



Colegio Isabel Riquelme
U.T.P.

GUÍA DIGITAL N° 6

1: OBJETIVOS Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

ASIGNATURA: MATEMATICAS CURSO: NT1

DOCENTE: EDITH ESTAY VALDÉS

SEMANA: 18 AL 20 DE MAYO

CONTACTO: edith.estay@colegio-isabelriquelme.cl

DÍAS DE ATENCIÓN CONSULTA: Lunes a viernes 16:00
a 17:00 hrs.

<u>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</u>	<u>CONTENIDO</u>
Crear patrones visuales de 2 o tres elementos.(1)	<u>Patrones</u>
<u>OBJETIVO DE LA CLASE</u> Crear patrones visuales.	<u>HABILIDADES</u> Escuchar Comprender Identificar Aplicar

2: GUÍA

Queridos alumnos hoy van a realizar una actividad muy entretenida. Patrones, son ordenamientos de cosas que se repiten de manera lógica, ya sea color, tamaño, forma, posturas, números y otras. Esto es importante porque te prepara para comprender matemáticas a tú edad.

Sugerencias: Invitar al niño a realizar patrones corporales por eje: aplauso, chasquido, apretón; 2 saltos agachados 1 parado, repite las acciones 5 veces. Además, puedes crear otras junto a tus padres.



3: TAREA

Día 20

Cómo has estado atento a la actividad, vas a poder resolver la guía , jugando al detective para descubrir el patrón oculto, verbalizando la secuencia y la solución.

NT2 :je de Aprendizaje RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO

Experiencia de Aprendizaje N°10

BUSCANDO PATRONES

- ¿Juguemos a los detectives?
- Descubre el patrón que está oculto en cada una de estas secuencias.
- Marca el elemento que continúa en cada patrón

