ¿qué tamaño se indica?, ¿qué pelotas deberían guardarse aquí?* Invite al niño a pegar las pelotas.

Extensión

Entregue plastilina rosada y celeste e invite al niño a modelar una pelota que pueda ir en cada canasta.



Concepto de aprendizaje: seriación por: color - tamaño

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 2

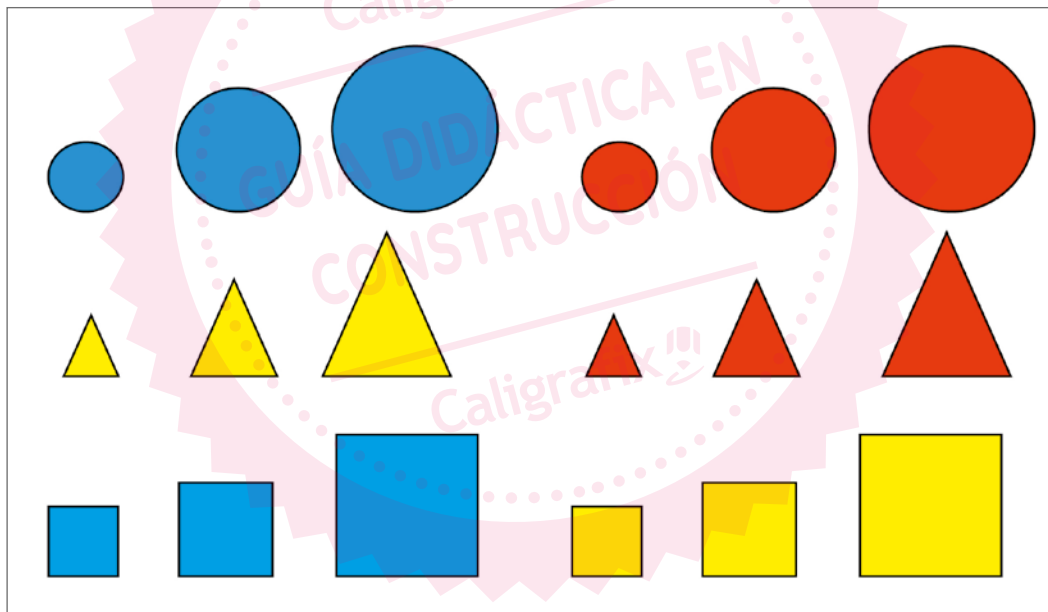
Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad grupal: seriación por tamaños

Tiempo estimado: 20 minutos

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.

Coloque sobre una mesa o cualquier otra superficie todas las figuras geométricas. Pida dieciocho niños voluntarios que pasen adelante y que escojan una figura geométrica. Si tiene menos niños, puede realizar la actividad solo utilizando dos tipos de figuras geométricas y no las tres propuestas.

Una vez que los niños hayan escogido una figura, pídeles que observen bien su forma, su tamaño y su color. Luego, invítelos a agruparse con sus compañeros que tengan la misma figura y del mismo color (diferenciándose solo por el tamaño).

Una vez agrupados los niños, pídeles ordenar las figuras geométricas por tamaño: primero, del más pequeño al más grande y, luego, del más grande al más pequeño.

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

Puede realizar la actividad tantas veces como sea necesario, para que todos participen. Si faltan niños en la segunda ronda, algunos podrían volver a participar, sobre todo los que han presentado mayores dificultades.

Solución página 66

Objetivo específico

Ordenar series de elementos, atendiendo a los atributos color y tamaño.

Habilidades cognitivas

• comparar • ordenar • seriar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. *¿De qué color es el riel? Pida al niño observar los recortables de la página 71 y pregunte: ¿Qué figuras son estas? ¿En qué se parecen los círculos?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo podrías ordenar los círculos?*
- Actividad 2. *¿De qué color es el riel? Pida al niño observar los recortables y pregunte: ¿Cómo son los cuadrados?, ¿en qué se asemejan?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo podrías ordenar los cuadrados?*
- Actividad 3. *¿De qué color es el riel? Solicite observar los recortables y pregunte: ¿En qué se parecen los triángulos?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo podrías ordenar los triángulos?*

Preguntas de cierre

- Actividad 1. *¿Cómo ordenaste los círculos? ¿Habías ordenado alguna vez elementos por color? Si tuvieras un círculo más oscuro, ¿dónde lo pondrías? Invite a los niños a leer la serie: Verde oscuro, verde claro, verde muy claro.*
- Actividad 2. *¿Cómo ordenaste los cuadrados? Invite a los niños a leer la serie sin que usted dé el ejemplo.*
- Actividad 3. *¿Cómo ordenaste los triángulos? Invite a los niños a leer la serie sin que usted dé el ejemplo.*

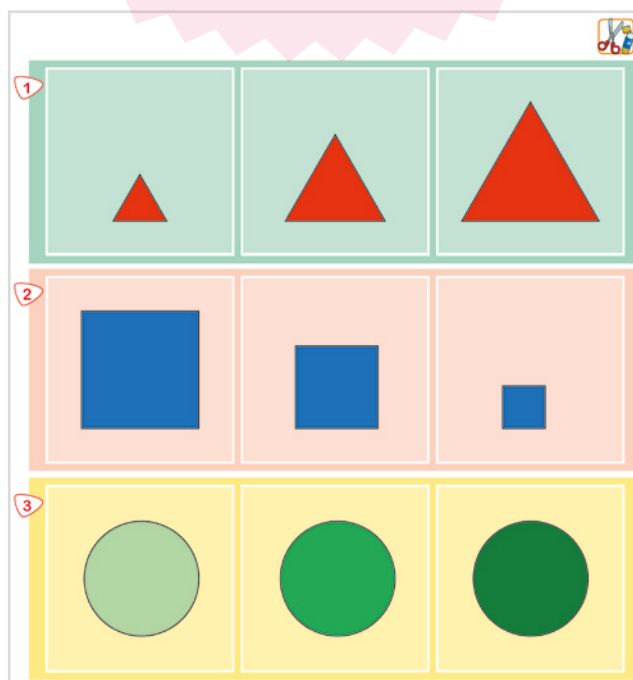
Preguntas metacognitivas

¿De qué otra forma podrías haber ordenado los círculos/cuadrados/triángulos? Invite a los niños a leer la serie sin que usted dé el ejemplo.

Seriación por: color - tamaño

Recorta las imágenes de la página 71 y pega:

1. Los triángulos, desde el más **chico** al más **grande**.
2. Los cuadrados, desde el más **grande** al más **chico**.
3. Los círculos, desde el más **claro** al más **oscuro**.



Indicador de evaluación

Ordena elementos en serie según su color y tamaño.

Niveles de logro

C: Ordena correctamente todos los elementos de cada serie según criterios dados.

IM: Ordena correctamente todos los elementos solo en dos de las series según criterios dados.

I: Ordena correctamente todos los elementos solo en una serie según criterios dados o, no ordena los elementos en las series, según criterios dados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar y recortar los círculos y pregunte: *¿Qué figuras ves?, ¿En qué se parecen los círculos?, ¿en qué se diferencian los círculos?, ¿de qué color es cada círculo?, ¿cuál es el círculo más oscuro?, ¿cuál es el círculo más claro?* Pida al niño ordenar y pegar en el primer riel los círculos, desde el más claro al más oscuro.

- **Actividad 2.** Invite al niño a observar y recortar los cuadrados y pregunte: *¿Qué figuras ves?, ¿en qué se diferencian los cuadrados?, ¿son todos los cuadrados del mismo color?, ¿son todos los cuadrados del mismo tamaño?* Pida al niño ordenar y pegar en el segundo riel los cuadrados, desde el más grande al más chico.

- **Actividad 3.** Invite al niño a observar y recortar los triángulos y pregunte: *¿Qué figuras ves?, ¿En qué se diferencian los triángulos?, ¿Son todos los triángulos del mismo color?, ¿Son todos los triángulos del mismo tamaño?* Pida al niño ordenar y pegar en el segundo riel los triángulos, desde el más chico al más grande.

Extensión

Invite al niño a buscar, en la sala de clases, tres elementos que pueda ordenar del más grande al más chico y viceversa.

Concepto de aprendizaje: seriación por: tamaño - longitud

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad grupal: seriación por tamaños

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: autos de juguete (se puede solicitar a cada niño que traiga de su casa un auto de juguete).

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a observar su auto de juguete y caminar de manera libre por la sala, con el auto en la mano. Cuando usted toque el pito o cualquier otro elemento, los niños deben juntarse de acuerdo a la cantidad que usted señale, por ejemplo: *Júntense tres niños.*

Cuando se juntan los tres niños, estos deben ordenar sus autos de acuerdo al tamaño, ya sea de manera descendente o ascendente.

Realice las siguientes preguntas a cada grupo: *¿De qué manera ordenaron los autos?, ¿podrían ordenarlos de otra manera?, ¿cómo sería esa forma?*

Luego, vuelva a invitar a los niños a caminar libres por la sala hasta que escuchen la señal que usted dará. Esta vez, pida que se agrupen señalando una cantidad mayor de niños: *Júntense cuatro niños.*

Pida a los niños ordenar los autos según tamaño y realice las mismas preguntas sugeridas anteriormente. Si lo considera oportuno, puede realizar seriaciones por tamaño hasta con seis elementos.

Actividad individual: seriación por longitud

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: bombillas, tijeras y cinta adhesiva.

Lugar: sala de clases.

Entregue a cada niño al menos 10 bombillas. Invite a cada niño a cortar las bombillas de diferentes largos, puede ir mostrando cómo hacerlo. Si no considera oportuno que ellos mismos las corten, puede entregar las bombillas ya cortadas de diferentes largos. Puede dejar todas las bombillas de distinto tamaño y de diferentes colores. Lo ideal es que sean bombillas gruesas, para que los niños puedan manipularlas mejor.

Ejemplo:



Pida a los niños ordenar las bombillas de la más corta a la más larga. Una vez que las hayan ordenado, corte un trozo largo de cinta adhesiva y pegue las bombillas como se muestra en la imagen, para formar una zampoña.

Una vez listas las zampoñas, pregunte a los niños: *¿Cómo están ordenadas las bombillas?, ¿de qué color es tu bombilla más corta?, ¿de qué color es tu bombilla más larga?, ¿fue fácil o difícil? ¿En qué te fijaste para ordenar las bombillas? ¿Puedes pensar en otros objetos que se puedan ordenar por su longitud?*

Invite a los niños a tocar las zampoñas.

Solución página 67

Objetivo específico

Ordenar series de elementos atendiendo a los atributos tamaño y longitud.

Habilidades cognitivas

• comparar • seriar • representar

Preguntas de inicio

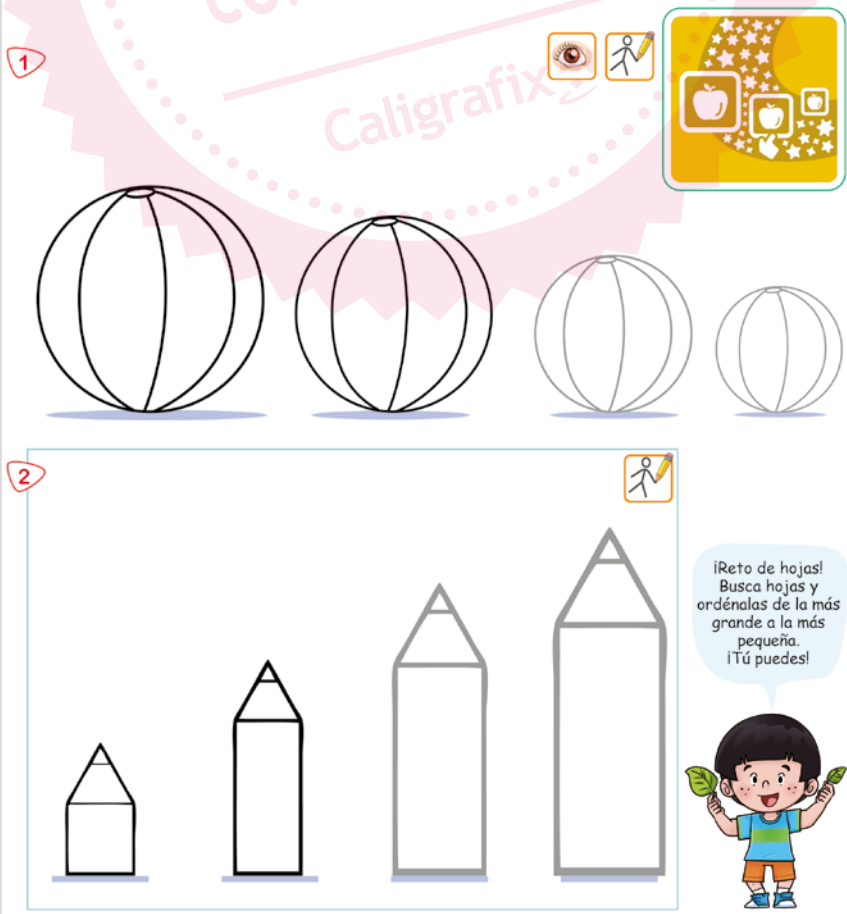
- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Piensas que la pelota es grande o chica? ¿Qué crees que haremos sobre las líneas que siguen?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Piensas que el lápiz es corto o largo? ¿Qué crees que haremos sobre las líneas que siguen?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Las pelotas que dibujaste son más grandes o más pequeñas que la primera pelota? ¿La última pelota que dibujaste es más grande o más pequeña que las otras? ¿En qué orden dibujaste las pelotas, de la más grande a la más pequeña o de la más pequeña a la más grande?
- Actividad 2. ¿En qué orden dibujaste los lápices, de más largo al más corto o del más corto al más largo? ¿El primer lápiz que hay en la serie es el más corto o más largo de todos? ¿El lápiz que dibujaste al final de la serie es el más largo o más corto? ¿Puedes leer la serie que dibujaste?

Seriación por: tamaño - longitud

1. Observa las pelotas. ¿Cuál es la más **grande**? Dibuja las pelotas que faltan, desde la más **grande** hasta la más **pequeña**.
2. Dibuja los lápices que faltan, desde el más **corto** hasta el más **largo**.



1

2

¡Reto de hojas!
Busca hojas y
ordénalas de la más
grande a la más
pequeña.
¡Tú puedes!

Marcador página 67

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en ordenar objetos según su tamaño y longitud.

Habilidades trabajadas

Comparar - Seriar - Representar



Indicador de evaluación

Ordena elementos en serie según su tamaño y longitud.

Niveles de logro

C: Representa los elementos siguiendo el orden dado en cada actividad.

IM: Representa los elementos siguiendo el orden dado solo en una actividad.

I: No representa los elementos siguiendo el orden dado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño reconocer el tamaño de la pelota que está dibujada. *¿Crees que esta pelota es grande o pequeña?, ¿por qué?* Antes de que el niño dibuje las pelotas, invítelo a seguir con su dedo índice el contorno de la pelota. Luego, sobre las líneas para dibujar, forme con su dedo una pelota imaginaria, para que así el niño tenga la representación mental de cómo deben ser las pelotas que debe dibujar, siguiendo el orden de tamaño que se indica en la instrucción. Luego, invítelo a dibujar y, al terminar, pregunte: *¿Cómo están ordenadas las pelotas?*

- **Actividad 2.** Puede realizar la misma dinámica de la actividad 1 variando el elemento, el concepto a trabajar y el criterio de seriación. También puede dar las siguientes indicaciones al niño: *Dibuja un lápiz un poquito más grande que este.* (mostrando con el dedo el lápiz que ya está en la página). Una vez que haya dibujado el lápiz, pida al niño dibujar después de este, otro lápiz un poco más grande que este último que dibujo. Por último, pida dibujar en la última línea un lápiz más largo que todos. Luego pregunte al niño: *¿Cómo están ordenados los lápices?*

Extensión

Invite al niño a buscar lápices en su estuche o dentro de la sala de clases, para que los ordene desde el más corto al más largo y viceversa.

Concepto de aprendizaje: seriación por altura - ancho - cantidad

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº2

Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Actividad grupal: seriación por longitud

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: tiras de papel de distinto largo, tiras de papel de distinto ancho y cuadrados de distinto tamaño.

Lugar: sala de clases

Divida el curso en tres grupos. Al primer grupo, entregue las tiras de papel de distinto largo; al segundo, las tiras de papel de distinto grosor y al último grupo, los cuadrados de distinto tamaño. Pregunte a cada grupo: *¿Cómo son las tiras de papel?, ¿cómo son los cuadrados?, ¿en qué se diferencian?, ¿cómo pueden ordenarlos?*

Una vez que los grupos terminen de ordenar los elementos, realice las siguientes preguntas:

¿Cómo ordenaron las tiras de papel o los cuadrados?, ¿por qué los ordenaron así?, ¿los podrían haber ordenado de otra forma?

Dé tiempo suficiente para que cada grupo pueda comentar el criterio que utilizó para ordenar los elementos.



Solución página 68

Objetivo específico

Ordenar series de elementos atendiendo a los atributos altura, ancho y cantidad.

Habilidades cognitivas

• comparar • ordenar • seriar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿De qué color es el riel? Pida al niño observar los recortables de la página 73 y pregunte: ¿En qué se parecen los niños? ¿En qué se diferencian los niños?, ¿cuál es más alto?, ¿cuál es más bajo? ¿Qué crees que hay que hacer con los niños?

- Actividad 2. ¿De qué color es el riel? Pida al niño observar los recortables de la página 73 y pregunte: ¿En qué se parecen las tablas? ¿En qué se diferencian las tablas?, ¿cuál es la más ancha?, ¿cuál es la más angosta? ¿Qué crees que hay que hacer con las tablas?

- Actividad 3. ¿De qué color es el riel? Pida al niño observar los recortables de la página 73 y pregunte: ¿En qué se parecen los frascos? ¿Qué tienen los frascos?, ¿todos tienen la misma cantidad de dulces?, ¿cuál tiene más dulces?, ¿cuál tiene menos dulces? ¿Qué crees que hay que hacer con los frascos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿En qué orden pegaste a los niños? ¿El primer niño de la serie es el más alto o el más bajo de todos?

- Actividad 2. ¿En qué orden pegaste las tablas? ¿cómo son la primera y la última de la serie?

- Actividad 3. ¿En qué orden pegaste los frascos?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué criterio usaste para ordenar los niños/las tablas/los frascos? ¿Para qué piensas que sirve aprender esto?

Seriación por: altura - ancho - cantidad

Recorta las imágenes de la página 73.

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**.



Indicador de evaluación

Ordena elementos según su altura, ancho y cantidad.

Niveles de logro

C: Ordena los elementos según los criterios señalados en las tres series.

IM: Ordena los elementos según los criterios señalados en dos de las series.

I: Ordena los elementos en una serie o, no logra ordenar los elementos según los criterios señalados en cada serie.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Se sugiere que antes de trabajar en la página del libro realice la actividad en concreto, invitando al niño a seleccionar a cuatro compañeros y explicar cómo podría ordenarlos desde el más alto al más bajo. Pídale que realice la seriación con los compañeros. Luego de finalizar la acción en concreto, invite al niño a observar los recortables. Pregunte: *¿Cómo son los niños?, ¿en qué se diferencian?, ¿cuál es el más alto de los cuatro?* Una vez que lo señale, dígame que el orden que deberá realizar es del más alto al más bajo. Luego, saque al niño más alto, colóquelo en el primer cuadro del riel y pregunte por los otros tres niños que quedan: *¿Cuál de estos tres niños es más alto?* Saque al niño más alto de los tres y colóquelo en el segundo cuadro del riel. Vuelva a preguntar por los dos niños que quedan: *¿Cuál de estos dos niños es más alto?* Saque al niño más alto de los dos y colóquelo en el tercer cuadro del riel. Finalmente, pregunte por el niño que quedó: *¿Será este niño el más bajo de todos? ¿Dónde debería ir este niño, si los estamos ordenando por altura, del más alto al más bajo?*

Una vez que estén los cuatro niños pegados, pregunte: *¿Qué niño es el más alto de los cuatro? ¿Qué niño es el más bajo de los cuatro?*

- **Actividad 2.** Invite al niño a observar las tablas y pregunte: *¿Qué elementos son?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿son todas del mismo ancho?* Luego, pida al niño recortarlas y pegarlas desde la más ancha a la más angosta. Pregunte al niño por la más ancha de las cuatro; luego, por la más ancha de las tres y, por último, por la más ancha de las dos. Finalmente, pregunte cómo ordenaron las tablas en la serie.

- **Actividad 3.** Invite al niño a observar los frascos: *¿Qué son estos elementos?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿todos tienen la misma cantidad de dulces?* Luego, pida al niño recortarlos y pegarlos desde el frasco vacío al más lleno. Pregunte al niño por el frasco que está vacío y pida que lo pegue en el primer cuadro del riel; luego, pregunte por el que tiene menos dulces de los tres frascos que quedan y, por último, por el que tiene menos dulces de los dos frascos que quedan. Finalmente, pregunte cómo ordenaron los frascos en la serie.

Extensión

Pida al niño que saque lápices de su estuche y los ordene utilizando algún criterio. Por ejemplo: del más corto al más largo o del más angosto al más ancho. También puede utilizar otros materiales disponibles que permitan realizar una seriación por algún criterio.

Resolución de problemas

Solución página 69

Objetivo de aprendizaje Nº 12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Objetivo específico

Resolver problemas que involucran las habilidades de comparación y clasificación.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • clasificar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cómo son los vestidos?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué líquido tienen los vasos?, ¿todos tienen la misma cantidad? ¿Qué hay en las mesas?, ¿son iguales las tres tortas?, ¿dónde está ubicada cada torta?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Has ido a un cumpleaños? ¿Qué hay en los cumpleaños? ¿Son todos los globos/vasos/botellas iguales?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo podrías pintar los elementos del cumpleaños?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué vestido usará Lulú en su cumpleaños?, ¿cómo será el vaso que le dará a cada invitado?, ¿dónde colocará la torta?, ¿de qué tamaño será la torta?
- Actividad 2. ¿De qué color pintaste los globos chicos/grandes? ¿De qué color pintaste las botellas/os vasos? ¿Cuántas velas tiene la torta?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste para resolver los problemas? ¿En qué te fijaste? ¿Cómo resolviste la segunda actividad?

Resolver problemas de comparación y clasificación

1. Escucha cada relato y encierra la imagen correcta en cada caso.
2. Pinta el dibujo según las indicaciones de la tabla. Pinta la torta con los colores que tú quieras.

1

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

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

Encima de la mesa colocará una torta muy grande.

¿Cómo supiste cuál era la respuesta correcta?

2

Color	Objeto

Indicador de evaluación

Resuelve problemas de comparación y clasificación.

Niveles de logro

C: Resuelve los problemas de ambas actividades atendiendo a las indicaciones dadas.

IM: Resuelve los problemas de una sola actividad atendiendo a las indicaciones dadas.

I: No resuelve los problemas atendiendo a las indicaciones dadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a describir brevemente cada imagen. Por ejemplo: *¿Cómo son los vestidos? ¿Qué tienen los vasos? ¿Hay algún vaso que tenga poco jugo? ¿Hay algún vaso que esté lleno de jugo? ¿Qué torta es la más grande? ¿Qué torta es la más pequeña? ¿Qué torta está debajo de la mesa? ¿Qué tortas están arriba de la mesa?* Luego de las preguntas, lea al niño cada relato y pídale marcar la respuesta.

- **Actividad 2.** Pida al niño observar la tabla y de una indicación a la vez. Por ejemplo: *¿Cuál es el primer color? ¿Qué elemento debes pintar de color naranja?, ¿es un globo grande o pequeño?* Antes de que el niño pinte los elementos de la imagen, pídale que indique con su dedo cuál es el objeto que debe pintar en la imagen.

Extensión

- **Actividad 2.** Pida al niño contar en la imagen los elementos solicitados en la tabla y escribir, al lado de cada uno, el número que corresponda. Luego, pídale comparar las cantidades: *¿Qué hay más, globos grandes o globos pequeños? ¿Qué hay menos, vasos o botellas?*

Caligrafix

Desafío

Solución página 70

Objetivo de aprendizaje Nº2

Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Objetivo específico

Aplicar las habilidades de comparación y clasificación en diversos desafíos.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • clasificar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿De qué color están pintados el dulce y el helado? ¿Qué indica la tabla en la parte de arriba, el elemento que debes dibujar o el color? ¿Qué indica la tabla en el lado izquierdo, el color o el objeto?
- Actividad 2. ¿Qué figuras ves en la actividad 2? ¿En qué se parecen los cuadrados?, ¿en qué se diferencian?, ¿cómo podrías clasificarlos?

Preguntas de cierre

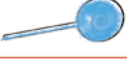
- Actividad 2. ¿Qué elementos dibujaste en la tabla?, ¿qué colores utilizaste para pintarlos?, ¿Dónde está la paleta verde? ¿Dónde está el barquillo rojo?
- Actividad 1. ¿Cómo clasificaste los cuadrados, por color o por tamaño?

Comparar y clasificar por una y dos atributos

1. Pinta los dibujos de la tabla según el color que se indica. ¿Qué hiciste para saber qué color usar?
2. Observa todas las figuras. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? Clasifica las figuras como tú quieras, formando dos grupos. Dibuja cada grupo en un recuadro.

1
Color



2

















Colores y tamaños
vas a encontrar,
¡y tú decides cómo
clasificar!



Indicador de evaluación

Aplica las habilidades de comparación y clasificación en los desafíos presentados.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente las habilidades de comparación y clasificación en los desafíos presentados.

IM: Aplica correctamente las habilidades de comparación y clasificación solo en uno en los desafíos presentados.

I: No aplica correctamente las habilidades de comparación y clasificación en los desafíos presentados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar, en la tabla, los elementos que debe dibujar y pídale copiarlos en la tabla o que él le señale cuál debe ir y usted lo dibuja. Una vez que haya terminado de dibujar, invite al niño a reconocer los colores: *¿De qué color se pintó la paleta aquí? (mostrando la paleta amarilla), ¿por qué se pintó de color amarillo? ¿Por qué se pintó de color amarillo el barquillo? ¿De qué color piensas que tienes que pintar esta paleta que está al lado de la mancha verde? ¿De qué color piensas que tienes que pintar este barquillo que está al lado de la paleta verde?*

- **Actividad 2.** Invite al niño a observar las figuras y pregunte: *¿Qué figuras ves aquí? ¿Qué colores hay? ¿Son todas las figuras de mismo tamaño? ¿Cómo ordenarías estas figuras en los cuadros que están vacíos, por tamaño o por color?*

Si lo considera oportuno, pida al niño clasificar las figuras sin tener que dibujarlas en los cuadros. Para esto, puede solicitarle encerrar las figuras que desea agrupar; por ejemplo, encerrando todas las rosadas y todas las celestes o todas las chicas y todas las grandes.

Extensión

- **Actividad 1.** Realice, al lado del helado, una línea vertical hasta abajo para crear una tercera columna. luego, invite al niño a dibujar un elemento sencillo y a completar la tabla.



UNIDAD 4

Geometría

La **geometría** permite a los niños **observar, reconocer y describir formas presentes en su entorno**, estableciendo relaciones entre los objetos y el espacio que los rodea. A través de la exploración visual y la manipulación, los niños comienzan a construir nociones geométricas de manera progresiva.

En el desarrollo infantil, la comprensión geométrica se inicia principalmente desde una **percepción visual y global**, en la que los niños reconocen las figuras como un todo antes de analizar sus partes. A medida que interactúan con distintas formas, comienzan a identificar atributos simples, como la forma, el contorno o la presencia de lados.

En el aprendizaje matemático, el trabajo con **figuras planas y cuerpos geométricos** favorece la observación, la comparación y la descripción de formas, habilidades que constituyen una base para comprender **la disposición de los objetos en el espacio y las relaciones geométricas**.

Cómo se aborda en el cuaderno

El cuaderno *Lógica y Números® Nº 1* trabaja la geometría principalmente a través de **actividades pictóricas y gráficas**, que invitan a:

- reconocer figuras planas en imágenes y dibujos.
- identificar cuerpos geométricos en representaciones visuales.
- relacionar figuras y cuerpos con objetos del entorno.
- observar y describir formas presentes en distintas situaciones.

Complemento desde la guía didáctica

La guía didáctica amplía este trabajo mediante **experiencias lúdicas y concretas** que promueven la exploración de las formas a partir de:

- manipulación de objetos y materiales diversos.
- juegos de construcción y exploración espacial.
- observación de formas presentes en el entorno.
- actividades de acción y movimiento.

Rol del docente

Durante estas experiencias, el docente cumple un rol clave al:

- proponer situaciones de observación y exploración de formas en el entorno.
- orientar la identificación de atributos simples de figuras y cuerpos geométricos.
- invitar a los niños a nombrar y describir las formas que observan.
- promover el uso del lenguaje geométrico para comunicar sus observaciones.
- favorecer la relación entre las formas geométricas y los objetos del entorno cotidiano.

Páginas del texto del estudiante:

75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86.

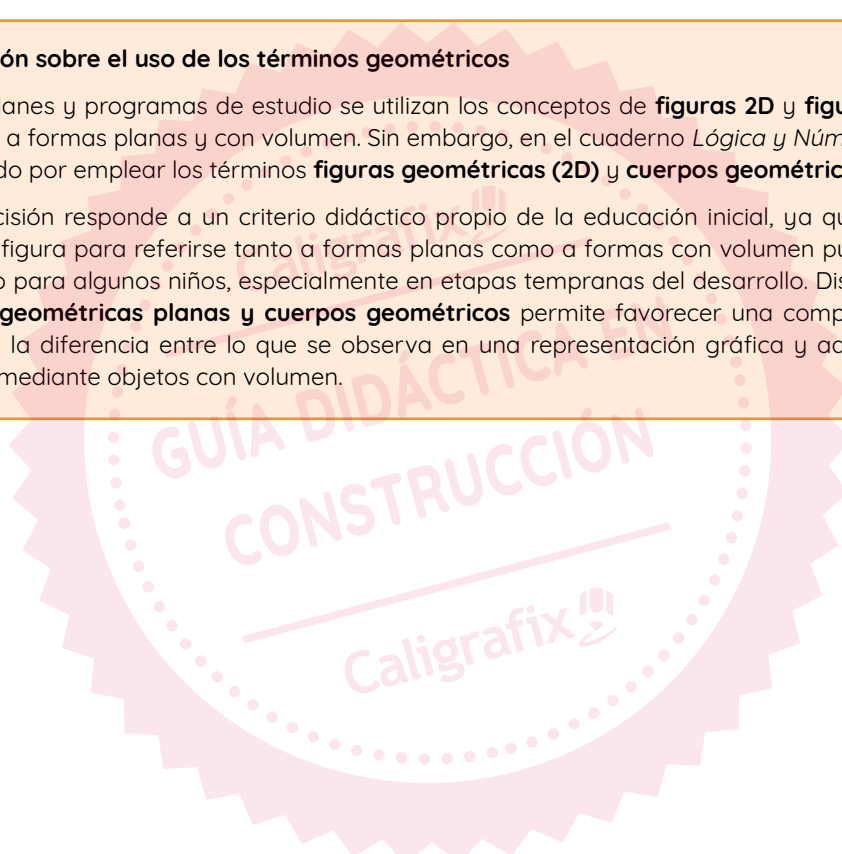
Vocabulario matemático asociado a la geometría.

Tipo de relación	Conceptos
Figuras geométricas (figuras bidimensionales – 2D)	Línea recta · línea curva · círculo · cuadrado · triángulo · lados
Cuerpos geométricos (figuras tridimensionales – 3D)	Esfera · cubo · cono · cilindro

Aclaración sobre el uso de los términos geométricos

En los planes y programas de estudio se utilizan los conceptos de **figuras 2D** y **figuras 3D** para referirse a formas planas y con volumen. Sin embargo, en el cuaderno *Lógica y Números® Nº 1* se ha optado por emplear los términos **figuras geométricas (2D)** y **cuerpos geométricos (3D)**.

Esta decisión responde a un criterio didáctico propio de la educación inicial, ya que el uso del término figura para referirse tanto a formas planas como a formas con volumen puede resultar ambiguo para algunos niños, especialmente en etapas tempranas del desarrollo. Distinguir entre **figuras geométricas planas** y **cuerpos geométricos** permite favorecer una comprensión más clara de la diferencia entre lo que se observa en una representación gráfica y aquello que se explora mediante objetos con volumen.



Concepto de aprendizaje: figuras geométricas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

Juego grupal: líneas rectas y curvas

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: tres objetos con formas geométricas, hoja de block para cada niño y lápices.

Lugar: patio o dependencias del establecimiento.

Muestre a los niños tres objetos con formas geométricas como, por ejemplo, un marco de fotos cuadrado, un plato circular y un banderín con forma triangular.

Pregunte a los niños por cada objeto: *¿Cómo es el marco de fotos? ¿Qué forma tiene el marco de fotos? ¿Cómo es el plato? ¿Qué forma tiene el plato? ¿Cómo es el banderín? ¿Qué forma tiene el banderín?*

Luego, invite a los niños a buscar, en el patio o en la sala de clases, elementos que tengan formas similares a los tres objetos presentados.

Una vez terminada la búsqueda, comente con los niños los elementos que vieron con dichas formas.

Forme grupos de tres niños y pídale dibujar, en una hoja de block, los elementos que vieron con formas similares al marco de fotos, al plato y al banderín.

Solución página 75

Objetivo específico

Comparar imágenes, estableciendo semejanzas de acuerdo a la forma geométrica.

Habilidades cognitivas

• comparar • reconocer • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué elementos ves en la actividad 1? ¿Qué elementos tienen la misma forma que el pino de navidad? ¿Qué elementos tiene la misma forma que la pizza? ¿Qué elementos tienen la misma forma que el dado? ¿Qué figuras 2D se pueden ver en los dibujos?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Qué figuras geométricas puedes ver en el traje del payaso?, ¿de qué color crees que debemos pintar los círculos, los cuadrados y los triángulos?, ¿cómo sabes que debemos pintar de esos colores las figuras geométricas del traje del payaso?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué figuras tienen forma redonda como la pizza? ¿Qué figuras tienen forma cuadrada como el dado? ¿Qué figuras tienen forma triangular como el pino de navidad? ¿Conoces otros elementos que tengan forma cuadrada/redonda/triangular?
- Actividad 2. ¿De qué color pintaste los círculos del traje de payaso? ¿De qué color pintaste los cuadrados/triángulos?

Preguntas metacognitivas

¿Qué tenías que hacer en esta actividad?, ¿en qué te fijaste para hacerlo correctamente?, ¿en qué otros objetos de la realidad podemos encontrar estas figuras 2D?

Reconocimiento de figuras geométricas (2D)

1. ¿Qué objetos ves? Une con el mismo color los objetos que tienen forma parecida.
2. Observa el traje del payaso y píntalo según las indicaciones de la tabla.

1

2

¿Qué forma tiene la nariz del payaso?

* En la solución de la actividad 2 se pintaron todas las formas circulares de la imagen. Sin embargo, no es necesario que las y los niños pinten las dos más pequeñas, se considera correcto si solo pintan las grandes.

Indicador de evaluación

Compara formas geométricas estableciendo semejanzas entre ellas.

Niveles de logro

C: Relaciona las formas geométricas semejantes o iguales en todas las actividades.

IM: Relaciona las formas geométricas semejantes o iguales solo en una de las actividades.

I: No relaciona las formas geométricas semejantes o iguales en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Señale el árbol de navidad y pregunte: *¿A qué figura 2D se parece el pino de navidad?, ¿cuáles de los otros elementos son semejantes a un triángulo?* Repetir la misma estructura de pregunta para el cuadro y la pizza.

Cuando el niño haya reconocido los elementos que tienen una forma semejante al pino, pida que los una, incluyendo el pino. Una vez que haya unido los elementos con forma triangular, continúe con las formas circulares y cuadradas.

- **Actividad 2.** Focalice la atención del niño en la tabla y pregunte por las figuras que hay en ella: *¿Qué figuras y colores hay en esta tabla? ¿Qué significa que el círculo esté al lado del color rojo? ¿Por qué el cuadrado está al lado del color verde?* Finalmente, pregunte por el triángulo. Procure que los niños logren, a través de la mediación del adulto, interpretar el significado de la tabla. Antes de comenzar a pintar, pregunte: *¿De qué color debemos pintar los círculos que están en el traje del payaso? ¿Viste algún círculo en el traje del payaso?* Una vez que termine de pintar los círculos, continúe con las otras figuras.

Extensión

Invite al niño a observar su sala de clases y a reconocer elementos que tengan forma semejante a las figuras trabajadas. Una vez que todos tengan su objeto, por turnos lo muestran y explican en qué se parecen.

Concepto de aprendizaje: líneas rectas y curvas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

Juego grupal: líneas rectas y curvas

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: música.

Lugar: sala de clases.

Comente con los niños cómo son las líneas rectas y las líneas curvas. Muestre un ejemplo de ellas en la pizarra e indique que las líneas rectas siguen una misma dirección, en cambio, las líneas curvas cambian de dirección.

Realice preguntas a los niños sobre las líneas que ellos observan a su alrededor: *¿Dónde podemos observar líneas rectas? ¿Dónde podemos observar líneas curvas? ¿Cómo podemos diferenciar las líneas rectas de las líneas curvas?*

Invite a los niños al patio, donde, previamente, ha trazado dos caminos; uno recto y uno curvo. Realice una caminata por ambas líneas, ejemplificando la actividad. Si lo desea, puede poner música para hacer más dinámico el ejercicio y puede agregar indicaciones como por ejemplo: *Caminen por la línea recta. Ahora todos caminen por la línea curva. Las niñas caminen por la línea recta y los niños, por la línea curva.*

Solución página 76

Objetivo específico

Distinguir líneas rectas y curvas.

Habilidades cognitivas

• reconocer • distinguir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Qué forma tiene la flecha verde, es recta o curva? ¿Qué forma tiene la flecha roja, es recta o curva?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cómo son estas líneas? ¿Cuáles líneas son rectas? ¿Cuáles líneas son curvas?
- Actividad 3. ¿Qué elementos ves en la actividad 3? ¿Qué figuras están formadas por líneas curvas? ¿Qué figuras están formadas por líneas rectas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo es la línea que dibujaste desde la flecha verde hasta el punto verde? ¿Es una línea recta o curva? ¿Cómo es la flecha que dibujaste desde la flecha roja hasta el punto rojo?
- Actividad 2. ¿De qué color encerraste las líneas rectas? ¿Cuántas líneas rectas encontraste? ¿De qué color encerraste las líneas curvas? ¿Cuántas líneas curvas encontraste?
- Actividad 3. ¿Qué figuras pintaste de color verde?, ¿son figuras de líneas rectas o curvas? ¿Qué figuras pintaste de color rojo?, ¿son figuras de líneas rectas o curvas?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste a distinguir en esta actividad? ¿Dónde podemos encontrar líneas rectas? ¿Dónde has visto líneas curvas? ¿Para qué sirve diferenciar las líneas curvas y rectas?

Reconocimiento de líneas rectas y curvas

1. Traza cada línea con el color que indica su flecha. ¿La flecha verde es **recta** o **curva**? ¿Qué línea fue más fácil de trazar? ¿Por qué?
2. Encierra con verde las **líneas rectas** y con rojo las **curvas**. Fíjate en el ejemplo.
3. Pinta de verde las figuras que tienen **líneas rectas** y de rojo las que tienen **líneas curvas**.



Indicador de evaluación

Distingue líneas rectas y curvas.

Niveles de logro

C: Distingue líneas rectas y curvas en todas las actividades.

IM: Distingue líneas rectas y curvas en al menos dos de las actividades o distingue algunas líneas rectas y curvas de cada actividad.

I: Distingue líneas rectas y curvas solo en una actividad o no distingue líneas rectas y curvas en las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a trazar, con su dedo índice, la línea recta y curva, partiendo desde la flecha hasta llegar al punto. Una vez que haya practicado cada trazo con su dedo, invítelo a trazar, con un lápiz, los trazos rectos y curvos según corresponda.

- **Actividad 2.** Pida al niño que, con su dedo índice, realice en el aire las formas que aparecen en la actividad 2. Puede también facilitar al niño una bandeja con arena u otro material en el que pueda trazar las líneas con su dedo. Cada vez que el niño realice el trazo, vaya señalando en voz alta si el trazo que él realiza es curvo o recto. Luego, pase a la actividad del cuaderno y de la instrucción. Primero, pida identificar las líneas rectas y, una vez identificadas, pase a las curvas.

- **Actividad 3.** Pida al niño observar las figuras e identificar las rectas y pintarlas. Luego, pídale hacer lo mismo con las curvas.

Extensión

Entréguele una hoja blanca dividida en dos partes e invítelo a dibujar una figura con líneas rectas y una figura con líneas curvas.

Concepto de aprendizaje: figuras geométricas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

Juego grupal: figuras geométricas

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: tizas de dos o tres colores.

Lugar: patio.

Dibuje en el suelo distintas figuras geométricas utilizando tizas de colores. Comience con círculos de aproximadamente 22 cm de diámetro (puede usar un plato grande como guía para marcar la forma). Puede dibujar varias figuras de distintos colores para hacer el juego más dinámico.

Invite a los niños al patio y pídale que observen las figuras que hay en el suelo. Pregúnteles qué forma creen que tienen y si las han visto antes en algún objeto de la sala o del entorno.

Luego forme una fila para que los niños participen por turnos. Indique que deberán desplazarse saltando o caminando solo sobre las figuras que usted nombre. Por ejemplo:

“Salten solo sobre los círculos rojos”.

Observe cómo se desplazan y refuerce el nombre de la figura mientras participan:

“Estás saltando dentro del círculo”.

Una vez que todos hayan realizado el recorrido, repita el juego variando la indicación. Por ejemplo:

“Salten solo sobre los círculos azules”.

También puede cambiar la forma de desplazamiento, pidiendo que caminen, salten con un pie o avancen dando pequeños pasos.

Para ampliar la actividad, dibuje otras figuras como cuadrados o triángulos y repita el juego indicando que los niños se desplacen únicamente por una forma específica.

Para finalizar, invite a los niños a observar nuevamente las figuras dibujadas y pregúnteles cómo son: si tienen lados rectos o curvos y cuántos lados pueden contar.

Solución página 77

Objetivo específico

Identificar el círculo y sus características.

Habilidades cognitivas

• reconocer • distinguir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué figura geométrica observas? ¿La línea que forma el círculo es recta o curva?
- Actividad 2. ¿Qué representan los círculos de la actividad 2? ¿Qué debes hacer para completar los círculos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué figura rellenaste? ¿Cómo es la línea que forma el círculo?
- Actividad 2. ¿Qué figuras formaste al trazar las líneas punteadas? ¿Cuántos círculos trazaste? ¿Qué figuras pintaste en la imagen? ¿Cuántos círculos encontraste en la imagen?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo es el círculo?, ¿en qué lugares de la sala puedes encontrar esta figura?

Reconocimiento de figuras geométricas (2D): círculo

1. ¡Escucha lo que dice el **círculo**! Repasa con tu dedo la línea curva que lo forma. Luego, rellénalo con muchos papeles de colores.
2. Traza las líneas punteadas para formar **círculos**. Pinta los **círculos** que encuentres en la imagen.



Marcador página 77

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar la figura 2D y practicar el trazado del círculo, tres veces, siguiendo el modelo.

Habilidades trabajadas

Identificar - desarrollo visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica los círculos en las actividades presentadas.

Identifica los círculos en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica los círculos en todas las actividades.

IM: Identifica algunos de los círculos en las actividades.

I: No identifica los círculos en las actividades.

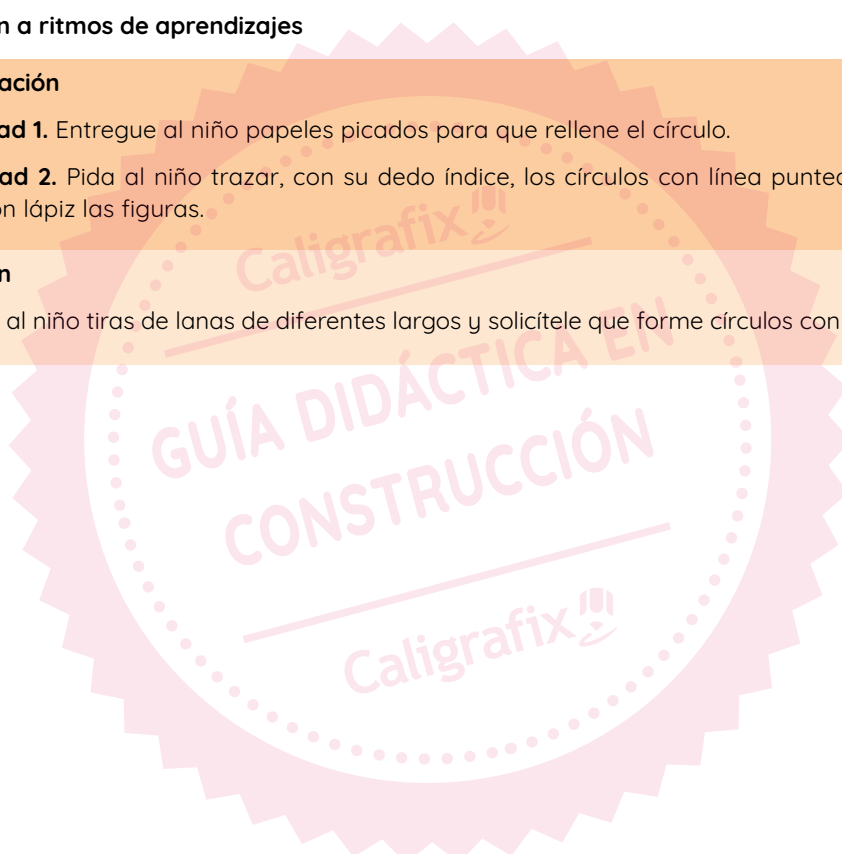
Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Entregue al niño papeles picados para que rellene el círculo.
- **Actividad 2.** Pida al niño trazar, con su dedo índice, los círculos con línea punteada antes de trazar con lápiz las figuras.

Extensión

Entregue al niño tiras de lanas de diferentes largos y solicítele que forme círculos con ellas.



Solución página 78

Objetivo específico

Identificar el cuadrado y sus características.

Habilidades cognitivas

• reconocer • distinguir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué figura ves en la actividad 1? ¿Cómo es el cuadrado?, ¿cómo son sus líneas, rectas o curvas?, ¿sus lados son iguales?, ¿cuántas líneas tiene?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Qué forma tienen las ventanas del edificio y la casa?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3? ¿Dónde está Lilo? ¿Qué figuras observas? ¿Qué piensas que hay que hacer en cada actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué figura decoraste con plastilina? ¿Cómo son las líneas del cuadrado?
- Actividad 2. ¿Qué figuras formaste al unir las líneas punteadas? ¿Qué representan los cuadrados en el dibujo?
- Actividad 3. ¿Cuántos cuadrados encontraste?, ¿son todos del mismo tamaño?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste del cuadrado? Si observas a tu alrededor ¿qué objetos son semejantes a un cuadrado? ¿Qué diferencias hay entre el círculo y el cuadrado?

Reconocimiento de figuras geométricas (2D): cuadrados

1. ¡Escucha lo que dice el cuadrado! Repasa con tu dedo las cuatro líneas rectas que forman el **cuadrado**. Decora el **cuadrado** con plastilina.
2. Traza las líneas punteadas para formar **cuadrados**.
3. Pinta los **cuadrados** que encuentres en el dibujo.



Marcador página 78

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar la figura 2D y practicar el trazado del cuadrado, tres veces, siguiendo el modelo.

Habilidades trabajadas

Identificar - desarrollo visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica los cuadrados en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica los cuadrados en todas las actividades.

IM: Identifica algunos de los cuadrados en las actividades.

I: No identifica los cuadrados en las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Solicite al niño repasar, con su dedo, la figura del cuadrado mientras menciona las características de la figura: *"El cuadrado es una figura formada por cuatro líneas rectas, son todas iguales (es decir miden lo mismo); estas líneas corresponden a los lados y estas esquinas a los vértices"*.

- **Actividad 2.** Pida al niño trazar, con su dedo índice antes de trazar con lápiz, cada figura geométrica.

- **Actividad 3.** Oriente a través de preguntas que los ayuden a descubrir dónde se encuentran los cuadrados. Por ejemplo: *¿Qué objetos pintaste?, ¿por qué esos son cuadrados?, ¿qué te ayudó a encontrarlos?, ¿puedes encontrar un cuadrado a tu alrededor?*

Extensión

Invite al niño a buscar objetos cuadrados en la sala o en su casa y a dibujar uno de ellos en el cuaderno. Luego pídale que explique por qué ese objeto es un cuadrado y qué lo diferencia de otras figuras, usando expresiones como tiene cuatro lados o todos sus lados son iguales.

También puede invitarlo a intentar dibujar un cuadrado sin apoyo, explicando qué debe hacer para que le resulte.

Solución página 79

Objetivo específico

Identificar el triángulo y sus características.

Habilidades cognitivas

• reconocer • distinguir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué figura ves en la actividad? ¿Cómo es el triángulo?, ¿cuántos lados tiene?, ¿cuántas líneas tiene?, ¿son rectas o curvas? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué forma tienen los pinos? ¿Qué figuras 2D observas?

Preguntas de cierre

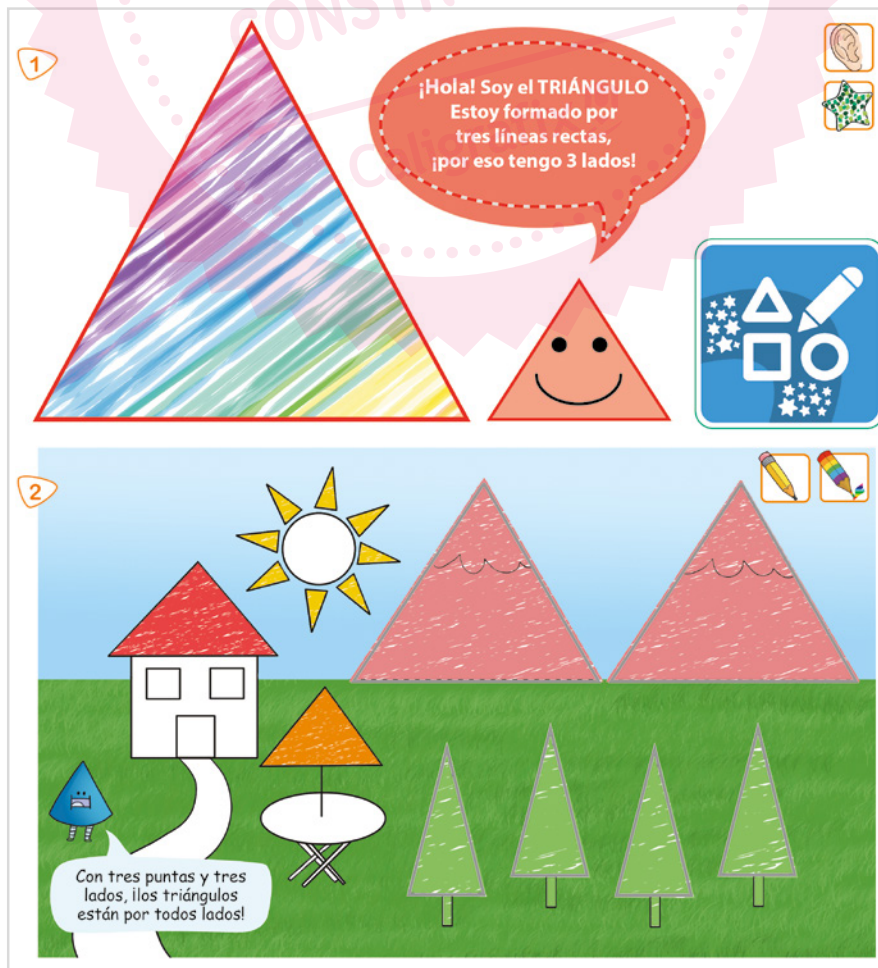
- Actividad 1. ¿Qué figura decoraste? ¿Con qué decoraste el triángulo?
- Actividad 2. ¿Qué figuras formaste al unir las líneas punteadas? ¿Qué representan los triángulos en el dibujo? ¿Cuántos triángulos encontraste?, ¿son todos del mismo tamaño?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cuáles son las características del triángulo?, ¿en qué objetos del entorno encontramos esta forma?

Reconocimiento de figuras geométricas (2D): triángulo

1. ¡Escucha lo que dice el **triángulo**! Repasa con tu dedo las tres líneas rectas que forman el **triángulo**. Decora el **triángulo** como tú quieras.
2. Traza las líneas punteadas para formar **triángulos**. Pinta los **triángulos** que encuentres en el dibujo.



Marcador página 79

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar la figura 2D y practicar el trazado del triángulo, tres veces, siguiendo el modelo.

Habilidades trabajadas

Identificar - desarrollo visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica los triángulos en las actividades presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica los triángulos en ambas actividades.

IM: Identifica algunos de los triángulos en las actividades.

I: No identifica los triángulos en las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Guíe el dedo del niño por el contorno del triángulo y cuenten juntos los lados en voz alta: uno, dos, tres. Verbalice: *el triángulo tiene tres lados*.

- **Actividad 2.** invítelo a observar toda la imagen y formule preguntas que lo ayuden a encontrarlos, por ejemplo: *¿Cómo es el techo de la casa? ¿Qué forma tienen los rayos del sol? ¿Ves alguna figura que tenga tres lados y tres puntas?* Una vez que identifique los triángulos en la ilustración, pídale que los trace o los remarque y luego que los pinte antes de continuar con los demás.

Extensión

Entregue al niño papel lustre de colores y tijeras e invítelo a recortar triángulos.



Concepto figuras geométricas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como forma, cantidad de lados, vértices y caras que observa en forma directa o a través de TICs.

Juego grupal: figuras 2D

Tiempo estimado: 15 minutos

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

Lugar: espacio abierto con cemento o tierra.

Invite a los niños a salir al patio, cada uno con su botella con agua. Explique que usarán el agua para dibujar figuras en el suelo, apretando suavemente la botella para que el agua salga por el orificio de la tapa.

Antes de comenzar, pida a los niños que observen cómo cae el agua y practiquen hacer pequeñas líneas en el suelo. Luego indíqueles que jugarán a dibujar distintas figuras geométricas.

Dé indicaciones claras y pausadas para que todos puedan seguirlas. Por ejemplo:

Dibujen un círculo grande en el suelo.

Una vez que lo hayan terminado, invítelos a observar su dibujo y pregunte qué forma tiene.

Luego continúe con nuevas indicaciones:

Al lado del círculo dibujen un cuadrado.

Al lado del cuadrado dibujen un triángulo.

Mientras los niños dibujan, recorra el espacio observando sus trazos y nombrando las figuras para reforzar su identificación.

Para hacer la actividad más dinámica, puede pedir a algunos niños que muestren su figura al grupo o que intenten dibujar una figura más grande o más pequeña.

Finalmente, invite a los niños a recorrer el patio observando las figuras que dibujaron sus compañeros y a nombrar cada una de ellas.

Solución página 80

Objetivo específico

Relacionar figuras geométricas con sus características.

Habilidades cognitivas

• reconocer • comparar • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Qué figura es el modelo en cada riel? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuántas figuras geométricas hay en cada riel? ¿Sabes qué son las adivinanzas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántas figuras iguales al modelo encontraste? ¿Cómo supiste que eran esas figuras? ¿Cuál es la figura con menos lados?

- Actividad 2. ¿Cómo supiste que la primera figura era un triángulo? ¿Qué pistas te dio la adivinanza? Repetir estas preguntas para las otras adivinanzas.

Comparación de figuras geométricas (2D)

1. Nombra las **figuras geométricas** que hay en cada riel. Encierra las que son iguales al modelo.
2. Escucha las adivinanzas y pinta la **figura geométrica** que corresponde a cada una.

1

2

Tiene tres lados rectos, y sus puntas son tres. ¿Sabes qué figura es?

Tiene cuatro lados iguales, y cuatro esquinas a la vez. ¿Qué figura es?

Tiene una línea curva, y es redonda también. ¿Qué figura es?

Marcador página 80

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en reconocer y relacionar figuras geométricas 2D, asociándolas según su forma.

Habilidades trabajadas

Reconocer - Comparar - Relacionar



Indicador de evaluación

Relaciona figuras geométricas con sus características.

Niveles de logro

C: Relaciona las figuras geométricas con sus características en ambas actividades.

IM: Relaciona figuras geométricas con sus características solo en una de las actividades.

I: No relaciona figuras geométricas con sus características en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Focalice la atención en el primer riel, oculte con un papel los otros rieles y, con su dedo índice, muestre el modelo y pregunte: *¿Qué figura es el modelo?, ¿dónde se repite esta figura?* Realice lo mismo para los otros rieles.

- **Actividad 2.** Antes de decir cada adivinanza, describa junto al niño las figuras geométricas que se trabajarán. Por ejemplo: *El cuadrado tiene cuatro lados iguales, el triángulo tiene tres lados rectos, el círculo está formado por una línea curva.* Luego, vaya riel a riel verbalizando cada adivinanza. Se sugiere tapar los otros rieles para evitar que el niño desvíe su atención.

Extensión

Disponga de una tabla de doble entrada donde se encuentren graficadas las 3 figuras 2D y, a la izquierda, tipo de líneas y cantidad de lados. A medida que el niño nombra las características de cada figura, la educadora va registrando la información en la coordenada correspondiente.

Concepto de aprendizaje: cuerpos geométricos o figuras 3D

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como forma, cantidad de lados, vértices y caras que observa en forma directa o a través de TICs.

Juego grupal: figuras 3D

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: figuras 3D, elementos semejantes a estas figuras y bolsa negra.

Lugar: sala de clases.

Deje al centro de la sala, o sobre algunas mesas, una cantidad importante de figuras 3D, para que los niños exploren libremente durante algunos minutos. Mientras se pasea por los grupos, invítelos a descubrir algunas características importantes de estas figuras. Luego de ordenar el material, pídeles que se sienten en círculo en el suelo y solicite que expresen sus ideas acerca de cada figura 3D; para ello, muestre una a una cada figura, realizando las siguientes preguntas: *¿Cómo es esta figura?, ¿cuál es su nombre?, ¿cuántas caras tiene? ¿Esta figura a qué objeto se parece?*

Para finalizar, les presenta una bolsa mágica que contiene objetos con formas semejantes a las figuras 3D presentadas. Pida a un voluntario introducir su mano en la bolsa y elegir un objeto. Sin mirarlo, debe responder: *¿Qué objeto piensas que estás tocando?, ¿a qué figura 3D se parece?, ¿por qué?* Después de escuchar las respuestas, saca el objeto y lo ubica al lado de la figura 3D.

Solución página 81

Objetivo específico

Relacionar los cuerpos geométricos con objetos del entorno que tengan forma similar.

Habilidades cognitivas

• comparar • relacionar

Preguntas de inicio

¿Qué cuerpos 3D ves? ¿Qué elementos ves? ¿En qué se parecen los cuerpos y los elementos?
¿Qué elemento tiene la misma forma que el cubo/cono/cilindro/esfera?

Preguntas de cierre

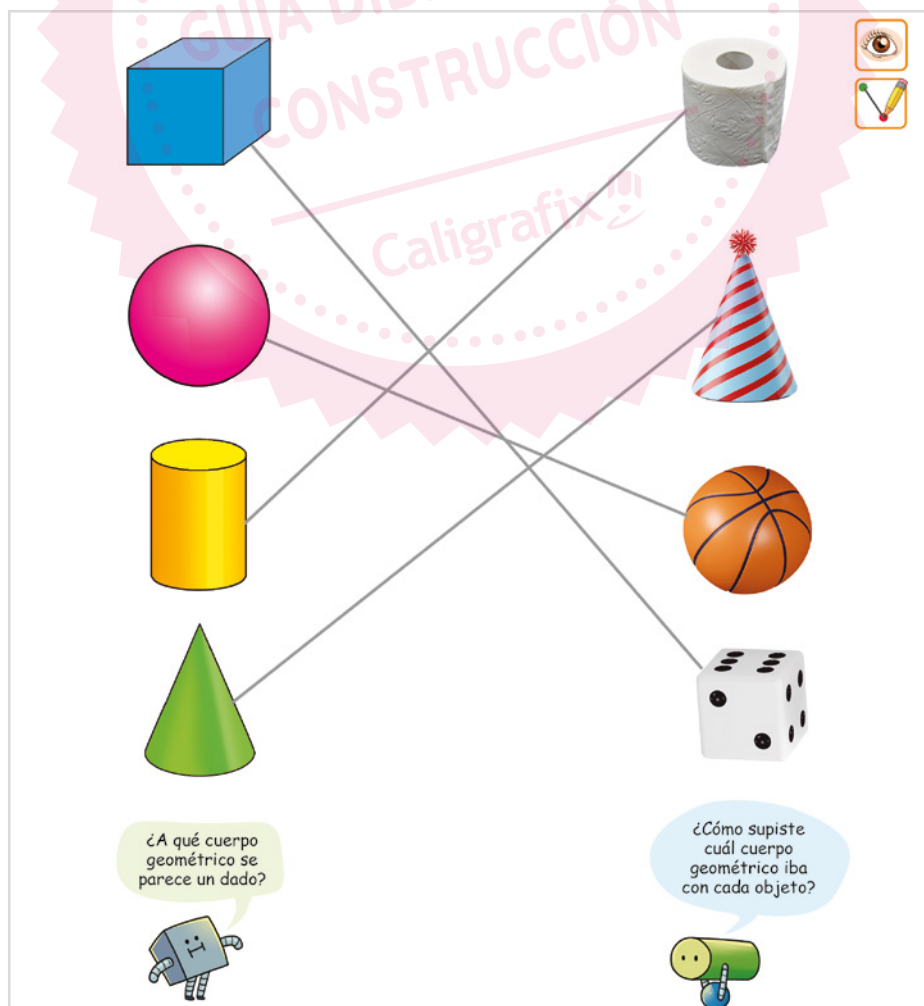
¿Con qué elemento uniste el cubo/esfera/cilindro/cono? ¿Qué otro elemento conoces que tenga forma similar a la esfera/cubo/cilindro/cono?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿En qué te fijaste para descubrir los objetos semejantes a cada figura 3D?

Asociación de cuerpos geométricos (3D) con objetos del entorno

- Observa los **cuerpos geométricos** y los objetos. ¿En qué se parecen? Une el **cuerpo geométrico** con el objeto que tiene su misma forma.



Indicador de evaluación

Relaciona los cuerpos geométricos con objetos del entorno que tengan forma similar.

Niveles de logro

C: Relaciona todos los cuerpos geométricos con los objetos que tienen su misma forma.

IM: Relaciona al menos dos cuerpos geométricos con los objetos que tienen su misma forma.

I: Relaciona un cuerpo geométrico con el objeto que tiene su misma forma o no relaciona los cuerpos geométricos con los objetos que tienen su misma forma.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Con su dedo índice, indique el cubo y oculte los otros cuerpos; muestre la columna de los objetos y pregunte: *¿Qué objeto tiene la misma forma que el cubo?* Invite al niño a unirlos. Realice lo mismo con los otros cuerpos, siguiendo el orden en que aparecen en la página.

Extensión

Entregue un trozo de plastilina e invite al niño a modelar algunos cuerpos geométricos.



Solución página 82

Objetivo específico

Relacionar los cuerpos geométricos con objetos del entorno en base a sus características.

Habilidades cognitivas

• relacionar • interpretar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿cuántos cuerpos geométricos hay? ¿Qué información piensas que dan los carteles de colores?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿qué elemento hay en cada riel?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál es la figura 3D que tiene seis caras cuadradas y es similar a un dado? ¿Cuál es la figura 3D que tiene una cara curva y se parece a un gorro de cumpleaños? ¿Cuál es la figura 3D que tiene una cara curva y puede rodar como una pelota? ¿Cuál es la figura 3D que tiene una cara curva y es similar al cartón de la toalla nova o el papel higiénico?

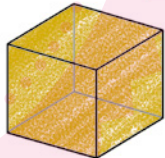
- Actividad 2. ¿Qué figura 3D encerraste en cada riel? ¿Cómo supiste que cuerpo geométrico encerrar?

Reconocimiento de cuerpos geométricos (3D)

1. Observa y nombra los **cuerpos geométricos**. Píntalos según el color que indica la tabla. ¿De qué color pintaste el **cilindro**, la **esfera**, el **cono** y el **cubo**?
2. En cada riel, encierra el **cuerpo geométrico** que se relaciona con el objeto.

1



Cilindro

Esfera

Cono

Cubo













2



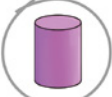













Con esferas hago un collar, y los cubos voy a apilar. ¡Formas lindas por crear y mil juegos para inventar!




Marcador página 82

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en comparar figuras 2D y cuerpos geométricos 3D, seleccionando las imágenes que se asemejan entre sí.

Habilidades trabajadas

Relacionar - Comparar - Asociar



Indicador de evaluación

Relaciona los cuerpos geométricos con objetos del entorno en base a sus características.

Niveles de logro

C: Relaciona los cuerpos geométricos con objetos, de acuerdo a sus características, en ambas actividades.

IM: Relaciona los cuerpos geométricos con objetos, de acuerdo a sus características, solo en una actividad.

I: No relaciona los cuerpos geométricos con objetos, de acuerdo a sus características en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Presente un solo cuerpo geométrico a la vez. Señálelo y nómbralo claramente: este es un cilindro. Invite al niño a repetir el nombre. Luego, muestre la tabla de colores y diga explícitamente: el cilindro se pinta de este color. Señale el color correspondiente y compare ambos visualmente antes de pintar. Mientras el niño colorea, verbalice nuevamente: estamos pintando el cilindro. Repita el mismo procedimiento con cada cuerpo geométrico, sin avanzar al siguiente hasta que el niño haya reconocido y pintado el anterior.

- **Actividad 2.** Trabaje con un riel a la vez. Señale primero el objeto y pregunte: *¿Qué es esto?, ¿lo conoces?* Luego, muestre solo dos opciones de cuerpos geométricos y diga: vamos a buscar cuál se parece más a este objeto. Guíe la observación comparando características concretas: *¿Rueda?, ¿tiene puntas?, ¿es redondo o tiene caras planas?* Invite al niño a tocar, si es posible, un objeto real similar. Una vez tomada la decisión, verbalice junto al niño: *este objeto se parece a...* y recién entonces pida encerrar la figura.

Extensión

Invite al niño a elegir dos cuerpos geométricos distintos y buscar en la sala un objeto para cada uno. Luego pídale que explique oralmente por qué ese objeto se parece a ese cuerpo geométrico, mencionando características como rueda, tiene caras planas o es redondo.

También puede invitarlo a construir una figura usando distintos cuerpos geométricos y explicar qué cuerpos utilizó y cómo los combinó.

Solución página 83

Objetivo específico

Relacionar las figuras 3D con objetos del entorno que tengan forma similar.

Habilidades cognitivas

• identificar • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué figura 3D es el modelo en la actividad 1? ¿Qué objetos tienen una forma similar a la esfera?
- Actividad 2. ¿Qué figura 3D es el modelo en la actividad 2? ¿Qué objetos tienen una forma similar al cilindro?
- Actividad 3. ¿Qué figura 3D es el modelo en la actividad 3? ¿Qué objetos tienen una forma similar al cubo?
- Actividad 4. ¿Qué figura 3D es el modelo en la actividad 4? ¿Qué objetos tienen una forma similar al cono?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué elementos encerraste en la actividad 1?, ¿por qué? ¿Cómo es el planeta Tierra?, ¿a qué figura 3D se parece?
- Actividad 2. ¿A qué figura se parecen la lata y el barril?
- Actividad 3. ¿Qué objetos se parecen al cubo?
- Actividad 4. ¿Qué elementos no se parecen al cono?

Preguntas metacognitivas

- ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿En qué te fijaste para encontrar las figuras semejantes?
- ¿Cuál es la figura 3D que tiene una cara curva y puede rodar?

Asociación de cuerpos geométricos (3D) con objetos del entorno

En cada fila, encierra los objetos que tienen la misma forma que el **cuerpo geométrico**.

1. ¿Qué **cuerpo geométrico** es?
2. ¿Cuántos objetos tienen la misma forma que el **cilindro**?
3. ¿Qué objetos tienen la misma forma que el **cubo**?
4. Nombra los objetos de la fila que tienen la forma de un **cono**. ¿Qué otros objetos de tu entorno tienen la forma de este **cuerpo geométrico**?



Indicador de evaluación

Relaciona cuerpos geométricos con objetos que tienen la misma forma.

Niveles de logro

C: Relaciona los objetos que tienen la misma forma que el modelo en todas las actividades.

IM: Relaciona los objetos que tienen la misma forma que el modelo en al menos dos actividades.

I: Relaciona los objetos que tienen la misma forma que el modelo en una actividad o no relaciona objetos que tienen la misma forma que el modelo en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

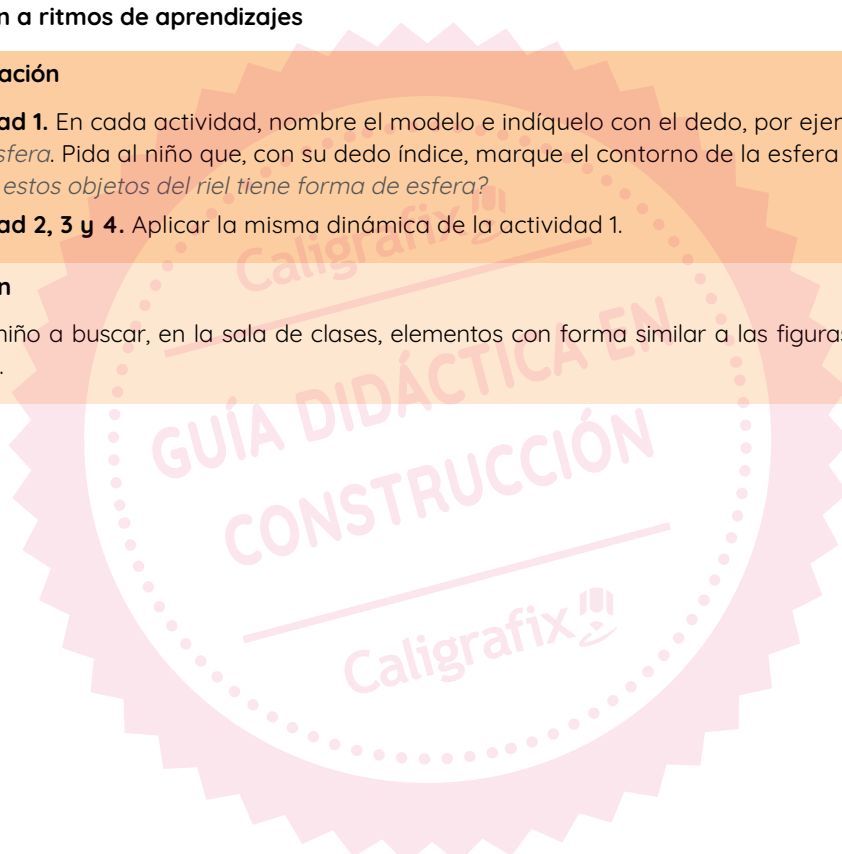
Simplificación

- **Actividad 1.** En cada actividad, nombre el modelo e indíquelo con el dedo, por ejemplo: *Esta es una esfera*. Pida al niño que, con su dedo índice, marque el contorno de la esfera y pregunte: *¿Cuál de estos objetos del riel tiene forma de esfera?*

- **Actividad 2, 3 y 4.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

Invite al niño a buscar, en la sala de clases, elementos con forma similar a las figuras 3D que han conocido.



Solución página 84

Objetivo específico

Explorar y reconocer cuerpos geométricos tridimensionales presentes en una creación gráfica, comunicando lo observado a partir de la experiencia visual y tecnológica.

Habilidades cognitivas

• observar • explorar • comunicar

Preguntas de inicio

¿Qué es este dibujo?, ¿qué partes tiene?, ¿crees que está hecho con figuras o cuerpos geométricos?, ¿cuáles reconoces?, ¿has visto antes un cohete?, ¿cómo son los cohetes?

Preguntas de cierre

¿Qué colores usaste?, ¿qué cuerpos geométricos reconoces en tu dibujo?, ¿cómo se ve tu creación en realidad aumentada?, ¿qué te llamó más la atención?, ¿qué cambió al verla en la pantalla?

Exploración de cuerpos geométricos (3D)

- Pinta la imagen a tu gusto. Luego, escanea el marcador con la aplicación PleIQ y descubre cómo se ve tu creación en realidad aumentada.



Indicador de evaluación

Reconoce y nombra cuerpos geométricos tridimensionales presentes en una creación gráfica, comunicando lo observado a partir de la experiencia visual.

Niveles de logro

C: Reconoce y nombra los cuerpos geométricos presentes en su creación, comunicando claramente lo observado en ambas instancias de la actividad (dibujo y visualización en realidad aumentada).

IM: Reconoce y nombra algunos cuerpos geométricos presentes en su creación en una de las instancias; o comunica parcialmente lo observado durante la actividad.

I: Reconoce de manera limitada o no reconoce los cuerpos geométricos en su creación; o no logra comunicar lo observado durante la actividad.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Presente al niño imágenes o figuras concretas (bloques o juguetes) que representen cuerpos geométricos simples, como cilindro, cubo y esfera. Invítelo a observarlos, tocarlos y explorarlos libremente. Luego pregunte: *¿cómo es este objeto?, ¿rueda?, ¿tiene puntas?, ¿se parece a algo que conoces?* Guíe la conversación nombrando los cuerpos geométricos de manera sencilla. Luego, muestre la imagen del cohete y enfoque la atención en una sola parte a la vez (por ejemplo, la punta o el cuerpo). Pregunte: *¿qué forma tiene esta parte?* Invite al niño a señalar y, si es necesario, modele la respuesta. Puede asociar cada forma con objetos conocidos (ej.: "parece un cono como un helado").

Extensión

Invite al niño a crear su propio "cohete" utilizando material concreto disponible (plasticina, bloques o recortes de papel). Pídale que construya el cohete utilizando diferentes formas y luego que explique qué partes usó: *¿qué forma tiene esta parte?, ¿cuál usaste para la punta?, ¿y para el cuerpo?*

Si es posible, luego de terminar su creación, invítelo a compararla con la imagen original o visualizarla nuevamente, comentando qué formas reconoce y cuáles cambian, favoreciendo la expresión oral y la reflexión sobre lo observado.

Marcador página 84

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en visualizar en RA la creación del cohete pintado.

Habilidades trabajadas

Observar - Relacionar - Comunicar



Resolución de problemas

Solución página 85

Objetivo de aprendizaje Nº 12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando los conceptos geométricos.

Habilidades cognitivas

• relacionar • interpretar • organizar

Preguntas de inicio

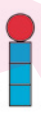
- Actividad 1. ¿Qué figuras ves en este dibujo?, ¿ves cuadrados?, ¿ves círculos?, ¿ves triángulos?, ¿todas las figuras son iguales?, ¿qué crees que hay que hacer en las tablas?
- Actividad 2. ¿Qué es esta figura?, ¿qué partes tiene un camión?, ¿qué figuras geométricas ves en el camión?, ¿cuál podrías usar para las ruedas?, ¿cuál para la cabina?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántos cuadrados registraste aquí?, ¿cuántos círculos?, ¿cuántos triángulos?, ¿cómo hiciste para no equivocarte al contar?, ¿qué hiciste primero y qué hiciste después?
- Actividad 2. ¿Qué figuras usaste para formar el camión?, ¿en qué parte usaste cuadrados?, ¿dónde pusiste los círculos?, ¿cómo supiste qué figura usar en cada parte?

Resolver problemas con figuras geométricas (2D)

1. Registra en las tablas la cantidad de **cuadrados**, **círculos** y **triángulos** que forman cada dibujo y luego pinta las figuras. Fíjate en el ejemplo.
2. Busca los stickers en la página 165 y pégalos para formar el camión.

1


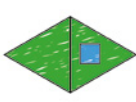
			
			



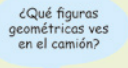
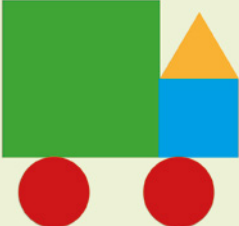
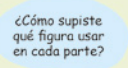




2

Indicador de evaluación

Resuelve problemas aplicando conceptos geométricos.

Niveles de logro

C: Resuelve todos los problemas presentados identificando la cantidad de figuras geométricas en cada caso.

IM: Resuelve al menos tres de los problemas presentado, identificando la cantidad de figuras geométricas en cada caso.

I: Resuelve menos de dos problemas presentados identificando la cantidad de figuras geométricas en cada caso.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Trabaje con un solo dibujo a la vez. Señale una figura y pregunte: *¿Qué figura es esta?* Luego cuéntenlas juntas una por una, tocándolas con el dedo. Después muestre la tabla y diga explícitamente: *Vamos a pintar un cuadrado por cada cuadrado que encontramos.* No trabaje más de una figura a la vez.

- **Actividad 2.** Observe primero el camión completo y luego trabaje por partes. Señale solo las ruedas y pregunte: *¿Qué figura sirve para las ruedas?* Entregue únicamente esos stickers y pida pegarlos. Continúe luego con la cabina y el techo, guiando cada decisión antes de pegar.

Extensión

Invite al niño a crear un nuevo vehículo (por ejemplo, un auto o un bus) usando figuras geométricas dibujadas o recortadas de papeles de colores. Luego pídale que explique qué figuras utilizó, cuántas de cada una y por qué las eligió para cada parte. Finalmente, invítelo a comparar su creación con el camión: *¿En qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?*

Desafío

Solución página 86

Objetivo de aprendizaje Nº 10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs

Objetivo específico

Reconocer cuerpos y figuras geométricas.

Habilidades cognitivas

• reconocer • comparar • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué personas ves?, ¿qué objetos hay en la habitación?, ¿ves figuras geométricas?, ¿ves figuras planas o cuerpos?, ¿dónde los encuentras? Luego dirija la atención a la tabla de colores: ¿qué figuras aparecen en la tabla?, ¿qué color corresponde a cada una?
- Actividad 2. ¿Qué figura ves?, ¿qué forma tiene?, ¿qué crees que vamos a construir con los palitos?, ¿a qué se podría parecer?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué figuras o cuerpos geométricos encontraste?, ¿cuál pintaste de color azul?, ¿cuál de rojo?, ¿cómo supiste qué color usar en cada objeto?
- Actividad 2. ¿Qué construiste con los palitos?, ¿a qué se parece?, ¿qué figuras geométricas encerraste?, ¿por qué esas y no otras?, ¿qué parte de tu construcción se parece a cada figura?

Reconocer figuras y cuerpos geométricos

1. ¿Qué ves en la imagen?
Pinta el dibujo según las indicaciones de la tabla.
2. Forma la figura del recuadro verde usando palitos de helado.
¿A qué se parece lo que construiste?
Encierra las **figuras geométricas** que se parecen a la que construiste.

¿Qué figuras geométricas ves en la casa construida con palitos?

Indicador de evaluación

Reconoce cuerpos y figuras geométricas.

Niveles de logro

C: Reconoce y relaciona correctamente figuras y cuerpos geométricos en ambas actividades, explicando sus decisiones.

IM: Reconoce y relaciona algunas figuras o cuerpos geométricos, con apoyo del adulto para explicar sus elecciones.

I: Presenta dificultad para reconocer y relacionar figuras y cuerpos geométricos.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Trabaje por zonas de la imagen. Señale un solo objeto y pregunte: *¿Qué figura se parece más?, ¿tiene lados rectos o es redondo?* Luego muestre la tabla y diga explícitamente el color que corresponde antes de pintar. No aborde más de un objeto a la vez.

- **Actividad 2.** Modele primero la construcción con dos o tres palitos, mostrando cómo se unen. Luego invite al niño a completar la figura. Al momento de encerrar figuras, muestre solo dos opciones y pregunte: *¿Cuál se parece más a lo que hicimos?*

Extensión

Invite al niño a modificar la construcción agregando o quitando palitos y a explicar cómo cambia la forma. Luego pídale que identifique qué figuras geométricas aparecen ahora y que compare su nueva construcción con la original, explicando en qué se parecen y en qué se diferencian.



UNIDAD 5

Patrones

El trabajo con **patrones** permite a los niños **reconocer, describir, extender y crear secuencias** a partir de la observación de regularidades. Esta habilidad se construye de manera progresiva y constituye una primera aproximación al razonamiento algebraico, entendido en esta etapa como la capacidad de identificar reglas y relaciones.

En el desarrollo infantil, el reconocimiento de patrones favorece la **observación, la memoria, la anticipación y la organización del pensamiento**, ya que invita a los niños a identificar qué se repite, qué cambia y qué se mantiene constante dentro de una secuencia.

En el aprendizaje matemático, el trabajo con patrones contribuye al desarrollo del **pensamiento lógico-matemático**, al favorecer la comprensión de **orden, regularidad y secuencia**, nociones que constituyen una base para aprendizajes posteriores relacionados con las relaciones numéricas y la resolución de problemas.

Cómo se aborda en el cuaderno

El cuaderno *Lógica y Números® N° 1* trabaja los patrones principalmente a través de **actividades pictóricas y gráficas**, que invitan a:

- identificar elementos que se repiten en una secuencia.
- reconocer regularidades en patrones visuales.
- completar secuencias siguiendo una regla.
- representar patrones simples mediante imágenes.

Complemento desde la guía didáctica

La guía didáctica amplía este trabajo mediante **experiencias lúdicas y concretas** que promueven la exploración de patrones a partir de:

- juegos de movimiento y secuencias corporales.
- manipulación de objetos y materiales variados.
- actividades de observación y repetición de secuencias.
- situaciones cotidianas en las que se identifican regularidades.

Rol del docente

Durante estas experiencias, el docente cumple un rol clave al:

- proponer situaciones que inviten a observar y descubrir regularidades en secuencias de objetos, imágenes o movimientos.
- formular preguntas que orienten la observación, ayudando a identificar qué se repite y qué cambia.
- invitar a los niños a anticipar qué elemento continúa en la secuencia.
- promover que los niños expliquen o muestren cómo continúa el patrón, utilizando el lenguaje, gestos o material concreto.
- valorar los distintos procedimientos utilizados por los niños, considerando que el desarrollo de esta habilidad se manifiesta de manera diversa según el ritmo y las experiencias de cada uno.

Páginas del texto del estudiante:

87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94.

Vocabulario matemático asociado a patrones

Tipo de relación	Conceptos
Patrones	Patrón · atributo · secuencia
Acciones con patrones	Identificar · repetir · completar · representar

Exploración de patrones

En esta unidad, el trabajo con patrones se orienta a que los niños observen, reconozcan y continúen secuencias simples a partir de atributos como color, forma o tamaño.

Las actividades invitan a identificar qué se repite y anticipar qué elemento sigue, utilizando imágenes, movimientos o material concreto. En algunas situaciones, los niños también pueden crear o completar sus propios patrones. En estos casos, es importante valorar las estrategias utilizadas y el proceso seguido, más que la obtención de una única respuesta correcta.



Concepto de aprendizaje: secuencia de movimientos con patrón AB

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Juego grupal: patrones de movimiento

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: no se necesitan materiales.

Lugar: sala de clases o patio.

Invite a los niños a sentarse en círculo y realice una secuencia de movimientos AB, por ejemplo: un aplauso, un zapateo manos en la cabeza, manos en la rodilla; manos arriba, manos abajo, un aplauso, una percusión con las manos en las piernas; etc.

Luego, vuelva a realizar la secuencia y pida a los niños imitarla.

Luego de varias repeticiones, pregunte a los niños: *¿Quién puede repetir la secuencia? ¿Cuál será el patrón de la secuencia que acabamos de hacer?*

Vuelva a repetir la secuencia, si es necesario, para que los niños puedan descubrir el patrón. Luego, invite a un voluntario a crear una secuencia utilizando un patrón AB. Puede pedirle que lo repita para que sus compañeros lo imiten.

**Esta misma dinámica la puede utilizar para trabajar patrones más complejos, como AABB, AAB, ABB, ABC, etc. Por ejemplo: Dos aplausos, dos zapateos; dos aplausos, dos percusiones con las manos en las piernas, dos saltos, una posición en cuclillas, etc.*

Juego grupal: patrones de movimiento

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: no se necesitan materiales.

Lugar: sala de clases o patio.

Sentados en círculo, invite a los niños a crear un patrón AB entre ellos y sus posiciones en el círculo. El primer niño del círculo debe permanecer sentado; el segundo, de pie; el tercero, sentado; el cuarto, de pie y así continuar la secuencia con los demás niños.

Puede ir cambiando el patrón y pedir a los niños que propongan un nuevo patrón de movimientos para formar secuencias.

**Esta misma dinámica la puede utilizar para trabajar también patrones más complejos, como AABB, AAB, ABB, ABC, etc.*

Solución página 87

Objetivo específico

Identificar y completar patrones AB

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • seriar

Preguntas de inicio

- Riel morado. ¿Qué movimiento hace el niño con sus brazos?, ¿puedes hacer los mismos movimientos?, ¿cuáles son los movimientos que se repiten en la secuencia?, ¿cuál movimiento falta para seguir el patrón de la primera secuencia?
- Riel amarillo. ¿Qué movimientos hace la niña?, ¿puedes hacer los mismos movimientos?, ¿cuál movimiento falta para seguir el patrón de la primera secuencia?
- Riel rosado. ¿Qué movimientos ves en la imagen?, ¿puedes imitarlos?, ¿esos movimientos producen algún sonido?
- Riel celeste. ¿Qué movimientos hace el niño?, ¿puedes hacer los mismos movimientos?, ¿cuál movimiento falta para seguir el patrón de la primera secuencia?

Preguntas de cierre

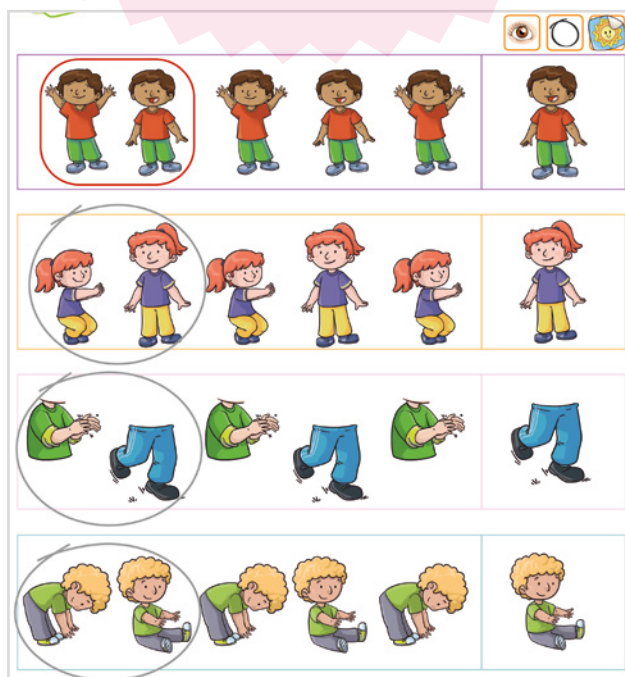
- Riel morado. ¿Cuál es el patrón que se repite en la secuencia? ¿qué hiciste para comprobarlo?
- Riel amarillo. ¿Puedes representar con tu cuerpo el patrón de esta secuencia? ¿Cuál es el último movimiento que hace la niña?
- Riel rosado. ¿Cuál es el patrón que se repite en la secuencia? ¿qué hiciste para comprobarlo?
- Riel celeste. ¿Puedes representar con tu cuerpo el patrón de esta secuencia? ¿Cuál es el último movimiento que hace el niño?

Preguntas metacognitivas

¿Qué son los patrones? Luego de escuchar las respuestas de los niños, parafrasee la definición del concepto "patrón" utilizando un lenguaje matemático.

Secuencia de movimientos con patrón AB

- Observa cada secuencia de movimiento y reproducela con tu propio cuerpo.
- Identifica el **patrón** que se repite en cada secuencia y enciérralo. Fíjate en el ejemplo.
- Busca los stickers de la página 163 y pégalos para completar el **patrón** en cada secuencia.



Indicador de evaluación

Identifica y completa patrones AB en secuencias presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica y completa correctamente patrones AB en todas las secuencias presentadas.

IM: Identifica todos los patrones AB y completa correctamente al menos dos de las secuencias presentadas o identifica al menos dos de los patrones AB y completa correctamente todas las secuencias presentadas.

I: Identifica solo un patrón y completa correctamente solo una secuencia o no identifica ni completa correctamente patrones AB en las secuencias presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Riel morada.** En cada secuencia, realice, junto al niño, cada movimiento del patrón hasta que logre realizarlo por sí solo. Muestre ambos stickers y, mientras realiza el movimiento, pídale identificar el sticker que corresponde.
- **Riel amarillo, rosado y celeste.** Aplicar la misma dinámica del riel morado.

Extensión

Invite al niño a crear un patrón AB de movimiento que no esté en la actividad del libro y pídale que realice la secuencia con su cuerpo.

Concepto de aprendizaje: secuencia de sonidos con patrón AB

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Juego grupal: patrones de sonido

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: objetos que puedan producir sonidos, imágenes de animales u objetos que reproduzcan algún sonido.

Lugar: sala de clases.

Aplauda e invite a los niños a que le sigan. Luego, realice un cambio en la percusión de palmas formando un patrón simple AB. También puede utilizar otras partes del cuerpo u otros elementos para variar los sonidos del patrón. Lo ideal es que los sonidos que realice los puedan reproducir los niños; para esto, utilice elementos que sean de fácil acceso para ellos.

Por ejemplo: Una percusión con las palmas y un siseo con la boca (imitando una serpiente). Extender el patrón hasta que todos hayan logrado repetirlo.

Una vez trabajada la secuencia de sonido, pregunte a los niños: *¿Quién puede repetir la secuencia que acabamos de hacer?, ¿cuál es el patrón en esa secuencia?*

Invite a los niños a crear nuevos patrones con aplausos, con percusiones con otras partes del cuerpo o con algún material.

La actividad también la puede llevar a cabo utilizando sonidos de animales o de cualquier otro elemento que produzca sonido y que pueda ser reproducido por los niños. Para esto, puede mostrar una secuencia de imágenes, siguiendo un patrón, para que los niños reproduzcan el sonido de cada una.

Solución página 88

Objetivo específico

Identificar y completar patrones AB.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • seriar

Preguntas de inicio

- Riel azul. ¿Qué animales hay en el primer riel? ¿Qué sonido hace el chancho? ¿Qué sonido hace el pollito? ¿Cuáles son los sonidos que se repiten en la secuencia? ¿Qué crees que hay que hacer en esta actividad?, ¿cómo lo harías?
- Riel morado. ¿Qué animales ves en esta secuencia? ¿Qué sonido hace el perro? ¿Qué sonido hace el gato? ¿Cómo se repiten los animales?
- Riel amarillo. ¿Qué animales aparecen en esta secuencia? ¿Qué sonido hace el pato? ¿Qué sonido hace la vaca? ¿De qué manera se repiten los animales?

Preguntas de cierre

- Riel azul. ¿Cuál es el patrón que se repite en la secuencia?, ¿puedes reproducir el sonido?, ¿qué animal encerraste para completar el patrón?
- Riel morado. ¿Qué patrón se repite en esta secuencia?, ¿qué animal encerraste para completar el patrón?
- Riel amarillo. ¿Puedes reproducir el patrón de sonido?, ¿en qué te fijaste para completar el patrón?

Preguntas metacognitivas

En esta actividad, ¿qué patrones tuviste que reproducir?, ¿de movimiento o de sonido? ¿Para qué sirve aprender esto? Frente a esta pregunta, algunas respuestas esperadas serían: “Un patrón de sonido nos sirve para aprender una canción”, “saber qué viene antes y después de un sonido” y que “un patrón de movimiento nos sirve para aprender un baile” o “aprender a recortar”, “pintar”, etc.. Las respuestas que den los niños pueden ser diversas; por lo tanto, la validez dependerá de la coherencia de su argumento.

Secuencia de sonidos con patrón AB

- Observa y reproduce el sonido que hacen los animales de cada secuencia.
- Identifica el **patrón** que se repite en cada secuencia y enciérralo.
- Encierra el animal que completa el **patrón** en cada secuencia.

The activity grid consists of three rows, each representing a different sound pattern (AB). Each row has a main sequence of animals with sound bubbles and a final box for completion.

- Row 1 (Blue):** Sequence: Chickens (¡Pio!) and Pigs (¡Oinc!). Final box: A pig (¡Oinc!) and a chicken (¡Pio!).
- Row 2 (Purple):** Sequence: Dogs (¡Guau!) and Cats (¡Miau!). Final box: A dog (¡Guau!) and a cat (¡Miau!).
- Row 3 (Yellow):** Sequence: Ducks (¡Cuac!) and Cows (¡Muuu!). Final box: A duck (¡Cuac!) and a cow (¡Muuu!).

Indicador de evaluación

Identifica y completa patrones AB en secuencias presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica y completa correctamente patrones AB en todas las secuencias presentadas.

IM: Identifica todos los patrones AB y completa correctamente al menos dos de las secuencias presentadas o identifica al menos dos de los patrones AB y completa correctamente todas las secuencias presentadas.

I: Identifica solo un patrón y completa correctamente solo una secuencia o no identifica ni completa correctamente patrones AB en las secuencias presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Riel azul.** Realice la onomatopeya de cada animal indicando a la vez, con el dedo índice, el dibujo que representa el sonido. Realice la acción en toda la secuencia hasta identificar el animal que sigue.
- **Riel morada y amarillo.** Aplicar la misma dinámica del riel morado.

Extensión

Invite al niño a elegir dos animales que sean de su agrado y crear un nuevo patrón con los sonidos que emiten.



Concepto de aprendizaje: secuencia de elementos con patrón AB

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Juego grupal: patrones

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: palos de helado, tapas de botellas y lanas.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en círculo en el suelo, y en el centro coloque los palos de helados y tapas de botellas formando una secuencia con patrón AB como, por ejemplo: palo, tapa, palo, tapa, etc. Realice las siguientes preguntas: *¿Con qué elementos he formado esta secuencia? ¿Cómo están ordenados los palos de helados y las tapas? ¿Cuál será el patrón de esta secuencia?, ¿en qué se fijaron para identificar el patrón?, ¿cómo podemos extender esta secuencia?* (Invite a uno de los niños a continuar la secuencia extendiendo el patrón con los palos de helado y las tapas).

Luego, pida a un niño voluntario entrar al círculo y encerrar el patrón de la secuencia con una lana.

Dé la oportunidad de que todos los niños participen, ya sea reconociendo o extendiendo el patrón.

Repita la actividad las veces que considere necesarias. Puede ir variando los materiales: zapatos o zapatillas de los niños, útiles escolares, delantales y cotonas, etc.

Puede ir modificando los patrones, utilizando también palos de helados de colores.



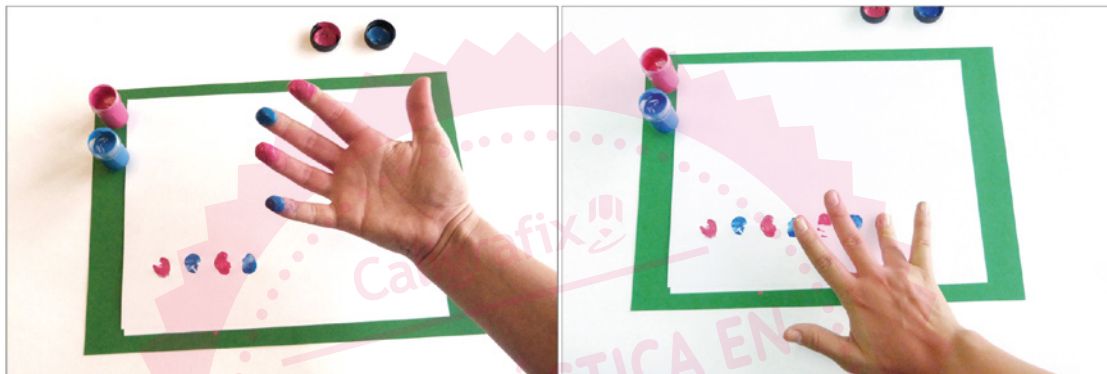
Actividad individual: patrones

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: témperas de dos colores y una hoja de block para cada niño.

Lugar: sala de clases.

Para esta actividad, los niños deben formar un patrón de color utilizando sus dedos. Deles el ejemplo de la actividad pintando sus propios dedos. Primero, unte su dedo meñique en la témpera azul; luego, su dedo anular en la témpera roja; después, su dedo medio en la témpera azul y, por último, su dedo índice en la témpera roja. Para terminar, marque sus dedos con témpera, dos veces, en la hoja de block.



Invite a los niños a crear sus propios patrones. Pídales que marquen un patrón, en una hoja de block, con sus dedos y témpera y, luego, que formen una secuencia con él. Si lo considera oportuno, pueden crear varios patrones y secuencias.

Actividad individual: patrones

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: plasticina de diferentes colores y tira de cartulina.

Lugar: sala de clases.

Entregue a cada niño plasticinas de diferentes colores y una tira de cartulina.

Cada niño debe formar círculos de plasticina y crear una secuencia de acuerdo al patrón indicado: AB o ABC.

Durante el proceso, pregunte a cada niño por el patrón que se repite en su secuencia y pegue los trabajos en la sala de clases.

**Esta estrategia didáctica con uso de material concreto la puede utilizar para trabajar diversos tipos de patrones, ya sean AB, AABB, AAB, ABB, ABC, en distintas instancias.*

Solución página 89

Objetivo específico

Identificar y completar patrones AB.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • seriar

Preguntas de inicio

- Riel amarillo. ¿Qué elementos hay en la secuencia?, ¿cuál es el patrón?, ¿qué elemento debes dibujar para completar la secuencia?, ¿qué elemento sigue?
- Riel verde, celeste y morado. Realice las mismas preguntas del riel amarillo.

Preguntas de cierre

- Riel amarillo. ¿Qué elementos dibujaste para completar la secuencia?, ¿de qué color los pintaste?, ¿en qué te fijaste para completar la secuencia?
- Riel verde, celeste y morado. Repita las preguntas del riel amarillo en todos los rieles.

Preguntas metacognitivas

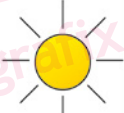
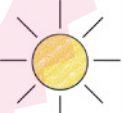
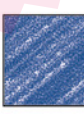
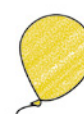
¿Qué aprendieron en esta actividad?, ¿qué fue lo más fácil?, ¿qué fue lo más difícil?

Secuencia de color y forma con patrón AB

- Observa cada secuencia y encierra el **patrón** que se repite. Fíjate en el ejemplo.
- Luego, en cada riel, dibuja y pinta los elementos que faltan para completar la secuencia.





Indicador de evaluación

Identifica y completa patrones AB en secuencias presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica y completa correctamente patrones AB en todas las secuencias presentadas.

IM: Identifica todos los patrones AB y completa correctamente al menos dos de las secuencias presentadas o identifica al menos dos de los patrones AB y completa correctamente todas las secuencias presentadas.

I: Identifica solo un patrón y completa correctamente solo una secuencia o no identifica ni completa correctamente patrones AB en las secuencias presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Fila amarilla.** Muestre la primera fila. Si lo considera necesario, oculte las otras con una hoja blanca. Indique con el dedo y verbalicen el patrón de la secuencia juntos; por ejemplo: *luna-sol-luna -sol*, e invite a completar verbalmente y dibujar el elemento que continúa en la secuencia.
- **Filas verde, azul y morada.** Aplicar la misma dinámica de la fila amarilla.

Extensión

Invite a la o el niño a crear un nuevo patrón, eligiendo dos objetos de su estuche. Solicite dibujar el patrón creado y extenderlo en la hoja creando una secuencia con él.

Concepto de aprendizaje: secuencia de movimientos con patrón AAB - ABB - ABC

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Juego grupal: patrones AAB - ABB - ABC

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tapas de bebida de distintos colores, canastos por mesa.

Lugar: sala de clases

Forme grupos de cuatro niños y entregue a cada grupo un canasto con varias tapas, entre las cuales debe haber diseños y colores repetidos.

Dibuje en la pizarra una secuencia con patrón AAB: flor, flor, estrella, flor, flor, estrella. Pregunte a los niños: *¿Qué elementos están presentes en esta secuencia? ¿Qué elemento aparece más veces en esta secuencia? ¿Cuál será el patrón de esta secuencia? ¿Qué elemento se repite en el patrón?* Invítelos a salir adelante y extender el patrón en la pizarra.

Explique a los niños que ellos deben crear patrones AAB, utilizando las tapas de bebida que tienen en sus mesas.

Durante el proceso, realice las siguientes preguntas a cada grupo: *¿Cómo son las tapas que forman el patrón? ¿En qué se parecen las tapas? ¿En qué se diferencian las tapas?*

Luego, pida a cada grupo que forme una secuencia con cada patrón que crearon.

Solución página 90

Objetivo específico

Completar secuencias de patrones AAB y ABB.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • secuenciar • completar

Preguntas de inicio

¿Qué muestra la imagen? ¿Cómo son los banderines?, ¿de qué tamaño?, ¿de qué color?, ¿cuál es el patrón?, ¿cómo continúa la secuencia? ¿Cómo son los globos?, ¿de qué tamaño?, ¿de qué color?, ¿cuál es el patrón?, ¿cómo continúa la secuencia? ¿Qué tienen los niños sobre la cabeza?, ¿qué diseño tiene cada gorro de cumpleaños?, ¿cuál es el patrón?, ¿cómo continúa la secuencia? ¿Qué hay en cada silla?, ¿qué figura está dibujada?, ¿cuál es el patrón?, ¿cómo continúa la secuencia?

Preguntas de cierre

¿Cómo completaste la secuencia de los banderines? ¿Cómo completaste la secuencia de los globos? ¿Qué elementos tuviste que poner para continuar el patrón de las sillas y los gorros? ¿De qué otra manera podrías representar el patrón de las sillas? Si los niños no responden, puede mediar sugiriendo representar a través de colores, movimientos, sonidos, etc.

Secuencia de color y forma con patrón AAB - ABB

- Observa con atención la imagen. ¿Qué patrón se repite en los banderines, los globos, los gorros y las sillas?
- Pinta o dibuja lo que falta para completar cada secuencia. ¿Cómo descubriste qué venía después? ¿Te pareció fácil o difícil?



Indicador de evaluación

Completa secuencias de patrones AAB - ABB.

Niveles de logro

C: Completa todas las secuencias con el patrón que corresponde.

IM: Completa, al menos, tres secuencias con el patrón que corresponde.

I: Completa menos de dos secuencias con el patrón que corresponde o no completa las secuencias con el patrón que corresponde.

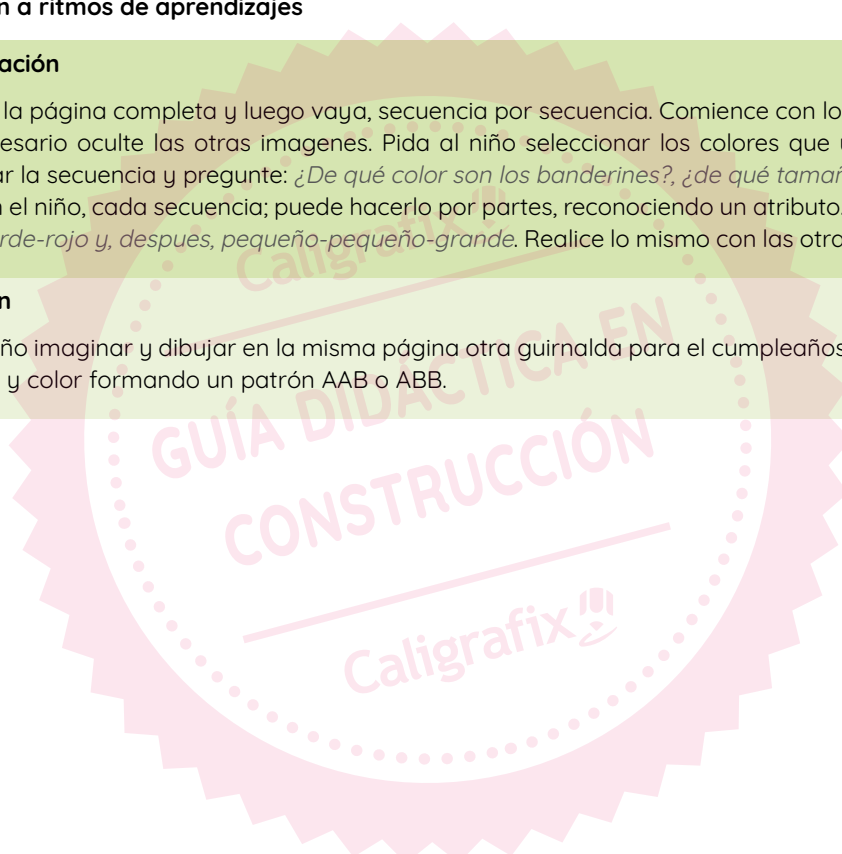
Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Presente la página completa y luego vaya, secuencia por secuencia. Comience con los banderines; si es necesario oculte las otras imágenes. Pida al niño seleccionar los colores que utilizará para completar la secuencia y pregunte: *¿De qué color son los banderines?, ¿de qué tamaño?* Verbalice, junto con el niño, cada secuencia; puede hacerlo por partes, reconociendo un atributo. Por ejemplo: *verde-verde-rojo y, después, pequeño-pequeño-grande*. Realice lo mismo con las otras secuencias.

Extensión

Pida al niño imaginar y dibujar en la misma página otra guirnalda para el cumpleaños que varíe en su forma y color formando un patrón AAB o ABB.



Solución página 91

Objetivo específico

Identificar y completar patrones ABC.

Habilidades cognitivas

• identificar • organizar • completar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cuál es el patrón en cada secuencia?, ¿en qué se diferencian las figuras de cada patrón?, ¿qué debes hacer para completar la secuencia?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuál es el patrón de la secuencia?, ¿qué debes hacer para completar la secuencia?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál es el patrón que se repite en cada secuencia? ¿Cuántos elementos tiene cada patrón? ¿En qué te fijaste para completar las secuencias?

- Actividad 2. ¿Cuál era el patrón que se repetía en la secuencia? ¿Cómo supiste qué figura iba después? ¿Qué figuras se repiten siempre en el mismo orden? ¿Tuviste que mirar el inicio de la secuencia para completar el final?

Secuencia de color y forma con patrón ABC

1. ¿Qué figuras hay en cada fila? Encierra el **patrón** que se repite en cada una, siguiendo el ejemplo.
Pinta las figuras para completar cada secuencia.

2. Encierra el **patrón** que se repite en cada riel. Dibuja y pinta las figuras para completar cada secuencia.

Activity 1 shows three rows of shapes. The first row has a yellow triangle, a pink circle, and a green square, which are then repeated with a textured pattern. The second row has a yellow circle, a red square, and a blue triangle, also repeated with a textured pattern. The third row has a green square, an orange triangle, and a light blue circle, repeated with a textured pattern. A legend on the right shows the shapes and their corresponding colors and textures.

Activity 2 shows two rows of shapes. The first row has a yellow triangle, a red square, and a blue circle, which are then repeated with a textured pattern. The second row has a pink square, a light blue triangle, and a yellow circle, also repeated with a textured pattern. A legend on the right shows the shapes and their corresponding colors and textures.

Marcador página 91

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en completar patrones ABC con animales, figuras geométricas y colores.

Habilidades trabajadas

Identificar - Organizar - Completar



Indicador de evaluación

Identifica y completa patrones ABC en secuencias presentadas.

Niveles de logro

C: Identifica y completa correctamente patrones ABC en ambas actividades.

IM: Identifica patrones ABC en ambas actividades y completa correctamente solo algunas secuencias o identifica solo algunos patrones ABC y completa correctamente las secuencias de ambas actividades.

I: No identifica ni completa correctamente patrones ABC en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pídale al niño focalizar su atención en el primer riel y, con una hoja, oculte las otras secuencias. Pida al niño buscar los colores que utilizará en la secuencia. Reconozca el patrón, nombrando las figuras y, luego, el color de cada una. Verbalice, junto al niño, la secuencia; primero, con las formas que la componen y, luego, con el color. Invite al niño a pintar.

- **Actividad 2.** Realice la misma dinámica de la actividad 1. Una vez que el niño dibuje las figuras, pídale que las pinte.

Extensión

Entregue una colección de figuras 2D e invite al niño a crear un nuevo patrón y formar la secuencia sobre una hoja.

Solución página 92

Objetivo específico

Relacionar diferentes tipos de patrones con la representación que les corresponde.

Habilidades cognitivas

• identificar • interpretar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cómo son las flores? ¿Cómo son las hojas? ¿Cuál es el patrón de la secuencia? ¿De qué color debes pintar los círculos para completar la secuencia?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cuál es el patrón de la secuencia de las frutas? ¿Cuál es el patrón de la secuencia de las verduras? ¿Cuáles son los círculos que representan este patrón?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿En qué te fijaste para pintar los círculos? ¿Qué patrón se repetía en la primera secuencia? ¿Qué color iba después en el patrón? ¿Cómo supiste qué color pintar en cada círculo?

- Actividad 2. ¿Cómo reconociste el patrón en las frutas y verduras? ¿Qué observaste que se repetía siempre?

Secuencia de color y forma con patrón AB - ABB - AAB

1. Pinta los círculos para representar el patrón de cada secuencia. Usa los colores que corresponden en cada caso.
2. Identifica el patrón de cada secuencia. Encierra el grupo de círculos que lo representa.

1

2

Indicador de evaluación

Relaciona los patrones dados con la representación que les corresponde.

Niveles de logro

C: Relaciona los patrones dados con la representación que les corresponde en ambas actividades.

IM: Relaciona los patrones dados con la representación que les corresponde solo en una actividad o solo en una secuencia de cada actividad.

I: No relaciona los patrones dados con la representación que les corresponde en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a reconocer el patrón y seleccione los lápices que necesita para completar la secuencia. Con el dedo índice, muestre y verbalice, junto al niño, los colores; por ejemplo: *morado-amarillo-morado-amarillo-morado-amarillo*. Vuelva a repetir, pero, esta vez el niño pinta simultáneamente cada figura a medida que se nombra el color.

- **Actividad 2.** Pida al niño verbalizar los alimentos y, luego, encerrar el patrón de los alimentos. Una vez reconocido el patrón, invite al niño a comparar con los círculos que lo representan.

Extensión

Invite al niño a escoger dos elementos de las secuencias trabajadas. Por ejemplo: una flor amarilla y una lechuga. Entregue una hoja blanca e invite al niño a dibujar un patrón con los elementos escogidos. Luego, con bolitas de plastilina, pida al niño representar su patrón. Entregue la plastilina con los colores que correspondan a los alimentos elegidos.

Resolución de problemas💡

Solución página 93

Objetivo de aprendizaje Nº 12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Objetivo específico

Crear patrones para formar secuencias utilizando elementos dados.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • crear

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Cómo son las cuentas que le gustan a Aurora?, ¿tienen la misma forma?, ¿tienen el mismo color? ¿Cómo son las cuentas que le gustan a Mati?, ¿tienen la misma forma?, ¿tienen el mismo color? ¿En qué te debes fijar para formar la pulsera?, ¿cuál es el patrón que debes seguir?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2? ¿Cómo te gustan las pulseras? ¿Qué elementos podrían tener tus pulseras?, ¿cuál sería el patrón?

Preguntas de cierre

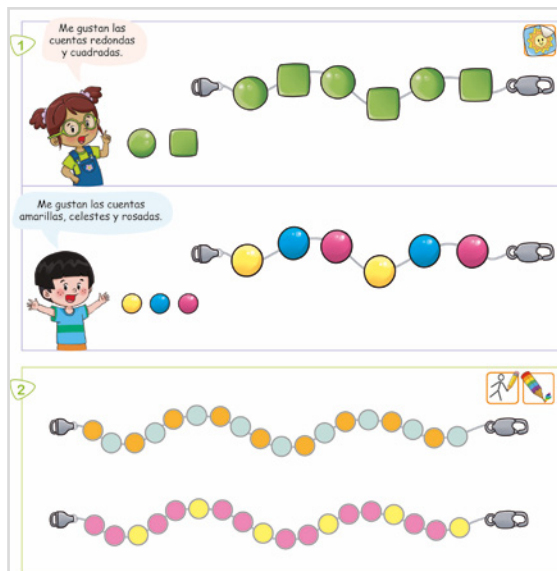
- Actividad 1. ¿Cuál es el patrón que se repite en la primera pulsera? ¿Cuál es el patrón que se repite en la segunda pulsera?
- Actividad 2. ¿Qué patrón creaste para formar tus pulseras?, ¿de cuántos elementos es el patrón de tus pulseras?, ¿en qué te fijaste para crear el patrón?

Preguntas metacognitivas

Si tuvieras que representar el patrón que creaste con movimientos, ¿cómo lo harías?

Resolver problemas creando patrones

1. Aurora y Mati quieren hacer pulseras repitiendo un **patrón**. Ayúdalos, considerando las preferencias de cada uno. Utiliza los stickers de la página 165 y pega las cuentas sobre cada hilo para formar una secuencia.
2. Crea tus propias pulseras. Inventa un **patrón** para cada una, dibujando y pintando las cuentas sobre cada hilo hasta formar una secuencia.



Indicador de evaluación

Crea patrones utilizando elementos señalados.

Niveles de logro

C: Crea patrones utilizando los elementos señalados en ambos desafíos.

IM: Crea patrones utilizando los elementos señalados solo en uno de los desafíos.

I: Crea patrones sin utilizar los elementos señalados en ambos desafíos o no crea patrones.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Para la primera actividad, entregue al niño solo los stickers que utilizará para formar la pulsera, no los distractores. Verbalice, junto a él, cuando pegue el sticker.

- **Actividad 2.** Invite al niño a escoger los colores que utilizará. Luego, pida al niño escoger el o los elementos que formarán su pulsera. Oriente con preguntas: *¿Qué figuras utilizarás? ¿Cuáles colores?* Pida al niño dibujar, primero, el patrón. Revise junto a él e invítelo a continuar la secuencia extendiendo el patrón.

En esta actividad, el niño tiene libertad de crear su propio patrón para completar las pulseras. La respuesta dada en la solución es solo un ejemplo.

Extensión

Invite al niño a formar un patrón con los stickers que no utilizó para formar las pulseras.

Desafío

Solución página 94

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Objetivo específico

Resolver problemas siguiendo patrones dados.

Habilidades cognitivas

• observar • distinguir • resolver

Preguntas de inicio

- Cuadro azul. ¿Qué tiene Mati en sus manos? ¿De qué colores son las bufandas? ¿Qué debe hacer el niño para llegar hasta su gorro?, ¿cuál es el patrón que debe seguir?
- Cuadro morado. ¿Qué tiene Aurora en sus manos? ¿De qué colores son los lápices? ¿Qué debe hacer la niña para llegar hasta su gorro?, ¿cuál es el patrón que debe seguir?

Preguntas de cierre

- Cuadro celeste. ¿Qué hiciste para encontrar el camino? ¿en qué te fijaste para descubrir el patrón?, ¿fue fácil o difícil?
- Cuadro morado. ¿Qué patrón tuviste que seguir para llegar al osito?, ¿fue fácil o difícil?

Seguir secuencias con patrones AB y ABC

- ¿A dónde quiere llegar Mati? ¿Y Aurora? Escucha cada relato.
- Observa el **patrón** que muestran en el cartel y traza el camino que debe seguir cada uno, según el **patrón** indicado.

Mati quiere llegar hasta su gorro. ¡Ayúdalo, descubriendo el camino que sigue el patrón! Observa el ejemplo.

¿Estás listo para pensar como un genio? ¡Di en voz alta los colores del patrón! Así será más fácil seguirlo.

Aurora quiere llegar hasta su oso de peluche. ¡Ayúdala, descubriendo el camino que sigue el patrón!

Indicador de evaluación

Resuelve problemas siguiendo patrones dados.

Niveles de logro

C: Resuelve ambos problemas siguiendo los patrones dados.

IM: Resuelve uno de los problemas siguiendo los patrones dados.

I: Resuelve problemas sin seguir los patrones dados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

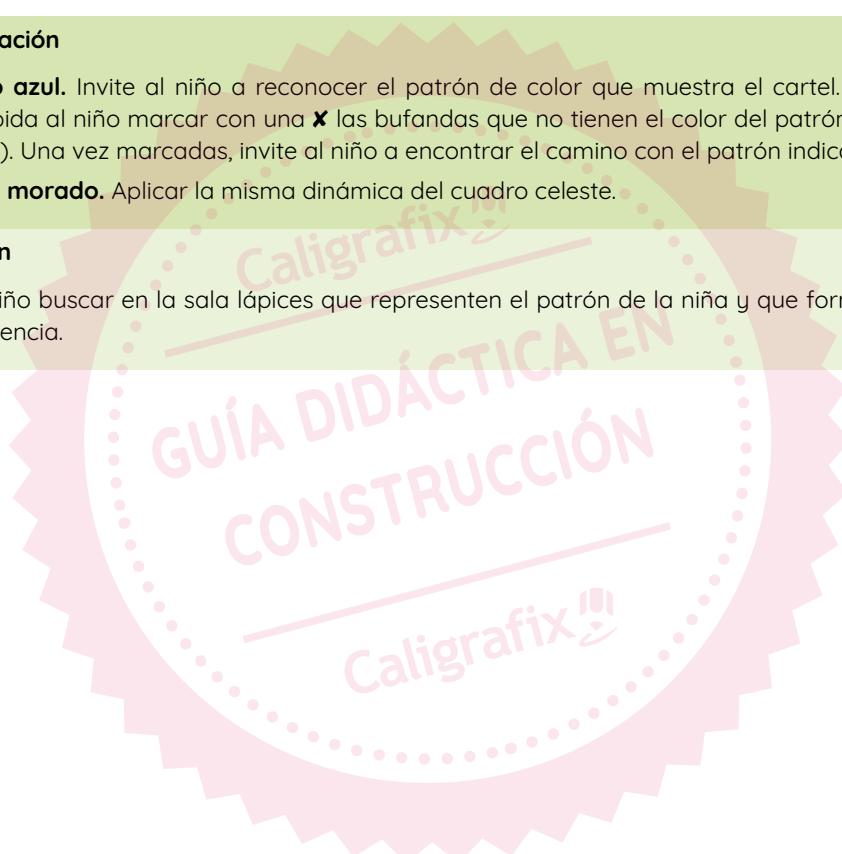
Simplificación

- **Cuadro azul.** Invite al niño a reconocer el patrón de color que muestra el cartel. Luego, en el cuadro, pida al niño marcar con una **X** las bufandas que no tienen el color del patrón (amarillas y moradas). Una vez marcadas, invite al niño a encontrar el camino con el patrón indicado.

- **Cuadro morado.** Aplicar la misma dinámica del cuadro celeste.

Extensión

Pida al niño buscar en la sala lápices que representen el patrón de la niña y que forme, con ellos, una secuencia.





UNIDAD 6

Números

La **cuantificación** es el proceso mediante el cual los niños comienzan a **describir y comprender la realidad a partir de las cantidades**, estableciendo relaciones entre los objetos y avanzando progresivamente en la construcción del **concepto de número**.

En el desarrollo infantil, la construcción del número se apoya en habilidades previas del pensamiento lógico-matemático, como la **comparación, la clasificación, la seriación y el reconocimiento de patrones**. En una primera etapa, los niños se aproximan a la cantidad mediante **cuantificadores no numéricos**, que expresan cantidades indefinidas o relativas.

El **conteo** permite establecer correspondencia entre los objetos de un conjunto y la secuencia numérica, favoreciendo la comprensión de la cantidad. Asimismo, posibilita identificar la **posición de un elemento dentro de una secuencia**, dando origen al uso inicial de los **números ordinales** en situaciones cotidianas, como formar filas o respetar turnos.

En el aprendizaje matemático, la cuantificación y el trabajo con números favorecen la **comparación de conjuntos, la representación de cantidades y la comunicación de información numérica**.

Cómo se aborda en el cuaderno

El cuaderno *Lógica y Números® Nº 1* trabaja la cuantificación y los números mediante **actividades pictóricas, gráficas y simbólicas**, que invitan a:

- comparar cantidades entre conjuntos.
- contar elementos en distintas situaciones.
- completar conjuntos según una cantidad dada.
- reconocer números en diferentes representaciones.
- iniciarse en la escritura de los números hasta el 10.

Complemento desde la guía didáctica

La guía didáctica amplía este trabajo mediante **experiencias lúdicas y concretas** que promueven la exploración de cantidades y números a partir de:

- juegos y situaciones cotidianas.
- manipulación de material concreto.
- actividades de conteo y comparación de conjuntos.
- situaciones en las que se utilizan números para organizar acciones.

Rol del docente

Durante estas experiencias, el docente cumple un rol clave al:

- proponer situaciones que inviten a comparar, contar y organizar cantidades.
- observar cómo los niños cuantifican y establecen correspondencias entre elementos.
- formular preguntas que orienten la comprensión de las cantidades.
- promover el uso progresivo del lenguaje matemático al describir cantidades y relaciones.
- valorar los procesos de razonamiento utilizados por los niños, más que la rapidez o la exactitud inmediata en el conteo o la escritura de números.

Páginas del texto del estudiante:

95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159.

Vocabulario matemático asociado a la comparación, clasificación y seriación

Tipo de relación	Conceptos
Cuantificadores	Muchos · pocos · más · menos · más que · menos que · tantos como · todos · algunos · ninguno
Cuantificación y conteo	Contar · cantidad · completar · conjunto
Números	Número · cero · uno · dos · tres · cuatro · cinco · seis · siete · ocho · nueve · diez
Números ordinales	Primero · segundo · tercero

Exploración de la adición y la sustracción

En educación inicial, las nociones de **adición** y **sustracción** se abordan de manera intuitiva y experiencial, a partir de situaciones concretas que permiten a los niños reconocer cómo las cantidades cambian al agregar o quitar elementos.

La adición se relaciona con acciones como **juntar** o **agregar**, mientras que la sustracción se vincula con **quitar** o **separar**. Estas experiencias se desarrollan principalmente mediante el uso de material concreto, imágenes y representaciones gráficas, que ayudan a los niños a observar y comprender los cambios en las cantidades.

El rol del docente es proponer situaciones de exploración con objetos y representaciones, acompañando a los niños para que manipulen, observen y comenten lo que ocurre con las cantidades en distintas situaciones.

Concepto de aprendizaje: cuantificadores: muchos - pocos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Juego grupal: muchos - pocos

Tiempo estimado: 15 minutos

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

Lugar: sala de clases.

Forme grupos de cuatro niños y ubique al centro de cada grupo dos vasos plásticos y pinzas de ropa. Luego, utilizando los conceptos “muchos” y “pocos”, pida a los niños colocar las pinzas en el borde de los vasos. Por ejemplo: *Pongan muchas pinzas en el vaso de color rosado. Pongan pocas pinzas en el vaso de color blanco.*

Luego, realice las siguientes preguntas: *¿Qué vaso tiene muchas pinzas? ¿Qué vaso tiene pocas pinzas?*

Una vez realizada la actividad, puede pedirles que saquen todas las pinzas de los vasos y dar nuevamente una instrucción; esta vez, colocando muchas pinzas en el vaso que antes tenía pocas y pocas en el vaso que antes tenía muchas.



Solución página 95

Objetivo específico

Crear patrones para formar secuencias utilizando elementos dados.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué frutas hay? ¿Dónde crees que hay muchas manzanas? ¿Dónde crees que hay pocas peras? ¿Dónde crees que hay muchos plátanos?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos floreros hay? ¿Cuál florero tiene muchas flores? ¿Cuál florero tiene pocas flores?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3? ¿Qué crees que puedes dibujar en el árbol?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué color usaste para identificar muchas frutas? ¿Qué color usaste para identificar pocas frutas?
- Actividad 2. ¿Cuál florero pintaste?, ¿cómo lo comprobaste?
- Actividad 3. ¿Dónde dibujaste muchas manzanas? ¿Dónde dibujaste pocas manzanas?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿cómo logras distinguir donde hay muchos y pocos?, ¿qué fue lo más fácil?, ¿qué fue lo más difícil?

Cuantificadores: muchos-pocos

1. Observa las frutas de cada riel. Pinta de color verde donde hay **muchas** frutas y de color amarillo donde hay **pocas**.
2. Pinta el florero que tiene **muchas** flores.
3. Dibuja **muchos** limones en el árbol y **pocos** limones en el suelo.

1

2

3

Indicador de evaluación

Compara cantidades utilizando cuantificadores muchos-pocos.

Niveles de logro

C: Compara cantidades utilizando correctamente cuantificadores muchos-pocos en todas las actividades.

IM: Compara cantidades utilizando correctamente cuantificadores muchos-pocos en dos de las actividades.

I: Compara cantidades utilizando correctamente cuantificadores muchos-pocos solo en una de las actividades o no compara cantidades utilizando correctamente los cuantificadores en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Para la primera actividad, muestre ambas filas de manzanas y diga: *En uno de estos cuadros hay pocas manzanas y en el otro hay muchas; observa con atención y muéstrame dónde hay muchas manzanas. Ahora, píntalas de color verde. Señalando con su dedo, diga: Aquí hay pocas manzanas, las vas a pintar de color amarillo.* Continúe con las otras frutas, preguntando: *¿Dónde hay muchas peras? ¿Dónde hay pocas peras? ¿Dónde hay muchos plátanos? ¿Dónde hay pocos plátanos?*

- **Actividad 2 y 3.** Antes de que el niño pinte o dibuje, pídale que indique con su dedo índice la respuesta. Por ejemplo: *¿Cuál es el florero que tiene muchas flores? ¿Dónde dibujarás muchas manzanas? ¿Dónde dibujarás pocas manzanas?*

Extensión

Invite al niño a revisar su estuche y dejar muchos lápices fuera y pocos lápices dentro del estuche.

Concepto de aprendizaje: cuantificadores: más - menos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Juego grupal: más - menos

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: palos de helados con lunares negros y una hoja de block con un dibujo de reja para cada niño.

Lugar: sala de clases.

Entregue, a cada niño, dos palos de helados. Cada palo de helado debe tener dibujados unos lunares negros (uno puede tener 3 lunares negros y otro, 5). Luego, indique a los niños que deberán levantar el palo de helado que usted señale. Por ejemplo: *levanten el palo que tiene menos lunares. Ahora, levanten el palo que tiene más lunares.*

Luego, entregue un palo de helado con 7 lunares, a cada niño e indique: *levanten el palo que tiene menos lunares. Ahora, levanten el palo que tiene más lunares.*

Puede complejizar más la actividad entregando más palos de helados a cada niño.



Solución página 96

Objetivo específico

Comparar cantidades utilizando cuantificadores más y menos.

Habilidades cognitivas

• observar • identificar • comparar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en los conjuntos de la actividad 1?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué conjunto tiene más remolinos? ¿Qué conjunto tiene menos remolinos?

- Actividad 2. ¿Qué ves en los conjuntos de la actividad 2?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué conjunto tiene más volantines? ¿Qué conjunto tiene menos volantines?

- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿cuántos conjuntos hay?, ¿todos tienen el mismo elemento?, ¿todos tienen la misma cantidad?, ¿cuál tiene más?, ¿cuál tiene menos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál conjunto pintaste en la primera actividad?, ¿por qué?

- Actividad 2. ¿Cuál conjunto pintaste en la segunda actividad?, ¿cómo sabes que tiene menos volantines?

- Actividad 3. ¿Qué conjunto encerraste en la tercera actividad?, ¿cuál marcaste con una X?, ¿cómo lo comprobaste?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿En qué te fijaste para resolver las actividades?

Cuantificadores: más - menos

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

Panel 1: Dos conjuntos de remolinos. El primer conjunto tiene 3 remolinos y el segundo tiene 5 remolinos.

Panel 2: Dos conjuntos de volantines. El primer conjunto tiene 4 volantines y el segundo tiene 2 volantines.

Panel 3: Tres conjuntos de trompos. El primer conjunto tiene 3 trompos, el segundo tiene 5 trompos (está encerrado en un círculo) y el tercero tiene 2 trompos (está marcado con una X).

Indicador de evaluación

Compara cantidades utilizando cuantificadores más y menos.

Niveles de logro

C: Compara cantidades utilizando correctamente cuantificadores más y menos en todas las actividades.

IM: Compara cantidades utilizando correctamente cuantificadores más y menos solo en dos de las actividades.

I: Compara cantidades utilizando correctamente cuantificadores más y menos solo en una de las actividades o no utiliza correctamente los cuantificadores en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño contar los elementos de cada conjunto y luego pregúntele: *¿Dónde hay más remolinos? ¿Dónde hay menos remolinos?* Invite al niño a pintar el conjunto que tiene más remolinos.

- **Actividades 2.** Pida al niño contar los elementos de cada conjunto y luego pregúntele: *¿Dónde hay más volantines? ¿Dónde hay menos volantines?* Invite al niño a pintar el conjunto que tiene menos volantines.

- **Actividades 3.** Pida al niño contar los elementos de cada conjunto y luego pregúntele: *¿Dónde hay más trompos? ¿Dónde hay menos trompos?* Invite al niño a encerrar el conjunto que tiene más trompos y marcar el que tiene menos trompos.

Extensión

Entregue dos cuadrados de cartón y plasticina. Pida al niño que pegue, en un cuadrado, más bolitas de plasticina y, en el otro, menos bolitas de plasticina.

Concepto de aprendizaje: cuantificadores: más que - menos que

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Juego grupal: más que - menos que

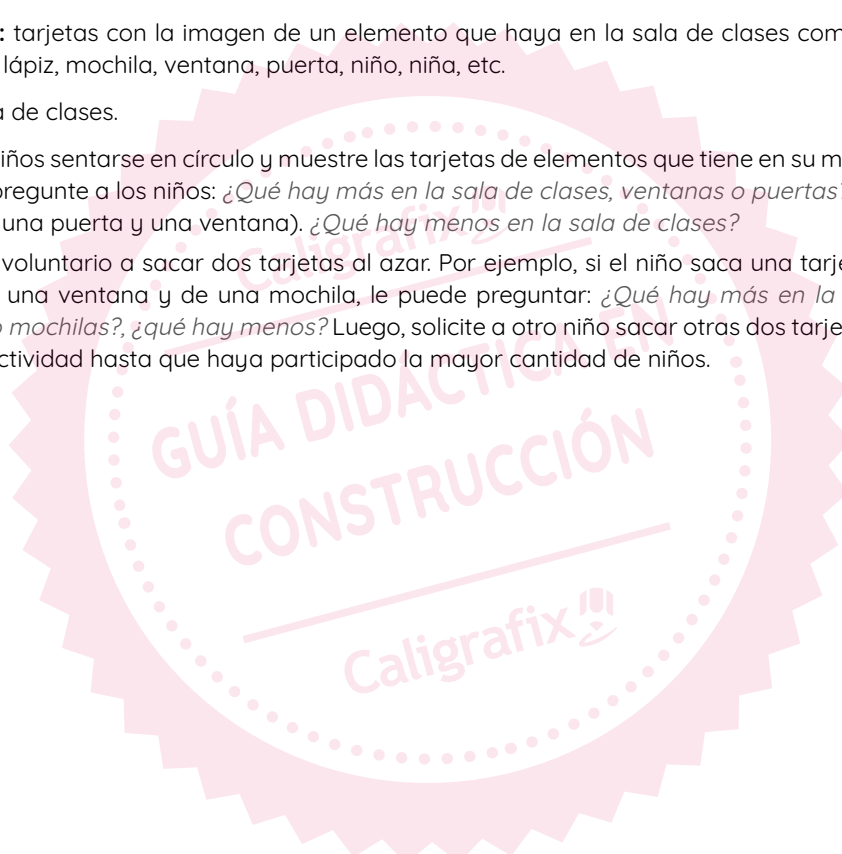
Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: tarjetas con la imagen de un elemento que haya en la sala de clases como, por ejemplo: mesa, silla, lápiz, mochila, ventana, puerta, niño, niña, etc.

Lugar: sala de clases.

Pida a los niños sentarse en círculo y muestre las tarjetas de elementos que tiene en su mano. Escoja dos tarjetas y pregunte a los niños: *¿Qué hay más en la sala de clases, ventanas o puertas?* (mostrando la imagen de una puerta y una ventana). *¿Qué hay menos en la sala de clases?*

Invite a un voluntario a sacar dos tarjetas al azar. Por ejemplo, si el niño saca una tarjeta que tiene la imagen de una ventana y de una mochila, le puede preguntar: *¿Qué hay más en la sala de clases, ventanas o mochilas?, ¿qué hay menos?* Luego, solicite a otro niño sacar otras dos tarjetas del montón. Repita la actividad hasta que haya participado la mayor cantidad de niños.



Solución página 97

Objetivo específico

Aplicar cuantificadores más que y menos que en las actividades planteadas.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • deducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Dónde están Aurora y Mati?, ¿qué animales ves?, ¿qué estará diciendo Mati?, ¿qué crees que significa hay más pollos que conejos?, ¿estás de acuerdo con él?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Qué ves en cada riel?, ¿qué están recibiendo los monos?, ¿todos tienen la misma cantidad?, ¿qué crees que hay que hacer en cada fila?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué animales comparaste?, ¿cuál grupo tenía más?, ¿cuál tenía menos?, ¿cómo lo supiste?, ¿estabas de acuerdo con Mati?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Qué mono tiene más plátanos?, ¿cuál tiene menos?, ¿cómo supiste cuál tenía más o menos?, ¿qué hiciste para no equivocarte al dibujar?

Preguntas metacognitivas

¿Cómo resolviste estas actividades?, ¿en qué tenías que fijar tu atención? Para saber dónde hay más y dónde hay menos, ¿qué debes hacer?

Cuantificadores: más que - menos que

1. ¿Dónde están Aurora y Mati? Escucha lo que dice Mati. ¿Estás de acuerdo con él? ¿Por qué? Compara las cantidades de animales en la granja: ¿Hay **más** pollos **que** gatos? ¿Hay **más** ovejas **que** perros? Elige dos grupos de animales que quieras comparar. Únelos con una línea y encierra el grupo que tiene más.
2. Dibuja en cada riel un plátano **menos que** en el anterior. ¿Qué mono tiene **más** plátanos **que** el mono amarillo? ¿Qué mono tiene **menos** plátanos **que** el mono blanco?

2					

Indicador de evaluación

Aplica cuantificadores más que y menos que en las actividades planteadas.

Niveles de logro

C: Aplica correctamente cuantificadores más que o menos que en ambas actividades.

IM: Aplica correctamente solo uno de los cuantificadores más que o menos que o aplica correctamente ambos cuantificadores en al menos dos ejercicios de cada actividad.

I: No aplica correctamente cuantificadores más que o menos que en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar solo dos grupos de animales a la vez, cubriendo el resto de la imagen si es necesario. Señale el primer grupo y cuenten juntos en voz alta, tocando cada animal con el dedo. Luego haga lo mismo con el segundo grupo. Una vez contados, formule una pregunta directa: *¿Hay más o hay menos?* Modele la respuesta completa si es necesario (hay más pollos que gatos). Recién después pida unir los grupos con una línea y encerrar el que tiene más animales. No compare más de dos grupos en esta etapa.

- **Actividad 2.** Trabaje únicamente con los dos primeros rieles. Señale el riel superior y cuenten juntos los plátanos uno a uno. Luego explique explícitamente la consigna diciendo: *Ahora vamos a dibujar un plátano menos.* Dibuje junto al niño mientras cuentan nuevamente en voz alta. Una vez terminado, pregunte: *¿Este mono tiene más o menos plátanos que el de arriba?* Continúe con los demás rieles solo cuando el niño comprenda claramente la relación uno menos.

Extensión

Dibuje, en una hoja blanca, una fila con tres conjuntos: azul, verde y rojo. Pida al niño que dibuje cuatro elementos en el conjunto verde (centro). Luego, invite al niño a dibujar en el conjunto de azul (izquierda) menos elementos que en el conjunto verde y en el conjunto rojo (derecha), más elementos que en el conjunto verde.

Concepto de aprendizaje: cuantificadores: más que - menos que - tantos como

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Juego grupal: más que - menos que - igual que

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: elementos de conteo para todos los niños (piedras pequeñas, semillas, botones, etc.), pocillos o platos de plástico de dos colores diferentes para cada niño (ideal que todos los niños tengan los mismos colores).

Lugar: sala de clases.

Entregue, a cada niño, dos pocillos o platos de plástico de diferente color. Por ejemplo, uno blanco y uno celeste. El pocillo blanco debe tener una cierta cantidad de elementos, los cuales no se deben sacar. Luego, pida a los niños que en el pocillo celeste coloquen más elementos que los que hay en el pocillo blanco.

Una vez que haya revisado que todos colocaron más elementos en el pocillo celeste, pídale sacar los elementos del pocillo celeste y colocar en este menos elementos que los que hay en el pocillo blanco.

Para finalizar, pídale contar los elementos que tiene el pocillo blanco y colocar tantos elementos en el pocillo celeste como hay en el blanco.

Puede hacer una variación de la actividad realizando trabajo de estaciones donde los niños puedan trabajar por grupos de manera simultánea, haciendo tareas que permitan abordar los cuantificadores usando material diverso. Se sugiere lo siguiente:

Estación 1: Entregue a cada niño un recipiente. Coloque al centro de la mesa una cantidad determinada de elementos y pida a los niños dejar en sus recipientes una cantidad que represente el concepto “más que”, en relación a la cantidad que usted haya dejado en el centro de la mesa. Para esta actividad, necesita disponer de material de conteo (cubos unifix, cuentas, semillas, botones, etc) para que manipulen los niños.

Estación 2: Debe contar con una hoja por niño, la que debe tener dos conjuntos; uno de ellos con elementos en su interior. Los niños deberán completar el conjunto vacío, representando el concepto “menos que” en relación a la cantidad de elementos del conjunto dado. Para completar el conjunto pueden utilizar cuadritos de papel.

Estación 3: Entregue un plato a cada niño. Al centro de la mesa, coloque un plato con frutas y/o galletas; en otro recipiente más grande, coloque alimentos en cantidad suficiente para que cada niño pueda sacar y representar en su plato el concepto “tantos como” en relación a la cantidad de elementos del plato que está al centro de la mesa.

Los grupos deben ir rotando de mesas al escuchar la señal que usted dé para el cambio de estación.

Solución página 98

Objetivo específico

Comparar cantidades utilizando cuantificadores más que, menos que y tantos como.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • deducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿cuántas manzanas tiene el árbol de la izquierda?, ¿qué piensas que tenemos que hacer en el árbol de la derecha?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿qué fruta tiene el cajón verde?, ¿cuántas hay? ¿Qué piensas que hay que hacer en el cajón rojo?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué fruta tiene el canasto azul?, ¿cuántos hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál árbol tiene más manzanas?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Cuál cajón tiene menos naranjas?, ¿por qué?
- Actividad 3. ¿Cuántos tomates pegaste en el canasto amarillo? ¿Qué puedes decir de la cantidad de tomates que hay en cada canasto?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste para descubrir dónde hay más, dónde hay menos y dónde hay igual cantidad? ¿Para qué sirve aprender estos cuantificadores?

Cuantificadores: más que - menos que - igual que

Busca los stickers de la página 165.

1. Pega en el árbol con la cinta roja **más** manzanas **que** las que hay en el árbol con la cinta azul.
2. Pega en el cajón rojo **menos** naranjas **que** las que hay en el cajón verde.
3. Pega en el canasto amarillo **igual** cantidad de tomates **que** los que hay en el canasto azul.



Indicador de evaluación

Compara cantidades utilizando cuantificadores más qué, menos qué y tantos como, según corresponda.

Niveles de logro

C: Representa la cantidad que corresponde al cuantificador dado en todas las actividades.

IM: Representa la cantidad que corresponde al cuantificador dado solo en dos de las actividades.

I: Representa la cantidad que corresponde al cuantificador dado solo en una de las actividades o no representa las cantidades que corresponde en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Tenga sobre la mesa del niño los stickers que utilizará en la actividad. En cada actividad, invite al niño a contar los elementos. Por ejemplo: *¿Cuántas manzanas hay en el árbol?* Luego, puede mediar diciendo: *Si en este árbol hay dos manzanas y este otro árbol tiene que tener más manzanas, ¿cuántas manzanas podrías pegar?* Antes de que el niño pegue el sticker, pídale que nombre la cantidad de elementos que debe haber en cada caso, según sea más qué, menos que o tantos como. Cada vez que el niño termine una actividad refuerce el concepto. Por ejemplo: *¿Cuántas manzanas pegaste?, ¿tres es más que dos?*

- **Actividad 2 y 3.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

Dividida, en cuatro partes, una hoja blanca y dibuje tres triángulos. Luego, invite al niño a dibujar más círculos que triángulos, menos cuadrados que triángulos y tantos triángulos como los que usted realizó.

Solución página 99

Objetivo específico

Comparar cantidades utilizando cuantificadores más que, menos que igual que.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • deducir

Preguntas de inicio

¿Qué observas en cada frasco?, ¿cuántas guindas hay?, ¿cuántas frutillas hay?, ¿cuántas naranjas hay?, ¿qué piensas que hay que hacer con los frascos que están vacíos?

Preguntas de cierre

¿Cuántas guindas tuviste que dibujar para que haya más que en el primer frasco? ¿Cuántas frutillas tuviste que dibujar para que haya menos que en el primer frasco? ¿Cuántas naranjas tuviste que dibujar para que haya tantas como en el primer frasco?

Preguntas metacognitivas

¿En qué te fijaste para realizar la actividad?, ¿cómo lo hiciste? ¿Qué cuantificadores has aprendido? ¿Para qué sirve aprender a comparar cantidades?

Cuantificadores: más que - menos que - igual que

- Dibuja en el segundo frasco lo que se indica en cada caso. Puedes dibujar la misma fruta o lo que tú quieras.

Más que

Menos que

Igual que

Indicador de evaluación

Compara cantidades utilizando cuantificadores más qué, menos qué y tantos como, según corresponda.

Niveles de logro

C: Representa la cantidad que corresponde al cuantificador dado en todas las actividades.

IM: Representa la cantidad que corresponde al cuantificador dado solo en dos de las actividades.

I: Representa la cantidad que corresponde al cuantificador dado solo en una de las actividades o no representa las cantidades que corresponde en las actividades presentadas.

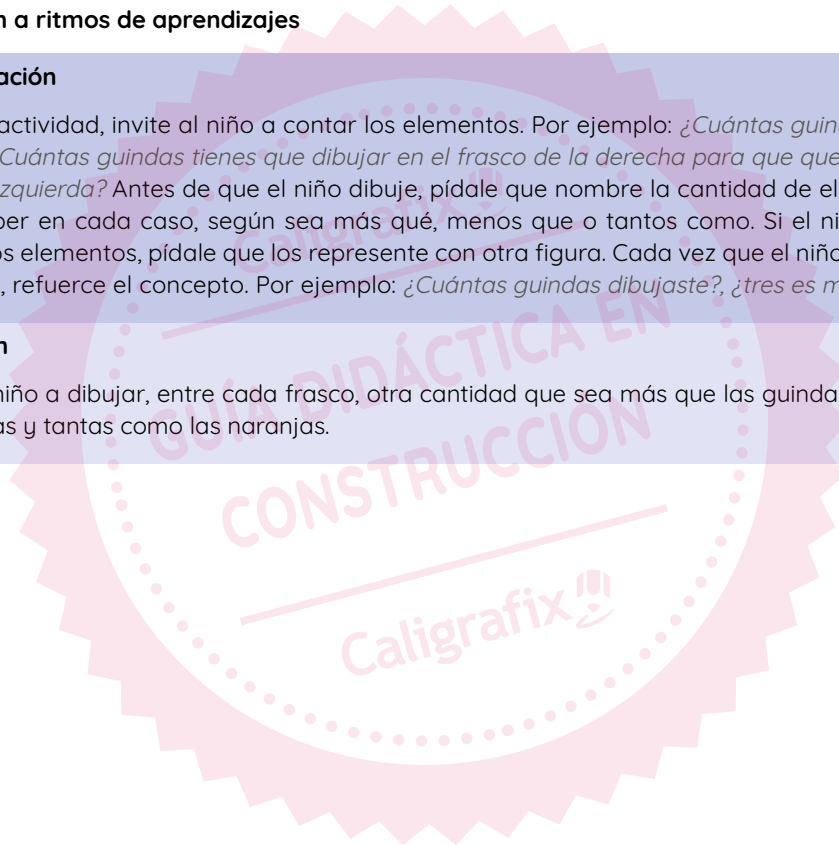
Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

En cada actividad, invite al niño a contar los elementos. Por ejemplo: *¿Cuántas guindas hay en el frasco? ¿Cuántas guindas tienes que dibujar en el frasco de la derecha para que queden más que en de la izquierda?* Antes de que el niño dibuje, pídale que nombre la cantidad de elementos que debe haber en cada caso, según sea más qué, menos que o tantos como. Si el niño no puede dibujar los elementos, pídale que los represente con otra figura. Cada vez que el niño termine una actividad, refuerce el concepto. Por ejemplo: *¿Cuántas guindas dibujaste?, ¿tres es más que dos?*

Extensión

Invite al niño a dibujar, entre cada frasco, otra cantidad que sea más que las guindas, menos que las frutillas y tantos como las naranjas.



Concepto de aprendizaje: cuantificadores: todos - algunos - ninguno

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Emplear cuantificadores, tales como: "más que", "menos que", "igual que", al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Actividad individual: todos - algunos - ninguno

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: barra de plastilina y una hoja de block para cada niño.

Lugar: sala de clases.

Para comenzar a trabajar los conceptos "todos", "algunos" y "ninguno" puede dar las siguientes indicaciones o adaptarla a las características del curso:

-¡Levanten la mano los niños que tienen una mochila! Invite a pasar adelante a los niños que tienen una mochila (pasan todos los niños). Luego, pregunte: ¿Todos tienen una mochila?

-¡Levanten la mano los niños que tienen 4 años! Invite a pasar adelante a los niños que tienen 4 años (pasan algunos niños). Luego, pregunte: ¿Todos tienen 4 años o solo algunos?

-¡Levanten la mano los que tienen 2 años! Invite a pasar adelante a los niños que tienen 2 años (ningún niño pasa adelante) Luego, pregunte: ¿Ninguno de ustedes tiene dos años?

Una vez terminada la actividad introductoria, invite a los niños a formar muchas esferas de plastilina. Terminadas las esferas, entregue a cada niño una hoja de block con un círculo dibujado en el centro. Realice las siguientes preguntas orientadoras:

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

Después, de instrucciones que integren los conceptos "todos" y "algunos". Por ejemplo: Pon todas las esferas en el círculo; ahora, deja algunas esferas en el círculo y, finalmente, saca todas las esferas del círculo.

Pida sacar todas las esferas y ponerlas fuera del círculo. Luego, pida colocar "ninguna" dentro del círculo y pregunte: ¿Cuántas esferas hay dentro del círculo? (ninguna).

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



Solución página 100

Objetivo específico

Comparar cantidades utilizando cuantificadores todos, algunos y ninguno.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • deducir

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la imagen?, ¿cuántos astronautas hay?, ¿hay estrellas?, ¿hay planetas?, ¿hay cohetes?

Preguntas de cierre

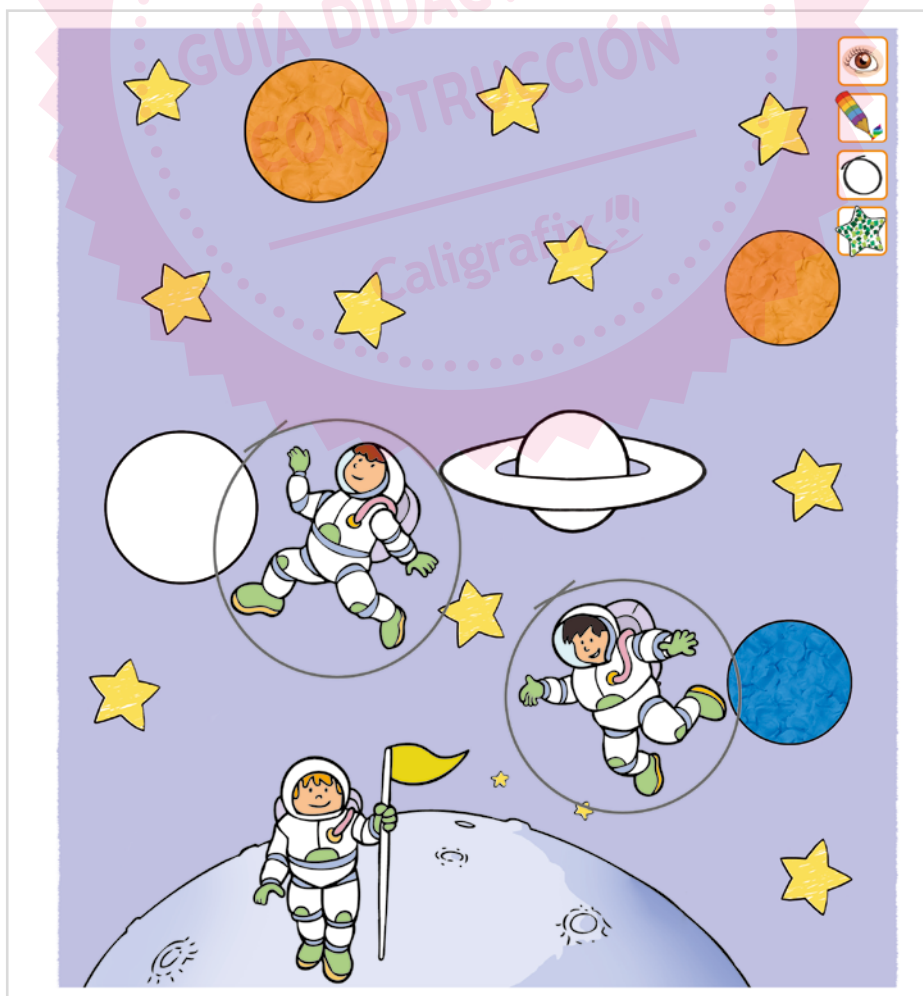
¿Cuántas estrellas pintaste, todas, algunas o ninguna? ¿Cuántos astronautas encerraste, todos, algunos o ninguno? ¿Cuántos planetas decoraste, todos, algunos o ninguno?

Preguntas metacognitivas

¿La actividad fue fácil o difícil?, ¿se te ocurre otra forma de aplicar “ninguno” en la actividad? La educadora puede orientar la respuesta nombrando elementos del sistema solar que no estén presentes en la ilustración.

Cuantificadores: todos - algunos - ninguno

- Observa la imagen. ¿Qué elementos ves en ella? ¿Cuántos cohetes hay?
- Pinta **todas** las estrellas. Encierra **algunos** astronautas. Decora con plasticina **algunos** planetas.



Indicador de evaluación

Compara cantidades utilizando cuantificadores todos, algunos y ninguno.

Niveles de logro

C: Representa las cantidades que corresponden a todos los cuantificadores solicitados.

IM: Representa las cantidades que corresponden solo a dos de los cuantificadores solicitados.

I: Representa las cantidades que corresponden solo a uno de los cuantificadores solicitados o no representa las cantidades que corresponden a los cuantificadores solicitados.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Dé una indicación a la vez. Comience invitando al niño a pintar todas las estrellas; explique que todas las estrellas son todas las que ve en la imagen. Una vez que termine de pintar todas las estrellas, continúe invitando al niño a encerrar algunos astronautas; explique que, a diferencia de las estrellas, no debe encerrar a todos los que están en la imagen. Haga lo mismo para los planetas y, finalmente, pregunte: *¿Cuántos cohetes hay?*

Extensión

En una hoja blanca, pida al niño que marque todos los dedos de una de sus manos. Una vez marcados, pida al niño que pinte solo algunos dedos. Para finalizar, pregunte: *¿Cuántos anillos tiene la mano que dibujaste?*

Concepto de aprendizaje: correspondencia uno a uno

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e identificar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: correspondencia uno a uno

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: sillas, mochilas, estuches, lápices.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en semicírculo. Ubique, al frente de ellos, seis sillas y, luego, invite a seis niños a sentarse en las sillas dispuestas.

Pregunte a todo el curso: *¿Cuántas sillas hay? ¿Cuántos niños hay acá adelante? ¿Cada niño tiene una silla para sentarse?, ¿por qué?*

Comente con el curso que hay la misma cantidad de sillas que de niños, por lo que cada niño tiene una silla donde sentarse. Pida a cada niño sentarse en una silla.

A continuación, pida a los niños levantarse de la silla y elimine una silla. Invite, nuevamente, a los niños a sentarse. Pregunte: *¿Todos los niños tienen donde sentarse?, ¿por qué?*

Juegue con diferentes cantidades y con distintos elementos que se encuentren en la sala de clases, con el objetivo de que los niños comprendan que, cuando hay la misma cantidad de elementos, existe una correspondencia uno a uno.

Ejemplo de correspondencia uno a uno con elementos de niños y niñas



Solución página 101

Objetivo específico

Establecer correspondencia uno a uno.

Habilidades cognitivas

• observar • comparar • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántos niños hay?, ¿cuántos caballos de juguete hay?, ¿cuántos caballos le corresponden a cada niño?, ¿cuántas poleras hay?, ¿cuántos short hay?, ¿cuántos short le corresponden a cada polera?

- Actividad 2. ¿Qué insecto ves en la actividad 2?, ¿cuántas hojas le corresponden a cada hormiga?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué le corresponde a cada niño? ¿Qué le corresponde a cada polera?

- Actividad 2. ¿Qué le corresponde a cada hormiga? ¿Cómo supiste cuántas hojas debías dibujar? ¿Qué hiciste para no dibujar hojas de más o de menos?

Preguntas metacognitivas

Se sugiere plantear situaciones hipotéticas: Si tengo 5 invitados a la fiesta de cumpleaños, ¿cuántos vasos debo tener?, ¿por qué?, ¿cuántos platos?, ¿cuántas sorpresas? ¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿para qué sirve?

Correspondencia uno a uno

1. Une a cada niño con un caballo y cada polera con su short.
2. Dibuja hojas en cada conjunto vacío para que cada hormiga tenga la suya. Fíjate en el ejemplo.

Activity 1: Matching children with toy horses and shirts with shorts.

Activity 2: Drawing leaves for ants. The first column shows 2 ants and 2 leaves. The second and third columns show 3 empty boxes each for drawing leaves.

Indicador de evaluación

Establece correspondencia uno a uno.

Niveles de logro

C: Establece relación de correspondencia uno a uno en ambas actividades.

IM: Establece relación de correspondencia uno a uno en una de las actividades.

I: No establece correspondencia uno a uno.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar a las niñas y pregunte: *¿Cuántas niñas hay? ¿Cuántos caballos hay? ¿Cuántos caballos le corresponden a cada niña?* Antes de que el niño una con el lápiz, invítelo a unir con el dedo índice. Realice lo mismo para las poleras.

- **Actividad 2.** Muestre el ejemplo del cuadro verde oscuro y pregunte: *¿Cuántas hormigas hay? ¿Cuántas hojas hay? ¿Cuántas hojas le corresponden a cada hormiga?* Pida al niño que, con su dedo, una cada hormiga con una hoja. Muestre el recuadro verde claro y pregunte: *¿Cuántas hojas crees que le corresponden a cada hormiga?* Solicite al niño dibujar una hoja para cada hormiga; si no puede dibujar la hoja, pídale que dibuje un círculo para representarla.

Extensión

Entregue al niño palitos de helado. Invítelo a escoger una mesa de niños y repartir un palito de helado a cada uno.

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN
Caligrafix

Concepto de aprendizaje: reconocimiento de números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Actividad individual: reconocimiento de números

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: revistas de diversos tipos y suficientes para todo el curso, tijeras, papel kraft y pegamento.

Lugar: sala de clases o patio.

En un lugar espacioso, solicite a los niños que se sienten en círculo, con sus revistas y sus tijeras. Coloque el papel kraft en el medio del círculo.

Antes de comenzar la actividad, pregunte: *¿En qué objetos de nuestro entorno podemos encontrar números?* A medida que se van agotando las respuestas, oriente a los niños preguntándoles por lugares específicos: *¿En qué objetos de la cocina podemos encontrar números?* *¿En qué partes de la calle podemos encontrar números?* *¿Podemos encontrar números en el supermercado?*, etc.

Luego, invite a los niños a buscar, en las revistas, imágenes de objetos que lleven números, recortarlas y pegarlas en el papel kraft que se encuentra en medio del círculo.

Para introducir esta actividad, también, puede solicitar a los niños traer objetos desde sus casas, los cuales tengan números, teléfonos viejos, control remoto, relojes, etc.

Solución página 102

Objetivo específico

Reconocer los números en diferentes imágenes.

Habilidades cognitivas

• observar • reconocer • comparar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué objetos ves?, ¿algunos tienen letras?, ¿algunos tienen números?, ¿cómo crees que podemos saber si una imagen tiene números?, ¿dónde los has visto antes?

- Actividad 2. ¿Qué es este aviso?, ¿qué dice?, ¿ves algún número?, ¿qué es esta paleta?, ¿qué hay en la etiqueta?, ¿qué es este control?, ¿para qué sirven los números que aparecen allí?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué imágenes encerraste?, ¿qué números encontraste?, ¿por qué no encerraste las otras?, ¿cómo supiste cuáles tenían números?

- Actividad 2. ¿Qué números encontraste en cada imagen?, ¿en qué objeto encontraste más números?, ¿para qué sirven los números en estos objetos?, ¿cómo supiste que eran números y no letras o dibujos?

Preguntas metacognitivas

¿Qué pueden representar los números en un supermercado? ¿Para qué sirven los números?

Reconocimiento de números

1. Observa las imágenes y encierra solo las que tienen **números**. ¿Qué imágenes encerraste?
2. ¿Qué números ves en el aviso? ¿Qué números ves en la etiqueta de la paleta? ¿Qué números ves en el control remoto? ¡Enciéralos! ¿Cómo supiste cuáles imágenes tenían números?



Marcador página 102

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en identificar y seleccionar números dentro de un entorno de realidad mixta, diferenciándolos de otros elementos visuales.

Habilidades trabajadas

Observar - Reconocer - Discriminar



Indicador de evaluación

Reconoce números en diferentes imágenes.

Niveles de logro

C: Reconoce los números en ambas actividades.

IM: Reconoce algunos números en ambas actividades o lo hace solo en una de ellas.

I: No reconoce los números en las actividades planteadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Para facilitar el desarrollo de las actividades, disponga de una cinta numerada del 0 al 10 al lado del cuaderno de actividades del niño, muéstresela y dígame que esos son los números del 0 al 10, invitándolo a repetir la secuencia.

- **Actividad 1.** Trabaje con tres imágenes a la vez. Señale una imagen y pregunte: ¿Ves un número aquí? Si aparece, nombrenlo juntos. Modele la acción diciendo: esto es un número, por eso lo encerramos. Repita el procedimiento con cada imagen antes de avanzar.

- **Actividad 2.** Observe una imagen a la vez. Señale el número con el dedo y diga en voz alta: este es un número. Invite al niño a repetirlo y luego a encerrarlo. No trabaje más de un objeto por vez.

Extensión

Invite al niño a jugar a escribir y diseñar su propio afiche o letrero con algún aviso que contenga números. Al finalizar su trabajo, deberá presentarlo a sus compañeros.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Actividad individual: número 0

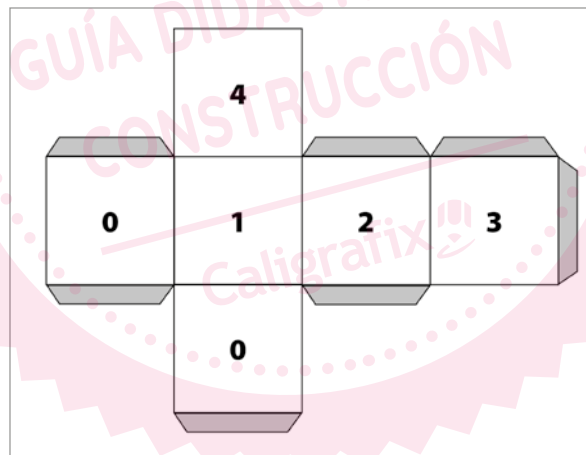
Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: materiales para conteo (piedritas, semillas, fichas, etc), un pocillo pequeño para cada niño y un dado para cada grupo.

Lugar: sala de clases o patio.

No es necesario presentar el 0 antes que los otros números, aún cuando en el cuaderno del alumno está desde el comienzo. El momento de la presentación del 0 dependerá de la metodología que se utilice, por lo tanto, la siguiente sugerencia de actividad previa puede ser utilizada en el momento que lo considere oportuno.

Arme un pequeño dado de papel y, en cada cara, escriba cinco números diferentes, repitiendo dos veces el número 0.



Invite a los niños a jugar en pareja. Entregue un pocillo a cada jugador y elementos de conteo. El juego consiste en lanzar el dado por turnos y dejar en el pocillo la cantidad que muestra el dado, en este caso, cada vez que salga el 0 los niños no deberán colocar elementos en el pocillo.

El juego termina cuando uno de los jugadores coloca todos sus elementos de conteo en su pocillo.



Solución página 103

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 0 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número ves en la primera actividad?, ¿debes dibujar algo en el conjunto?, ¿por qué?

- Actividad 2. ¿Cuántos nidos hay en la segunda actividad?, ¿cuántos pájaros tiene el nido café?, ¿cuántos pájaros tiene el nido amarillo?, ¿cuántos pájaros tiene el nido verde?, ¿qué nido crees que representa al 0?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número rellenaste?, ¿cuántos elementos dibujaste en el conjunto?

- Actividad 2. ¿Qué nido encerraste?, ¿por qué?

Preguntas metacognitivas

¿Qué representa el 0?, ¿qué forma tiene el número 0?

Número y cantidad: 0

1. Rellena con plastilina el número 0.
2. ¿Cuántos huevos hay en el nido amarillo? Encierra el nido que tiene **cero** pajaritos.

1

El 0 representa un conjunto vacío.

2

Marcador página 103

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 0.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 0 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 0 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 0, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 0 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

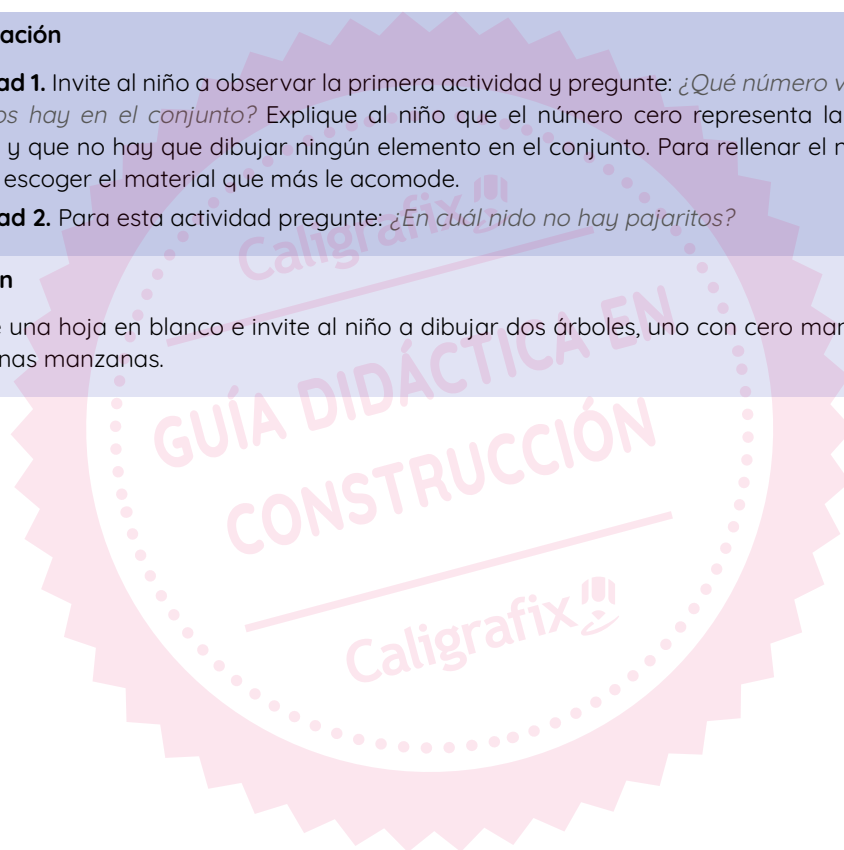
Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves? ¿Cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número cero representa la ausencia de cantidad y que no hay que dibujar ningún elemento en el conjunto. Para rellenar el número, invite al niño a escoger el material que más le acomode.

- **Actividad 2.** Para esta actividad pregunte: *¿En cuál nido no hay pajaritos?*

Extensión

Entregue una hoja en blanco e invite al niño a dibujar dos árboles, uno con cero manzanas y otro con algunas manzanas.



Solución página 104

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 0.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número cero?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?
- Actividad 2. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el cero, recta o curva?
- Actividad 3. ¿Qué indican la flecha verde y el punto rojo?

Escritura del número 0

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 la flecha. Traza la línea punteada.
3. Escribe el número 0, siguiendo las líneas punteadas.

Marcador página 104

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 0.

Niveles de logro

C: Identifica el 0 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 0, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 0 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad. Si es necesario, oculte con una hoja blanca las otras actividades. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 0?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, dónde está el número 0. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 0.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 0. Antes de escribirlo siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, pídale al niño solo completar un riel con números 0.

Extensión

Entregue al niño una hoja blanca y otro material para formar el número 0 (puede ser lana, plastilina, papeles de diferentes colores). Luego pida al niño que pegue el número 0 que formó en la hoja blanca.

Caligrafix

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 1

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: tiza o cinta adhesiva.

Lugar: patio.

La siguiente actividad la puede utilizar para la presentación de cada número. Forme estaciones de trabajo, ya sea utilizando mesas para cada una u otras modalidades como trabajos en suelo o en paredes. En cada estación, plantee diferentes desafíos, los que tendrán en común el trabajo con el número en estudio; en este caso con el número 1.

Estación 1: Se sugiere tener diversos materiales con los que puedan representar el número (mondadientes, bombillas, figuras de papel). La idea es que cada uno elija representar el número con alguno de los materiales disponibles.

Estación 2: Puede tener imágenes donde aparezcan números 1 y también otros números que sirvan como distractores. Solicite a los niños que pinten todos los números 1.

Estación 3: Puede colocar cuentas de diferentes colores en pocillos, pero solo la cantidad indicada en cada uno; en este caso, 1.

Estación 4: Puede disponer de bandejas con sémola o arena para que jueguen a escribir el número con sus dedos.

Estación 5: Puede solicitar modelar un elemento con plastilina.

La cantidad y el tipo de estaciones determínelas de acuerdo a las características de su grupo de niños.

Una vez que los niños hayan pasado por todas las estaciones, formule las siguientes preguntas: *¿Qué número vimos en cada estación? ¿Quién me podría decir que cantidad representa el número 1? Si levanto un solo dedo, ¿qué número estoy representando?*

Juego grupal: número 1

Tiempo: 10 minutos

Materiales: tiza o cinta adhesiva.

Lugar: patio.

Previamente, marque en el piso del patio, con tiza o cinta adhesiva, tres veces el número 1 en tamaño grande.

Divida a los niños en tres grupos, cada grupo se debe ubicarse frente a uno de los números

dibujados en el suelo. Luego, invítelos a recorrer el trazado del número caminando sobre él, comenzando desde el punto de inicio hasta el final. Se puede repetir la actividad si lo considera necesario.

Realice las siguientes preguntas: *¿Sobre qué número hemos caminado?, ¿cuántos saltos podemos dar con este número? ¿Cómo puedes representar el uno con tu cuerpo?*

Solución página 105

Objetivo de aprendizaje Nº7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 1 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad? ¿Cuántos cocodrilos hay en el conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿qué número debes escribir en el recuadro?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número rellenaste?, ¿cuántos elementos representa el número 1?
- Actividad 2. ¿Qué número escribiste en el recuadro del conjunto?, ¿por qué?

Preguntas metacognitivas

¿Cómo es la forma del 1?, ¿cómo son sus líneas?, ¿qué cantidad representa este número?, ¿qué objetos hay en la sala en una cantidad?

Número y cantidad: 1

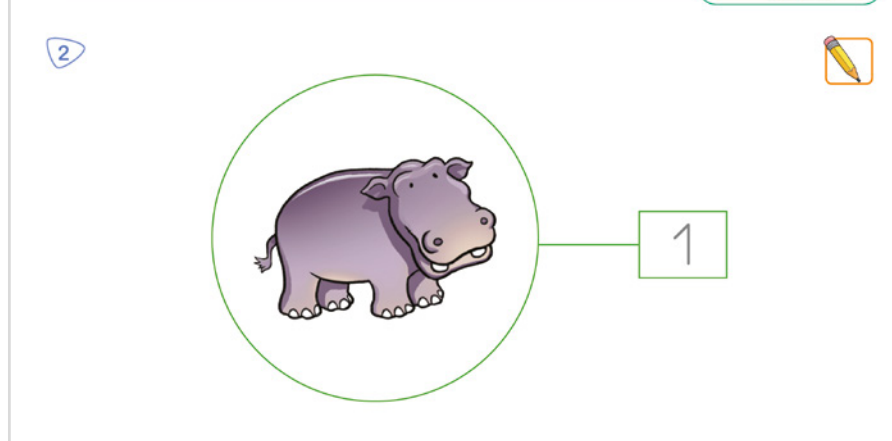
1. Rellena el número 1 con papel picado de diferentes colores.
2. ¿Cuántos hipopótamos hay en el conjunto? Escribe en el recuadro el número que corresponde.



1

El 1 representa un elemento.

2



1

Marcador página 105

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 1 y contar hasta uno.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 1 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 1 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 1, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 1 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número uno representa un elemento y pregunte: *¿Cuántos cocodrilos hay en el conjunto?* Para rellenar el número, invite al niño a escoger el material que más le acomode.

- **Actividad 2:** Pregunte: *¿Cuántos hipopótamos hay dentro del conjunto?, ¿qué número corresponde escribir en la tarjeta si hay un elemento en el conjunto?*

Extensión

Invite a los niños a jugar el juego del 1, que consiste en hacer solo una vez una acción, se pueden turnar para dar las indicaciones, pero comience ejemplificando el juego dando las siguientes instrucciones: *Da un aplauso, da un salto, da un paso adelante, da un paso hacia atrás, da un giro.*

Solución página 106

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 1.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número uno?, ¿qué número está antes del 1?, ¿qué número está después del 1?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?, ¿qué nos indican la flecha verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el uno, recta o curva?

Preguntas metacognitivas

¿Qué cantidad representa este número? ¿Hay algún número 1 en la sala de clases?

Escritura del número 1

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

Activity 1: A train with 11 cars numbered 0 to 10. The car with the number 1 is highlighted in orange. Icons of an eye and a pencil are in the top right.

Activity 2: A large number 1 with a green starting dot at the top and a red ending dot at the bottom. Blue arrows show the stroke direction: down then up and over. A pencil icon is in the top right.

Activity 3: A grid of dotted number 1s for tracing. A pencil icon is in the top right. A blue box with a pencil and stars is in the bottom right.

Marcador página 106

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 1.

Niveles de logro

C: Identifica el 1 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 1, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 1 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad; si es necesario, oculte con una hoja blanca las otras actividades. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 1?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, donde está el número 1. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 1.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 1. Antes de escribir el número 1 siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, pídale al niño completar solo un riel con los números 1.

Extensión

Entregue al niño una hoja blanca y otro material para que forme el número 1 y represente la cantidad correspondiente (puede ser lana, plastilina, papeles de diferentes colores). Luego, pida al niño que pegue el número 1 y su cantidad en la hoja blanca.

Solución página 107

Objetivo específico

Relacionar el número 1 con la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿qué piensas que hay que hacer en esta actividad?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos elementos tiene cada conjunto?, ¿cuál conjunto tiene un elemento? ¿Cuántos conjuntos tienen 1 elemento?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué conjunto pintaste en la primera actividad?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Cuáles paneras encerraste?, ¿por qué?
- Actividad 3. ¿Cuántos elementos pintaste en cada conjunto?, ¿por qué?

Preguntas metacognitivas

¿Qué número representan las paneras que encerraste? ¿Para qué nos sirve aprender los números?

Conteo hasta el 1

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

Activity 1: Three circles containing donuts. The first circle has 2 donuts, the second has 1 donut, and the third is empty. A pencil icon is in the top right corner.

Activity 2: Four plates containing cookies. The first plate has 1 cookie, the second has 3 cookies, the third has 2 cookies, and the fourth has 1 cookie. A pencil icon is in the top right corner.

Activity 3: Three circles containing cupcakes. The first circle has 2 cupcakes, the second has 3 cupcakes, and the third has 1 cupcake. A pencil icon is in the top right corner.

Indicador de evaluación

Relaciona el número 1 con la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Relaciona número y cantidad en todas las actividades.

IM: Relaciona número y cantidad en dos actividades.

I: Relaciona número y cantidad solo en una actividad o no relaciona número y cantidad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a tomar su estuche y sacar un lápiz y pregunte: *¿Cuántos lápices sacaste?* Pida al niño observar la actividad 1 y pregunte: *¿Dónde hay un elemento?* Antes de pintar, solicite al niño que le muestre, con su dedo índice, dónde está la cantidad indicada.

- **Actividad 2.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

- **Actividad 3.** De la indicación para cada conjunto: *Pinta un queque.*

Extensión

Invite al niño a la pizarra y pídale que dibuje un conjunto con un elemento.



Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N° 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 2

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: no se requieren.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a formar parejas y ponerse de pie, uno frente al otro. Pídeles que se observen cuidadosamente y vayan, alternadamente, tocando y contando aquellas partes del cuerpo que son pares; por ejemplo: dos brazos, dos manos, dos orejas, dos ojos, dos piernas, dos pies, dos mejillas, etc. El juego finaliza comentando la experiencia y registrando en una hoja las partes del cuerpo que son pares.

Juego grupal: número 2

Tiempo estimado: 10 minutos

Materiales: tiras de lana de 20 cm aproximadamente (dos para cada niño).

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse, en semicírculo, en el suelo y jugar a trazar en el aire el número 2 con su dedo índice. Luego, entregue dos trozos de lana a cada niño, señalando que es una lana mágica que se puede transformar en el objeto que ellos deseen.

Realice las siguientes preguntas: *¿Qué podemos hacer con la lana? ¿Qué número trazamos en el aire? ¿Cuántas tiras de lana tiene cada uno?, ¿cuántos elementos podemos formar con estas lanas?*

Invita a los niños a formar, con lana dos figuras y, luego, a formar el número 2.

Solución página 108

Objetivos de aprendizaje N° 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 2 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad? ¿Qué forma tiene el número 2? ¿Cuántas jirafas hay en el conjunto?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2? ¿cuántos rinocerontes hay? ¿Qué piensas que hay que hacer con los rinocerontes?, ¿por qué?

Preguntas de cierre

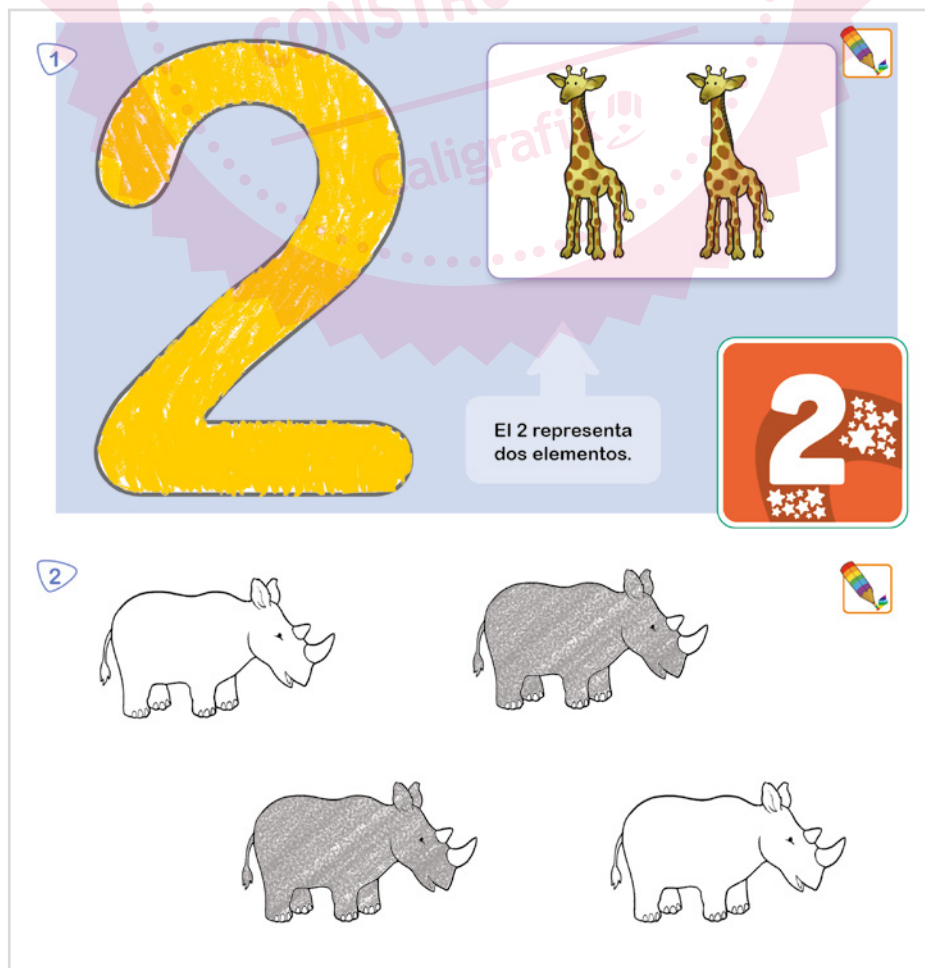
- Actividad 1. ¿Qué número pintaste? ¿Cuántos elementos representa el número 2?

- Actividad 2. ¿Cuántos rinocerontes pintaste?, ¿por qué?

Número y cantidad: 2

1. Pinta con lápices de cera el número 2.

2. Pinta **dos** rinocerontes.



1

El 2 representa dos elementos.

2

2

Marcador página 108

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 2 y contar hasta dos.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 2 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 2 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 2, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 2 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves? ¿Cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número dos representa dos elementos y pregunte: *¿Cuántas jirafas hay en el conjunto?* Para rellenar el número, invite al niño a escoger el material que más le acomode.

- **Actividad 2.** Cuente los rinocerontes en voz alta y pregunte: *¿Hay dos rinocerontes?, ¿los debes pintar todos?, ¿cuántos vas a pintar?* Si considera que deben pintar demasiado, invite al niño a encerrar 2 rinocerontes.

Extensión

Invite al niño a representar el número 2 libremente. Para ello, entregue un rectángulo de cartón, mondadientes, plasticina, pompones pequeños y pegamento, para que el niño represente la cantidad y/o el número.

Solución página 109

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 2.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Qué números ves en el tren? ¿Dónde está el número dos? ¿Qué número está antes del 2? ¿Qué número está después del 2?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? ¿Recuerdas qué indica la flecha verde? ¿Qué indica el punto rojo?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el dos, recta o curva?

Escritura del 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. Traza la línea punteada.
3. Escribe el número 2, siguiendo las líneas punteadas.

Marcador página 109

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 2.

Niveles de logro

C: Identifica el 2 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 2, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 2 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad. Si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades siguientes. Pregunte: *¿Qué ves en el tren? ¿Dónde está el número 2?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, dónde está el número 2; una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 2.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte al niño: *¿Qué número ves?* Invítelo a repasar, con el dedo índice, el número 2. Antes de escribir el número 2 siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 2.

Extensión

Entregue al niño una hoja de block y témperas de diferentes colores (tantos como estime conveniente), pídale que grafique el número 2 dos veces con cada color, utilizando su dedo índice untado en la témpera. Recuerde al niño limpiar su dedo antes de untarlo en otro color.

Solución página 110

Objetivo específico

Relacionar el número 2 con la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • agrupar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué usan los niños en la cabeza?, ¿son todos los gorros iguales?, ¿en qué se diferencian?, ¿cuáles tienen un pompón?, ¿cuáles tienen dos pompones?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos gorros están encerrados? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿en qué se parecen?, ¿cuántos diseños hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué niños tienen un gorro con dos pompones? ¿Cómo supiste cuáles sí tenían dos pompones?
- Actividad 2. ¿Cuántos grupos con dos gorros formaste? ¿Cuántos gorros hay en cada grupo? ¿Qué hiciste para formar los grupos de dos?
- Actividad 3. ¿Cuántos pares de guantes formaste? ¿Con cuántos guantes se forma un par?

Conteo hasta el 2

1. Pinta los gorros que tienen **dos** pompones.
2. Haz grupos de **dos** gorros. Sigue el ejemplo.
3. Encuentra los **pares** de guantes y únelos con una línea. ¿Con cuántos guantes se forma un par?

Activity 1: Six children wearing hats. The first, second, and fourth children have hats with two pompoms. The third, fifth, and sixth children have hats with one pompom.

Activity 2: Ten hats arranged in two rows of five. The first two hats in each row are grouped together with a line, showing five groups of two hats each.

Activity 3: Six pairs of gloves. The first pair is yellow with green stripes, the second is blue with pink hearts, the third is pink with yellow stars, the fourth is blue with pink hearts, the fifth is yellow with green stripes, and the sixth is pink with yellow stars. Lines connect the matching pairs.

Indicador de evaluación

Relaciona el número 2 con la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Relaciona número y cantidad en todas las actividades.

IM: Relaciona número y cantidad en dos actividades.

I: Relaciona número y cantidad solo en una actividad o, no relaciona número y cantidad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Tenga a mano un trozo de plastilina; invite al niño a formar, con ese trozo, dos esferas y pregunte: *¿Cuántas esferas formaste?* Pida al niño poner atención a la actividad 1 y pregunte: *¿Cuáles gorros tienen dos pompones?* Primero, pídale indicarlos; luego, contarlos y finalmente, pintarlos.

- **Actividad 2.** Pida al niño que observe el ejemplo y pregunte: *¿Cuántos gorros hay en este conjunto?* Antes de encerrar con el lápiz, invite al niño a trazar, con su dedo índice, los posibles grupos de gorros que se pueden formar con dos elementos.

- **Actividad 3.** Invite al niño a encontrar los pares de guantes. Puede realizar el ejemplo trazando, con su dedo, la línea que une los guantes amarillos.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar otro gorro con dos pompones.

- **Actividad 3.** Invite al niño a dibujar otro par de guantes.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 3

Tiempo estimado: 10 minutos

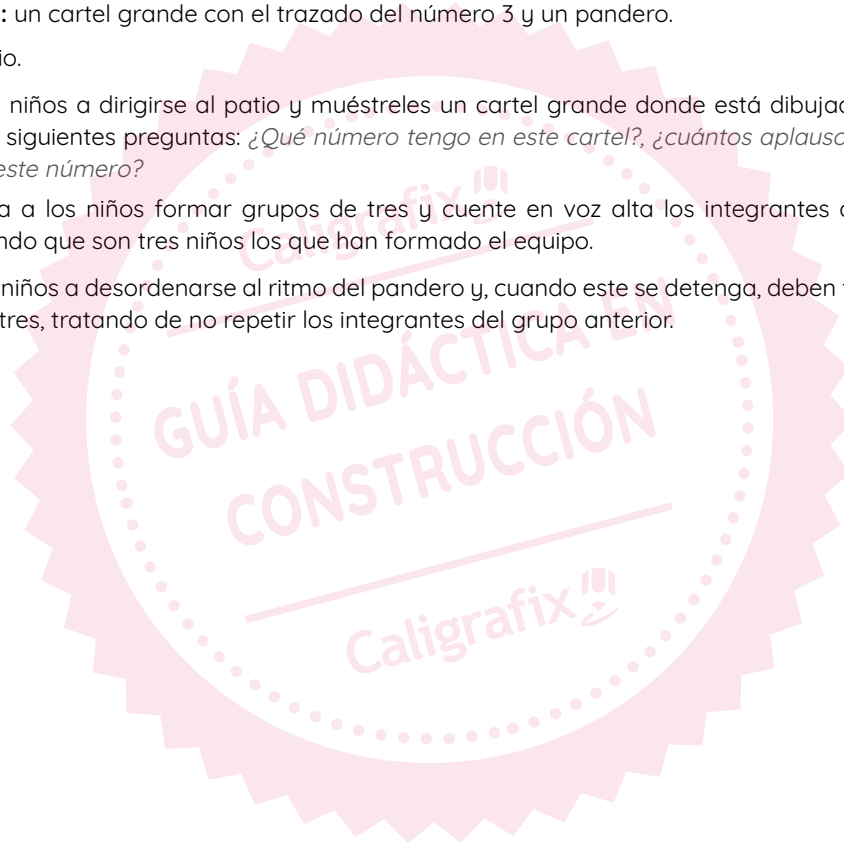
Materiales: un cartel grande con el trazado del número 3 y un pandero.

Lugar: patio.

Invite a los niños a dirigirse al patio y muéstreles un cartel grande donde está dibujado el número 3. Realice las siguientes preguntas: *¿Qué número tengo en este cartel?, ¿cuántos aplausos debemos dar si yo digo este número?*

Luego, pida a los niños formar grupos de tres y cuente en voz alta los integrantes de cada grupo, comprobando que son tres niños los que han formado el equipo.

Invite 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.



Solución página 111

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 3 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿qué forma tiene el tres? ¿Cuántas gacelas hay en el conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿qué número debes escribir en el recuadro?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste?, ¿cuántos elementos representa el número 3?
- Actividad 2. ¿Qué número escribiste en el recuadro del conjunto?, ¿por qué?

Preguntas metacognitivas

¿Cómo podrías representar el número 3 utilizando material concreto? ¿Cómo podrías representar tres cantidades utilizando un número?

Número y cantidad: 3

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

1

El 3 representa tres elementos.

2

3

Marcador página 111

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 3 y contar hasta tres.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 3 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 3 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 3, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 3 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves? ¿Cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número tres representa tres elementos y pregunte: *¿Cuántas gacelas hay en el conjunto?* Para rellenar el número, ofrezca al niño diversos materiales para que él escoja el que más le guste.

- **Actividad 2.** Pregunte al niño: *¿Cuántas cebras hay dentro del conjunto? ¿qué número corresponde escribir en la tarjeta si hay tres elemento, en el conjunto?*

Extensión

Entregue una hoja en blanco e invite al niño a dibujar tres conjuntos y a rellenarlos con tres elementos a elección (dibujos, palitos, papeles de colores, semillas, recortes, etc).

Solución página 112

Objetivos de aprendizaje Nº 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 3.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1? ¿Qué números ves en el tren? ¿Dónde está el número tres? ¿Qué número está antes del 3? ¿Qué número está después del 3?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad? ¿Cuál es el punto de partida del trazo?, ¿dónde finaliza el trazo?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el tres? ¿Rectas o curvas?

Escritura del 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. Traza la línea punteada.
3. Escribe el número 3, siguiendo las líneas punteadas.

Marcador página 112

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 3.

Niveles de logro

C: Identifica el 3 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 3, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 3 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad. Si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades siguientes. Pregunte: *¿Qué ves en el tren? ¿Dónde está el número 3?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, donde está el número 3. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde se encuentra este número.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 3 antes de escribirlo siguiendo la línea punteada. Entregue al niño una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 3.

Extensión

Entregue una hoja blanca y materiales para formar de distintas maneras el 3 (palitos de fósforo, plastilina, trocitos de bombilla y pegamento). Pueden hacer diversas representaciones usando 3 palitos o tres bombillas. Recuerde ir variando los materiales que ofrece al niño para formar los números que está trabajando.

Solución página 113

Objetivo específico

Relacionar el número 3 con la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • agrupar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántos hongos hay?, ¿cuántos lunares tiene cada hongo?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos duendes hay? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?, ¿cuántos duendes crees que hay que pintar?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿hay más de tres hongos? ¿Cómo podrías formar grupos de tres hongos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántos hongos tenían tres lunares?, ¿cuáles son?
- Actividad 2. ¿Cuántos lunares dibujaste en el hongo? ¿Cuántos duendes pintaste?
- Actividad 3. ¿Cuántos conjuntos formaste?, ¿cuántos hongos tiene cada conjunto?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste para formar grupos de 3?, ¿en qué te fijaste? ¿Con qué cantidad trabajaste en esta actividad?, ¿qué número representa esa cantidad?, ¿cómo podemos descomponer el 3?

Conteo hasta el 3

1. Encierra los hongos que tienen **tres** lunares.
2. Dibuja **tres** lunares sobre el hongo y píntalos. Pinta **tres** duendes.
3. Haz conjuntos de **tres** elementos. ¿Cuántos conjuntos formaste?



Indicador de evaluación

Relaciona el número 3 con la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Relaciona número y cantidad en todas las actividades.

IM: Relaciona número y cantidad en dos actividades.

I: Relaciona número y cantidad solo en una actividad o no relaciona número y cantidad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Explique al niño que trabajarán con la cantidad tres y pida que saque tres lápices de su estuche. Comience preguntando por cada hongo: *¿Cuántos lunares tiene el hongo amarillo?, ¿lo podemos pintar? ¿Cuántos lunares tiene el hongo rojo?, ¿lo podemos pintar? ¿Cuántos lunares tiene el hongo verde?, ¿lo podemos pintar?*

- **Actividad 2.** Dé una indicación a la vez; primero, marcando tres duendes y, luego, dibujando tres lunares en el hongo.

- **Actividad 3.** Realice un ejemplo con su dedo índice encerrando tres hongos. invite al niño a trazar, con el dedo índice, los posibles conjuntos que se pueden formar. Luego, pida que lo realice con el lápiz.

Extensión

Pida a los niños que saquen todos los lápices de su estuche y los separen en grupos de 3. Luego de observar que lo estén realizando correctamente, pregunte a cada uno cuántos grupos de 3 lápices pudo formar. Se pueden agregar otros materiales de la sala.

Solución página 114

Objetivo específico

Relacionar números del 0 al 3 con su cantidad.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿cuántos portalápices hay?, ¿cuántos lápices tiene cada uno? ¿Cuántas manos hay? ¿Qué números representan los dedos levantados? ¿Qué piensas que hay que hacer con los portalápices y las manos?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿qué número tiene cada conjunto?, ¿qué figura tiene cada conjunto?, ¿qué piensas que hay que hacer con la simbología de cada conjunto?, ¿qué números identificas?, ¿cuántas estrellas hay que dibujar?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿En qué te fijaste para unir cada portalápiz con las manos?
- Actividad 2. ¿Cuántos elementos dibujaste en cada conjunto? ¿Qué elementos dibujaste en cada conjunto?, ¿por qué no dibujaste ninguna estrella? ¿Qué hay más, flores, soles o lunas?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?

Números hasta el 3

1. Une cada portalápices con la mano que corresponde.
2. En cada conjunto, dibuja la cantidad de elementos que indica la tarjeta.

1

2

Indicador de evaluación

Relaciona números del 0 al 3 con su cantidad.

Niveles de logro

C: Relaciona los números del 0 al 3 con su cantidad en ambas actividades.

IM: Relaciona los números del 0 al 3 con su cantidad en una de las actividades o relaciona algunos números con su cantidad en ambas actividades.

I: No relaciona los números del 0 al 3 con su cantidad.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Para la primera actividad dé una indicación a la vez; por ejemplo: *¿Cuántos lápices hay en el primer portalápices? ¿Cuál de las manos muestra un dedo?* Invite al niño a unir. Realice lo mismo con los otros portalápices.

- **Actividad 2.** Pregunte por un conjunto a la vez: *¿Qué elemento debes dibujar? ¿Cuántos elementos debes dibujar? ¿Qué color usarás en este conjunto?* Escuche la respuesta y pida al niño que dibuje. Si presenta dificultad para dibujar los elementos solicitados en cada conjunto, dé la posibilidad de simplificar su representación.

Extensión

Entregue pompones decorativos o cuentas y cuatro depósitos de bandejas de huevos, etiquetados con los números del 0 al 3. Invite al niño a cuantificar y establecer relación número-cantidad, dejando la cantidad correspondiente de cuentas o pompones en el depósito correspondiente (Se puede jugar en parejas, por turnos).

Solución página 115

Objetivo específico

Relacionar números del 1 al 3 con su cantidad.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • interpretar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la primera actividad?, ¿qué números hay en el centro?, ¿cuántas pelotas/antorchas/conejos/clavas/cartas/sombreros hay? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la segunda actividad?, ¿qué crees que debes hacer?, ¿qué significa la clave de colores y números?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuáles elementos uniste al número 1? ¿Cuáles elementos uniste al número 2? ¿Cuáles elementos uniste al número 3? ¿En qué te fijaste para hacerlo?

- Actividad 2. ¿Qué hiciste en la actividad?, ¿en qué te fijaste para dibujar el animal? ¿Qué representa el triángulo amarillo? ¿Qué representa el círculo azul? ¿Qué representa el cuadrado verde?, ¿Qué representa el 1, el 2 y el 3 en la tabla? ¿Qué representan los números 1, 2 y 3?

Números hasta el 3

1. Une cada número con la cantidad de elementos que corresponde.
2. ¡Descubre qué animal es! Observa las pistas y encierra en la tabla las casillas señaladas. Luego, dibuja el animal en el recuadro naranja.

1

1

2

3

2

Pistas

1 ● (blue circle)

2 ■ (green square)

3 ▲ (yellow triangle)

¿Qué animal es?

	● (blue circle)	■ (green square)	▲ (yellow triangle)
1			
2			
3			

Indicador de evaluación

Relaciona cantidades y números del 1 al 3, según corresponda.

Niveles de logro

C: Relaciona cantidades y números del 1 al 3, según corresponda, en las dos actividades.

IM: Relaciona cantidades y números del 1 al 3, según corresponda, solo en una de las actividades o solo con algunos números o cantidades de cada actividad.

I: No relaciona cantidades y números del 1 al 3.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Trabaje solo con los números 1 y 2. Señale una imagen y cuenten juntos los elementos tocándolos con el dedo. Luego pregunte directamente: *¿Es uno o dos?* Una vez comprendida la relación, incorpore el número 3..

- **Actividad 2.** Trabaje con una sola pista a la vez. Señale la pista, busquen juntos la fila y la columna correspondiente y encierre la casilla con el niño. No complete toda la tabla de una vez; avance paso a paso.

Extensión

Entregue tres cuadrados de papel blanco (10 x 10 aprox). En un cuadrado pida al niño escribir el número 1; en otro, cuadrado el número 2 y, en otro cuadrado, el número 3. Luego, entregue material concreto como, por ejemplo, porotos, tapas de bebida, plasticina, etc. Solicite al niño que ponga la cantidad de elementos en el cuadrado según indica el número.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 4

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: cuentas, palos de helado, lápices, botones, etc.

Lugar: sala de clases

Antes de comenzar la actividad, organice cuatro mesas en la sala de clases, cada una con un tipo de material diferente y en gran cantidad.

Forme grupos de cuatro niños y pida a cada uno ubicarse en una mesa de trabajo que llamarán “estación”.

Invite a cada grupo a formar el número 4 con el material que les tocó en su estación, la mayor cantidad de veces posible.

Luego, con la indicación de un sonido (pandero, silbato, aplauso) invite a los niños a cambiar de estación para realizar el mismo trabajo, pero esta vez con un nuevo material.

La actividad finaliza cuando todos los grupos hayan trabajado en las cuatro estaciones.

Actividad grupal e individual: número 4

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: tener dibujado, previamente, un tren con 4 carros más la locomotora en la pizarra o en un papelógrafo; una bolsa, tarjetas del tamaño de los carros del tren (cada una con un número del 1 al 4) y 10 palitos de helado por niño.

Lugar: sala de clases.

Esta actividad puede adaptarse para trabajar cualquier número en particular o para trabajar varios números a vez.

Pida a cuatro niños sacar de la “bolsa mágica” tarjetas con números del 1 al 4.

Cada niño debe ubicar la tarjeta que sacó de la bolsa en el carro del tren que corresponda, siguiendo la secuencia numérica 1, 2, 3, 4. Comienza el niño que sacó la tarjeta con el número 1.

Puede realizar las siguientes preguntas: *¿Qué número podría ir primero en el tren?, ¿qué número va después del 1?, ¿qué número va después del 2?, ¿qué número va después del 3?, ¿qué número va antes del 2?, ¿qué número va antes del 3?*

Entregue diez palitos de helado a cada niño y, cada vez que se coloca un número en el tren, deberán levantar la cantidad de palitos que corresponda.

Terminada la actividad anterior, deje cuatro palitos de helado por niño para que formen con ellos el número 4, los peguen en una hoja de block o cartulina y los pinten con témpera.

Solución página 116

Objetivos de aprendizaje Nº7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 4 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿cómo es en su forma? ¿Cuántos jabalíes hay en el conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos tigres hay? ¿Qué crees que hay que hacer?

Preguntas de cierre

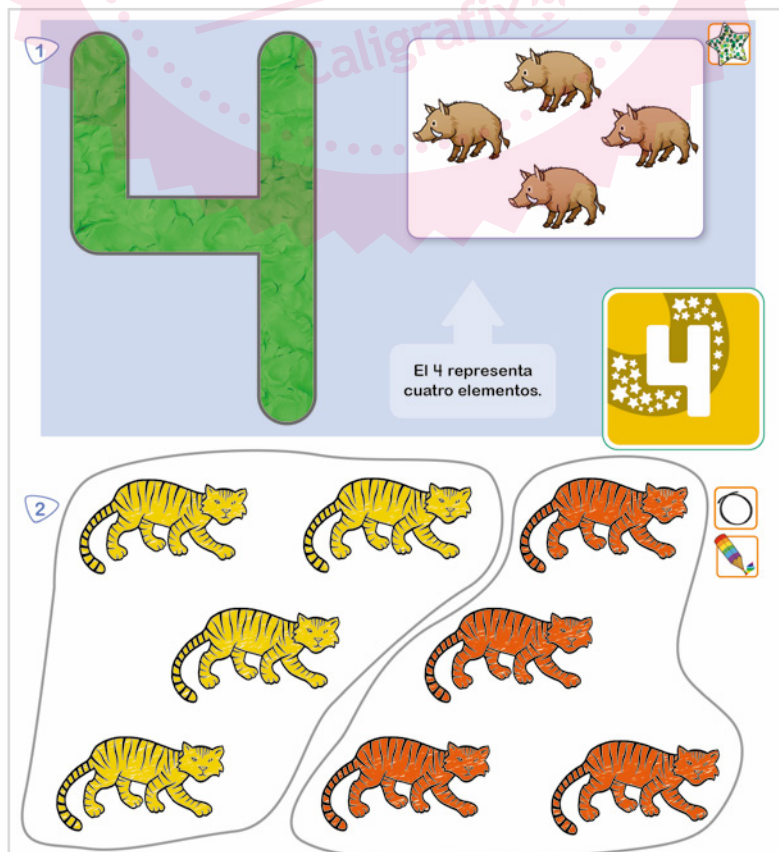
- Actividad 1. ¿Qué número rellenaste?, ¿cuántos elementos representa el número 4?
- Actividad 2. ¿Cuántos tigres pintaste?, ¿por qué? ¿Cuántos grupos de 4 elementos formaste?

Preguntas metacognitivas

Si quisieras formar un grupo más, ¿cuántos tigres tendrías que dibujar? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Número y cantidad: 4

1. Rellena con plastilina el número 4.
2. Encierra los tigres formando conjuntos de **cuatro**. Pinta los tigres de cada conjunto de un color diferente.



Marcador página 116

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 4 y contar hasta cuatro.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 4 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 4 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 4, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 4 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número cuatro representa cuatro elementos y pregunte: *¿Cuántos jabalíes hay en el conjunto?* Para rellenar el número, propóngale al niño diversos materiales para que él escoja el que más le guste.

- **Actividad 2.** Cuente los tigres en voz alta y pregunte: *¿Hay cuatro tigres?* Invite al niño a marcar cuatro tigres.

Extensión

Invite al niño a revisar su estuche y a formar grupos de cuatro lápices.



Solución página 117

Objetivos de aprendizaje Nº 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 4.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número cuatro?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?, ¿qué número está antes del 4?, ¿qué número está después del 4?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el cuatro, recta o curva? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué cantidad representa el 4?

Escritura del número 4

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

Activity 1: A train with 11 cars numbered 0 to 10. The car with the number 4 is highlighted in orange.

Activity 2: A large number 4 with directional arrows indicating the stroke order for tracing. A red dot marks the starting point at the bottom left.

Activity 3: A grid of dotted number 4s for tracing and writing practice. A red dot marks the starting point at the bottom left of the first '4'.

Marcador página 117

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 4.

Niveles de logro

C: Identifica el 4 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 4, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 4 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad. Si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades 2 y 3. Pregunte: *¿Qué ves en el tren? ¿Dónde está el número 4?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, donde está el número 4. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 4.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 4. Posteriormente, entregue una hoja blanca, para que practique libremente la grafía del número y, luego, pueda escribirlo siguiendo la línea punteada. Si es necesario para la actividad 3, completar solo un riel con números 4.

Extensión

Entregue al niño una hoja blanca y algún otro material para formar el número 4 (puede ser lana, plastilina o papeles de diferentes colores). Luego, pida al niño que pegue el número 4 que formó en la hoja blanca. Recuerde ir variando los materiales que ofrece al niño para formar los números que está trabajando.

Caligrafix

Solución página 118

Objetivo específico

Relacionar el número 4 con la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿cómo son las flores?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿hay más de cuatro caracoles?, ¿son todos iguales?, ¿en qué se diferencian?
- Actividad 2. ¿Qué número hay en la segunda actividad?, ¿cuántos elementos hay en cada conjunto? ¿Qué crees que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

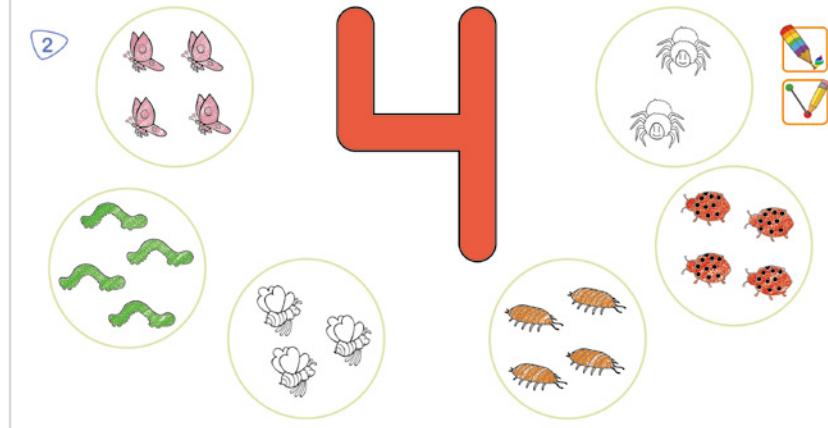
- Actividad 1. ¿Qué flores pintaste?, ¿por qué no pintaste las otras flores?, ¿cuántos caracoles encerraste?
- Actividad 2. ¿Qué animales estaban en los conjuntos con cuatro elementos?

Preguntas metacognitivas

¿Qué tendrías que hacer con el conjunto de las mariposas para que tenga 4 elementos?, ¿cuántas arañas tendrías que dibujar para que haya 4? ¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿en qué te fijaste?

Conteo hasta el 4

1. Pinta las flores que tienen **cuatro** pétalos. Encierra **cuatro** caracoles.
2. Pinta los conjuntos que tienen **cuatro** elementos y únelos al número **4**. ¿Cuántos conjuntos con **cuatro** elementos encontraste?



Indicador de evaluación

Relaciona el número 4 con la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Relaciona número y cantidad en todas las actividades.

IM: Relaciona número y cantidad en dos actividades.

I: Relaciona número y cantidad solo en una actividad o no relaciona número y cantidad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Tenga en la mesa varios palos de helado. Explique al niño que trabajarán con la cantidad cuatro y pídale que saque cuatro palos de helado y los cuente. De una indicación a la vez; primero, buscando las flores con cuatro pétalos y, luego, marcando cuatro caracoles.

- **Actividad 2.** Cuente en voz alta junto al niño. Cuando terminen de contar, pregunte: *¿Hay cuatro elementos?, ¿debes pintar este conjunto?* Una vez que termine de pintar los conjuntos, invite al niño a unir.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar otra flor con cuatro pétalos.

- **Actividad 2.** Solicite al niño dibujar otro conjunto con cuatro elementos y unirlo al número 4.

Solución página 119

Objetivo específico

Relacionar números del 1 al 4 con su cantidad.

Utilizar los números hasta el 4 para completar secuencias numéricas.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • secuenciar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántos conjuntos hay?, ¿qué indica la tarjeta de cada conjunto?, ¿qué piensas que hay que hacer en cada conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos animales hay en cada conjunto?, ¿corresponde la tarjeta a la cantidad de elementos de cada conjunto?
- Actividad 3. ¿Qué observas en la actividad 3?, ¿qué tienen los animales en el centro?, ¿qué crees que debes hacer en el círculo que está dentro de cada animal?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántos elementos dibujaste en cada conjunto?, ¿en qué te fijaste para dibujar esa cantidad?
- Actividad 2. ¿Cuántos elementos tachaste en cada conjunto?, ¿en qué te fijaste para tachar esa cantidad?
- Actividad 3. ¿Qué escribiste en el círculo de cada animal?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste al completar las secuencias numéricas?, ¿para qué nos sirven los números?, ¿cómo puedes distinguir entre un número y otro?

Conteo y secuencias numéricas ascendentes hasta el 4

1. Dibuja en cada conjunto la cantidad de elementos que muestra el número.
2. Tacha con una línea la cantidad de elementos que indica el número de cada tarjeta.
3. Completa las secuencias numéricas.

Activity 1: Three sets of objects. Set 1 has 3 circles and the number 3 above it. Set 2 has 4 triangles and the number 4 above it. Set 3 has 2 apples and the number 2 above it.

Activity 2: Three sets of fish. Set 1 has 2 fish and the number 2 above it. Set 2 has 1 fish and the number 1 above it. Set 3 has 4 fish and the number 4 above it. Some fish are crossed out with a line.

Activity 3: Two rows of fish and starfish. The top row has 4 fish with numbers 1, 2, 3, and 4 inside them. The bottom row has 5 starfish with numbers 0, 1, 2, 3, and 4 inside them.

Indicador de evaluación actividad 1 y 2

Relaciona números del 1 al 4 con su cantidad.

Niveles de logro

C: Relaciona los números del 1 al 4 con su cantidad en ambas actividades.

IM: Relaciona los números del 1 al 4 con su cantidad en una de las actividades o relaciona algunos números con su cantidad en ambas actividades

I: No relaciona los números del 1 al 4 con su cantidad.

Indicador de evaluación actividad 3

Utiliza los números hasta el 4 para completar secuencias numéricas.

Niveles de logro

C: Completa correctamente ambas secuencias numéricas.

IM: Completa correctamente una de las secuencias numéricas o ubica adecuadamente algunos de los números en las secuencias.

I: No completa correctamente las secuencias numéricas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre un conjunto a la vez y pregunte: *¿Qué número indica la tarjeta?, ¿cuántos elementos debes dibujar?* Invite al niño a dibujar elementos sencillos.

- **Actividad 2.** Muestre un conjunto y pregunte: *¿Qué número indica la tarjeta?, ¿cuántos elementos debes marcar?* Marque uno de los conjuntos a modo de ejemplo e invite al niño a continuar.

- **Actividad 3.** Tenga una cinta numérica disponible e invite al niño a observar la cinta para completar las secuencias.

Extensión

Entregue tarjetas con los números del 0 al 4, cada uno escrito por separado en cada tarjeta, y solicite al niño que los ordene de manera ascendente. Una vez ordenados, invítelo a dibujar círculos en cada tarjeta según la cantidad que representan.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 5

Tiempo: 10 minutos

Materiales: tarjetas medianas con números hasta el 5.

Lugar: sala de clases

Invite a los niños a sentarse formando un círculo en el suelo. Muestre una tarjeta con un número y pida a los niños que lo nombren en voz alta.

Explique que jugarán a representar el número utilizando el cuerpo. Por ejemplo, si muestra el número 5, los niños deberán dar cinco aplausos. Repita el juego mostrando distintos números y variando las acciones, como cinco zapateos, cinco saltos, cinco giros o cinco palmadas en las piernas.

A medida que avanza la actividad, invite a algunos niños a pasar al centro del círculo, elegir una tarjeta y dirigir el juego contando junto a sus compañeros.

Luego proponga un segundo momento del juego. Pida a los niños que formen grupos de cinco integrantes. Una vez formados los grupos, solicite que busquen en la sala cinco objetos iguales o similares, por ejemplo: cinco lápices, cinco bloques o cinco hojas.

Finalmente, invite a los grupos a mostrar los elementos que reunieron y contarlos en voz alta junto al resto del curso, reforzando el reconocimiento y la cuantificación del número 5.

Caligrafix

Solución página 120

Objetivos de aprendizaje Nº7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 5 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿qué forma tiene el 5? ¿Cuántos monos hay en el conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos leones hay?, ¿cuántos leones tienes que pintar?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número rellenaste?, ¿cuántos elementos representa el número 5?
- Actividad 2. ¿Cuántos leones pintaste?, ¿por qué?

Número y cantidad: 5

1. Rellena con papel volantín el número 5.
2. Pinta **cinco** leones.

1

El 5 representa cinco elementos.

2

Marcador página 120

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 5 y contar hasta cinco.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 5 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 5 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 5, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 5 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número cinco representa cinco elementos y pregúntele: *¿Cuántos monos hay en el conjunto?* Para rellenar el número, propóngale al niño diversos materiales para que él escoja el que más le guste.

- **Actividad 2.** Cuente los leones en voz alta y pregunte: *¿Hay cinco leones?, ¿los debes pintar todos?, ¿cuántos vas a pintar?* Si considera que deben pintar demasiado, invite al niño encerrar 5 leones.

Extensión

Con el papel volantín utilizado en la primera actividad, invite al niño a formar muchas bolitas de papel y, luego, formar conjuntos de cinco bolitas.

Solución página 121

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 5.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número cinco?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?, ¿qué nos indican la flecha verde y el punto rojo?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?, ¿entre qué números está el cinco?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el cinco, recta o curva?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿por qué piensas que es importante escribir correctamente los números?

Escritura del número 5

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 5.
2. Repasa con tu dedo índice el número 5, siguiendo la dirección de las flechas. Traza la línea punteada.
3. Escribe el número 5, siguiendo las líneas punteadas.

The activity sheet is divided into three main sections. The first section shows a train with ten cars numbered 0 to 10. The number 5 is highlighted in orange. The second section shows two large number 5s with blue arrows indicating the stroke direction: a vertical line down, a horizontal line to the right, and a curved line from the top right to the bottom left. The third section shows two rows of dotted number 5s for tracing, with blue arrows indicating the stroke direction. A blue box with a star and a pencil icon is located at the bottom right.

Marcador página 121

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 5.

Niveles de logro

C: Identifica el 5 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 5, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 5 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad; si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades 2 y 3. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 5?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, donde está el número 5 y, una vez que lo reconozca, pídale pintar el carro donde está el número 5.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar con el dedo índice el número 5. Entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número 5 y, luego, lo escriba, siguiendo la línea punteada. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 5.

Extensión

Entregue al niño una bolsa con ténpera en su interior (debe asegurarse de que esté bien sellada) e invítelo a que practiquen la grafía del cinco usando su dedo índice para dibujar sobre la bolsa. También puede solicitar que represente la cantidad.

Solución página 122

Objetivo específico

Relacionar el número 5 con la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Cuántos árboles hay en la primera actividad?, ¿cuántas manzanas tiene cada árbol?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos regalos hay?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿cuántas hojas tiene cada conjunto?, ¿cuántos puntos tiene cada dado? ¿Qué crees que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál árbol pintaste?, ¿por qué?
- Actividad 2. ¿Cuántos adornos dibujaste en el árbol?, ¿cuántos regalos tachaste?
- Actividad 3. ¿En qué te fijaste para unir los dados con las hojas?

Conteo hasta el 5

1. Pinta el árbol que tiene **cinco** manzanas.
2. Dibuja cinco adornos en el árbol de Navidad. Encierra **cinco** regalos.
3. Une cada dado con la colección de hojas correspondiente.

1

2

3

Indicador de evaluación

Relaciona el número 5 con la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Relaciona número y cantidad en todas las actividades.

IM: Relaciona número y cantidad en dos actividades.

I: Relaciona número y cantidad solo en una actividad o no relaciona número y cantidad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño la actividad; si es necesario, oculte las actividades 2 y 3 con una hoja. Pregunte: *¿Qué ves en la imagen?, ¿todos los árboles tienen la misma cantidad de manzanas?* Explique al niño que debe encontrar el árbol con cinco manzanas. Pida al niño contar las manzanas de cada árbol hasta encontrar el que tiene cinco. Puede marcar con una X los árboles que no tengan la cantidad indicada para que no lo vuelva a contar.

- **Actividad 2.** Pregunte: *¿Qué observas en la imagen?, ¿cuántos regalos hay?, ¿qué le falta al árbol de navidad?* Pida al niño dibujar cinco adornos sencillos para el árbol y, una vez terminado, siga con la siguiente instrucción. Antes de tachar, invite al niño a identificar, con su dedo índice, cinco adornos.

- **Actividad 3.** Pida al niño observar los dados y pregunte: *¿Cuántos puntos tiene este dado?, ¿qué conjunto de hojas tiene la misma cantidad que los puntos del dado?* Cuando reconozca las cantidades, pida al niño unir.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar cinco nubes.

- **Actividad 2.** Pídale dibujar cinco cuadros en la pared.

- **Actividad 3.** Invite al niño a dibujar otro dado con la cantidad que él desee y, a la vez, las hojas que corresponden a la cantidad del dado dibujado.

Solución página 123

Objetivos específicos

Completar secuencias numéricas ascendentes hasta 5.
Relacionar números entre 0 y 5 con sus cantidades.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • secuenciar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la primera actividad?, ¿qué les falta a las cuncunas?, ¿qué puedes hacer para completarlas?, ¿en qué tienes que fijar tu atención?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos insectos hay en cada conjunto?, ¿qué crees que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué números tiene la primera/segunda/tercera /cuarta secuencia? ¿Cómo completaste las secuencias?
- Actividad 2. ¿Qué número encerraste en el conjunto de las libélulas? ¿Qué número encerraste en el conjunto de las chinillas? ¿Qué número encerraste en el conjunto de las mantis? ¿Qué número encerraste en el conjunto vacío? ¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿cómo supiste qué número encerrar en cada conjunto?

Secuencias numéricas y conteo hasta 5

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

1

2

 0 1 2 3 4 5	 0 1 2 3 4 5
 0 1 2 3 4 5	 0 1 2 3 4 5

Indicador de evaluación actividad 1

Completa secuencias numéricas ascendentes hasta 5.

Niveles de logro

C: Completa correctamente todas las secuencias numéricas.

IM: Completa correctamente dos de las secuencias numéricas o solo ubica adecuadamente algunos de los números en todas secuencias.

I: No completa correctamente las secuencias numéricas.

Indicador de evaluación actividad 2

Relaciona cantidades con números entre 0 y 5.

Niveles de logro

C: Relaciona todas las cantidades de insectos con el número que corresponde.

IM: Relaciona dos cantidades de insectos con el número que corresponde.

I: Relaciona solo una cantidad de insectos con el número que corresponde o no relaciona las cantidades de insectos con los números que le corresponden.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño la actividad y pregunte: *¿Qué tienen las cuncunas en su cuerpo?, ¿qué le falta a las cuncunas?* Complete la primera secuencia a modo de ejemplo e invite al niño a completar las otras secuencias, una a una, siguiendo el ejemplo de la primera y pregunte: *¿Con qué números completaste la secuencia?*

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte en cada conjunto, por ejemplo: *¿Cuántas libélulas hay?, ¿si hay cuatro libélulas, qué número debes encerrar?* Realice lo mismo para los otros conjuntos.

Extensión

Entregue dos sobres al niño; uno debe contener tarjetas con números del 0 al 5 y el otro debe contener la misma cantidad de tarjetas, pero con las cantidades que corresponda a cada número (con puntos que representen las cantidades, por ejemplo). Indique al niño que debe comenzar la actividad abriendo el sobre que contiene los números y ordenarlos de manera ascendente. Una vez que haya terminado, debe levantar su mano para que usted revise su trabajo y lo desafíe a realizar la segunda parte de la actividad. Pida al niño que abra el segundo sobre que representa las cantidades y que ordene las tarjetas de manera ascendente, haciéndolas coincidir con su correspondiente número. Esta actividad puede realizarla el niño de manera individual o, también, en parejas. Puede modificar el objetivo y desafiar al niño a ordenar las tarjetas de números y cantidades de manera descendente.

Solución página 124

Objetivo específico

Relacionar cantidades de elementos con el número que les corresponde.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la primera actividad?, ¿cuántos cucharones hay colgados?, ¿cuántos coladores hay colgados?, ¿qué debes hacer para relacionar la cantidad de elementos con el número que corresponde?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿en qué lugar están?, ¿cómo puedes saber cuántos elementos de cada tipo hay? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué tarjeta pintaste en el conjunto de los cucharones? ¿Qué tarjeta pintaste en el conjunto vacío? ¿Qué tarjeta pintaste en el conjunto de los coladores?

- Actividad 2. ¿Cuántos usleros/sarternes/cucharones/tazas/vasos y fuentes hay?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste para saber la cantidad que hay de cada utensilio? ¿La actividad fue fácil o difícil?

Relación número-cantidad hasta el 5

1. Pinta la tarjeta que tiene la cantidad correcta de utensilios de cocina.
2. Aurora, Mati y Lilo necesitan saber cuántos elementos tienen en la cocina. Ayúdalos a contar cuántos hay de cada tipo. Escribe el resultado en el recuadro que corresponda.

1

4

3

5

2

0

1

5

3

2

2

2
 4
 5
 4
 5
 1

Indicador de evaluación

Completa secuencias numéricas ascendentes hasta 5.

Niveles de logro

C: Relaciona las cantidades con el número que corresponde en ambas actividades.

IM: Relaciona la mitad de las cantidades presentes en la página con el número que corresponde.

I: Relaciona menos de la mitad de las cantidades presentes en la página con el número que corresponde.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño la actividad; si es necesario, oculte la actividad 2. De una indicación a la vez, preguntando: *¿Cuántos cucharones hay? ¿Cuál de las tarjetas tiene el número correcto?* Invite al niño a pintar. Realice lo mismo para los otros conjuntos.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte: *¿En qué parte de la casa están Aurora, Mati y Lilo?, ¿qué utensilios de cocina observas?* Invite al niño a observar la tabla y a buscar los elementos en orden, comenzando con el uslero. Si es necesario, puede marcar los elementos que vaya encontrando para no volver a contarlos.

Extensión

- **Actividad 2.** Invite al niño a pensar en algunos utensilios que no estén en la imagen, por ejemplo: cucharas, cuchillos, platos, etc. y pídale que los dibuje en la imagen para luego contarlos y agregarlos a la tabla.

Concepto de aprendizaje: números ordinales

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: números ordinales

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: carteles con números ordinales 1º, 2º y 3º. Un lápiz, un libro y un estuche.

Lugar: patio.

Invite a los niños a hacer grupos de tres integrantes. Pida a cada grupo que pase adelante y se forme, mirando todos sus integrantes hacia el mismo lado, frente a usted. A cada niño debe entregarle un cartel que diga 1º, 2º y 3º de acuerdo al orden en que está cada uno.

A cada niño puede entregar un elemento; por ejemplo, al primero le puede entregarle un lápiz; al segundo, un libro y, al tercero, un estuche. Puede dar la siguiente indicación a todo el curso para que todos participen: *Le debo entregar este lápiz al primero de la fila, ¿quién es el primero?*

Una vez que tengan identificado al primer niño de la fila, realice las mismas preguntas con el segundo niño: *Debo entregar este libro al segundo de la fila, ¿quién es el segundo?*

Luego, realice las mismas preguntas para el tercero de la fila: *Debo entregar este estuche al tercero de la fila, ¿quién es el tercero?*

Puede ir variando la actividad con cada grupo. Por ejemplo:

-Invite a otros tres niños a pasar adelante con los carteles de número ordinal y pida a un compañero que le entregue el lápiz al niño que está primero en la fila; el libro, al niño que está segundo en la fila y, el estuche, al que está tercero en la fila.

-También puede ordenar a tres niños en fila y pedirle a un voluntario del curso que le entregue el cartel con el número ordinal que le corresponde a cada niño de la fila, según su ubicación en ella.

-Otra opción es señalar al curso que a cada niño se le entregará un lápiz de acuerdo a la ubicación que tiene cada uno en la fila: *¿A quién le debo entregar este primer lápiz? ¿A quién le debo entregar este segundo lápiz? ¿A quién le debo entregar este tercer lápiz?*

Puede ir realizando diversas actividades con cada grupo de tres niños para que, así, puedan experimentar diversas situaciones con los tres números ordinales.

Juego grupal: números ordinales

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: canción "Al son del cocodrilo".

Lugar: patio.

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

Letra de la canción es:

*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. Puede realizar las siguientes preguntas orientadoras: *¿Qué animal imitaron primero?, ¿cuál fue el segundo 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.

Solución página 125

Objetivo específico

Relacionar la posición de elementos en una fila con los números ordinales que les corresponde.

Habilidades cognitivas

• identificar • enumerar • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué animales ves en la actividad 1?, ¿cuántos hay en la fila? Repita las mismas preguntas para las actividades 2, 3 y 4.

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál loro pintaste en la primera actividad?
- Actividad 2. ¿Cuál elefante pintaste en la segunda actividad?
- Actividad 3. ¿Cuál pulpo pintaste en la tercera actividad?
- Actividad 4. ¿Qué animal pintaste en esta actividad? ¿Qué animal encerraste? ¿Qué animal tachaste?, ¿en qué lugar de la fila estaba cada uno?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué nos indican los números en esta actividad, orden o cantidad?

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**.



Indicador de evaluación

Relaciona la posición de elementos en una fila con los números ordinales que les corresponden.

Niveles de logro

C: Relaciona correctamente la posición de los animales con los números ordinales que les corresponde en todas las actividades.

IM: Relaciona correctamente la posición de los animales con los números ordinales que les corresponden, al menos, en dos actividades o solo en la actividad cuatro.

I: Relaciona correctamente la posición de los animales con los números ordinales que les corresponde en solo una actividad o no los relaciona correctamente.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Dé una indicación a la vez, comience preguntando *¿Qué animales están en la fila? ¿Cuál es el primer loro?* Invite al niño a indicar con su dedo índice y luego pintar.
- **Actividad 2, 3 y 4.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

- **Actividad 1.** Pregunte al niño por otras ubicaciones: *¿Qué loro está último en la fila?*
- **Actividad 2.** *¿Qué elefante está primero en la fila?*
- **Actividad 3.** *¿Qué pulpo está segundo en la fila?*

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 6

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: no necesita material.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños y niñas a ubicarse de pie formando un círculo. Señale a los niños hasta qué número van a contar. Por ejemplo: Si señala que contarán hasta el número 6, elija a un niño que esté al lado de usted para que comience a contar, partiendo por él, y siga contando a los compañeros que están a su lado, hasta enumerar 6. Todos los niños que hayan sido numerados se sientan en el suelo.

Luego, se comienza del 1 nuevamente, partiendo del niño que se encuentra al lado del niño sentado que fue numerado con el 6. Así continúan numerándose hasta llegar nuevamente al 6. El juego finaliza cuando queda sólo un niño de pie.

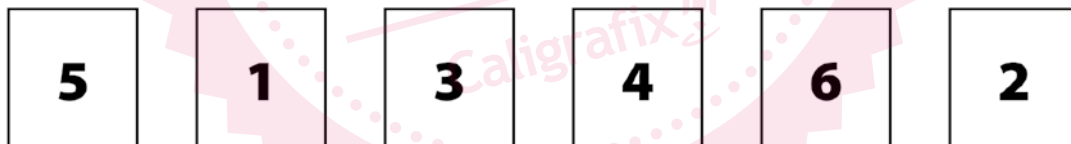
Puede realizar el mismo juego con diferentes números.

Juego grupal: número 6

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: carteles con números del 1 al 6.

Lugar: patio.



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



Pegue los carteles con números del 1 al 6 en alguna pared del patio, separados y en desorden.

Entregue un cartel colgante a cada niño y pídale 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 los niños estén preparados, dé 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.

Puede repetir varias veces la actividad para que se intercambien los carteles con cantidades y cada niño tenga la oportunidad de trabajar con todos los números.

Solución página 126

Objetivos de aprendizaje Nº 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 6 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿qué forma tiene el 6? ¿Cuántas suricatas hay en el conjunto? ¿Qué piensas que se debe hacer con el número 6?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos elefantes hay?, ¿cuántos crees que hay que pintar?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número rellenaste?, ¿cuántos elementos representa el número 6?

- Actividad 2. ¿Cuántos elefantes pintaste?, ¿por qué?

Número y cantidad: 6

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

1

El 6 representa seis elementos.

2

Marcador página 126

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 6 y contar hasta seis.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 6 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 6 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 6, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 6 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número seis representa seis elementos y pregunte: *¿Cuántas suricatas hay en el conjunto?* Para rellenar el número, invite al niño a elegir un material de su agrado.

- **Actividad 2.** Cuente los elefantes en voz alta y pregunte: *¿Hay seis elefantes?, ¿los debes pintar todos?, ¿cuántos vas a pintar?* Si considera que deben pintar demasiado, invite al niño tachar seis.

Extensión

Invite al niño a revisar su estuche y a formar grupos de seis lápices.

Solución página 127

Objetivos de aprendizaje N° 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 6.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número seis?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?, ¿desde dónde debes comenzar a trazar el número?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?, ¿qué número está antes del 6?, ¿qué número está después del 6?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el seis, recta o curva?

Preguntas metacognitivas

Si tengo palitos de helado, ¿con cuántos palitos represento el 6?

Escritura del número 6

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

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 6.

2. Repasa con tu dedo índice el número 6, siguiendo la dirección de las flechas. Traza la línea punteada.

3. Escribe el número 6, siguiendo las líneas punteadas.

Marcador página 127

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 6.

Niveles de logro

C: Identifica el 6 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 6, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 6 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad; si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades 2 y 3. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 6?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, dónde está el número 6 y, una vez que lo reconozca, pídale pintar el carro donde está el número 6.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 6. Antes de escribir el número 6 siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 6.

Extensión

Entregue al niño una hoja blanca y diversos materiales que le permitan representar el 6 (puede ser lana, plastilina o papeles de diferentes colores). Luego, pida al niño que pegue el número 6 que formó en la hoja blanca. Recuerde ir variando los materiales que ofrece al niño para formar los números que está trabajando.

Caligrafix

Solución página 128

Objetivos de aprendizaje N° 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Componer el número 6 a partir del conteo de elementos.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántas piezas hay pintadas en el bloque?, ¿cuántas piezas crees que debes pintar en el resto de los bloques?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿qué debes hacer para que las tarjetas queden con seis puntos?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántas piezas pintaste en cada bloque? ¿Cómo supiste cuantas pintar?
- Actividad 2. ¿Cuáles tarjetas uniste?, ¿qué cantidad formaste al unir las tarjetas?, ¿qué combinaciones usaste para formar la cantidad de 6 puntos?, ¿cómo lo hiciste?, ¿en qué te fijaste?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?

Conteo y composición del número 6

1. ¿Cuántas piezas pintadas hay en el bloque? Pinta **seis** piezas en cada uno. Sigue el ejemplo.
2. Une las parejas de tarjetas para formar **seis** puntos.

Box 1: Four blocks of 6 cubes each. The first block is red with 6 white circles. The second block is green with 6 white circles. The third block is blue with 6 white circles. The fourth block is white with 6 white circles. A paintbrush icon is in the top right corner.

Box 2: A matching exercise. On the left, there are four green cards with yellow dots: a 2x2 square, a 2x3 rectangle, a 3x2 rectangle, and a 3x3 square. On the right, there are four green cards with yellow dots: a 1x1 square, a 2x2 square, a 2x3 rectangle, and a 3x2 rectangle. Lines connect the cards to form pairs that total 6 dots. A paintbrush icon is in the top right corner.

Indicador de evaluación

Compone el número 6 contando las cantidades de elementos que lo forman.

Niveles de logro

C: Compone el número solicitado en ambas actividades.

IM: Compone el número solicitado solo en una de las actividades.

I: No compone el número solicitado en las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Cuántos bloques hay?* Muestre el bloque que está pintado y pregunte: *¿Cuántas piezas tiene pintado este bloque?* Antes de pintar, pida al niño que muestre, con su dedo índice, las seis piezas que pintará.

- **Actividad 2.** Muestre únicamente la primera columna de tarjetas y oculte las opciones del lado derecho para evitar distracciones. Explique al niño que todas las tarjetas deben tener seis puntos, pero que están incompletas. Saque seis lápices del estuche del niño y pídale que los cuente uno por uno señalándolos con su dedo. Una vez contados, muestre la primera tarjeta y pregunte: *¿Cuántos puntos tiene esta tarjeta?* Permita que el niño los cuente señalándolos con el dedo. Luego pídale que tome, de los seis lápices, la misma cantidad que ve en la tarjeta.

Después pregunte: *Si ya usamos estos lápices, ¿cuántos nos quedan para completar seis?* Invite al niño a contar los lápices que sobraron. Explique que esa cantidad es la que falta para completar los seis puntos.

Ahora muestre las tarjetas del lado derecho y pregunte: *¿Cuál de estas tarjetas completo seis puntos?* Pídale que señale la tarjeta correcta y que una ambas con una línea. Repita el mismo procedimiento con las demás tarjetas.

Extensión

Invite al niño a trabajar con material concreto como bloques o cubos unifix. Solicite realizar todas las combinaciones posibles para formar el 6; si lo desea, puede entregar una hoja para que represente de manera pictórica las combinaciones que hace con material concreto.

Solución página 129

Objetivo específico

Relacionar cantidades al número que le corresponde.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué aves ves en la actividad 1?, ¿cuántos huevos tiene cada animal?
- Actividad 2. ¿Qué número ves?, ¿cuántas aves tiene cada conjunto? ¿Qué crees que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué hiciste para que cada ave tuviera tres huevos?
- Actividad 2. ¿Qué número uniste al conjunto de loros?, ¿qué número uniste al conjunto de picaflores?, ¿qué número uniste al conjunto de tucanes?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿fue fácil o difícil?, ¿qué hiciste cuando faltaban huevos?, ¿qué hiciste cuando sobraban huevos?

Conteo hasta el 6

1. Cada ave debe tener **tres** huevos. Dibuja los huevos que faltan y tacha los que sobran.
2. Une cada número al conjunto de aves que corresponde.

1

2

6

5

4

Indicador de evaluación

Relaciona cantidades con el número que les corresponde.

Niveles de logro

C: Relaciona las cantidades con el número que les corresponde en ambas actividades.

IM: Relaciona las cantidades con el número que les corresponde solo en una de las actividades.

I: No relaciona las cantidades con el número que les corresponde.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad y dé una indicación a la vez. Por ejemplo, apunte a la gallina y diga: *La gallina debe tener 3 huevos, ¿cuántos tiene?* Invite al niño a contar. *La gallina tiene más huevos, ¿qué debes hacer para que tenga tres, tachar o dibujar más huevos?* Realice lo mismo para los otros animales.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué números ves?* Ahora, muestre el cuadro con loros y pregunte: *¿Cuántos loros hay?* Pida al niño que los cuente y pregúntele: *¿Con cuál número los debo unir?* Realice lo mismo para las otras aves.

Extensión

- **Actividad 2.** Invite al niño a observar la actividad y pregunte: *¿Cuántos loros faltan para que ese conjunto tenga seis?* *¿Cuántos picaflores faltan para que ese conjunto tenga seis?* Puede plantear situaciones hipotéticas o bien dibujarlas en la pizarra e invitar a resolverlas realizando cálculo mental.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

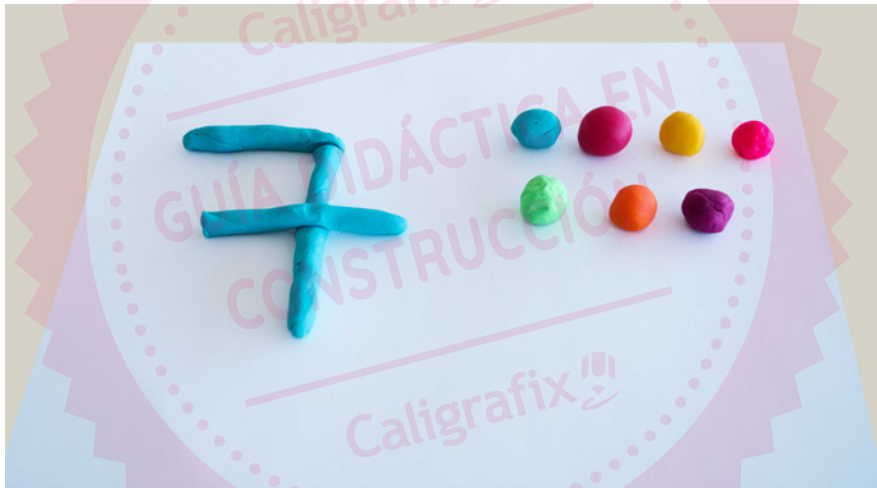
Actividad grupal e individual: número 7

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: plastichinas de variados colores y una hoja de block para cada niño.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a moldear el número 7, utilizando plastichina, y colocarlo sobre una hoja de block. Luego, pídales moldear bolitas de plastichina, cada una de un color distinto, para representar la cantidad 7 y pegarlas sobre la hoja de block.



Actividad grupal e individual: número 7

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: elementos para realizar conteo con material concreto (piedras, bolitas, palitos de helado, bombillas, etc.).

Lugar: sala de clases.

Formen grupos de cuatro niños por mesa y entregue a cada grupo 30 piezas de material.

Indique las cantidades que cada niño debe sacar para formar su conjunto. Luego, cada grupo debe contar cuántos elementos quedaron fuera de los conjuntos. En algunos casos, puede que no sobren elementos.

Puede repetir la actividad las veces que lo considere necesario; para esto, pida a los niños desarmar los conjuntos y juntar el material, para luego formar los conjuntos con la cantidad que usted señale. También puede pedir a los mismos niños que propongan números para formar los conjuntos.

Las cantidades pueden ir variando según el rango numérico trabajado.

Solución página 130

Objetivos de aprendizaje Nº 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 7 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿cómo es el 7?, ¿cuántos osos panda hay en el conjunto?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿qué número debes escribir en el recuadro?, ¿cómo lo supiste?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número rellenaste?, ¿cuántos elementos representa el número 7?

- Actividad 2. ¿Qué número escribiste en el recuadro del conjunto?, ¿por qué?

Número y cantidad: 7

1. Rellena con material a elección el número 7.

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

Actividad 1: El 7 representa siete elementos.

Actividad 2: 7

Marcador página 130

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 7 y contar hasta siete.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 7 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 7 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 7, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 7 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

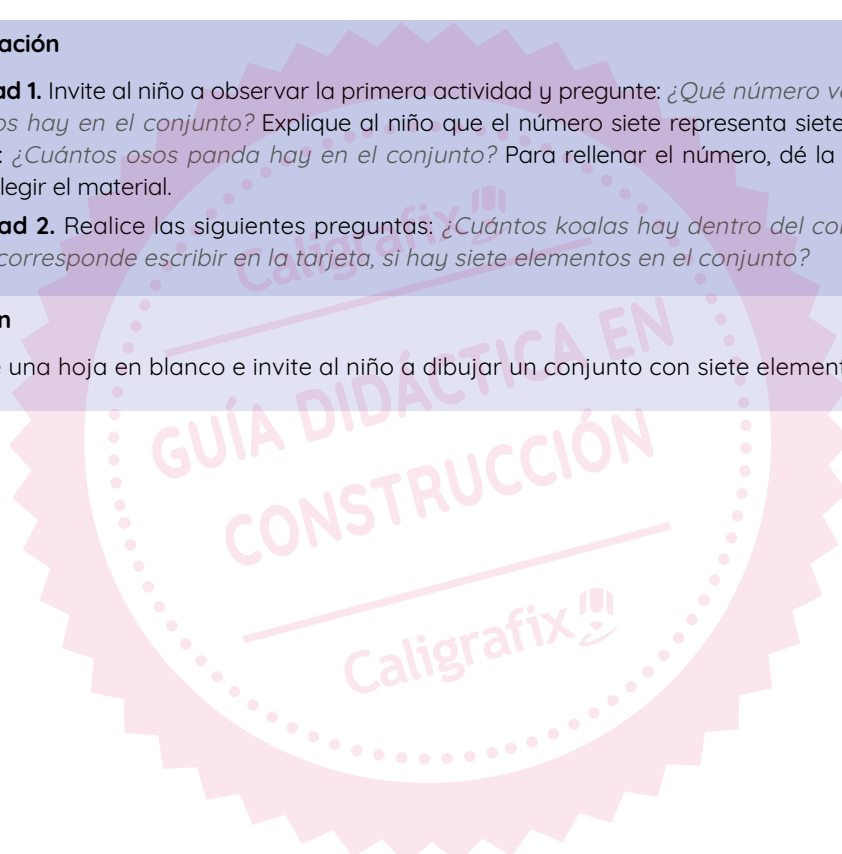
Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número siete representa siete elementos y pregunte: *¿Cuántos osos panda hay en el conjunto?* Para rellenar el número, dé la posibilidad al niño de elegir el material.

- **Actividad 2.** Realice las siguientes preguntas: *¿Cuántos koalas hay dentro del conjunto?, ¿qué número corresponde escribir en la tarjeta, si hay siete elementos en el conjunto?*

Extensión

Entregue una hoja en blanco e invite al niño a dibujar un conjunto con siete elementos.



Solución página 131

Objetivos de aprendizaje Nº 7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 7.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número siete?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?, ¿qué número está antes del 7?, ¿qué número está después del 7?, ¿qué cantidad representa este número?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el siete, recta o curva?, ¿cuántas líneas rectas realizaste para graficar el 7?, ¿cuántas líneas curvas?

Escritura del número 7

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

Marcador página 131

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 7.

Niveles de logro

C: Identifica el 7 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 7, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 7 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad; si es necesario, oculte con una hoja blanca las siguientes actividades. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 7?* Invite al niño a indicar con su dedo índice dónde está el número 7. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 7.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 7. Entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número y, luego, pueda trazar sobre la línea punteada. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 7.

Extensión

Entregue tiras de papel lustre o cartulina de diferente longitud y de un ancho que no exceda 1 cm; una hoja blanca y pegamento. Invite al niño a formar el número siete con las tiras de papel, una vez que usted lo haya revisado, pídale que lo pegue sobre una hoja blanca y dibuje siete elementos para representar su cantidad.

Solución página 132

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Componer el número 7 a partir del conteo de elementos.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar • reproducir

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la actividad?, ¿son todas la flores iguales?, ¿en qué se parecen?, ¿todas tienen la misma cantidad de pétalos?, ¿en qué se diferencian?, ¿qué debes hacer para que todas las flores queden con siete pétalos?

Preguntas de cierre

¿Cuántos pétalos dibujaste en la flor con macetero azul?, ¿en qué flor dibujaste más pétalos? ¿Cómo supiste cuántos pétalos le faltaban a cada flor?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿en todas las flores dibujaste la misma cantidad de pétalos para completar 7?, ¿qué fue lo más fácil?, ¿qué fue lo más difícil?

Composición del número 7

- Cuenta los pétalos de cada flor. Dibuja y pinta los pétalos que le faltan a cada una para que tenga 7. ¿Cuántas flores hay?



Indicador de evaluación

Compone el número 7 contando las cantidades de elementos que lo forman.

Niveles de logro

C: Compone el número solicitado en todas la flores.

IM: Compone el número solicitado en, al menos, cuatro flores.

I: Compone el número solicitado en menos de cuatro flores.

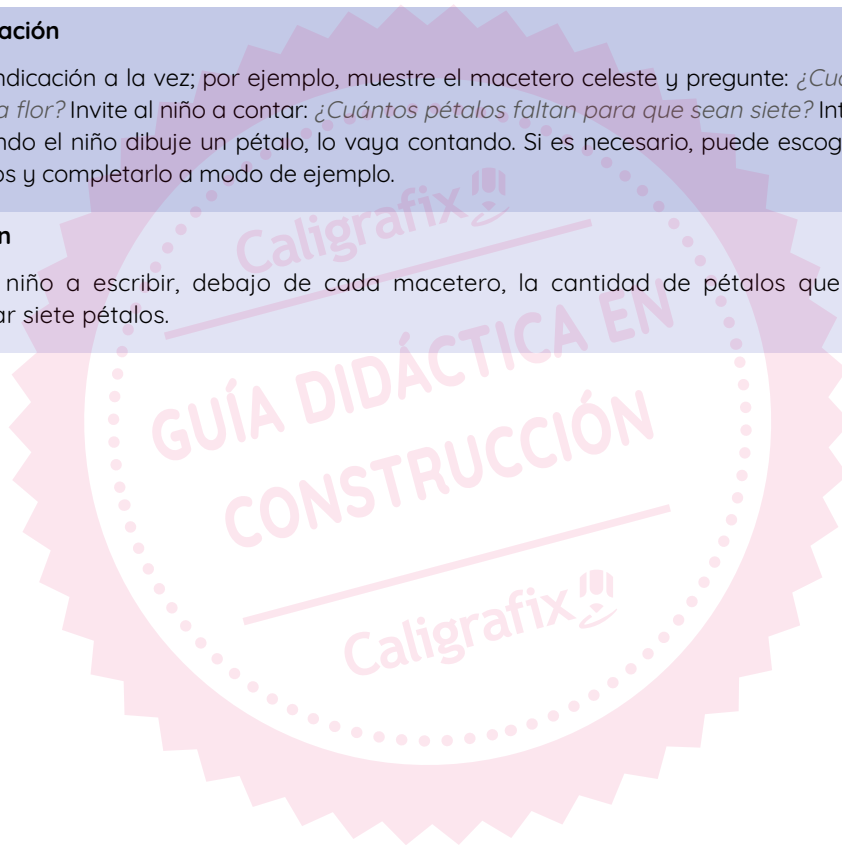
Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Dé una indicación a la vez; por ejemplo, muestre el macetero celeste y pregunte: *¿Cuántos pétalos tiene esta flor?* Invite al niño a contar: *¿Cuántos pétalos faltan para que sean siete?* Intencione para que, cuando el niño dibuje un pétalo, lo vaya contando. Si es necesario, puede escoger uno de los maceteros y completarlo a modo de ejemplo.

Extensión

Invite al niño a escribir, debajo de cada macetero, la cantidad de pétalos que dibujó para completar siete pétalos.



Solución página 133

Objetivo específico

Identificar números hasta el 7 y relacionar número y cantidad.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿en que te debes fijar para pintar el paisaje?, ¿qué color tiene cada número?

- Actividad 2. ¿Qué animales ves en la actividad 2?, ¿qué colores tienen los dinosaurios?, ¿cómo crees que se debe completar la tabla?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué números encontraste en la imagen?, ¿qué colores utilizaste?, ¿cómo pintaste la imagen?, ¿en qué te fijaste para realizar la actividad?

- Actividad 2. ¿Cómo completaste la tabla?, ¿cuántos dinosaurios naranjas hay?, ¿cuántos dinosaurios rojos?, ¿cuántos dinosaurios verdes?, ¿cuántos dinosaurios azules?, ¿de cuáles dinosaurios hay más?, ¿de cuáles dinosaurios hay menos?

Relación número-cantidad hasta el 7

1. Pinta el dibujo según la clave de color.
2. Cuenta los dinosaurios de cada color y escribe el número en la tabla.

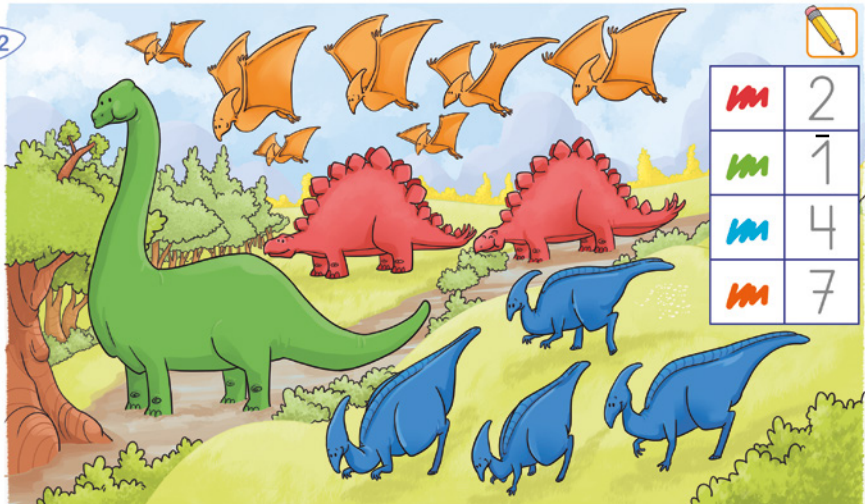
1





1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

2





	2
	1
	4
	7

Indicador de evaluación

Identifica números hasta el 7 y los relaciona con su cantidad.

Niveles de logro

C: Identifica todos los números que observa y los relaciona con su cantidad, según corresponda.

IM: Identifica todos los números que observa pero no los relaciona con su cantidad o viceversa.

I: No identifica los números que observa ni los relaciona con su cantidad.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué observas en la imagen?, ¿qué nos indican los números?* Muestre la tabla y pregunte: *¿De qué color hay que pintar el número 1?* (pregunte por cada número). Pida al niño pintar las imágenes siguiendo el orden que indica la tabla.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué observas en la imagen?, ¿son todos los dinosaurios del mismo color?, ¿cuántos hay de cada tipo?* Indique la tabla y pregunte: *¿Qué debes escribir?* Si es necesario, puede contar y escribir el número a modo de ejemplo en un color (verde).

Extensión

- **Actividad 2.** Invite al niño a identificar las cantidades que no se usaron en la actividad (3, 5 y 6). Pídale que elija una, que dibuje esa cantidad de dinosaurios y los pinte de un color que no esté en la tabla como, por ejemplo, el amarillo. Se sugiere que el niño realice esta actividad en una hoja aparte.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Actividad grupal e individual: número 8

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: vasos plásticos (8 por grupo) y elementos para realizar conteo con material concreto (piedras, bolitas, palitos de helado, etc.).

Lugar: sala de clases o patio.

Forme grupos de cuatro niños por mesa. Entregue los materiales a cada grupo: 40 elementos concretos para conteo y 8 vasos plásticos numerados del 1 al 8.



Explique a los niños que deberán contar los elementos y poner la cantidad que indica cada vaso (a cada niño le corresponden dos vasos).

Una vez terminada la actividad, revise con los niños, contando los elementos de cada vaso.

Solución página 134

Objetivos de aprendizaje Nº7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 8 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿cómo es el 8?, ¿qué cantidad representa este número?, ¿cuántos canguros hay en el conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos pumas hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste?, ¿cuántos elementos representa el número 8?
- Actividad 2. ¿Cuántos pumas tachaste?, ¿por qué?

Número y cantidad: 8

1. Pinta con marcadores el número 8.
2. Tacha **ocho** pumas.

1

El 8 representa ocho elementos.

2

Marcador página 134

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 8 y contar hasta ocho.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 8 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 8 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 8 pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 8 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número ocho representa ocho elementos y pregunte: *¿Cuántos canguros hay en el conjunto?* Para rellenar el número, invite al niño a escoger el material que más le acomode.

- **Actividad 2.** Cuente los pumas en voz alta y pregunte: *¿Hay ochos pumas?, ¿los debes marcar todos?, ¿cuántos vas a marcar?* Invite al niño a marcar ocho.

Extensión

Invite al niño a buscar en la sala ocho elementos y ponerlos sobre su mesa. Pida al niño que los cuente.



Solución página 135

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 8 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

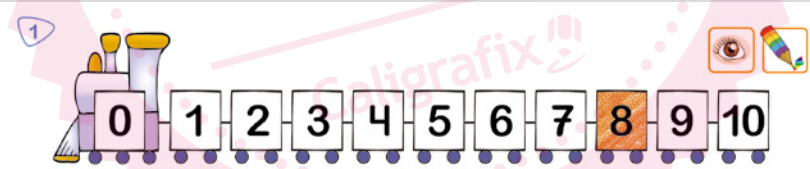
- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número ocho?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

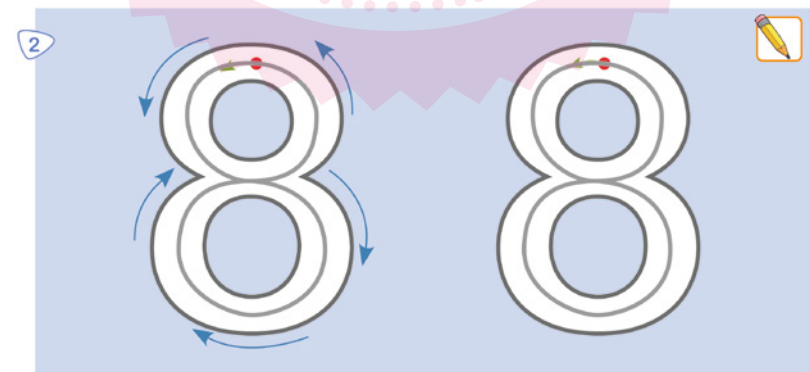
- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren?, ¿qué número está antes del 8?, ¿cuál viene después del 8?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el ocho, recta o curva?, ¿qué cantidad representa el 8?

Escritura del número 8

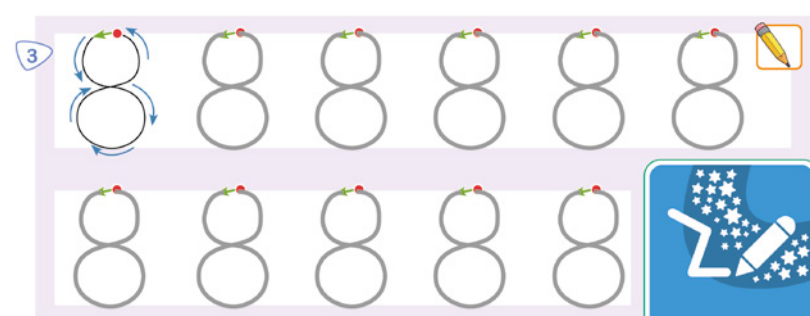
1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 8.
2. Repasa con tu dedo índice el número 8, siguiendo la dirección de las flechas. Traza la línea punteada.
3. Escribe el número 8, siguiendo las líneas punteadas.



1



2



3



Marcador página 135

Marcador motivacional

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 8.

Niveles de logro

C: Identifica el 8 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 8, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 8 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad; si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades 2 y 3. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 8?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice donde está el número 8. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 8.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar, con el dedo índice, el número 8. Antes de escribir el número 8 siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 8.

Extensión

Entregue el 8 en formato de hoja de bloc grande; disponga de autos en miniatura, de manera que el niño haga el trayecto del 8 respetando la direccionalidad del número. Permita que practique en este formato, primero, y, luego, entregue una hoja para que represente de manera gráfica el número. Esta actividad podría ser trabajada de manera grupal, siempre que los grupos no excedan los cuatro niños.

Caligrafix

Solución página 136

Objetivo específico

Relacionar el número 8 con la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántos collares hay?, ¿todos tienen la misma cantidad de perlas?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántas pulseras hay?, ¿cuántas perlas tiene la primera pulsera?, ¿cuántas perlas tiene la segunda pulsera?, ¿cuántas perlas tiene la tercera pulsera?, ¿qué debes hacer para que cada pulsera tenga ocho perlas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuáles collares pintaste? ¿Cuántos collares tienen ocho perlas?

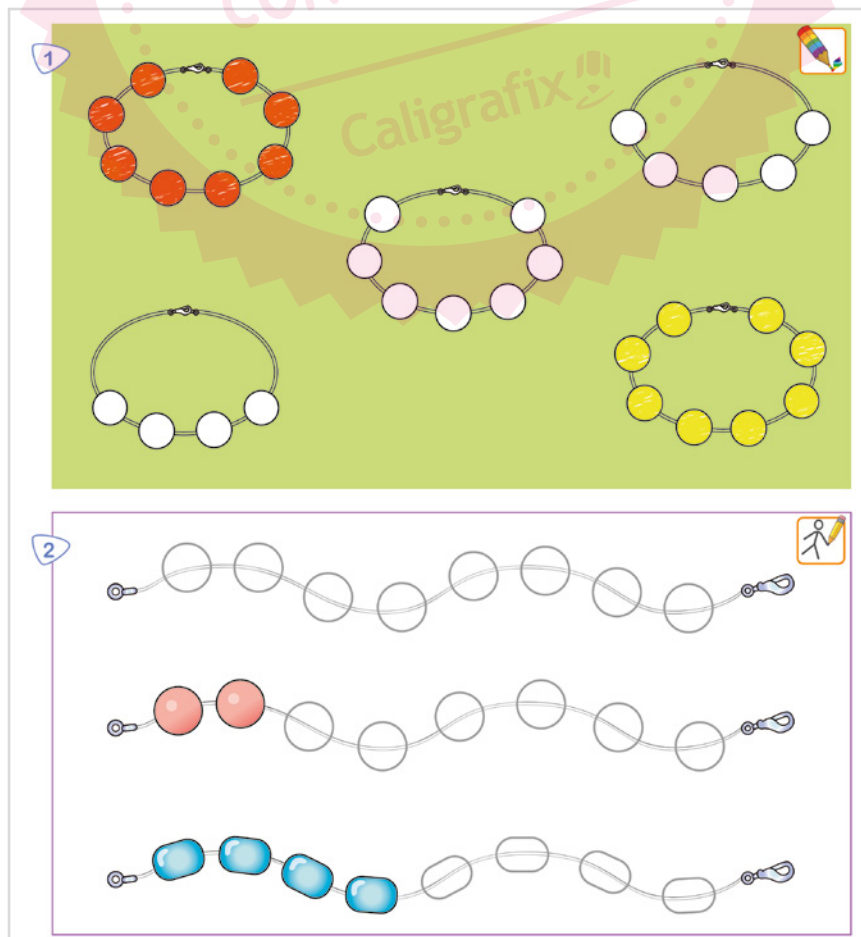
- Actividad 2. ¿Cuántas perlas dibujaste en la primera pulsera? ¿Cuántas perlas dibujaste en la segunda pulsera para completar las ocho perlas? ¿Cuántas perlas dibujaste en la tercera pulsera para completar las ocho perlas?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste para saber cuántas perlas faltaban? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Conteo hasta el 8

1. Pinta los collares que tienen **ocho** perlas.
2. Dibuja y completa los collares para que tengan **ocho** cuentas cada uno.



Indicador de evaluación

Relaciona el número 8 con la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Relaciona número y cantidad en todas las actividades.

IM: Relaciona número y cantidad en una actividad o solo en algunas de cada actividad.

I: No relaciona número y cantidad en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué ves en la imagen?* explique al niño que buscarán solo los collares con ocho perlas. Dé una indicación a la vez, mostrando un collar y preguntando: *¿Cuántas perlas tiene?* Cuando encuentre un collar con ocho perlas invite, al niño a pintarlo.

- **Actividad 2.** Muestre al niño la actividad y explique que, al igual que los collares, las pulseras deben tener ocho perlas. Dé una indicación a la vez y pregunte: *¿Cuántas perlas hay?, ¿cuántas debes dibujar para completar ocho?* Invite al niño a dibujar las perlas y, una vez que estén dibujadas, pídale que las pinte.

Extensión

Entregue al niño una lana y trozos pequeños de bombillas e invítelo a crear una pulsera o un collar usando solo ocho trozos de bombillas.

Solución página 137

Objetivo específico

Relacionar números hasta el 8 con las cantidades que representan.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • contar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Cuántos sacos ves en la actividad 1?, ¿qué contiene cada saco?, ¿cuántas papas tiene el saco?, ¿cuántas zanahorias tiene el saco?, ¿cuántas cebollas tiene el saco?, ¿qué número indica cada tarjeta?, ¿debes pintar todas las papas/zanahorias/cebollas?, ¿por qué?

- Actividad 2. ¿Qué animales observas en la segunda actividad?, ¿qué hay en el agua?, ¿qué deben hacer las ranitas?, ¿pueden saltar sobre cualquier piedra?, ¿en qué te debes fijar para que la rana atraviese el río?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántas papas pintaste?, ¿cuántas zanahorias pintaste?, ¿cuántas cebollas pintaste?

- Actividad 2. ¿Sobre qué piedras saltó la rana verde?, ¿sobre qué piedras saltó la rana amarilla?, ¿Sobre qué piedras saltó la rana roja?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? Además de seguir las instrucciones ¿En qué te fijaste para realizar las actividades?

Relación número-cantidad hasta el 8

1. Pinta la cantidad de elementos que indica la tarjeta.
2. Ayuda a cada ranita a cruzar el río saltando solo por las piedras que tienen la misma cantidad de puntos que ella. Deben llegar al tronco que tiene su número. ¡Fíjate en el ejemplo!



Indicador de evaluación

Relaciona números hasta el 8 con las cantidades que representan.

Niveles de logro

C: Relaciona los números y sus cantidades en ambas actividades.

IM: Relaciona los números y sus cantidades solo en una de las actividades.

I: No relaciona los números y sus cantidades en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño la actividad y dé una indicación a la vez, preguntando: *¿Qué alimento tiene este saco?, ¿cuántos hay?, ¿cuántos me indica la tarjeta que debo pintar?* Antes de pintar, pida al niño que cuente, indicando con su dedo índice, la cantidad.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte, apuntando una rana a la vez: *¿Cuántos puntos tiene esta rana?, ¿sobre qué piedras puede saltar?* Si es necesario pida al niño que marque con el color de la rana las piedras que tienen la cantidad, para que al unir, no confunda las piedras.

Extensión

- **Actividad 1.** Pida al niño que cuente los elementos que no se pintaron y escriba la cantidad debajo de la tarjeta.

- **Actividad 2.** Invite al niño a contar los puntos que tiene cada rana y escribir el número al lado de cada una. Luego, pida al niño contar las piedras por las que saltó cada rana.

Concepto de aprendizaje: secuencias numéricas ascendentes y descendentes

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N° 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Actividad grupal e individual: secuencias numéricas

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: tarjetas del tamaño de una hoja carta con los números del 0 al 8 (1 set para cada grupo de niños, idealmente de un color diferente cada set).

Lugar: patio o sala de clases.

Muestre a los niños, una a una, las tarjetas de un set, pero en desorden, pidiendo que nombren cada número que ven. Luego, divida a los niños en grupos de 9 y entrégueles un set de números a cada grupo, indicando que cada integrante debe hacerse cargo de ubicar una tarjeta. La tarea consiste en ordenar las tarjetas en secuencia ascendente o descendente del 0 al 8, de acuerdo a las instrucciones dadas. Primero, indique a los niños que las ordenen en secuencia ascendente y, luego, que lo hagan en secuencia descendente. Posteriormente, puede ir variando las instrucciones; por ejemplo: 2 grupos ordenan en secuencia ascendente y los otros, en secuencia descendente. En conjunto con los niños, vaya revisando el trabajo realizado por cada grupo.

Este mismo ejercicio se puede realizar con un rango numérico superior, agregando las tarjetas que correspondan.

Solución página 138

Objetivo específico

Completar secuencias numéricas ascendentes y descendentes.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • secuenciar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números tiene la secuencia?, ¿qué debes hacer para completar los recuadros?, ¿en qué te tienes que fijar?

- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿están completas las secuencias?, ¿qué números faltan para completar las diferentes secuencias?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número va antes del 3/5/1/7? ¿Qué número va después del 3/5/1/7?

- Actividad 2. ¿Con qué números completaste la secuencia de las nubes? ¿Con qué números completaste la secuencia de los hongos? ¿Con qué números completaste la secuencia de las flores?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendimos hoy con los números? ¿Fue fácil o difícil completar las secuencias? ¿Qué te ayudó a saber qué número seguía? ¿Cómo supiste qué número faltaba en la secuencia? ¿Los números iban creciendo o se iban haciendo más pequeños?

Secuencias numéricas ascendentes

1. Escribe el número que va antes y después en cada caso.
2. Escribe los números que faltan en cada secuencia.

1

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

2

3

4

4

5

6

0

1

2

6

7

8

2

1

2

3

4

4

5

6

7

8

4

5

6

7

Indicador de evaluación

Completa secuencias numéricas ascendentes y descendentes hasta el número 8.

Niveles de logro

C: Completa las secuencias de ambas actividades con los números que corresponde.

IM: Completa las secuencias de una actividad con los números que corresponde o completa solo con algunos números las secuencias de ambas actividades

I: No completa las secuencias con los números que corresponde en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño observar la actividad, comience mostrando la cinta numérica y pregunte: *¿Qué números ves?, ¿los puedes nombrar?* Dé una indicación a la vez, comenzando por el número 3. Pregunte: *¿Qué número es?, ¿cuál va antes del 3?* Invite al niño a observar la cinta numérica, puede guiarlo con el color. Pida al niño escribir el número que va antes; luego, continúe preguntando: *¿Qué número va después del 3?* Realice lo mismo para los otros números.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte, por ejemplo: *¿Qué tienen las nubes al centro?, ¿qué número va después del 1?* Una vez que el niño diga el 4, señálelo con su dedo y pregunte: *¿Qué número va después del 2?* Invítelo a observar la cinta numérica para ayudarlo. Si es necesario, muestre el 3 y señale en qué nube escribirlo. Continúe de la misma forma hasta completar la secuencia. Comente que estas secuencias van en orden ascendente, de menor a mayor. Invite al niño a completar las otras secuencias, una a una, siguiendo el ejemplo de la primera y, al completar cada, una pregunte: *¿Con qué números completaste la secuencia?*

Extensión

- **Actividad 2.** Pida al niño dibujar dos nubes más, una al principio y otra al final de la secuencia. Luego, solicite completar con los números que corresponden. Realice lo mismo con las flores.

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 9

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tizas, plasticina de colores, cartulinas y papel kraft (opcional).

Lugar: patio y sala de clases.

Muestre dos carteles, uno con el número 6 y otro con el número 9, y realice las siguientes preguntas: *¿Qué números tengo aquí?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿cuál es el mayor?, ¿cuál es el menor?*

Invite 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, entregue a cada niño una plasticina para formar el número 9 y la cantidad correspondiente de figuras. Finalmente, pídale pegarlo sobre una cartulina y compartir con el grupo qué número formaron y cuántas figuras colocaron.

Juego grupal: número 9

Tiempo estimado: 20 minutos

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

Lugar: dependencias del establecimiento.

Invite 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 registren las cantidades de objetos que observen durante su recorrido. Por ejemplo, si recorren su colegio, pueden dibujar en su cuaderno una ventana y, luego, escribir el número de ventanas que contaron. También pueden ser puertas, basureros, salas de clase, etc.

Una vez finalizado el recorrido, realice las siguientes preguntas: *¿Qué elementos encontraron?, ¿cuántos objetos encontraste de cada uno?, ¿qué números escribiste?*

Solución página 139

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 9 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • representar

Preguntas de inicio

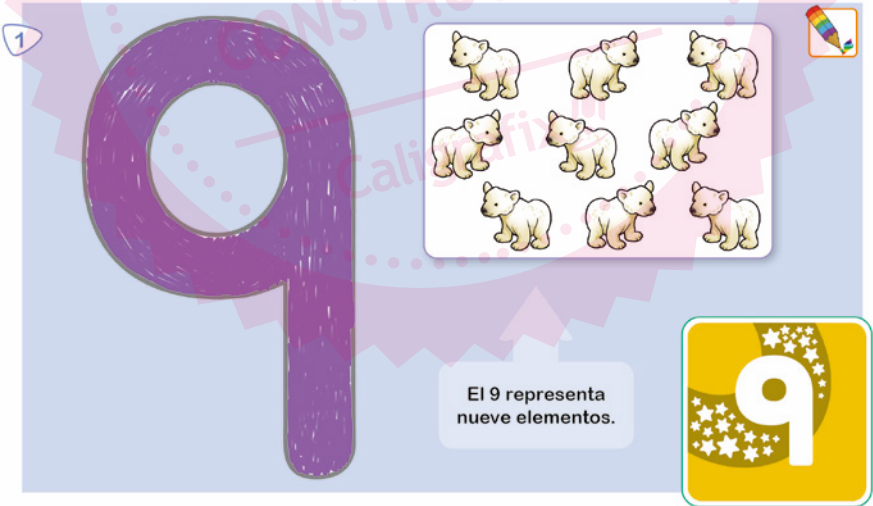
- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿cómo es su forma?, ¿qué cantidad representa? ¿Cuántos osos polares hay en el conjunto?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos osos pardos hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste?, ¿cuántos elementos representa el número 9?
- Actividad 2. ¿Cuántos osos pardos pintaste?, ¿por qué?

Número y cantidad: 9

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



1

El 9 representa nueve elementos.



2

Marcador página 139

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 9 y contar hasta nueve.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 9 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 9 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 9, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 9 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número nueve representa nueve elementos y pregunte: *¿Cuántos osos polares hay en el conjunto?* Para rellenar el número, invite al niño a elegir libremente el material.

- **Actividad 2.** Cuente los osos pardos en voz alta y pregunte: *¿Hay nueve osos pardos?, ¿los debes pintar todos?, ¿cuántos vas a pintar?* Si considera que deben pintar demasiado, invite al niño encerrar nueve.

Extensión

Invite al niño a contar 9 elementos (botones, piedras, cuentas), trasladando de un recipiente a otro.

Solución página 140

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 9.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número nueve?, ¿qué número está antes del 9?, ¿qué número está después del 9?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren? ¿Cómo supiste cuál era el número 9?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el nueve, recta o curva? ¿Por dónde empezaste a recorrer el número 9?

Escritura del número 9

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

Activity 1: A train with 11 cars numbered 0 to 10. The car with the number 9 is highlighted in orange. Icons of a paintbrush and an eye are shown.

Activity 2: Two large number 9s on a blue background. Arrows indicate the stroke direction: a counter-clockwise circle followed by a vertical line down. A red dot marks the starting point. A pencil icon is shown.

Activity 3: Two rows of dotted number 9s for tracing. The first row has 6 numbers, and the second row has 5. A pencil icon is shown.

Marcador página 140

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 9.

Niveles de logro

C: Identifica el 9 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 9, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 9 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad. Si es necesario, oculte con una hoja blanca las actividades 2 y 3. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 9?* Invite al niño a indicar con su dedo índice donde está el número 9. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 9.

- **Actividad 2 y 3.** Pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar con el dedo índice el número 9. Antes de escribir el número 9 siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número.

Extensión

Entregue al niño una hoja blanca y otro material para formar el número 9, por ejemplo: lana, plastilina o papeles de diferentes colores. Luego, pida al niño que pegue el número 9 que formó en la hoja blanca. Recuerde ir variando los materiales que ofrece al niño para formar los números que está trabajando.

Solución página 141

Objetivo específico

Asociar número y cantidad del 0 al 9.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántas piedras lleva cada vagón?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos trenes hay?, ¿qué tienen las ruedas de los trenes?, ¿qué debes hacer en los vagones?, ¿en qué te tienes que fijar para completar los vagones?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué vagón encerraste?
- Actividad 2. ¿Cómo completaste los vagones de cada tren?, ¿qué tren tiene más vagones?, ¿cuántas secuencias en orden ascendente hay?, ¿cuántas en orden descendente?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿qué fue lo más fácil?, ¿qué fue lo más difícil?

Relación número-cantidad hasta el 9

1. Encierra el vagón que tiene **nueve** piedras.
2. Completa los vagones de cada tren con la cantidad de puntos que indica el número.

1

2

Indicador de evaluación

Asocia los números del 0 al 9 con su cantidad.

Niveles de logro

C: Asocia todos los números del 0 al 9 con su cantidad.

IM: Asocia solo algunos números del 0 al 9 con su cantidad.

I: No asocia los números del 0 al 9 con su cantidad.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre al niño la actividad y pregunte: *¿Cuántos vagones hay?* Invite al niño a buscar el vagón que tiene nueve piedras; cuente, uno a uno, hasta encontrar el indicado.
- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Cuántos trenes hay?, ¿qué tienen los trenes en sus ruedas?, ¿qué debes hacer en los vagones de cada tren?* Invite al niño a completar en orden, comenzando por el primer tren.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a dibujar, en los vagones, las piedras que faltan para completar nueve.
- **Actividad 2.** Pida al niño que dibuje, en el último tren, los vagones que alcancen en la hoja, con el número y la cantidad que corresponde a la secuencia numérica.

Solución página 142

Objetivo específico

Asociar número y cantidad del 0 al 9.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿qué vende Don Juanito?, ¿cómo puedes ayudar a Don Juanito a saber cuántos dulces tiene?

- Actividad 2. ¿Cuántos conjuntos hay en la actividad 2?, ¿qué elementos tiene cada conjunto?, ¿qué debes hacer para saber cuántos hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántos dulces de cada tipo tiene Don Juanito?, ¿de qué dulce tiene menos?, ¿de qué dulce tiene más?

- Actividad 2. ¿Cuántos huevos de chocolate hay? ¿Cuántos conejos de chocolate hay?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué hiciste para saber la cantidad de cada dulce?

Relación número-cantidad hasta el 9

1. Don Juanito necesita saber cuántos dulces tiene en su almacén. Ayúdalo contando cada grupo de dulces y escribe el número en las etiquetas que corresponden.
2. Cuenta los elementos de cada conjunto y escribe el número en el recuadro.

1

2

Marcador página 142

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en contar objetos y relacionar la cantidad con el número correspondiente.

Habilidades trabajadas

Reconocer - Contar - Relacionar



Indicador de evaluación

Asocia cantidades del 0 al 9 con su respectivo número.

Niveles de logro

C: Asocia cantidades del 0 al 9 con sus respectivos números en ambas actividades.

IM: Asocia cantidades del 0 al 9 con sus respectivos números en una actividad o solo en la mitad de los ejercicios de cada actividad.

I: No asocia cantidades del 0 al 9 con sus respectivos números o solo lo hace en menos de la mitad de los ejercicios de cada actividad.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué observas en la imagen?, ¿qué vende Don Juanito?* Invite al niño a observar la tabla y a buscar los elementos en orden. Si es necesario, puede marcar los dulces que vaya encontrando para no volver a contarlos.

- **Actividad 2.** Muestre un conjunto a la vez y pregunte: *¿Cuántos huevos hay?, ¿qué debes escribir en el recuadro?* Si es necesario, puede ir marcando los huevos que cuenta para no volver a contarlos. Realice lo mismo para el otro conjunto.

Extensión

Invite al niño a pensar en dos tipos de dulces que no estén en la tienda de Don Juanito y pídale dibujar la cantidad de dulces y representarlo en las etiquetas de acuerdo a lo que dibujó.

Solución página 143

Objetivo específico

Completar secuencias numéricas ascendentes y descendentes.

Habilidades cognitivas

• identificar • secuenciar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿qué número debes escribir en cada caso, el que va antes o después?, ¿en qué te tienes que fijar para completar con el número que está antes?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿qué debes hacer para completar las imágenes?, ¿qué figura crees que se formará al unir los números?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número va antes del 1/5/8/3/7/9? ¿Cómo supiste cuál número iba antes?
- Actividad 2. ¿Qué figuras se formaron al unir los números?, ¿correspondía a tu idea inicial?

Preguntas metacognitivas

¿Aprendiste algo nuevo en esta actividad?, ¿qué aprendiste?, ¿cómo formaste las imágenes?, ¿qué orden tuviste que seguir?

Secuencias numéricas ascendentes hasta 9

1. Escribe el número que va antes en cada caso.
2. Une los números de las tres secuencias para completar las figuras. Luego, pinta 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

Indicador de evaluación

Completa las secuencias numéricas ascendentes y descendentes hasta el 9.

Niveles de logro

C: Completa las secuencias de ambas actividades con los números que corresponde.

IM: Completa las secuencias de una actividad con los números que corresponde o completa, solo con algunos números, las secuencias de ambas actividades.

I: No completa las secuencias con los números que corresponde en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño observar la actividad. Luego, muestre la cinta numérica y pregunte: *¿Qué números ves?, ¿los puedes nombrar?* Dé una indicación a la vez, comenzando por el número 1. Pregunte: *¿Qué número es?, ¿cuál va antes del 1?* Invite al niño a observar la cinta numérica y pida al niño escribir el número que va antes. Realice lo mismo para los otros números.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué observas en la imagen?, ¿por qué piensas que hay números en los dibujos?, ¿qué debes hacer para completar los dibujos?* Si es necesario, muestre al niño cómo puede ir trazando los números, preguntándole: *¿Por cuál número podría comenzar el trazado?, ¿qué número va después del 1?* Invite al niño a completar las otras secuencias, una a una, siguiendo el ejemplo de la primera y nombrando los números en orden ascendente. Luego, pregunte: *¿Qué figuras se formaron al unir los números?*

Extensión

- **Actividad 1.** Pregunte al niño por el número que va después de los presentados en la actividad (a propósito del número que va después del 1, del 5, del 8, del 3, del 7 y del 9).

Concepto de aprendizaje: números

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: número 10

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tiza, tejo o piedra.

Lugar: patio.

Previamente, trace 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 luce y diciendo en voz alta el número que van saltando (esta actividad es para practicar).

En la segunda vuelta, los niños forman una fila y, por turnos, lanzan una piedra, la cual debe caer en uno de los casilleros. Luego, deben saltar hasta él para recoger la piedra y traerla de regreso al punto de partida. En caso de no caer la piedra dentro de un 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 para tomar la piedra y traerla de vuelta.

Puede ir realizando las siguientes preguntas para enriquecer la actividad: *¿En qué número cayó tu tejo?, ¿por cuáles números debes pasar para llegar hasta él?, ¿cuál es el número mayor del juego?, etc.*

Juego grupal: número 10

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: goma eva, golillas metálicas, un imán, una vara de madera y lana.

Lugar: patio.

Para jugar con los niños a la pesca milagrosa, puede confeccionar el material de la siguiente manera:

- Corte muchos peces de goma eva.
- Pegue golillas a cada pez (la cantidad va a depender de la fuerza que tenga el imán, pero como máximo 2 golillas por lado).
- Amarre una lana o cordel a una varita y, luego, el otro extremo de la lana o cordel péguelo a un imán.
- En cada pez escriba, un número del 0 al 10, por ambos lados.



Para jugar, pida a cada niño atrapar peces de acuerdo a criterios que usted señale como, por ejemplo: Atrapar peces siguiendo un orden ascendente (primero atrapando el 0, después el 1 y, así, hasta llegar al 10). Otra manera puede ser atrapando números menores a 5 o mayores a 5. También puede mostrar una cantidad de elementos y pedirle a los niños contar la cantidad y atrapar el número que corresponde a la cantidad contada de elementos o, quizá, puede solicitar que atrapen una cierta cantidad de peces y no relacionarlos con los números que tiene cada uno.

Solución página 144

Objetivos de aprendizaje Nº7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Reconocer el número 10 y la cantidad que representa.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • agrupar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué número observas en la primera actividad?, ¿cuántas libélulas hay en el conjunto?, ¿con qué números puedo formar el 10?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántas mariposas hay? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste?, ¿cuántos elementos representa el número 10?
- Actividad 2. ¿Cuántos conjuntos formaste con las mariposas?, ¿cuántas mariposas tiene cada conjunto que formaste?

Número y cantidad: 10

1. Pinta el número **10** con el color que tú quieras.
2. Haz conjuntos de **diez** mariposas y enciérralas.

1

El 10 representa diez elementos.

2

Marcador página 144

Marcador motivacional

La actividad consiste en identificar el número 10 y contar hasta diez.

Habilidades trabajadas

Identificar - Cuantificar - Relacionar



Indicador de evaluación

Reconoce el número 10 y la cantidad que representa.

Niveles de logro

C: Reconoce el número 10 y la cantidad que representa.

IM: Reconoce el número 10, pero no su cantidad o viceversa.

I: No reconoce el número 10 ni la cantidad que representa.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué número ves?, ¿cuántos elementos hay en el conjunto?* Explique al niño que el número diez representa diez elementos y que está conformado por dos dígitos que, juntos, forman esa cantidad de elementos y pregunte: *¿Cuántas libélulas hay en el conjunto?* Para rellenar el número, invite al niño a escoger el material a elección.

- **Actividad 2.** Cuente diez mariposas en voz alta e invite al niño a marcarlas con rojo, una a una, mientras cuenta. Luego, pregunte: *¿Cuántas mariposas marcaste?* Invite al niño a contar diez mariposas y marcar con otro color diez mariposas.

Extensión

Entregue al niño un trozo de plastilina. Invítelo a modelar el número 10 y a representar su cantidad con bolitas de plastilina. Puede entregar al niño un cartón para utilizar como soporte y dejar sus representaciones.

Solución página 145

Objetivos de aprendizaje Nº7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Identificar y graficar el número 10.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué números ves en el tren?, ¿dónde está el número diez?
- Actividad 2. ¿Qué número ves en la actividad 2?, ¿qué forma tiene? ¿Con qué números puedo formar el 10?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?, ¿qué dígito debes trazar primero?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué número pintaste en el tren? ¿Cómo supiste cuál era el número 10?
- Actividad 2 y 3. ¿Qué tipo de línea realizaste para graficar el diez, recta o curva?, ¿qué cantidad representa el 10?, ¿cuántos dígitos escribiste para graficar el 10?

Escritura del número 10

1. Observa el tren y pinta el carro donde va el número 10.
2. Repasa con tu dedo índice el número 10, siguiendo la dirección de las flechas. Traza la línea punteada.
3. Escribe el número 10, siguiendo las líneas punteadas.

Marcador página 145

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar con el dedo el número seleccionado, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar el número - coordinación visomotriz.



Indicador de evaluación

Identifica y grafica el número 10.

Niveles de logro

C: Identifica el 10 y lo representa a través del trazado.

IM: Identifica el 10, pero no lo representa a través del trazado.

I: No identifica el 10 y no lo representa a través del trazado.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la primera actividad; si es necesario oculte con una hoja blanca las actividades 2 y 3. Pregunte: *¿Qué ves en el tren?, ¿dónde está el número 10?* Invite al niño a indicar, con su dedo índice, donde está el número 10. Una vez que lo reconozca, pida al niño pintar el carro donde está el número 10.

- **Actividad 2 y 3.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Qué número ves?* Invite al niño a repasar con el dedo índice el número 10. Antes de escribir el número 10 siguiendo la línea punteada, entregue una hoja blanca para que practique libremente la grafía del número. Si es necesario, para la actividad 3, completar solo un riel con números 10.

Extensión

Entregue al niño una hoja de lija y una hoja de block. Luego, pídale que dibuje sobre la lija el número 10 y lo recorte. Pídale pegar su número sobre la hoja de block o cartulina y, con la lija restante, recortar diez cuadritos y pegarlos al lado del número. Finalmente, sugiera al niño repasar con su dedo el número 10.

Solución página 146

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Componer la cantidad que representa el número 10 de diferentes formas.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • comparar • reproducir

Preguntas de inicio

¿Qué observas en la casa con techo amarillo?, ¿qué número se indica en el círculo?, ¿con cuántos círculos rojos y azules se formó el número 10?, ¿qué otras cantidades de círculos rojos y azules puedes usar para formar el número 10?

Preguntas de cierre

¿Con cuántas cantidades de círculos rojos y azules formaste el número 10 en cada casa? ¿Cuántas formas distintas encontraste para componer el 10?

Componer y descomponer el número 10

- Observa la casa amarilla. ¿Con cuántos círculos rojos y azules se formó el número 10?
- Dibuja en cada casa la cantidad de círculos rojos y azules que desees para formar el número 10. Sigue el ejemplo.

Primero haz esta actividad usando materiales. ¡Después la haces en la página!

Puedes usar bloques, botones o lo que tengas a mano.

Indicador de evaluación

Compone la cantidad que representa el número 10 de diferentes formas.

Niveles de logro

C: Compone la cantidad que representa el número 10 de cuatro formas diferentes.

IM: Compone la cantidad que representa el número 10, al menos, de dos formas diferentes.

I: Compone la cantidad que representa el número 10 en menos de dos formas diferentes o no compone la cantidad que representa el número 10.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Invite al niño a observar la casa con techo amarillo y pregunte: *¿Qué número indica la casa?, ¿cuántos círculo rojos hay?, ¿cuántos círculos azules? Si cuento todos los círculos, ¿cuántos hay?* Explique al niño que los círculos rojos (4) y los círculos azules (6) forman 10 círculos. Si es necesario, a modo de ejemplo, dibuje usted solo los círculos rojos. Por ejemplo, dibuje 5 círculos rojos y pregunte al niño: *¿Cuántos círculos azules debes dibujar para completar 10?* Cada vez que el niño vaya a realizar una casita, comience por los círculos rojos. Puede entregar al niño 10 bolitas y pedirle que haga el ejercicio de ir las separando en dos grupos e ir haciendo el conteo. La idea es practicar la descomposición del número 10 en todas las formas posibles.

Extensión

Invite al niño a dibujar, al lado del ejemplo, dos casitas más, completando con círculos rojos y azules hasta formar cantidades de 10.

Solución página 147

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Representar, gráficamente, cantidades de acuerdo al número dado.
Escribir números del 1 al 10 en secuencia ascendente.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • enumerar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿qué nos indica la tabla?, ¿cuántos elementos debes dibujar en cada caso?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿qué número le corresponde a cada caracol en la fila?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuál de los elementos no dibujaste?, ¿por qué? ¿Cuál elemento dibujaste más? ¿Dónde dibujaste las naranjas?, ¿cuántas son?
- Actividad 2. ¿Cuántos caracoles hay? ¿Qué números escribiste?

Preguntas metacognitivas

¿Qué aprendiste en esta actividad?, ¿en qué te tuviste que fijar?, ¿fue fácil o difícil?

Conteo y escritura de números hasta el 10

1. Completa el paisaje dibujando los elementos que indica la tabla.
2. Cuenta en voz alta y escribe el número que le corresponde a cada caracol.

1

							
1	3	7	0	5	2	10	



2

										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Indicador de evaluación actividad 1

Representa gráficamente cantidades, de acuerdo a número dado.

Niveles de logro

C: Representa gráficamente las cantidades correspondientes a todos los números dados.

IM: Representa gráficamente las cantidades correspondientes en, al menos, cuatro de los números dados.

I: Representa gráficamente las cantidades correspondientes en menos de cuatro números dados o no representa gráficamente las cantidades de cada número.

Indicador de evaluación actividad 2

Escribe los números del 1 al 10 en secuencia ascendente.

Niveles de logro

C: Escribe en secuencia todos los números que corresponde.

IM: Escribe en secuencia, al menos, seis de los números que corresponde.

I: Escribe en secuencia cinco o menos de los números que corresponde o no escribe números del 1 al 10 en secuencia ascendente.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Pida al niño observar la primera actividad y pregunte: *¿Qué ves en el paisaje?* Muestre la tabla y pregunte por cada elemento: *¿Qué es?, ¿cuántas tienes que dibujar?, ¿dónde la puedes dibujar?* Cuando el niño reconozca el elemento, la cantidad y la ubicación; invítelo a dibujar. Luego, continúe con el siguiente elemento de la tabla.

- **Actividad 2.** Muestre al niño la actividad y pregunte: *¿Qué ves en la imagen?* Explique que es una fila de caracoles y que cada uno debe tener un número según su posición en la fila. Puede escribir el número 2 a modo de ejemplo para que el niño continúe.

Extensión

- **Actividad 1.** Invite al niño a pensar en otro elemento que podría agregar al paisaje con las cantidades que no están en la tabla (4, 6, 8 o 9). Una vez que seleccione el elemento y la cantidad, invítelo a dibujar.

Concepto de aprendizaje: componer y descomponer aditivamente

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Juego grupal: componer y descomponer hasta el 10

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tarjetas con números hasta el 10, diez tapas de bebida y un cuadrado de cartulina de 15x15 para cada pareja de niños.

Lugar: sala de clases

Forme parejas de niños y entregue a cada una un set de tarjetas con números del 2 al 10, diez tapas de bebida y un cuadrado de cartulina.

El juego consiste en lo siguiente:

El jugador 1 saca una tarjeta de números y sobre la mesa ubica la cantidad de tapas correspondiente al número. Mientras realiza esta acción, el jugador 2 debe permanecer con los ojos cerrados hasta que el jugador 1 separe las tapas con ayuda de un cartón, de tal manera que, cuando el otro jugador abra los ojos, pueda ver el número y una parte de las tapas que lo representan. El desafío está en descubrir la cantidad de tapas que faltan para completar el número que sacó su compañero. Una vez que dé la respuesta, se intercambian los roles para que ambos tengan la posibilidad de ejercitar la composición y descomposición de cantidad.



Solución página 148

Objetivos de aprendizaje N°7

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo específico

Componer y descomponer diferentes cantidades.

Identificar las cantidades que forman diferentes números.

Habilidades cognitivas

• asociar • reconocer • contar • reproducir

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad 1?, ¿qué número se formó en el primer dominó?, ¿qué debes hacer para saber qué número se forma?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántas pelotas de fútbol blancas hay?, ¿cuántas pelotas de fútbol azules hay?, ¿cuántas hay en total? Para resolver estos problemas, ¿en qué te tienes que fijar? ¿Qué haces con los balones? ¿En qué te debes fijar para saber cuántos balones hay en total?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué cantidades hay en cada dominó? ¿Qué número se formó en cada dominó? ¿Cómo supiste la cantidad total de cada dominó?, ¿cómo lo hiciste?

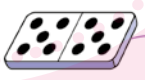
- Actividad 2. ¿Cuántas pelotas de básquetbol hay?, ¿con qué números formaste el 3? ¿Cuántos balones de rugby hay?, ¿con qué números formaste el 4? ¿Cuántas bolas de billar hay?, ¿con qué números formaste el 6? ¿Cuántas pelotas de tenis hay?, ¿con qué números formaste el 7?

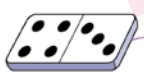
Composición y descomposición de números hasta el 10

1. Escribe el número que se forma en cada dominó. Sigue el ejemplo.

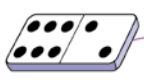
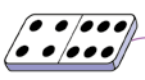
2. Cuenta las pelotas de cada color y completa las cantidades. Sigue el ejemplo.

1

3

10


7

5


8

10

2


3 y 1 son 4


2 y 1 son 3

2 y 2 son 4


3 y 3 son 6

5 y 2 son 7

Indicador de evaluación

Compone y descompone números del 1 al 10.

Niveles de logro

C: Compone y descompone números considerando cantidades dadas en ambas actividades.

IM: Compone o descompone números considerando cantidades dadas solo en una de las actividades o realiza la composición y descomposición en más de dos números en ambas actividades.

I: Compone y descompone números en menos de dos números por actividad o no compone y descompone números considerando las cantidades dadas en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Invite al niño a observar la actividad 1 y pregunte: *¿Qué ves en la imagen?* Muestre el primer dominó y explique que en cada parte del dominó hay cantidades distintas (dos y uno) y que, al contarlas todas, se forma el número; que en ese caso es 3. Indique el siguiente dominó e invite al niño a contar. Si la respuesta es correcta, pida que grafique el número. Si la respuesta no es la correcta, pida al niño que vuelva a contar. Realice lo mismo con los otros dominó.

- **Actividad 2.** Invite al niño a observar la actividad. Focalice la atención en el ejemplo y pregunte: *¿Cuántas pelotas de fútbol blancas hay?* Pida al niño que las cuente y escriba el número. Continúe y pregunte: *¿Cuántas pelotas azules hay?* Pida al niño que las cuente y escriba el número. Ahora haga énfasis en que 3 pelotas blancas y 1 pelota azul son, en total, 4 pelotas. Pida al niño continuar con las siguientes pelotas. Oriente con preguntas: *¿Cuántas pelotas naranjas hay?*, *¿cuántas verdes?*, *¿cuántas hay en total?*

Extensión

Entregue un recipiente con varias semillas y/o pompones, una bandeja de huevos (vacía y de docena) y tarjetas con diversas combinaciones aditivas escritas de la siguiente forma: 3 y 4, 2 y 8, 5 y 3, 6 y 3, 9 y 1, etc. Solicite al niño ubicar la primera cantidad señalada en la tarjeta (una por cada espacio de huevo) y agregar la siguiente cantidad. Para finalizar, debe realizar el conteo total. Si lo desea, puede pedirle al niño que registre, en cada tarjeta, el resultado final. (Se sugiere plastificar las tarjetas para que puedan usarlas varios niños).

Concepto de aprendizaje: gráficos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juego.

Juego grupal: ¿Cuál hay más?

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: círculos de cartulina de diferentes colores (uno para cada niño), cartulina o pizarra con una tabla simple de gráfico.

Lugar: sala de clases

Entregue a cada niño un círculo de color (por ejemplo azul, rojo, amarillo o verde). Dibuje en la pizarra o en una cartulina un gráfico simple con columnas, donde cada columna represente un color.

Invite a los niños a observar su círculo y pregunte: *¿De qué color es tu círculo?*

Luego pida a los niños que, uno por uno, pasen al frente y peguen su círculo en la columna correspondiente del gráfico según su color.

Cuando todos los niños hayan pegado sus círculos, observe el gráfico con el grupo y realice preguntas como: *¿Qué color tiene más círculos? ¿Qué color tiene menos círculos? ¿Cuántos círculos hay en esta columna?*

Invite a los niños a contar los círculos de cada columna y comentar lo que observan.

Finalmente, explique que los gráficos sirven para organizar información y comparar cantidades, permitiendo ver fácilmente dónde hay más o menos elementos.

Solución página 149

Objetivo específico

Registra gráficamente cantidades, relacionándolas con los números que les corresponden.

Habilidades cognitivas

• distinguir • relacionar • representar

Preguntas de inicio

¿Qué animales observas en la imagen?, ¿qué debes hacer para saber cuántos hay de cada especie?
¿Para qué crees que sirve la tabla?

Preguntas de cierre

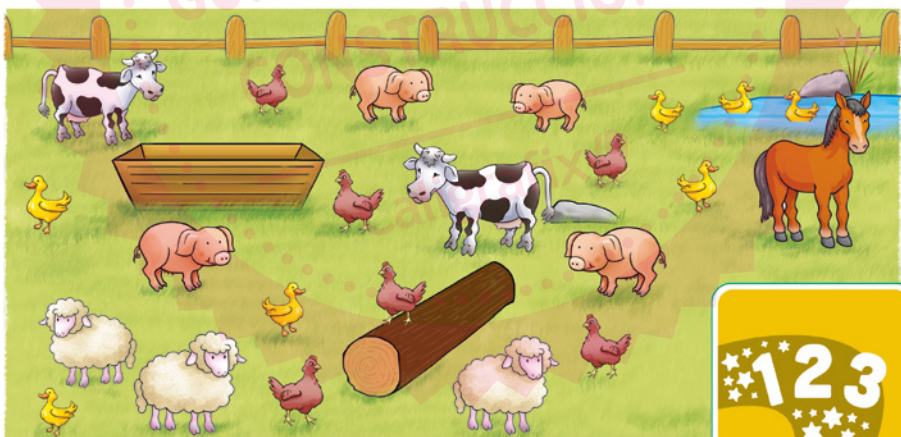
¿Cómo completaste la tabla? ¿Cuántos animales hay en total de cada especie?, ¿qué especie tiene más animales?, ¿qué especie tiene menos animales?

Preguntas metacognitivas

¿Qué otros elementos de la imagen se podrían registrar en la tabla? Si tuvieras que contar solo animales pequeños, ¿cuáles contarías?, ¿cuántos hay en total?

Conteo y registro de cantidades hasta el 10

- Cuenta la cantidad de animales que hay de cada tipo.
- Registra la cantidad en el casillero, pintando un cuadro cada vez que cuentes un animal.
- Cuenta y registra el total de animales de cada especie. ¿Qué especie tiene más animales?



1 2 3

Animales								Total
								2
								1
								6
								4
								3
								7

Marcador página 149

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el número que corresponde a la cantidad de animales que aparece en cada nivel.

Habilidades trabajadas

Identificar - Contar - Relacionar



Indicador de evaluación

Registra gráficamente cantidades y números, según corresponda.

Niveles de logro

C: Registra correctamente todas las cantidades solicitadas y las relaciona con el número que les corresponde.

IM: Registra correctamente al menos tres de las cantidades solicitadas y las relaciona con el número que les corresponde.

I: Registra correctamente menos de tres cantidades solicitadas y las relaciona con el número que les corresponde o no representa correctamente las cantidades solicitadas ni las relaciona con el número que les corresponde.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Invite al niño a observar la actividad y pregunte: *¿Qué ves en la imagen?, ¿cuántos animales hay de cada especie?, ¿cómo podemos saber cuántos hay?* Invite a mirar la tabla y pregunte por el primer animal: *¿Qué animal es?, ¿cuántas vacas hay?* Invite al niño a contar, a marcar la cantidad en los casilleros y a escribir el número. Continúe con los otros animales, siguiendo el orden de la tabla.

Extensión

Pida al niño indicar la cantidad de animales que hay de cada especie. Luego, pregunte: *¿Qué especie de la granja tiene menos animales? ¿Qué especie de la granja tiene más animales? ¿Qué especie de animales tiene más de dos y menos de cuatro? ¿Cuántas vacas faltan para que haya tres?*

Concepto de aprendizaje: adiciones hasta el 5

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°8

Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Actividad grupal: adiciones hasta el 5

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: tiza y palitos de helado.

Lugar: patio.

Previamente, esconda palitos de helado, en el patio, en distintas partes y separados unos de otros.

Agrupe a los niños en parejas, pero separados. Deben salir al patio a buscar los palitos de helado escondidos previamente. Dé un tiempo acotado para la búsqueda y una señal para que todos vuelvan y cuenten sus palitos. Solicite a las parejas que se junten y dibujen con tiza, ya sea en el suelo o en otro soporte, la cantidad que encontró cada uno y el total de palitos que juntaron entre los dos. Luego, invítelos a escribir el número que representa cada cantidad.

Puede realizar las siguientes preguntas orientadoras: *¿Cuántos palitos encontró cada uno?, ¿con qué número representaron cada cantidad?, ¿qué tuvieron que hacer para saber el total?, ¿agregaron y juntaron? o ¿quitaron y separaron?*

Solución página 150

Objetivo específico

Comunicar verbalmente el proceso seguido para resolver problemas de adición hasta el 5.

Habilidades cognitivas

• observar • contar • comunicar

Preguntas de inicio

Invite a los niños a observar las secuencias de imágenes y a escuchar atentamente cada situación. Puede preguntar: ¿qué está haciendo Aurora?, ¿cuántos cubos tiene al comienzo?, ¿qué le piden hacer después?, ¿qué crees que va a pasar al final?

Luego, en las otras escenas: ¿cuántas mandarinas tiene Mati?, ¿qué sucede después?, ¿qué le regalan?, ¿cuántas tendrá ahora?

Finalmente: ¿cuántas pelotas tiene Lilo?, ¿qué pasa cuando le regalan más?, ¿cómo podemos saber cuántas tendrá al final?

Preguntas de cierre

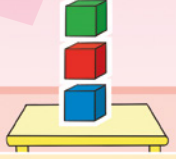
¿Cuántos cubos tenía Aurora al final?, ¿cómo lo supiste?, ¿qué hiciste primero para resolver el problema? ¿Cuántas mandarinas tiene Mati ahora?, ¿qué pasó para que aumentara la cantidad? ¿Cuántas pelotas tiene Lilo al final?, ¿qué significa agregar?, ¿cómo te ayudó contar?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste primero para resolver el problema?, ¿Qué te ayudó a saber cuántos había al final?, ¿Contaste una vez o tuviste que volver a contar? ¿Por qué?, ¿Te ayudaron las imágenes o los stickers para pensar la respuesta?, ¿Qué fue lo más fácil de este problema?, ¿Qué parte te costó un poco más?, Si tuvieras que explicarle a un amigo cómo lo hiciste, ¿qué le dirías primero?

Problemas de adición hasta el 5

- Escucha y observa con atención cada problema. Luego, busca los stickers de la página 165 y pega la cantidad que corresponde en cada escena final.

 Aurora arma una torre con 2 cubos.	 Agrega un cubo más.	 ¿Cuántos cubos tiene ahora su torre?
 Mati tiene 3 mandarinas.	 Aurora le regala 2 más.	 ¿Cuántas mandarinas tiene Mati ahora?
 Lilo tiene 2 pelotas.	 Le regalan 2 pelotas más.	 ¿Cuántas pelotas tiene Lilo ahora?

Indicador de evaluación

Resuelve problemas de sustracción hasta el 5, identificando la cantidad inicial, lo que se quita y el resultado final.

Niveles de logro

C: Resuelve correctamente todos los problemas de sustracción hasta el 5, explicando su procedimiento.

IM: Resuelve algunos problemas de sustracción hasta el 5, con apoyo del adulto para contar o explicar.

I: Presenta dificultad para resolver problemas de sustracción hasta el 5.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Trabaje un problema a la vez. Muestre solo la primera escena y cuenten juntos la cantidad inicial usando material concreto (galletas, fichas, bloques). Luego represente la acción de quitar retirando físicamente la cantidad indicada y verbalice: se quitan dos. Finalmente, cuenten juntos cuántos quedan antes de pegar los stickers. No avance al siguiente problema hasta que el niño comprenda claramente la idea de quitar.

Extensión

Invite al niño a inventar un problema de sustracción hasta el 5 con objetos reales. Pídale que explique cuántos había al comienzo, cuántos se quitaron y cuántos quedaron. Luego, proponga variar la situación preguntando: ¿qué pasaría si se quitara uno más?, ¿y si se quitara uno menos? Invite al niño a anticipar y comprobar contando.

Caligrafix

Solución página 151

Objetivo específico

Resuelve problemas de sustracción hasta el 5, identificando la cantidad inicial, lo que se quita y el resultado final.

Habilidades cognitivas

• observar • contar • comunicar

Preguntas de inicio

Invite a los niños a observar las secuencias de imágenes y a escuchar atentamente cada situación. Puede preguntar: *¿cuántas galletas tiene Lilo al comienzo?, ¿qué le pasa después?, ¿qué significa se come 2?, ¿qué crees que pasará al final?* Luego, en las otras escenas: *¿cuántas fotos tiene Aurora en su álbum?, ¿qué hace después?, ¿qué pasa cuando saca una foto?* Finalmente: *¿cuántos perritos estaban jugando al comienzo?, ¿qué significa se fueron 3?, ¿quedan más o menos perritos?*

Preguntas de cierre

¿Cuántas galletas le quedaron a Lilo?, ¿cómo lo supiste?, ¿qué hiciste primero?, ¿Cuántas fotos tiene Aurora ahora?, ¿qué pasó para que la cantidad disminuyera?, ¿Cuántos perritos quedaron jugando?, ¿qué significa quitar?, ¿cómo te ayudó contar?

Preguntas de cierre

¿Qué hiciste primero para saber cuántos quedaban?, ¿Cómo te ayudó contar para resolver el problema?, ¿Qué te indicó que había que quitar y no agregar?, ¿Tuviste que volver a contar?, ¿por qué? Si le explicaras a un amigo cómo resolver este problema, ¿qué le dirías?

Problemas

- Escucha y observa con atención cada problema. Luego, busca los stickers de la página 165 y pega la cantidad que corresponde en cada escena final.

Lilo tiene 3 galletas. 	Se come 2 galletas. 	¿Cuántas galletas le quedan a Lilo? 
Aurora tiene 4 fotos en su álbum. 	Saca una foto del álbum. 	¿Cuántas fotos tiene ahora Aurora en su álbum? 
Había 5 perritos jugando en el jardín. 	Se fueron 3 perritos. 	¿Cuántos perritos quedaron jugando en el jardín? 

Indicador de evaluación

Resuelve problemas de adición hasta el 5, identificando la cantidad inicial, lo que se agrega y el resultado final.

Niveles de logro

C: Resuelve correctamente todos los problemas de adición hasta el 5, explicando su procedimiento.

IM: Resuelve algunos problemas de adición hasta el 5, con apoyo del adulto para contar o explicar.

I: Presenta dificultad para resolver problemas de adición hasta el 5.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Trabaje un problema a la vez. Muestre solo las dos primeras escenas y cuenten juntos la cantidad inicial. Luego muestre la escena donde se agregan los elementos y verbalice: ahora se suman dos más. Use material concreto (cubos, frutas o pelotas reales) para representar la situación y cuenten nuevamente el total antes de pegar los stickers. No avance al siguiente problema hasta que el niño comprenda el anterior.

Extensión

Invite al niño a inventar un nuevo problema de adición con materiales concretos, hasta el 5. Pídale que explique la situación inicial, qué se agrega y cuántos hay al final. Luego, invítelo a representarlo con un dibujo o con objetos y a contar el resultado en voz alta. También puede proponer cambiar la cantidad que se agrega y preguntar: *¿qué pasaría si agregamos uno más?, ¿cuántos habría ahora?*

Solución página 152

Objetivo específico

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

Habilidades cognitivas

• calcular • resolver

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué significa el uno?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántas ranas llegaron?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿cuántas ranas hay ahora? ¿Qué símbolos observas en las imágenes?, ¿qué significan esos símbolos? ¿Qué piensas que debes hacer en la actividad 3?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué pasó en la actividad 1?
- Actividad 2. ¿Qué pasó en la actividad 2?
- Actividad 3. ¿Qué pasó en la actividad 3?, ¿qué números sumaste?, ¿qué número dio como resultado?, ¿cómo supiste que tenías que agregar la rana que llegó?

Adiciones hasta el 5

Observa las tres escenas y responde.

1. ¿Cuántas ranas hay en la laguna?
2. ¿Cuántas ranas llegan?
3. ¿Cuántas ranas hay ahora en la laguna? Escribe el resultado en el recuadro.

1

1

2

1

3

1 + 1 = 2

Indicador de evaluación

Resuelve problemas de adición en un ámbito numérico hasta 5.

Niveles de logro

C: Resuelve la adición de forma autónoma con la información que se entrega.

IM: Resuelve la adición con ayuda, requiriendo mayor información que la que se entrega.

I: No resuelve la adición.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Dé una indicación a la vez. Muestre la actividad y pregunte: *¿Cuántas ranas hay? ¿Qué indica el número del cuadro?*

- **Actividad 2.** Continúe con la siguiente pregunta: *¿Cuántas ranas llegan a la laguna? ¿Qué indica el número del cuadro?*

- **Actividad 3.** Por último, pregunte: *¿Cuántas ranas hay ahora?* Invite al niño a escribir el total de ranas.

Si lo considera necesario represente las ranitas con material concreto para que el niño pueda manipular las cantidad y hacer la adición.

Extensión

Realice preguntas desafiantes al niño. Por ejemplo: *Si llega una ranita más a la laguna, ¿qué haces, agregas o quitas?, ¿las juntas a las que ya había en la laguna?, ¿cómo obtienes el total? Si llegan 2 ranas más a la laguna, ¿cuántas habrían en total?*

Solución página 153

Objetivo específico

Resolver problemas de adición identificando los datos necesarios.

Habilidades cognitivas

• calcular • resolver • representar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántos niños hay?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántas niñas llegaron?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿cuántos niños hay ahora?, ¿qué símbolos observas en las imágenes?, ¿qué significan esos símbolos? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué pasó en la actividad 1?, ¿qué número escribiste?
- Actividad 2. ¿Qué pasó en la actividad 2?, ¿qué número escribiste?
- Actividad 3. ¿Qué pasó en la actividad 3?, ¿qué números sumaste?, ¿qué número dio como resultado?, ¿qué cantidad de niños agregaste?, ¿en qué te fijaste para resolver la adición?

Adiciones hasta el 5

Escribe en cada recuadro el número que corresponde.

1. ¿Cuántos niños hay en el parque?
2. ¿Cuántas niñas llegan?
3. ¿Cuántos niños y niñas hay ahora?

1

2

2

2

3

2 + 2 = 4

Marcador página 153

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en resolver adiciones simples usando objetos y símbolos para elegir el resultado correcto.

Habilidades trabajadas

Identificar - Relacionar - Resolver



Indicador de evaluación

Resuelve problemas de adición, identificando los datos que necesita.

Niveles de logro

C: Identifica los datos y resuelve la adición correctamente.

IM: Identifica los datos, pero no resuelve la adición correctamente o viceversa

I: No identifica los datos ni resuelve la adición correctamente.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Dé una indicación a la vez. Muestre el primer cuadro y pregunte: *¿Cuántos niños hay en el parque?* Invite al niño a contar y graficar el número.

- **Actividad 2.** Continúe con el siguiente cuadro: *¿Cuántos niños llegan?* Invite al niño a contar y graficar el número.

- **Actividad 3.** Muestre el último cuadro e invite al niño a contar y graficar los números según las cantidades. Luego, solicite al niño contar el total y graficar el número y pregunte: *¿Cuántos niños hay ahora?*

Extensión

Realice preguntas más desafiantes, al niño, como, por ejemplo: *Si llegan 3 niños al parque, ¿cuál sería el total? Y si llegan cuatro niños al parque ¿cuál sería el total? ¿Para saber cuántos niños hay en total, estás agregando o quitando?* Realice este tipo de preguntas variando la cantidad de niños.

Solución página 154

Objetivo específico

Resolver problemas simples de adición en un rango numérico entre 1 y 5.

Habilidades cognitivas

• calcular • resolver

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿qué elementos tienen los sacos?, ¿qué debes hacer para saber el total de cada elemento?
- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad 2?, ¿cuántos huevos tiene cada frasco? Si dibujas un huevo en el segundo frasco, ¿habrá más huevos? ¿Qué tienes que hacer para resolver estas adiciones?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántas betarragas hay en total? ¿Cuántas peras hay en total? ¿Cuántos limones hay en total?
- Actividad 2. ¿Cuántos huevos tuviste que dibujar en el total de cada suma?, ¿todas las sumas te dieron el mismo resultado?, ¿cómo supiste que tenías que sumar?

Adiciones hasta el 5

1. Cuenta los elementos de cada saco. ¿Cuántos hay en total? Dibuja la cantidad total en el saco vacío.
2. Cuenta los huevos de cada frasco. ¿Cuántos hay en total? Dibuja esa cantidad en el frasco vacío.

1✍️

2

✍️

Indicador de evaluación

Resuelve problemas de adición en un rango numérico hasta 5.

Niveles de logro

C: Resuelve correctamente problemas de adición en ambas actividades.

IM: Resuelve correctamente problemas de adición solo en una de las actividades o algunos ejercicios de cada una.

I: No resuelve adiciones en ninguna de las actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad, explique al niño que realizarán adiciones y muestre el signo +, recordando lo que significa. Dé una indicación a la vez. Muestre el primer saco; si es necesario oculte los otros sacos con una hoja, y pregunte: *¿Cuántas betarragas hay en el saco?, ¿cuántas betarragas hay en el otro saco?, ¿cuántas hay en total?* Invite al niño a dibujar el total. Realice lo mismo para los otros sacos.

- **Actividad 2.** Muestre la actividad, apunte la primera adición y pregunte: *¿Qué hay dentro de los frascos?* Pida al niño dibujar un huevo en el segundo frasco. Pregunte, indicando con su dedo: *¿Cuántos huevos hay en el primer frasco?, ¿cuántos huevos hay en el segundo frasco?, ¿cuántos huevos hay en total?* Invite al niño a contar y dibujar el resultado. Realice lo mismo para los otros frascos.

Extensión

Realice preguntas más desafiantes al niño, por ejemplo: *Y si agrego un huevo más al segundo frasco de todas las adiciones ¿Cuál sería el total?* Realice este tipo de preguntas variando la cantidad de huevos.

Concepto de aprendizaje: sustracción

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°8

Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Actividad grupal: sustracción

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: platos para cada grupo y alimentos para la actividad de conteo (galletas, fruta picada, varitas de zanahoria, uvas, etc.).

Lugar: sala de clases.

Forme grupos de cuatro niños por mesa, entregue a cada uno un plato vacío para colocar en el centro de la mesa y, al menos, diez alimentos en otro plato o bolsa. Indique una cantidad de alimentos; por ejemplo, 5 galletas, que cada mesa debe tener en el plato del centro. Una vez que tienen las cinco galletas, señale la cantidad que se pueden comer. Por ejemplo: *Coloquen sobre la mesa 5 galletas. Pueden comer 2 galletas. Ahora, ¿cuántas galletas les quedan?*

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

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

Solución página 155

Objetivo específico

Resolver problemas simples de sustracción en un rango numérico hasta 5.

Habilidades cognitivas

• calcular • resolver

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué ves en la actividad 1?, ¿cuántas reglas hay?
- Actividad 2. ¿Qué ves en la actividad 2?, ¿cuántos sacapuntas hay?
- Actividad 3. ¿Qué ves en la actividad 3?, ¿cuántas tijeras hay?
- Actividad 4. ¿Qué ves en la actividad 4?, ¿cuántos lápices hay?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cuántas reglas tachaste?, ¿cuántas reglas quedaron sin tachar?, ¿qué número escribiste en el recuadro?
- Actividad 2. ¿Cuántos sacapuntas tachaste?, ¿cuántos sacapuntas quedaron sin tachar?, ¿qué número escribiste en el recuadro?
- Actividad 3. ¿Cuántas tijeras tachaste?, ¿cuántas tijeras quedaron sin tachar?, ¿qué número escribiste en el recuadro?
- Actividad 4. ¿Cuántos lápices tachaste?, ¿cuántos lápices quedaron sin tachar?, ¿qué número escribiste en el recuadro?

Preguntas metacognitivas

Si en cada riel tuviste que tachar una cantidad, ¿la cantidad que quedó es menos o más que lo que había?, ¿tuviste que agregar o quitar? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Sustracciones hasta el 5

Escucha cada instrucción y escribe el resultado en el recuadro.

1. Cuenta las reglas. ¿Cuántas reglas hay? ¿Cuántas fueron tachadas? ¿Cuántas reglas quedan sin tachar?
2. Cuenta los sacapuntas y tacha 1. ¿Cuántos quedan sin tachar?
3. Cuenta las tijeras y tacha 2. ¿Cuántas quedan sin tachar?
4. Cuenta los lápices y tacha 4. ¿Cuántos quedan sin tachar?

Marcador página 156

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en resolver restas simples quitando objetos y contando cuántos quedan.

Habilidades trabajadas

Identificar - Contar - Resolver



Indicador de evaluación

Resuelve sustracciones hasta el 5.

Niveles de logro

C: Resuelve correctamente la sustracción en todas las actividades.

IM: Resuelve correctamente la sustracción en, al menos, tres de las actividades.

I: Resuelve correctamente la sustracción en menos de tres actividades.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

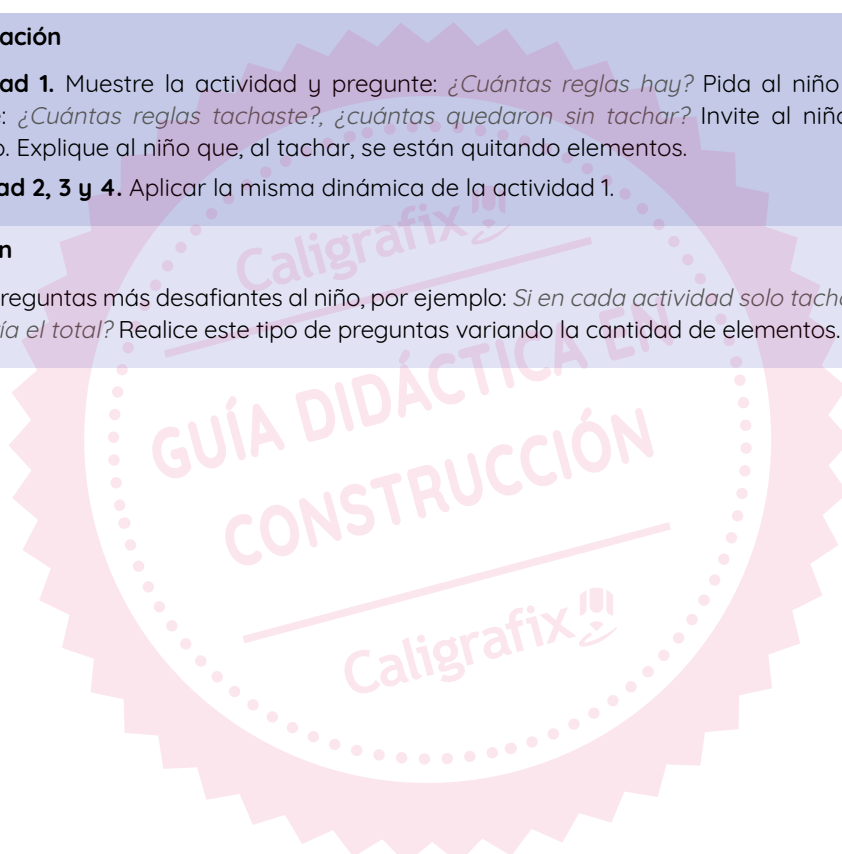
Simplificación

- **Actividad 1.** Muestre la actividad y pregunte: *¿Cuántas reglas hay?* Pida al niño tachar tres y pregunte: *¿Cuántas reglas tachaste?*, *¿cuántas quedaron sin tachar?* Invite al niño a escribir el resultado. Explique al niño que, al tachar, se están quitando elementos.

- **Actividad 2, 3 y 4.** Aplicar la misma dinámica de la actividad 1.

Extensión

Realice preguntas más desafiantes al niño, por ejemplo: *Si en cada actividad solo tacho un elemento, ¿cuál sería el total?* Realice este tipo de preguntas variando la cantidad de elementos.



Solución página 156

Objetivo específico

Resolver problemas simples de sustracción en un rango numérico hasta 5.

Habilidades cognitivas

• calcular • resolver • representar

Preguntas de inicio

- Riel azul. ¿Qué observas en el primer riel?, ¿cuántos niños hay en la banca?, ¿cuántos se fueron?, ¿cuántos niños quedaron?
- Riel morado. ¿Qué observas en el segundo riel?, ¿cuántas manzanas tiene el árbol?, ¿cuántas manzanas se comió el mono?, ¿cuántas quedaron en total?
- Riel verde. ¿Cuántas abejas hay en el panal?, ¿cuántas se fueron volando?, ¿cuántas quedaron en el panal? ¿Qué significan los símbolos que aparecen en las imágenes?, ¿los conoces?, ¿tienes que agregar o quitar?

Preguntas de cierre

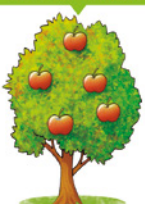
- Riel celeste. ¿Qué números escribiste para completar los recuadros?, ¿se agregaron o se quitaron elementos? Repita estas preguntas en los siguientes rieles.

Preguntas metacognitivas

¿Cómo resolviste estas situaciones?, ¿en qué te fijaste?

Sustracciones hasta el 5

- Escucha y observa cada problema. Escribe el número que corresponde en cada caso. Dibuja el resultado cuando sea necesario.

En la banca estaban sentados  3	Se fueron  2	En la banca quedó  1
3 - 2 = 1		
En el árbol había  5	El mono se comió  1	En el árbol quedaron  4
5 - 1 = 4		
En el panal había  5	Se fueron volando  3	En el panal quedaron  2
5 - 3 = 2		

Indicador de evaluación

Resuelve problemas de sustracción hasta 5, identificando los datos que necesita.

Niveles de logro

C: Identifica los datos y resuelve las sustracciones en todas las actividades.

IM: Identifica los datos y resuelve las sustracciones en, al menos, dos de las actividades.

I: Identifica los datos y resuelve solo una de las sustracciones, solo identifica los datos o no identifica los datos ni resuelve las sustracciones presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Riel azul.** Dé una indicación a la vez. Muestre el primer cuadro y pregunte: *¿Cuántos niños hay la banca?* Invite al niño a contar y graficar el número. Continúe preguntando: *¿Cuántos niños se fueron?* Invite al niño a contar y graficar el número. Muestre la última imagen y solicite al niño contar el total y graficar el número: *¿Cuántos niños hay ahora?* Explique al niño que se han quitado elementos, por eso el resultado es un número menor al que estaba en un comienzo. Si es necesario, puede tachar, en la primera imagen, los niños que se van para comprobar el resultado.

- **Riel morado y verde.** Aplicar la misma dinámica del riel celeste.

Extensión

Realice preguntas más desafiantes al niño; por ejemplo: *Si en la primera actividad se va solo un niño, ¿cuál sería el total? Si en la segunda actividad el mono se come dos manzanas, ¿cuál sería el total?* Realice este tipo de preguntas variando la cantidad de elementos.

Concepto de aprendizaje: resolver problemas de cuantificación

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje N°8

Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos y comunicando las acciones llevadas a cabo.

Juego grupal: resolución de problemas

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: no se necesitan.

Lugar: sala de clases.

Explique a los niños que todos participarán en un juego de resolución de problemas en que participarán de diversas situaciones que deberán resolver.

Pueden plantear problemas que involucren adición y sustracción.

Ejemplos de actividades para trabajar la resolución de problemas:

- **Problema con adición:** Dé a los niños las siguientes indicaciones: ¡Levanten la mano todos los que tienen un gato! ¿Cuántos hay? Luego, diga: ¡Levanten la mano todos los que tienen un perro! ¿Cuántos hay?

Realice las siguientes preguntas orientadoras: ¿Cuántos compañeros tienen de mascota 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 hicimos para obtener el resultado?, ¿de qué otra manera podríamos haber obtenido el total de niños que tienen un gato?

- **Problema con sustracción:** Plantee situaciones ficticias en las cuales los niños deban participar realizando un juego de rol a través de problemas puntuales que ellos puedan resolver de manera vivencial. Elija a una niña que quiera participar y haga un relato al curso, por ejemplo:

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 usted relata el problema. Puede 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.

Solución página 157

Objetivo de aprendizaje Nº8

Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Objetivo específico

Contar y registrar la cantidad de juguetes, comparándolos y determinando el total.

Habilidades cognitivas

• contar • comparar • comunicar

Preguntas de inicio

¿Qué está haciendo Mati?, ¿qué juguetes ves en la imagen?, ¿son todos iguales o hay distintos tipos?, ¿por qué crees que Mati quiere contarlos?, ¿para qué sirve contar los juguetes?

Preguntas de cierre

¿Qué juguete contaste primero?, ¿cómo hiciste para no equivocarte al contar?, ¿cuál juguete había más?, ¿cuál había menos?, ¿cómo supiste cuáles tenían la misma cantidad?, ¿cómo encontraste el total?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste primero para contar los juguetes?, ¿Cómo te ayudó la tabla a ordenar la información?, ¿Qué fue más fácil: contar o comparar?, ¿por qué?, ¿Qué hiciste cuando te confundiste al contar?

Resolver problemas de cuantificación

- Mati quiere saber cuántos juguetes de cada tipo tiene para ordenarlos. ¡Ayúdalo completando la tabla!
- Luego, escucha las preguntas y encierra las respuestas.



	3
	4
	1
	2
	10
	2

1 ¿Qué hay más?

2 ¿Qué hay menos?

3 ¿Qué juguetes tienen la misma cantidad?

¿Cuántos juguetes hay en total? ¿Puedes contarlos todos?

Indicador de evaluación

Cuenta, registra y compara cantidades de objetos, resolviendo problemas de cuantificación y comunicando el proceso seguido.

Niveles de logro

C: Cuenta y registra correctamente todos los juguetes, compara cantidades y determina el total, explicando su procedimiento.

IM: Cuenta y registra algunas cantidades, comparando con apoyo del adulto para explicar el proceso.

I: Presenta dificultad para contar, registrar o comparar cantidades de objetos.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Trabaje con un solo tipo de juguete a la vez. Señale todos los juguetes iguales y cuéntenlos juntos tocándolos con el dedo. Luego registre inmediatamente esa cantidad en la tabla antes de pasar a otro tipo. Para las preguntas, formule solo una a la vez (por ejemplo: *¿qué hay más?*) y modele la respuesta verbal antes de pedir encerrar.

Extensión

Invite al niño a ordenar los juguetes de la imagen de mayor a menor cantidad, explicando por qué los ubicó en ese orden. Luego, proponga un cambio: *¿Qué pasaría si agregamos un juguete más a este grupo?, ¿cambiaría la respuesta?, ¿por qué?*

También puede invitarlo a dibujar su propia colección de juguetes, completar una tabla similar y plantear preguntas de cuantificación para un compañero.

Caligrafix

Resolución de problemas💡

Solución página 158

Objetivo de aprendizaje Nº12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Objetivo específico

Resolver problemas aplicando habilidades de cuantificación.

Habilidades cognitivas

• calcular • resolver • relacionar

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Quiénes aparecen en la imagen?, ¿qué tiene la abuelita en su florero?, ¿cuántas flores tiene al comienzo?, ¿qué hace la nieta?, ¿qué significa le regaló 2 flores más?
- Actividad 2. ¿Qué prepararon Mati y su abuelito?, ¿en cuántos trozos partieron la pizza?, ¿qué hace Mati?, ¿qué hace el abuelito?, ¿qué significa comieron un trozo cada uno?

Preguntas de cierre

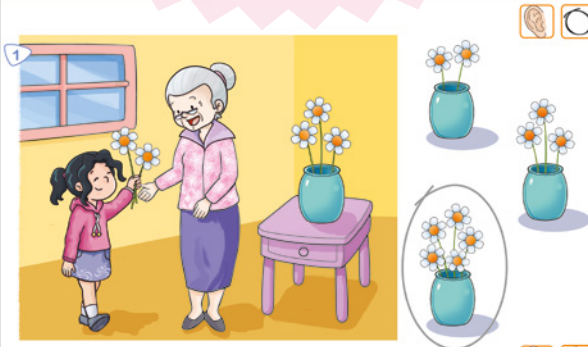
- Actividad 1. ¿Cómo supiste cuantas flores tiene la abuelita?, ¿qué hiciste primero?, ¿qué pasó con la cantidad cuando llegaron más flores?
- Actividad 2. ¿Cuántos trozos quedaron?, ¿cómo lo supiste?, ¿qué pasó con la cantidad cuando comieron?, ¿qué hiciste para resolver el problema?

Preguntas metacognitivas

¿Qué te ayudó a saber si había que agregar o quitar?, ¿Cómo decidiste qué hacer primero?, ¿Te ayudó contar en voz alta?, ¿por qué?

Resolver problemas de adición y sustracción

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. Escucha y observa con atención el problema. Luego, dibuja la cantidad que corresponda.



1

2

Mati y su abuelito prepararon una deliciosa pizza que partieron en 4 trozos.

Mati comió un trozo y su abuelo otro.

¿Cuántos trozos de pizza quedaron sin comer? Dibújalos.

Indicador de evaluación

Resuelve problemas aplicando las habilidades de cuantificación que requiere cada uno.

Niveles de logro

C: Resuelve problemas correctamente en ambas actividades.

IM: Resuelve problemas correctamente solo en una de las actividades.

I: No resuelve problemas correctamente en las actividades presentadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

- **Actividad 1.** Represente las flores con material concreto (fichas o flores de papel). Cuente primero las 3 flores junto al niño, luego agregue 2 más físicamente y cuenten nuevamente el total antes de encerrar la respuesta.

- **Actividad 2.** Use círculos o fichas para representar los 4 trozos de pizza. Quite uno diciendo este se lo comió Mati y luego quite otro diciendo este se lo comió el abuelito. Cuenten juntos cuántos quedan antes de dibujar.

Extensión

Realice preguntas más desafiantes al niño. Por ejemplo: *Y si la nieta le regalara 3 flores, ¿cuál sería el total?* Realice este tipo de preguntas variando la cantidad de flores.

Invite a los niños a crear un problema de adición con material propio o disponible en la sala. Puede ser una creación grupal, a medida que los niños van diciendo el problema en voz alta, usted lo puede dibujar en la pizarra; de esta manera todos pueden participar en la construcción y resolución del problema.

Desafío

Solución página 159

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Objetivo específico

Cuenta y compara la cantidad de preferencias registradas en un pictograma, identificando la mascota con más y con menos preferencias.

Habilidades cognitivas

• observar • contar • comparar

Preguntas de inicio

¿Qué hizo Aurora?, ¿qué está registrando en este cuadro?, ¿qué representan las estrellas?, ¿qué mascotas aparecen?, ¿para qué sirve este tipo de cuadro?, ¿qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

¿Qué mascota es la más preferida?, ¿cuál es la menos preferida?, ¿cómo lo supiste?, ¿te ayudaron las estrellas para contar?, ¿qué pasaría si un amigo más eligiera otra mascota?

Preguntas metacognitivas

¿Qué hiciste primero para responder las preguntas?, ¿Cómo te ayudaron las estrellas para contar?, ¿Qué miraste para saber cuál tenía más o menos? Si alguien no entendiera el pictograma, ¿cómo se lo explicarías?

Conteo y comparación en un pictograma

- Aurora preguntó a sus amigos cuál es su mascota preferida y registró sus respuestas en un pictograma.
- Observa con atención el pictograma. Luego, responde y sigue las instrucciones.



Indicador de evaluación

Resuelve problemas de sustracción hasta 5, identificando los datos que necesita.

Niveles de logro

C: Cuenta correctamente las estrellas del pictograma, responde las preguntas y compara identificando la mayor y la menor cantidad.

IM: Cuenta las estrellas con apoyo del adulto y logra identificar algunas comparaciones.

I: Presenta dificultad para contar o comparar las cantidades representadas.

Adecuación a ritmos de aprendizajes

Simplificación

Trabaje con solo dos mascotas a la vez. Cubra el resto del pictograma y cuenten juntos las estrellas de una columna primero y luego de la otra. Modele verbalmente la comparación diciendo: *aquí hay más, aquí hay menos*. Una vez comprendido, descubra el resto del pictograma y continúe con las otras columnas.

Extensión

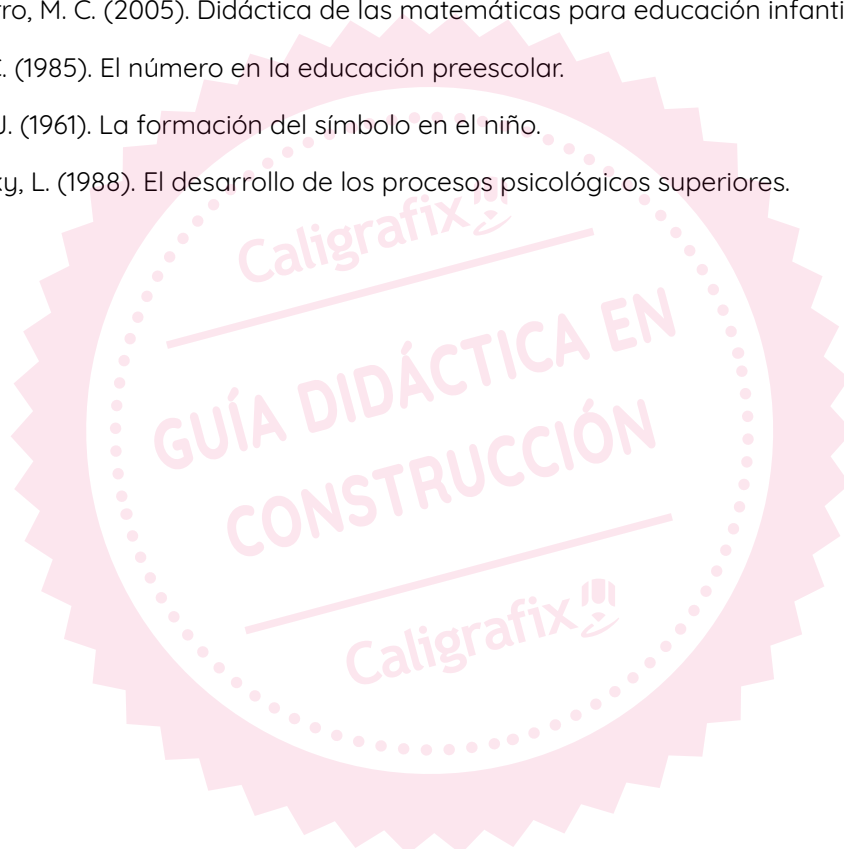
Invite al niño a realizar una pequeña encuesta preguntando a sus compañeros o familiares cuál es su mascota preferida. Luego, pídale que represente los resultados en un pictograma sencillo, usando estrellas, círculos u otro símbolo acordado (por ejemplo, una figura por cada persona). Acompañe el proceso guiando con preguntas como: *¿A quién le vas a preguntar?, ¿cómo vas a anotar su respuesta?, ¿cuántas estrellas pondrás por cada respuesta?*

Una vez terminado el pictograma, invítelo a analizar la información: que cuente cuántas preferencias tiene cada mascota, que compare cuáles tienen más y menos y que responda preguntas como: *¿Cuál fue la más elegida?, ¿cuál fue la menos?, ¿cuántas estrellas tendría que agregar para que dos mascotas tengan la misma cantidad?*

Finalmente, proponga un desafío adicional: pídale que imagine que una persona más responde la encuesta y elige una mascota distinta. Pregunte: *¿Cómo cambiaría el pictograma?, ¿seguiría siendo la misma mascota la más preferida?, ¿por qué?*

REFERENCIAS

- Ministerio de Educación de Chile. (2018). Bases Curriculares de la Educación Parvularia.
- Alsina, Á. (2011). Educación matemática en contexto: de 0 a 6 años.
- Baroody, A. (2000). El pensamiento matemático de los niños.
- Bruner, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación.
- Chamorro, M. C. (2005). Didáctica de las matemáticas para educación infantil.
- Kamii, C. (1985). El número en la educación preescolar.
- Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño.
- Vygotsky, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.



¡HASTA PRONTO ! NOS VEMOS EN UN PRÓXIMO CUADERNO

