

Objetivo de Aprendiz: Identificar el número 9 en situaciones cotidianas o de juegos (n° 6)

Nombre:

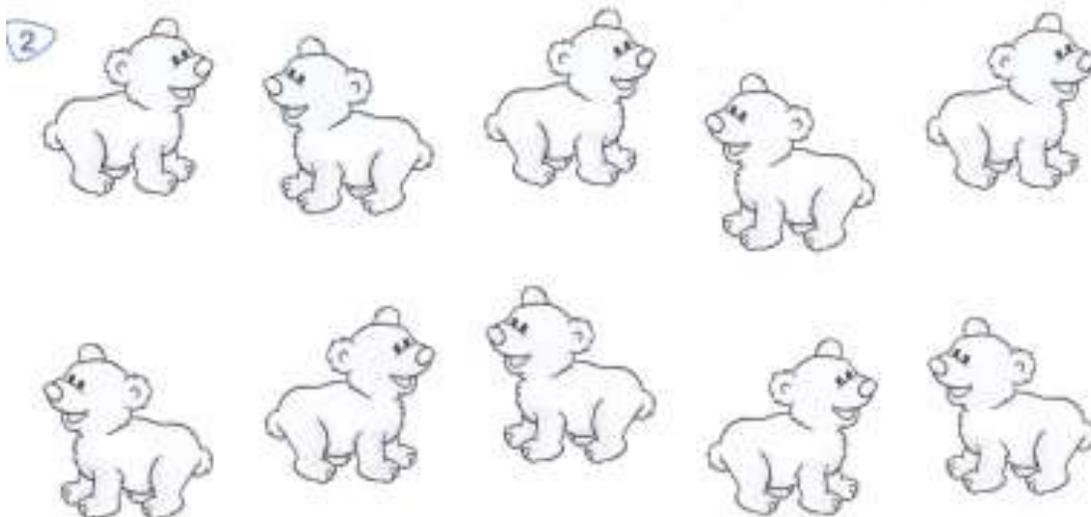
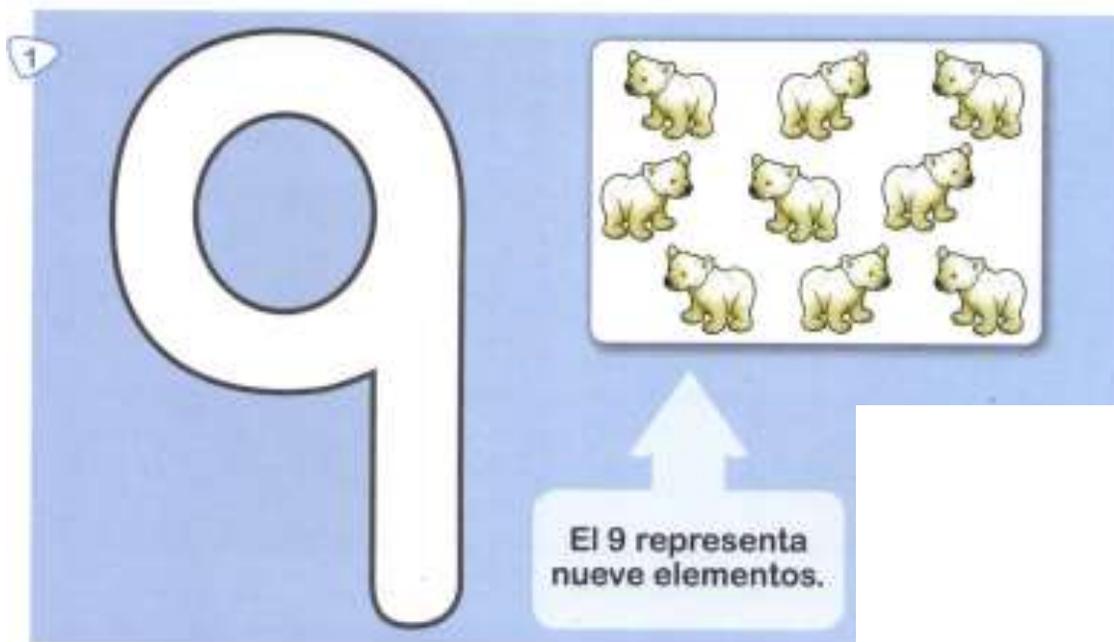
--	--	--	--	--	--	--	--

Fechas:

--	--	--

1.- Pinta el número 8 con tu color favorito.

2.- Cuenta y pinta 9 osos.



Objetivo de Aprendiz: Escribir el número 9 en situaciones cotidianas o de juego (n° 6)

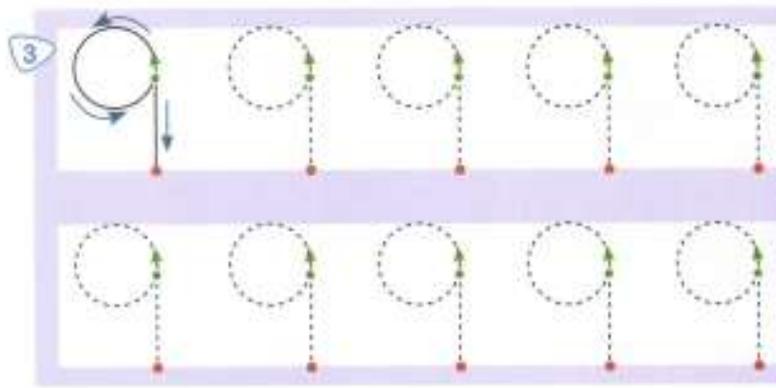
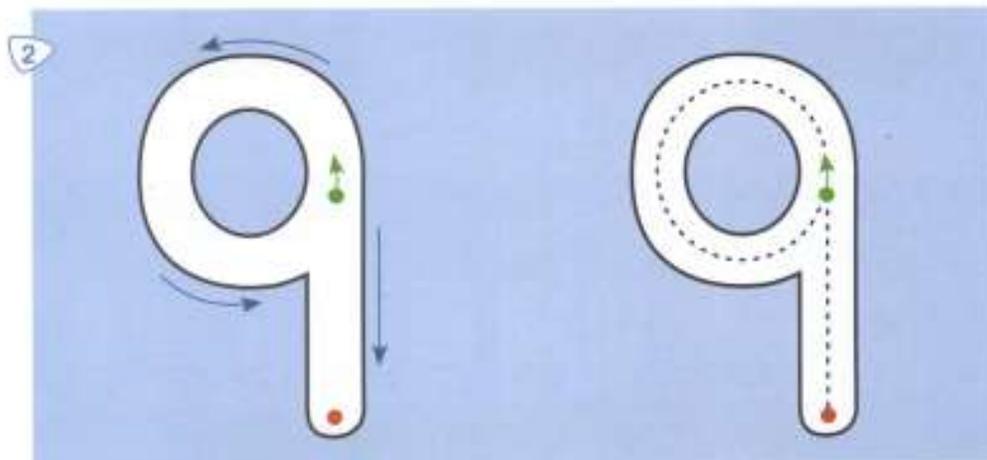
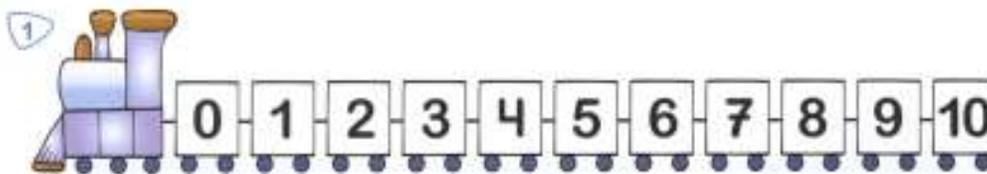
Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

- 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.



Objetivo de Aprendiz: Asociar número cantidad hasta el 9 (n° 6)

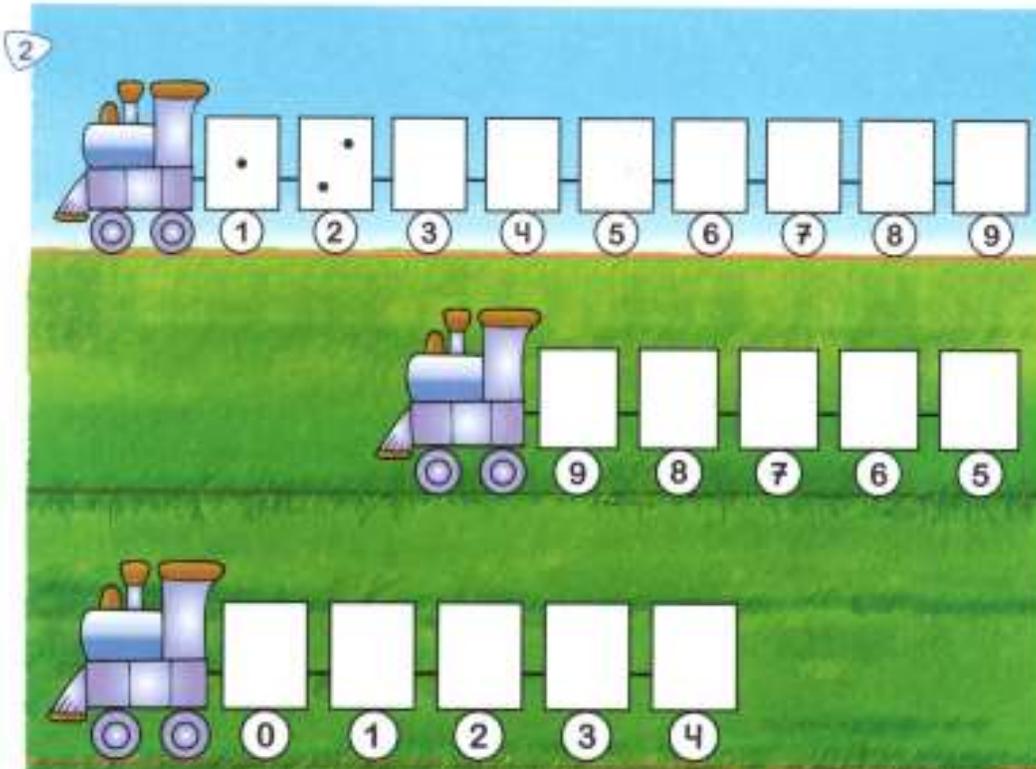
Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

1. Encierra el vagón que tiene 9 piedras.
2. Completa los vagones de cada tren con la cantidad de puntos que indica el número.



Objetivo de Aprendiz: Asociar número cantidad hasta el 9 (n° 6)

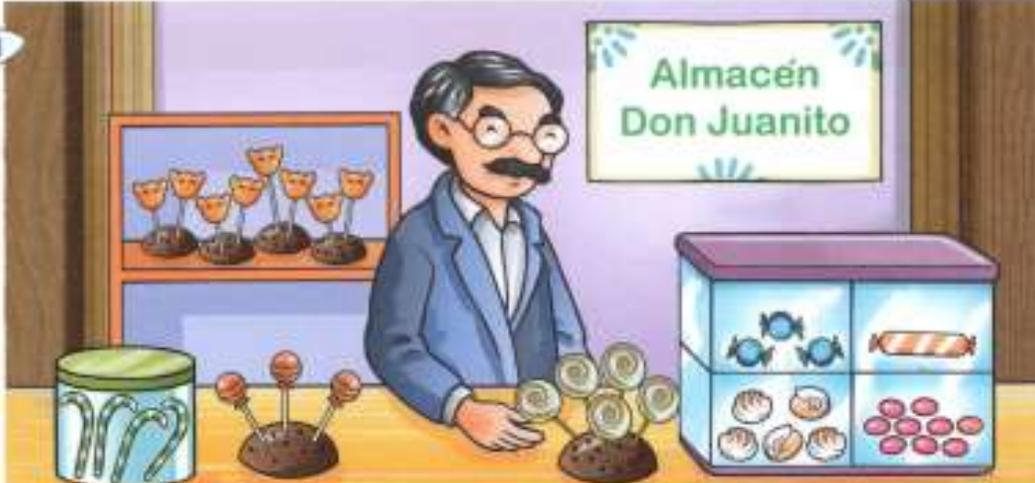
Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

- 1.- Don Juanito necesita saber la cantidad de dulces que tiene en su almacén. Ayúdalo contando cada grupo de dulces. Escribe el resultado en las etiquetas que corresponden.
- 2.- Cuenta los elementos de cada conjunto y escribe el número en el recuadro.



 =

 =

 =

 =

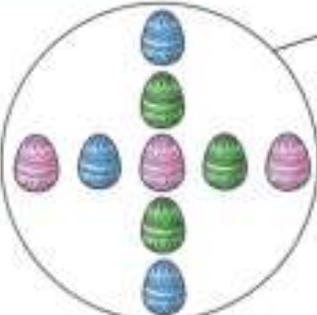
 =

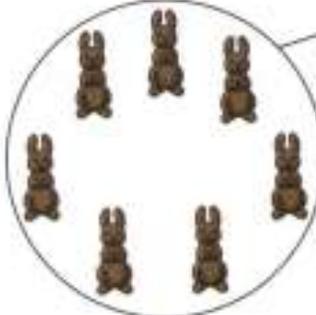
 =

 =

 =

2





Objetivo de Aprendiz: Secuencias numéricas ascendentes descendentes (n° 6)

Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

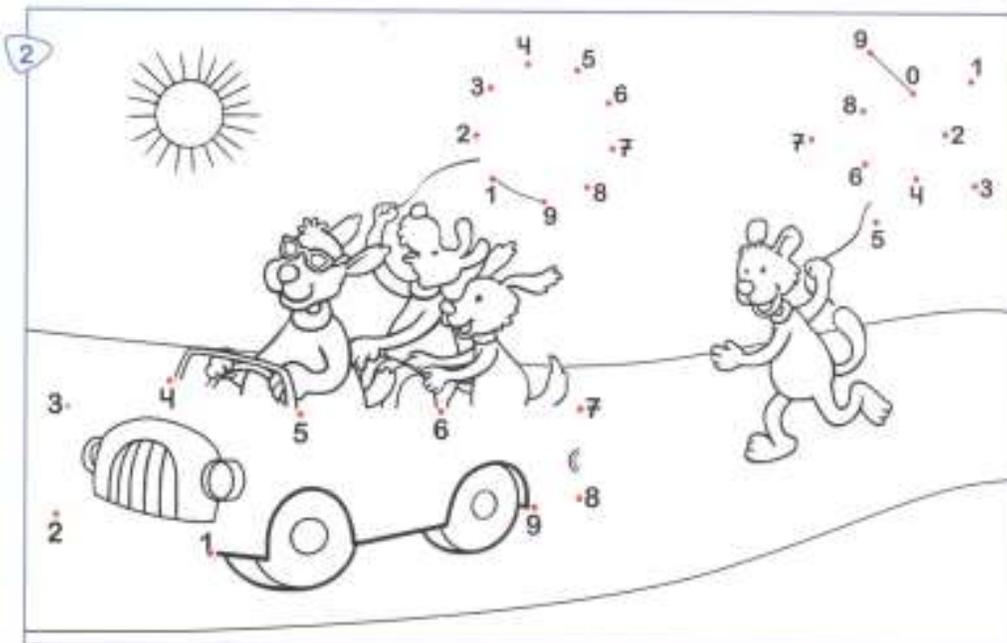
- 1.- Escribe el número que va antes en cada caso.
- 2.- Une los números y completa las figuras. Pinta el dibujo.

1

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

	1		5		8
	3		7		9

2



Objetivo de Aprendiz: Identificar el número 10 en situaciones cotidianas o de juegos (n° 6)

Nombre:

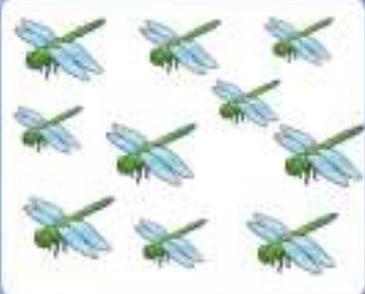
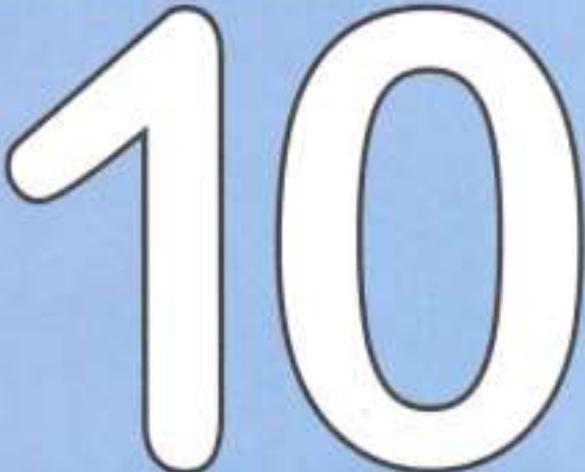
--	--	--	--	--	--	--	--

Fechas:

--	--	--

- 1.- Pinta el número 10 con el color que tú quieras.
- 2.- Haz conjuntos de 10 mariposas y enciérralas.

1 El 10 representa diez elementos.



2



Guía de Aprendizaje (4 al 22 de octubre, 8° Entrega)

Objetivo de Aprend: Escribir el número 10 en situaciones cotidianas o de juego (n° 6)

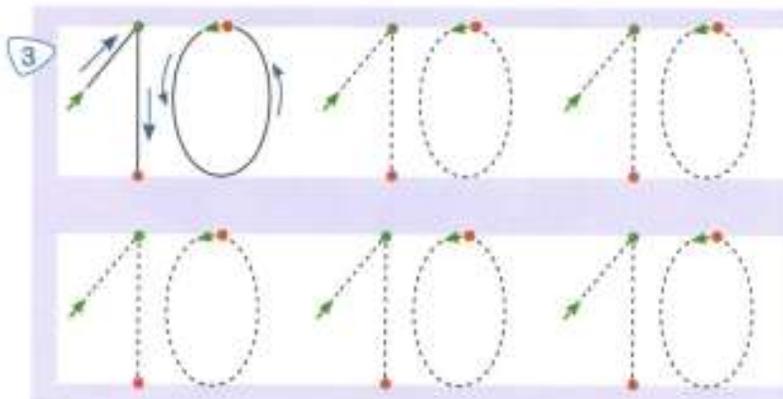
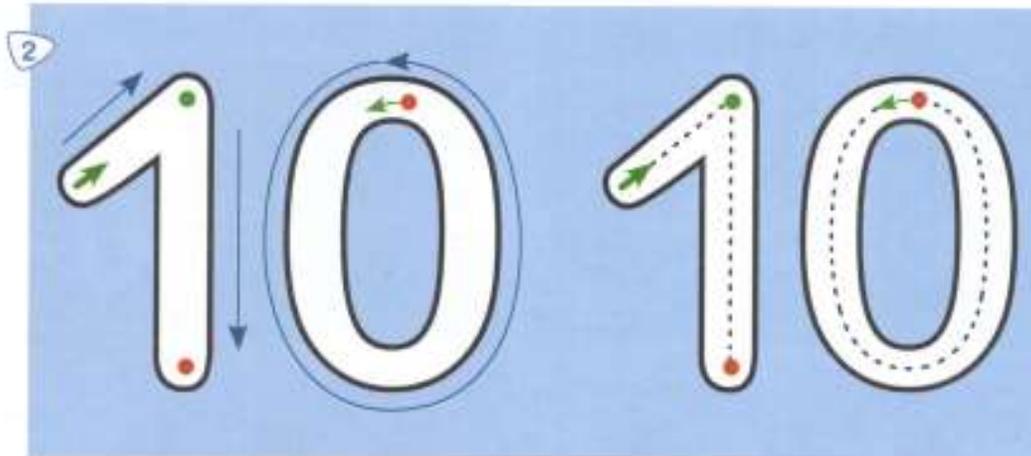
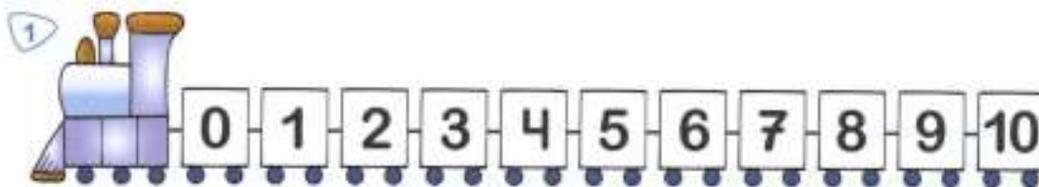
Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

- 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.



Guía de Aprendizaje (4 al 22 de octubre, 8° Entrega)

Objetivo de Aprend: Componer y descomponer el número 10 (n° 6)

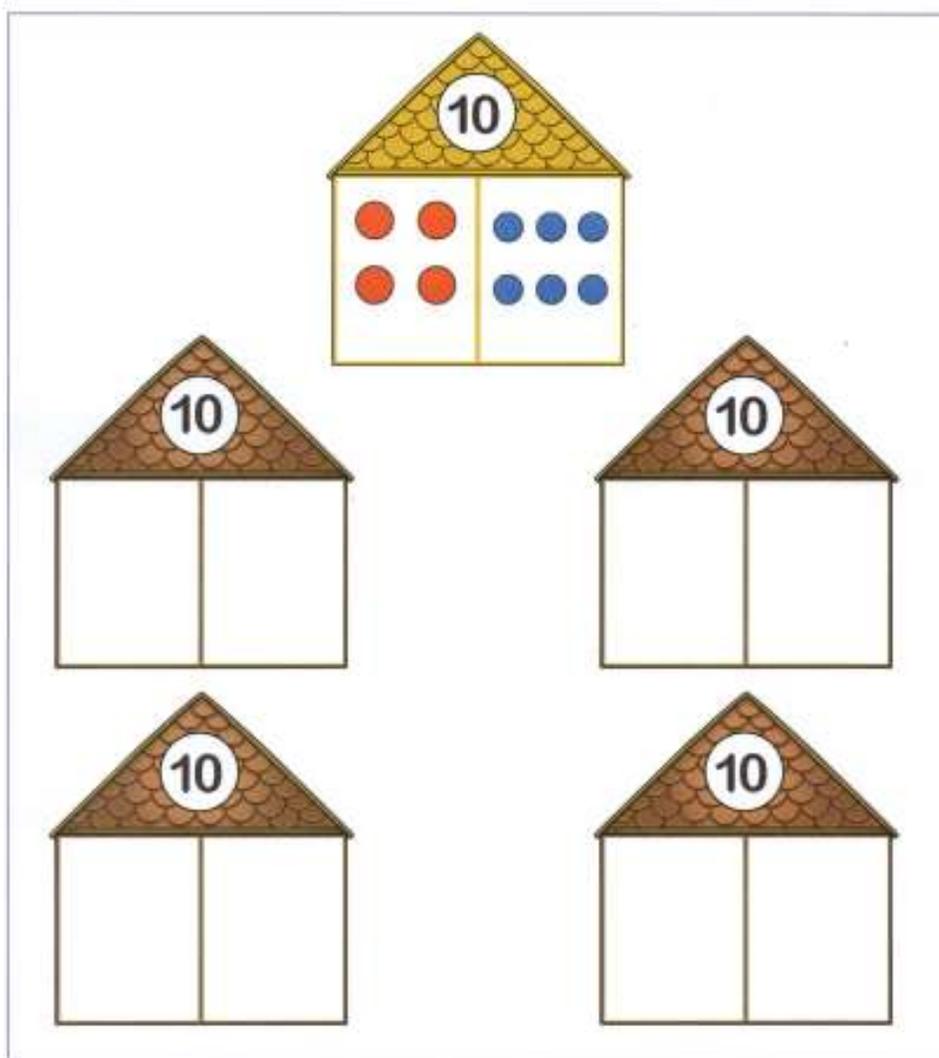
Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

- 1.- Observa la casa amarilla ¿Con cuántos círculos rojos y azules se formó el número 10?
- 2.- Dibuja en cada casa la cantidad de círculos rojos y azules que desees para formar el número 10. Siguiendo el ejemplo.



Objetivo de Aprendiz: Componer y descomponer aditivamente (n° 6).

Nombre:

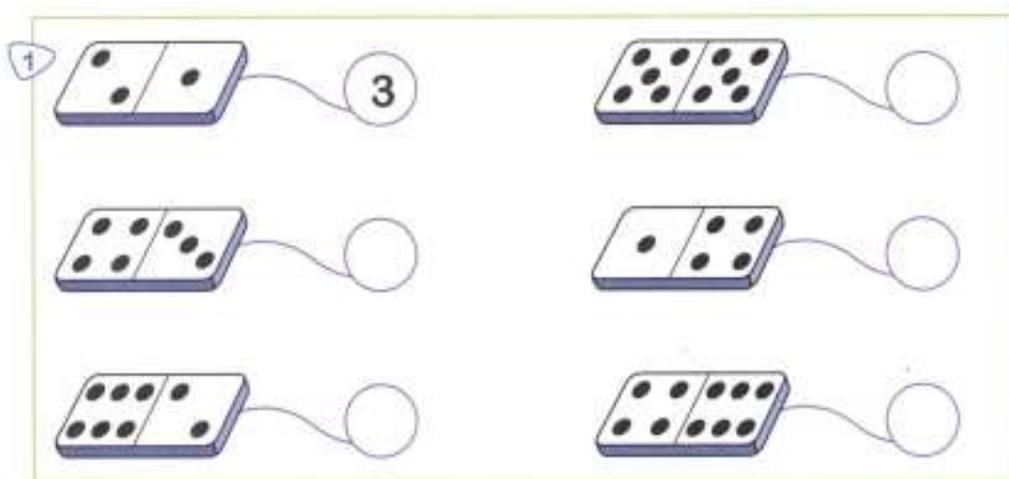
--	--	--	--	--	--	--	--

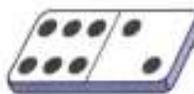
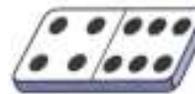
Fechas:

--	--	--

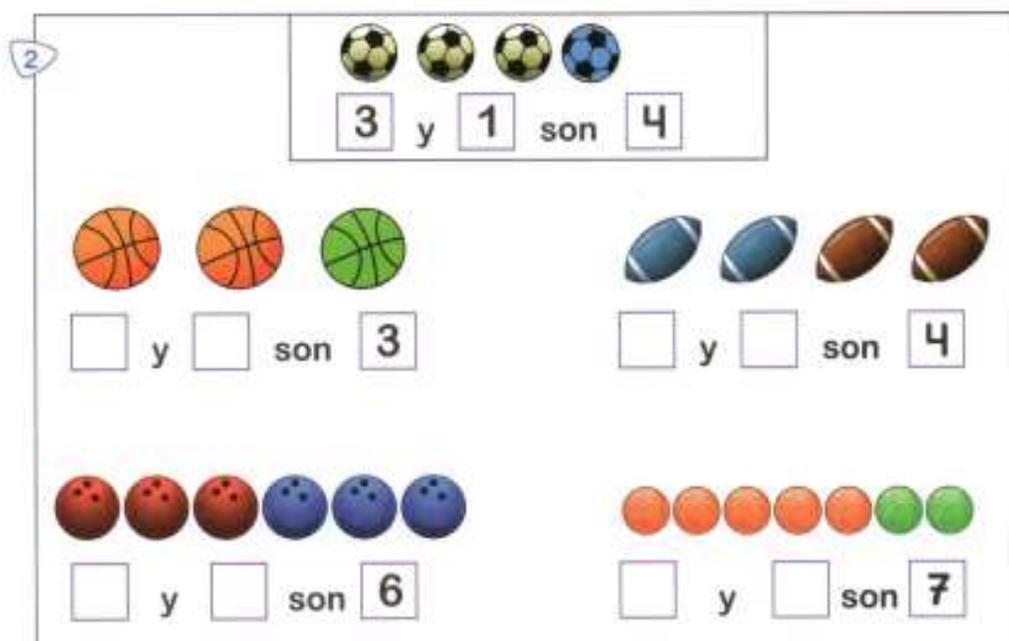
- 1.- Escribe el número que se forma en cada dominó. Sigue el ejemplo.
- 2.- Cuenta las pelotas de cada color y completa las cantidades. Sigue el ejemplo.

1



	3		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

2



	<input type="text"/> y <input type="text"/> son <input type="text"/>		<input type="text"/> y <input type="text"/> son <input type="text"/>
	<input type="text"/> y <input type="text"/> son <input type="text"/>		<input type="text"/> y <input type="text"/> son <input type="text"/>
	<input type="text"/> y <input type="text"/> son <input type="text"/>		

Objetivo de Aprendiz: Conocer y utilizar número ordinales hasta 3° (n° 6).

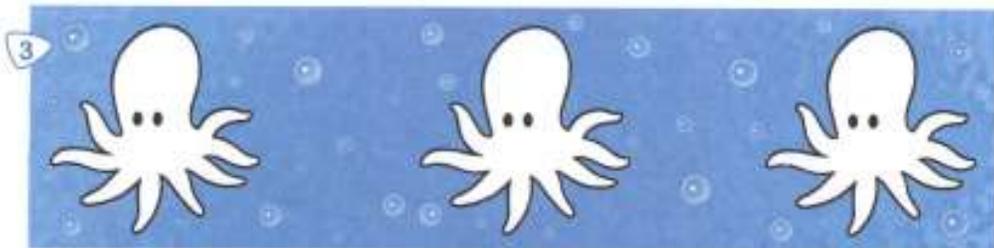
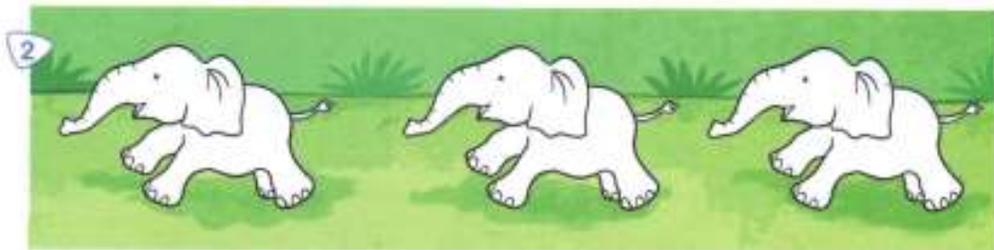
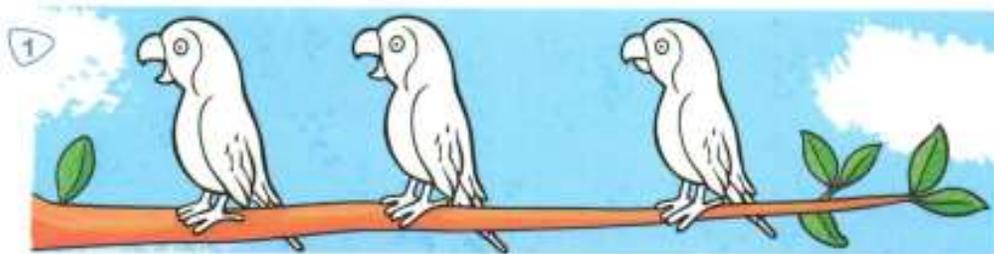
Nombre:

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

Fechas:

--	--	--

- 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.



Objetivo de Aprendiz: Representar e identificar patrones en secuencia (n° 1).

Nombre:

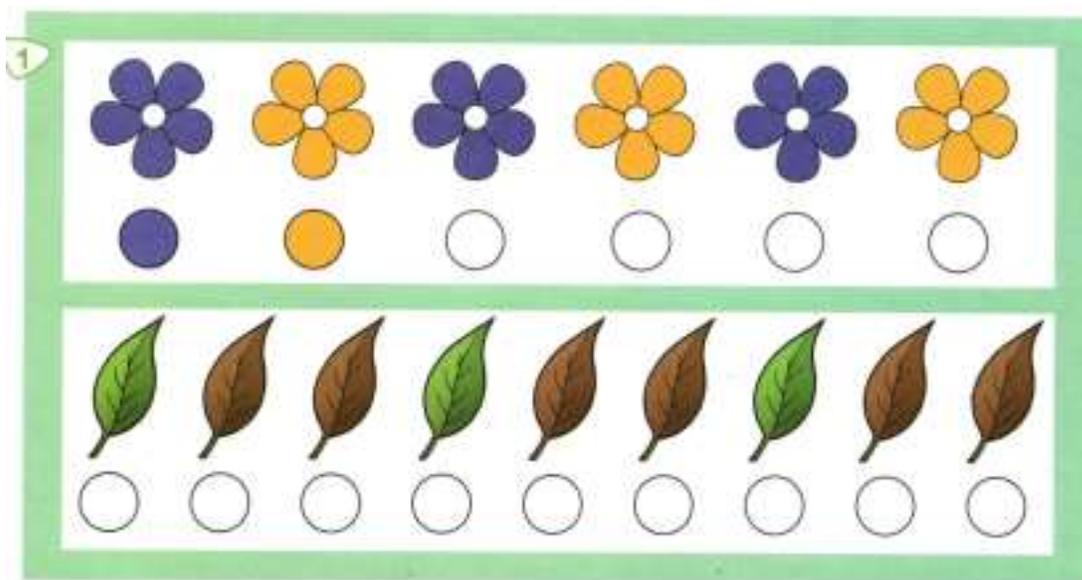
--	--	--	--	--	--	--	--

Fechas:

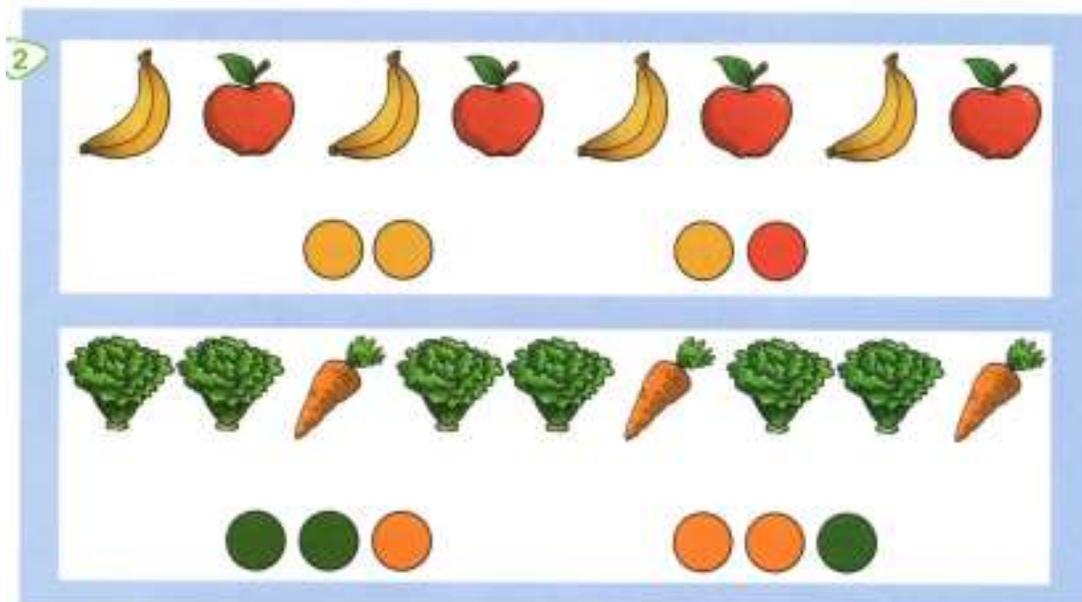
--	--	--

- 1.- Representa el patrón de cada secuencia pintando los círculos con el color que corresponde.
- 2.- Identifica el patrón de cada secuencia. Encierra el grupo de círculos que representa ese patrón.

1



2



Objetivo de Aprendiz: Resuelve problema de secuencias y patrones (n° 1).

Nombre:

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

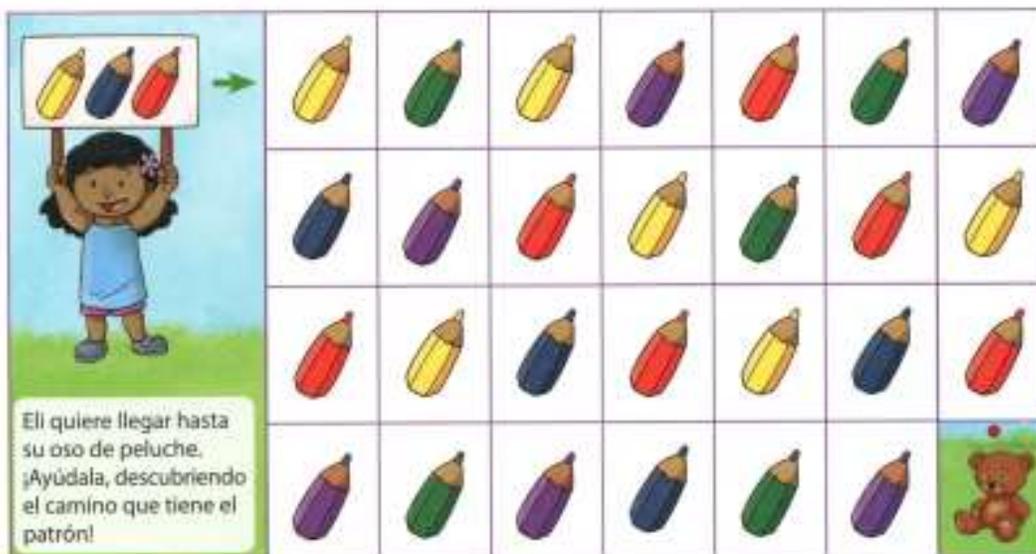
Fechas:

--	--	--

Observar el patrón que muestra cada niño en el cartel y traza el camino que debe seguir cada uno, según el patrón señalado.



Manu quiere llegar hasta su gorro. ¡Ayúdalo, descubriendo el camino que tiene el patrón! Sigue el ejemplo.



Eli quiere llegar hasta su oso de peluche. ¡Ayúdala, descubriendo el camino que tiene el patrón!
