



MATEMATICAS-KINDERAB-OA6-GUIA9-SEMANA9

Guía de Matemáticas kínder Ay B

Educadora: Ximena Camus G.

Nombre: _____ Curso: _____

Ámbito	Núcleo	Curso
Interacción y comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	kínder A y B
Contenido: Conteo de números. Habilidades: Contar, identificar.	Objetivo de la clase: Emplear los números para completar secuencias del 1 al 10.- OA: 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.	Fecha: Semana 1 al 5 de Junio.

HOLA!! ¿Qué aprendimos en la guía anterior “Los números”.

Los números son muy importantes, porque, los usamos en nuestra vida cotidiana, en todo lo que hacemos: nos levantamos nos ponemos 2 zapatos, cuando pones los platos en la mesa debes saber cuántas personas son; el número de la casa, el cumpleaños, los dedos de la mano.



Pedrito pudo realizar su dibujo, lo ayudamos contando los lápices que tenía, en su lapicero, ¿recuerdas? !! Muy bien!!

Observa el video: “Aprendiendo los números”

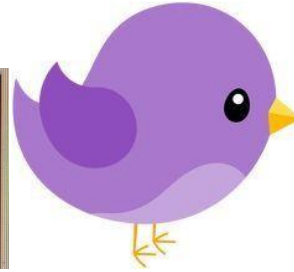
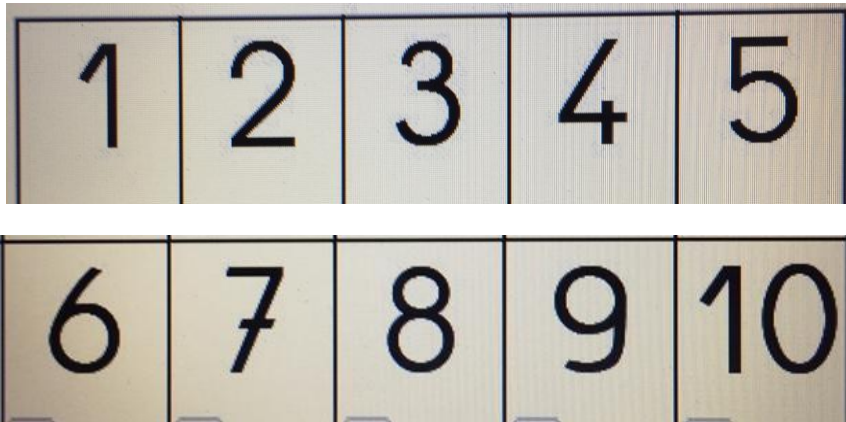
<https://youtu.be/WhXZaxeZ5sg>

En esta guía vamos a seguir jugando con los números, del 1 al 10:

Vamos a descubrir el número que falta; ¿Quieres ayudar a Piolín, a encontrar su nido? que bueno ¡¡entonces ayudémoslo!!

1° Vas a dibujar un pajarito y lo recortas.

Luego en cuadrados de papel escribes los números del 1 al 10. Como se muestra en la imagen.



2° Desarrollo:

Cuando tengas las tarjetas con los números listos, los vas a poner desordenados en tu casa; por Ejemplo, pon el número 1 en la puerta, el 2 en una mesa, el 3 en una silla, el 4 en la entrada, El 5 en la cocina, y así hasta el 10 .

Ahora con Piolín, vas a descubrir dónde está su casa. ¿Cómo lo podemos ayudar?

Respuesta: _____

Después que escriba el adulto la respuesta,

Le dirá al niño(a), un secreto, de cómo ayudar a Piolín:



Te voy a contar un secreto:

(que el adulto que te apoye en la actividad, te lo cuente en tu oído; Piolín, puede encontrar su casa, siguiendo los números del 1 al 10 llevando a Piolín de donde está el 1 al número 2 luego al lugar donde está el 3; y así hasta el 10 encontrando la casa de Piolín).

Desarrollo de la actividad en la Tablet:

Como encontraste la casa con Piolín, vas a completar la secuencia de números.

1° Prendes la tablet-buscas en la pantalla donde dice NT1, pinchas y abrimos donde dice ODA1 "Jugando con los números", siguiendo las instrucciones con atención.

Vamos a comenzar a usar la tablet aplicando los números del 1 al 10.

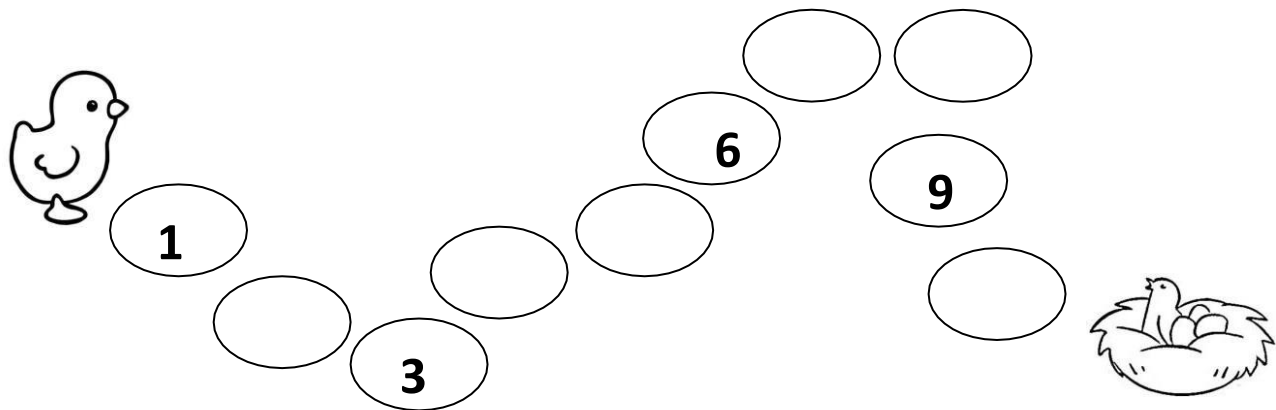


Más adelante seguiremos con los números del 11 al 20.



Actividad:

Vas a escribir los números que faltan para que Piolín llegue a su casita, para ver a su cría.



Materiales: Cuaderno, Tablet, lápices de color, lápiz de mina, papel, tijera.

"Si no puede imprimir la guía, podrá dibujarla en el cuaderno".

Esta actividad debe quedar en el cuaderno. La persona que aplique esta actividad con el alumno(a) deberá describir la manera en que abordó y desarrolló.

