

PENSAMIENTO MATEMÁTICO



NIVEL DE TRANSICIÓN: PREKÍNDER Y KÍNDER
ÁMBITO: INTERACCIÓN Y COMPRESIÓN DEL ENTORNO
NÚCLEO: PENSAMIENTO MATEMÁTICO

A través de temáticas cotidianas y divertidas, Aprendo TV - en un formato audiovisual - busca abordar los contenidos de los objetivos de aprendizaje priorizados y dar vida a un relato pedagógico que atrae a las más pequeñas y pequeños del hogar. Esta es una guía para el núcleo de pensamiento matemático. Este núcleo se refiere a los diferentes procesos a través de los cuales las niñas y niños tratan de interpretar y explicar los diversos elementos y situaciones del entorno, tales como la construcción de la noción de número, la función cuantificadora, la ubicación en el espacio-tiempo, comparación, clasificación, seriación, identificación de patrones entre otros.



TEMÁTICA 1: LOS NÚMEROS EN EL DÍA A DÍA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En este capítulo aprenderás que estamos rodeados de números y que sin pensarlo los ocupamos durante todo el día.

NOTA: Si no puedes acceder al video desde el botón "Ver Video", puedes encontrarlo en YouTube buscando: AprendoTV - Corporalidad y Movimiento Prekínder y Kínder y el número de capítulo al cual deseas acceder.



TEMÁTICA 2: AGRUPAR Y CONTAR

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, tendrás la oportunidad de contar y clasificar diferentes elementos y materiales para organizar una fiesta.



TEMÁTICA 3: FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 10: Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, aprenderás reconocer las figuras geométricas a través de juego y construcción con líneas rectas y curvas.



TEMÁTICA 4: ORDENAR OBJETOS POR TAMAÑO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 02: Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, jugaremos a ordenar cosas de acuerdo a su tamaño (desde la más grande a la más pequeñas).



TEMÁTICA 5: COMPARAR TAMAÑO DE OBJETOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 04: Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, jugaremos a comparar animales, utilizando los conceptos: "más grande que...", "más alto que...", "más pequeño que..." y "más bajo que..."



TEMÁTICA 6: ORDENAR OBJETOS SEGÚN LONGITUD

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 02: Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, aprenderán a ordenar objetos según su longitud: más corto y más largo.



TEMÁTICA 7: ORDENAR OBJETOS SEGÚN PESO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 02: Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, aprenderás a ordenar objetos según su peso.





TEMÁTICA 8: ESFERAS, CUBOS Y PRISMAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 10: Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, conocerán 3 cuerpos geométricos y 3 de sus atributos.



TEMÁTICA 9: CLASIFICAR OBJETOS POR DOS O TRES ATRIBUTOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 10: Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia podrás descubrir e identificar algunos cuerpos geométricos que hay en el entorno y sus características.



TEMÁTICA 10: CUERPOS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 10: Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, descubrirán a través de un cuento cómo los cuerpos y figuras geométricas se relacionan.





TEMÁTICA 11: JUGUEMOS CON CUERPOS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 10: Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, podrás repasar y diferenciar entre las figuras y cuerpos geométricos que existen en el entorno.



TEMÁTICA 12: PATRONES EN LA VIDA COTIDIANA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 01: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, podremos identificar patrones y secuencias lógicas, usando los días de la semana y estaciones del año, a partir de las actividades cotidianas realizadas en la época prehistórica.



TEMÁTICA 13: PATRONES EN MOVIMIENTOS CORPORALES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 01: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, jugaremos a realizar patrones y secuencias lógicas a partir de movimientos y coreografías realizadas con el propio cuerpo.



TEMÁTICA 14: PATRONES EN LA MÚSICA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 01: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, descubrirán que los patrones también están en la música.



TEMÁTICA 15: PATRONES EN LOS JEROGLÍFICOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 01: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, conocerás un poco de la cultura egipcia y podrás hacer patrones con los jeroglíficos.



TEMÁTICA 16: FORMAS DE REPRESENTAR NÚMEROS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, descubrirás diferentes formas de representar los números con un poco de magia.



TEMÁTICA 17: ERRORES EN CONTEOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, revisarán una lista para un pedido de supermercado revisando que no haya errores en los números.



TEMÁTICA 18: CONTAR EN CONJUNTO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 01: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, deberán hacer el pedido de los alimentos para los animales del safari.



TEMÁTICA 19: CONTAR CON TARJETAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, deberán vigilar un rebaño de ovejas y llevarlas a salvo de vuelta a casa.





TEMÁTICA 20: CAJA DE SUMAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, deberán calcular los medicamentos para las personas del hospital. Deberán estar muy atentos.



TEMÁTICA 21: QUITAPESARES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, te invitamos a escuchar un lindo cuento guatemalteco que nos habla de los quitapesares.



TEMÁTICA 22: CONTAR LAS CARTAS DE NAVIDAD

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

DESCRIPCIÓN

En esta experiencia, junto a la educadora Trini, deberán ayudar al Viejito Pascuero a contar cartas y a clasificarlas para poder tener todo en orden para Navidad.





WWW.FUNDACIONOPORTUNIDAD.CL