

MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1

Nombre:	Fecha:
---------	--------

OA (1): Crea patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de 2 o 3 elementos.

Orientación a padres: Se sugiere tener todos los materiales necesarios (estuche, lápices de colores, lápiz grafito, goma de borrar, sacapuntas y guía de trabajo) a disposición, antes de realizar la actividad, de manera, que esta sea fluida y significativa. Se recomienda realizar esta actividad en un ambiente tranquilo, silencioso y libre de distracciones. Para comenzar, deberán reproducir el siguiente vídeo: <https://youtu.be/8ZuQyIf7weE>, el cual les servirá como apoyo, para realizar la siguiente actividad.

Para realizar las actividades de la guía adjuntada, deberán:

- 1.- El niño/a deberá identificar cuál es el patrón que se repite, para luego encerrarlo
- 2.- Por último, continuar el patrón.

Deberán seguir las mismas instrucciones, para realizar las 2 actividades de esta primera guía.

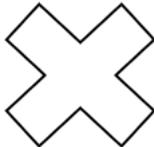
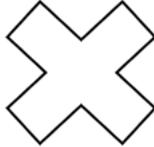
Actividad 1: completar el patrón.

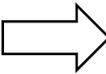
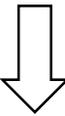
ESTA GUÍA SE REALIZARÁ EN LA CLASE ON LINE DE LA SEMANA 22, POR FAVOR NO REALIZARLA ANTES



Actividad:

- 1.- Encierra el patrón
- 2.- Completa el patrón

					
---	---	---	---	--	--

									
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

		Si	No
Matemáticas 1	1. Identifica el patrón que se repite		
	2. Continúa el patrón		

MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2

Nombre:	Fecha:
---------	--------

OA (8): Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Orientación a padres: Se sugiere tener todos los materiales necesarios (estuche, lápices de colores, lápiz grafito, goma de borrar, sacapuntas y guía de trabajo) a disposición, antes de realizar la actividad, de manera, que esta sea fluida y significativa. Se recomienda realizar esta actividad en un ambiente tranquilo, silencioso y libre de distracciones.

Actividad 2: Para comenzar, deberán explicar al niño/a que el signo matemático **+**, siempre representará una suma (adición), por lo tanto, **debe agregar**.

En este caso, deberá resolver las operatorias matemáticas, siguiendo los siguientes pasos:

En el caso del ejemplo:

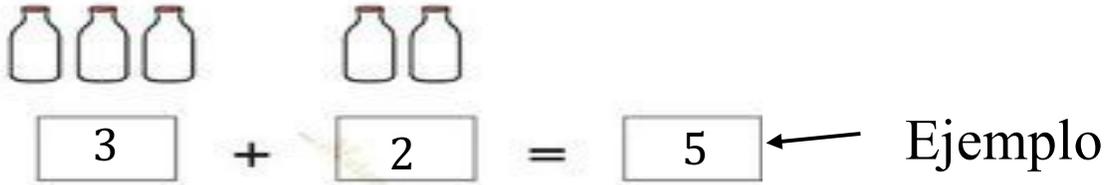
1.- Contar el primer grupo de botellas y graficar el número que represente su cantidad (3)

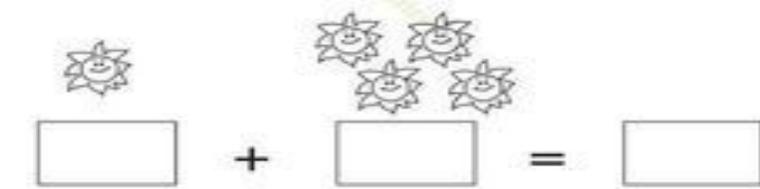
2.- Reconocer signo matemático (+)

3.- Contar segundo de grupo de botellas y graficar el número que represente su cantidad (2)

3.- Reconocer signo matemático (=), el que indica que debemos escribir el total de la operatoria matemática (5)

1.- Resuelve las adiciones y escribe tu resultado en el recuadro, como muestra el ejemplo







		Si	No
Matemáticas 2	1.- Resuelve adiciones		
	2. Cuenta elementos y grafica número		

MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 3

Nombre:	Fecha:
---------	--------

OA (8): Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Orientación a padres: Se sugiere tener todos los materiales necesarios (estuche, lápices de colores, lápiz grafito, goma de borrar, sacapuntas y guía de trabajo) a disposición, antes de realizar la actividad, de manera, que esta sea fluida y significativa. Se recomienda realizar esta actividad en un ambiente tranquilo, silencioso y libre de distracciones.

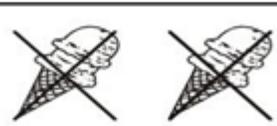
Actividad 3: Para comenzar, deberán explicar al niño/a que el signo matemático -, siempre representará una resta (sustracción), por lo tanto, **debe quitar**.

En este caso, deberá resolver las operatorias matemáticas, siguiendo los siguientes pasos:
En el caso del ejemplo:

- 1.- Contar el grupo de autos (3)
- 2.- Reconocer signo matemático (-)
- 3.- Contar autos tachados (2)
- 3.- Reconocer signo matemático (=), el que indica que debemos escribir el total de la operatoria matemática (1)

1.- Resuelve las sustracciones y escribe tu resultado en el recuadro:

Ejemplo

 $3 - 2 = \boxed{1}$	 $4 - 1 = \boxed{}$
 $5 - 3 = \boxed{}$	 $5 - 2 = \boxed{}$
 $3 - 1 = \boxed{}$	 $2 - 2 = \boxed{}$

	Si	No
Matemáticas 3		
1. Resuelve sustracciones		
2. Grafica el total de la operación		