

“Tú tienes tus sueños nosotros las herramientas”.

Guía para refuerzo en casa semana 3
Curso: III Nivel Transición (Pre kínder).
Adecuada

Fecha: Desde lunes 6 de abril hasta 10 de abril.

AMBITO: INTERACCION Y COMPRENSION DEL ENTORNO.

Eje de Aprendizaje: Pensamiento matemático.

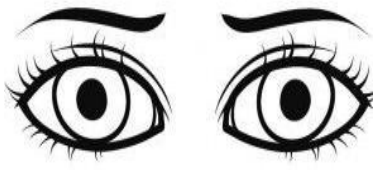

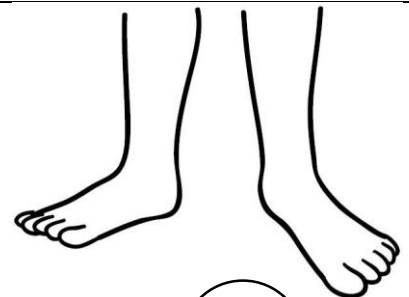
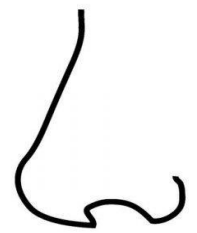
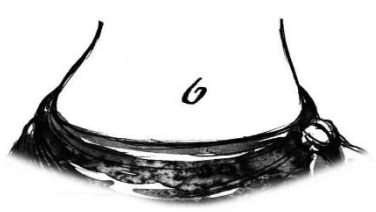

Nombre: _____ fecha: _____

Objetivos de Aprendizaje:
1. Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos. 4. 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).
6. Emplear progresivamente los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades.

Unidad 1: “Conozco mi cuerpo y aprendo a cuidarlo”

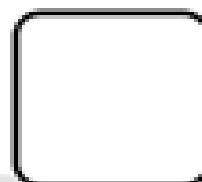
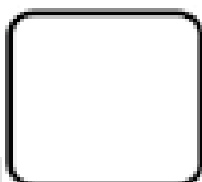
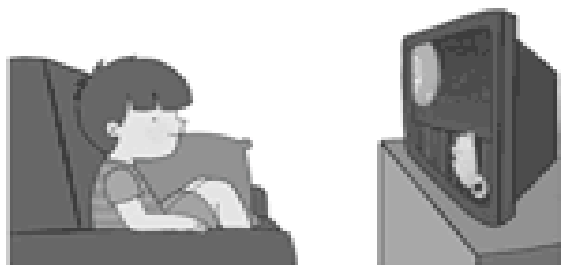
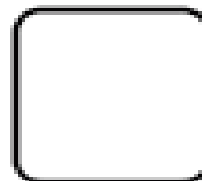
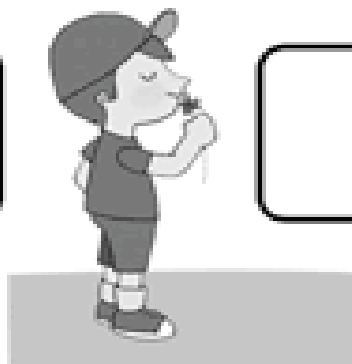
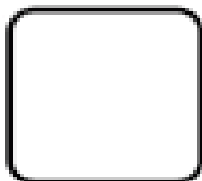
Día 1 :

1. Observa las partes del cuerpo, nombrálas y cuenta ¿cuántas partes tienes de cada una? gráfica el número en cada círculo.

 Ojos <input type="text"/>	 Boca <input type="text"/>	 Pies <input type="text"/>
 Nariz <input type="text"/>	 Ombligo <input type="text"/>	 Rodillas <input type="text"/>

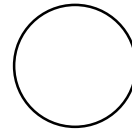
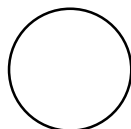
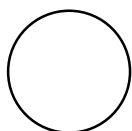
Día 2

2. Dibuja el sentido que corresponde según la acción que observas: (gusto, olfato, visión, tacto, audición). Para realizar esta actividad revisa primero el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=PTCt0Jtkje0> (esta indicación está en el ppt).



Día 3

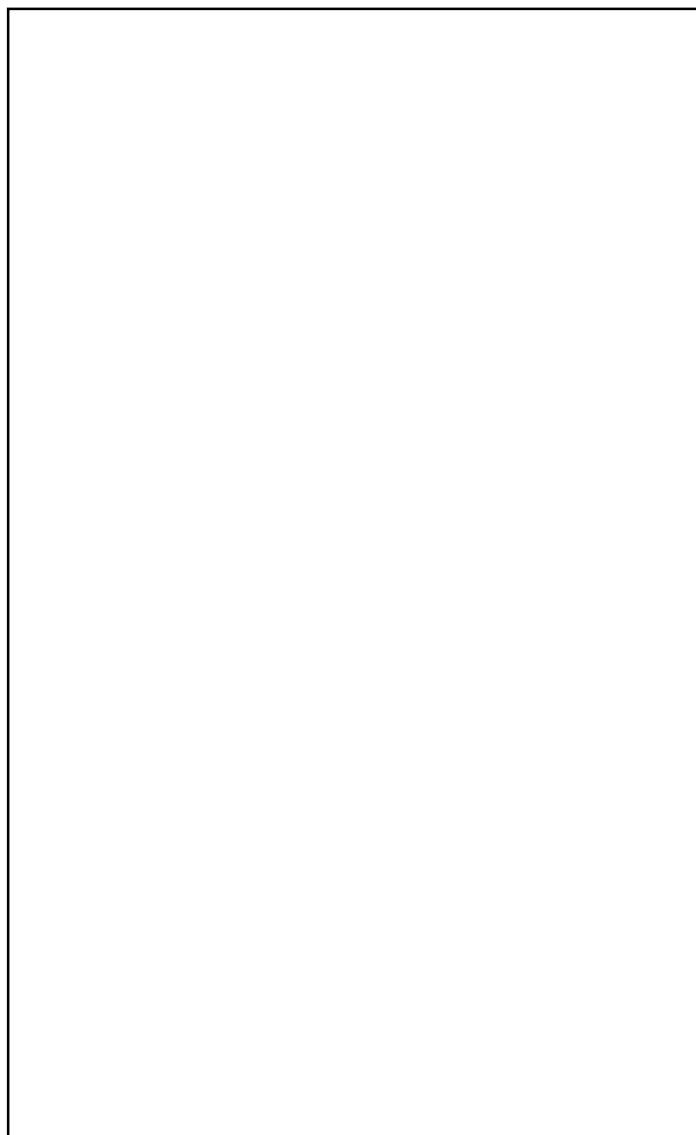
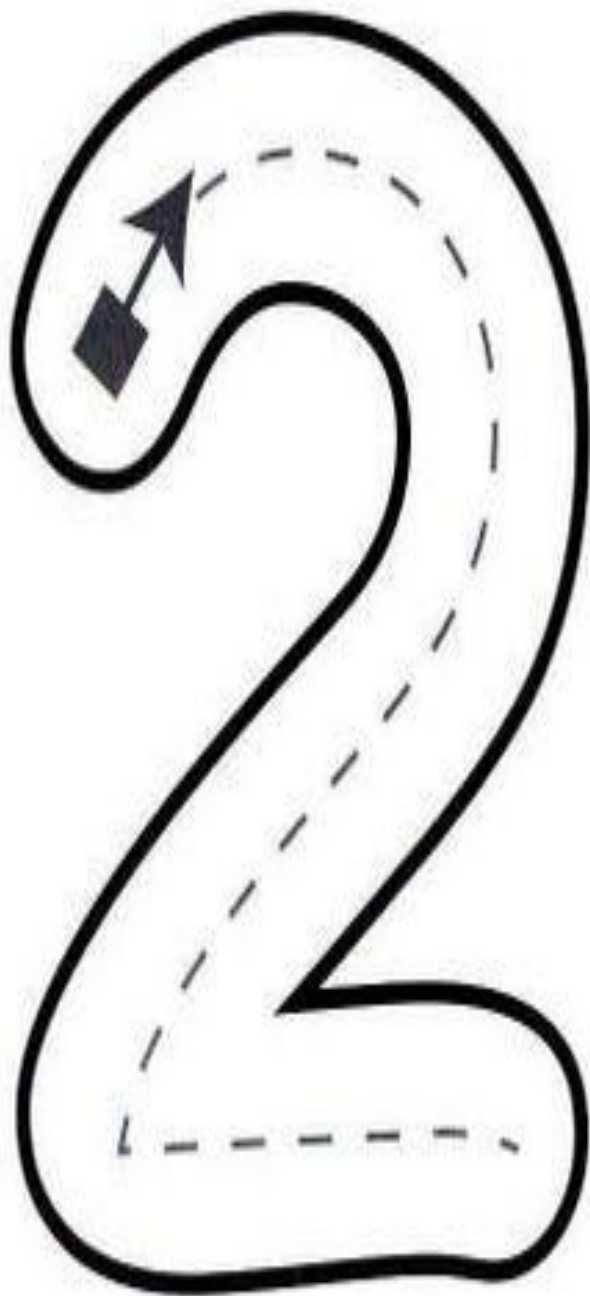
3. Observa las acciones y ordénalas de acuerdo al orden lógico que debieran ocurrir las acciones cuando juegas y te ensucias las manos, colocando números 1, 2, 3. Luego pinta cada imagen.





Día 4







4. Repasa el número 2 con un lápiz de color luego dibuja libremente muchos números 2 dentro del número 2 grande, después dibuja o recorta y pega partes del cuerpo que sean dos en el recuadro.



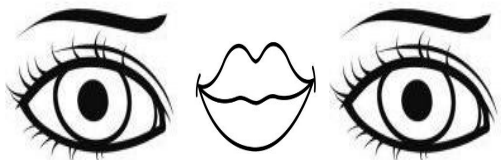
Día 5:

5. Juega a repetir el patrón dado. Un patrón es una sucesión de elementos (auditivos, gestuales, gráficos...) que se construye siguiendo una regla, son secuencias que se repiten muchas veces de la misma manera, en el mismo orden. (repite el patrón hasta llegar al final de la línea negra). Dibuja y repite.

Ejemplo:

Ojo	nariz	ojo	nariz	ojo	nariz
					

Sigue el patrón repitiéndolo en voz alta.



Sigue el patrón repitiéndolo en voz alta.



Sigue el patrón repitiéndolo en voz alta.

