



REVISION-MATEMATICAS-PREKAB-OA1-GUIA11-SEMANA11

Guía de Matemáticas Prek A B

Educadora: Ximena Camus G.

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

Ámbito	Núcleo	Curso
Interacción y comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Pre kínder A y B
	Objetivo de la clase: Crear patrones de dos elementos. OA: N°1 Reproducir patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales, u otros de dos o tres elementos.	Fecha: Semana 15 al 19 de Junio.



¡Qué aprendimos la guía anterior! Recordemos:

Jugamos con los números; relacionamos números con su cantidad.

Descubrimos la cantidad de manzanas que correspondía a cada número del 1 al 5

4	
2	
1	
3	
5	

Observa el video Juego de Secuencias,

descubre que figura sigue:

[https://youtu.be/-SxF9TZG5\\_w](https://youtu.be/-SxF9TZG5_w)

## En esta guía vamos a aprender a crear patrones:

### ¿Sabes lo que es un patrón?

Un patrón es ordenar cosas que se repiten de manera lógica. “Los patrones ayudan a los niños a hacer **predicciones** (Pensar y aprender), descubriendo lo que sigue”.



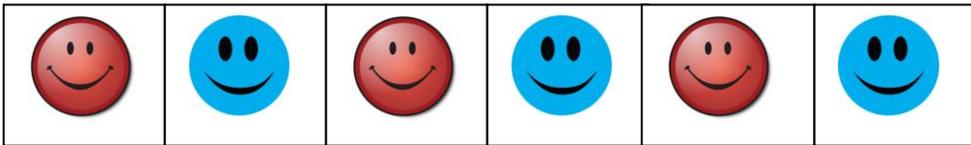
Mimí aprendió a ordenar sus juguetes, siguiendo una secuencia; en su patio tiene muchas pelotas, pero su amigo payasito quiere jugar, ¿Sabes que hizo



invito a payasito que la ayudara a ordenar las pelotitas.



Payasito, muy contento, las puso en una fila, a le gustó y le dijo sigamos ordenando, “piensa y descubre que sigue en la secuencia”:



Y



pusieron las pelotas:  -  -  -¿Cuál viene después?, recuerda que se repite el orden; dibuja las que siguen:

---

### Desarrollo de la actividad en la Tablet:

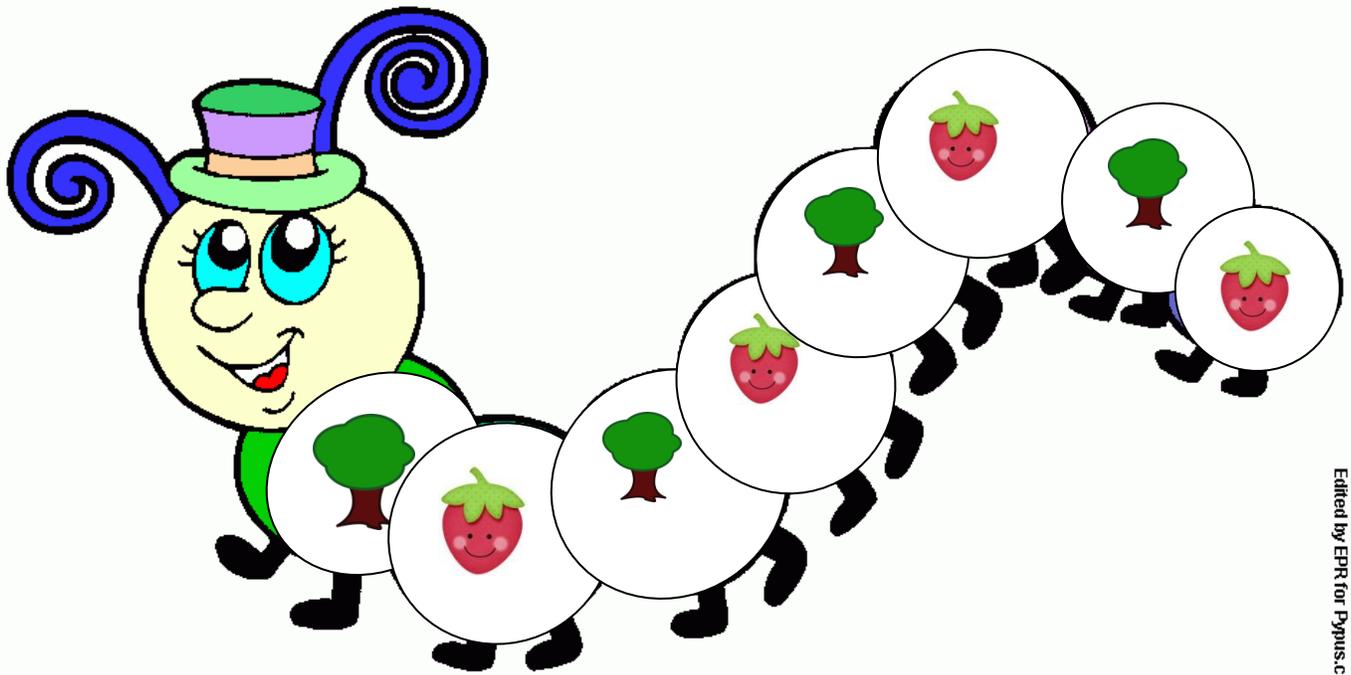
1°Prendes la tablet-buscas en la pantalla donde dice NT1- pinchas y abrimos donde dice ODA6 “Jugando con Patrones”, sigue las instrucciones con atención.



**Actividad:**

2° Crea tu propio patrón. Igual que en la tablet con estos dos dibujos.

¡Tú puedes, muy bien! Esta secuencia es un ejemplo:



Edited by EPR for Pypus.com



**3° Trabajo en el libro de NT1:**

“Conoces las naves de los astronautas” página 43, pinta donde hay más astronautas.



**Materiales:** Cuaderno, Tablet, lápices de color, lápiz de mina, libro de actividades NT1, video.

“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 la actividad.

