

**Colegio Isabel Riquelme**

**U.T.P.**

**GUIA DIGITAL N° 2**

**TAREA**

ASIGNATURA : Matemáticas

CURSO : NT1

DOCENTE : Edith Estay Valdés

SEMANA : 6 al 9 de Abril 2020

OA : Coordinar actividades psicomotoras

NUCLEO : Pensamiento matemático.

**Sugerencias para el adulto:**

Preguntar al niño o niña que números conocen, para que sirven los números .Proponer una actividad entretenida, hoy vamos a jugar al Luche .Le explicará que hay números dibujado en el suelo dentro de un cajoncito, estos van en orden secuencial del 1 al 10, ellos lanzarán una cajita , piedrecita pequeña, o lo que tú desees al número que está dentro del dibujo del Luche .Para buscarlo tienes que ir saltando con pies juntos ,realizando el conteo del 1 a donde está el objeto, luego te devuelves repitiendo los números en voz alta, si no los nombras pierdes y le toca al compañero de juego. Finaliza actividad con una clase de yoga.( link youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ) Suerte en tu actividad, mándame fotos de tu juego.

En este dibujo vamos a representar un juego llamado LUCHE.

1

9

3

2

5

4

6

8

10

7

1. Dibuja un luche en el suelo.

2. Escribe dentro del luche los números con la ayuda de la mamá.

3. Nombra el número 1 y lanza desde la línea de partida una cajita o 1 piedra   
 pequeña dentro del cajoncito.



**Colegio Isabel Riquelme**

**U.T.P.**

4. Recoge el objeto saltando con los pies juntos desde la línea de partida.

5. Nombra el número 2 y lanza el objeto al 2 lo recoges y te vuelves a la   
 línea de partida.

6. Así sucesivamente hasta llegar al diez.

Felicitaciones por tu responsabilidad en tus tareas

Cariños tu profesora.

