



O.A: 6 EMPLEAR LOS NUMEROS PARA CONTAR E IDENTIFICAR HASTA EL 20.

- CUENTA E IDENTIFICA LOS NUMEROS DEL 1 AL 20 LUEGO REMARCA LOS NUMEROS PUNTEADOS.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

--	--

© Crazy About Learning madebyteachers.com/vendor/crazy-about-learning



O.A: 6 EMPLEAR LOS NUMEROS PARA CONTAR, IDENTIFICAR, CUANIFICAR Y COMPARAR CANTIDADES HASTA EL 20.

- CUENTA LOS ELEMENTOS Y MARCA EL NUMERO QUE CORRESPONDE A LA CATIDAD.

Nombre _____

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

Destrezas: Conteo e identificación de números.

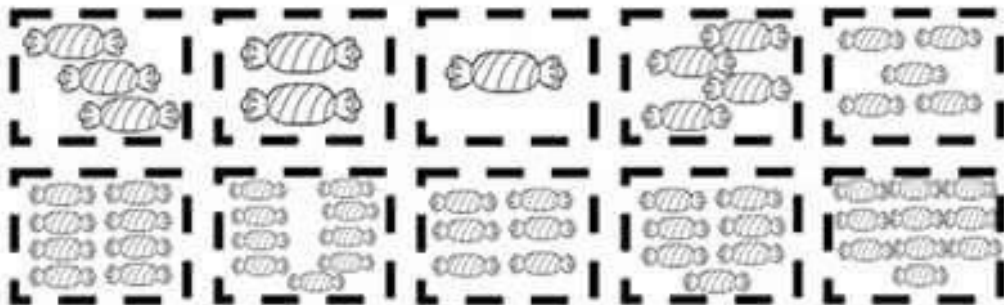


O.A: 6 EMPLEAR LOS NUMEROS PARA CONTAR, IDENTIFICAR, CUANIFICAR Y COMPARAR CANTIDADES.

Nombre: _____

Recorta, cuenta y pega los dulces con el número que corresponde.

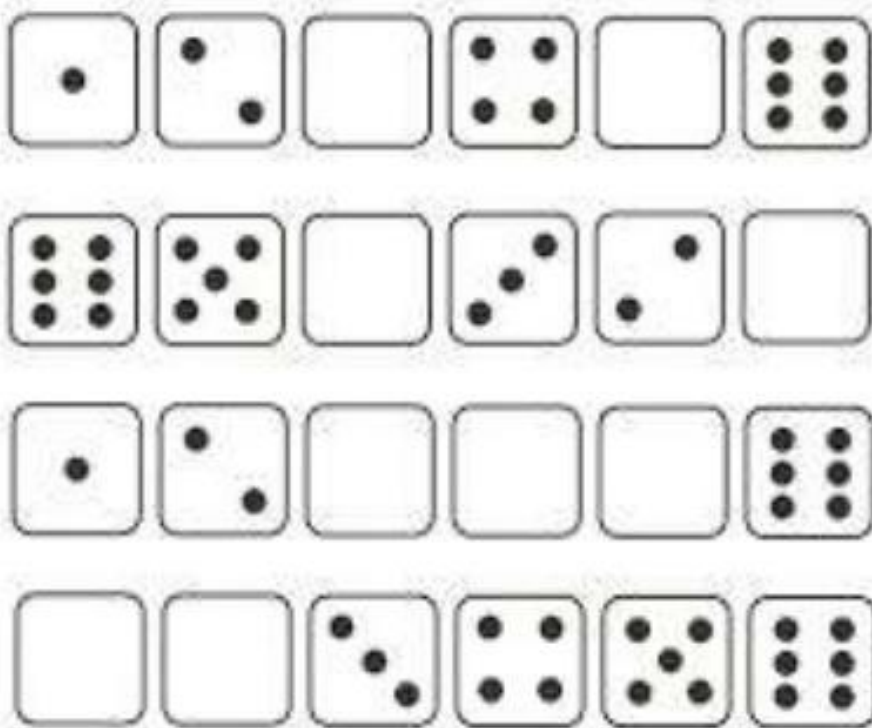
1		2	
3		4	
5		6	
7		8	
9		10	





O.A: 7 REPRESENTAR CANTIDADES HASTA EL 10 EN FORMA SIMBÓLICA.

-DIBUJA LOS PUNTOS NEGROS QUE FALTAN SEGÚN CORRESPONDA





O.A.: 2 EXPERIMENTAR CON DIVERSOS OBJETOS ESTABLECIENDO RELACIONES PARA SERIAR POR TAMAÑOS.



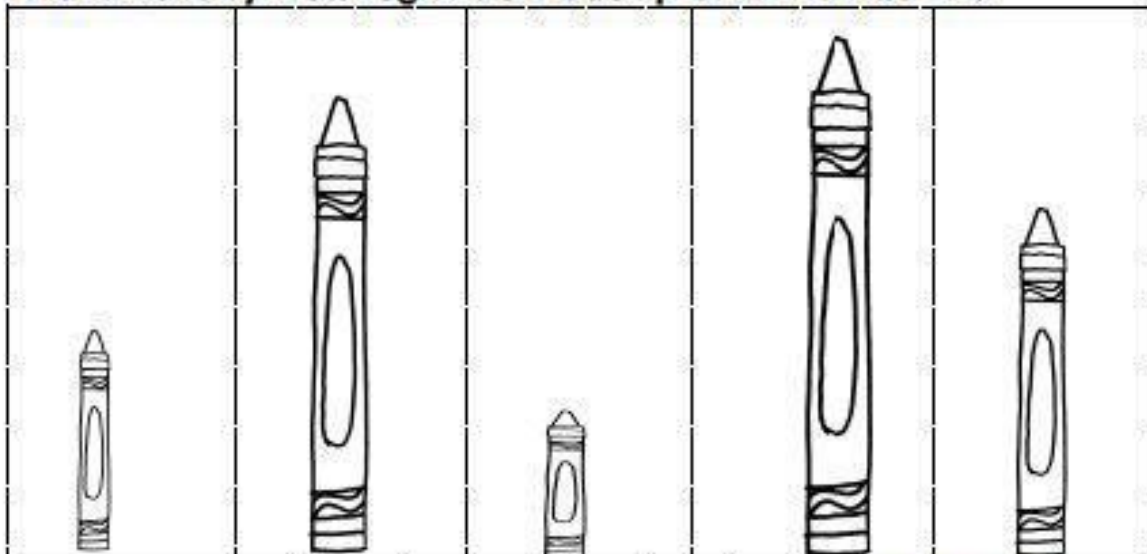
Nombre _____

Ordena por tamaño

(Más pequeño al más grande.)

--	--	--	--	--

Corta los crayones. Pégalos en orden por tamaño arriba.



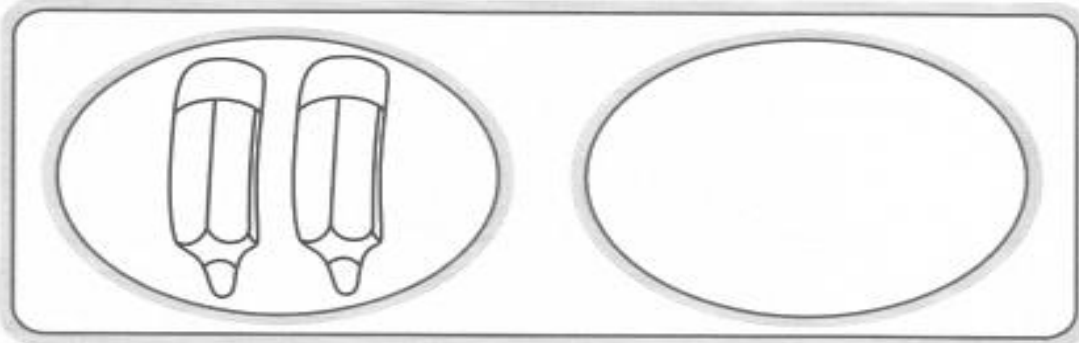


O.A: 4 EMPLEAR CUANTIFICADORES TALES COMO MAS QUE, MENOS QUE.

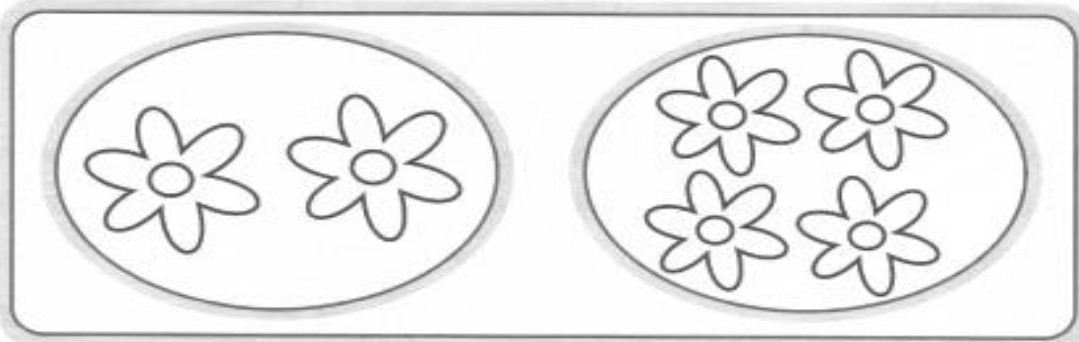
RAZONAMIENTO MATEMÁTICO

POCO - MUCHO - NINGUNO

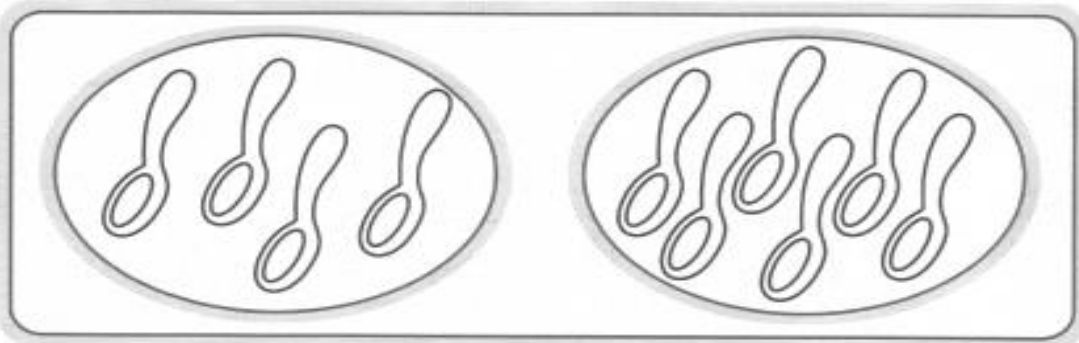
1 MARCA el conjunto que tiene NINGUNA unidad:



2 COLOREA el conjunto que tiene POCOS elementos:



3 COLOREA el conjunto que tiene MUCHOS elementos:





O.A.: 5 ORIENTARSE TEMPORALMENTE SITUACIONES COTIDIANAS DE SECUENCIAS TIEMPO.

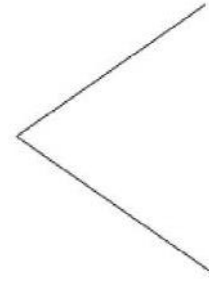
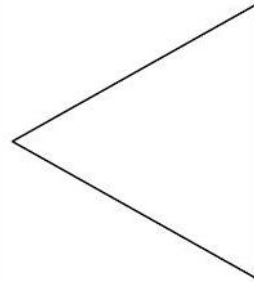
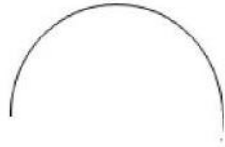
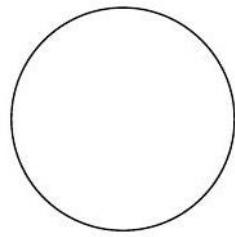
- PINTA, RECORTA Y PEGA SEGÚN EL ORDEN QUE SUCEDIERON LOS HECHOS.





O.A.: 10 IDENTIFICAR ATRIBUTOS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

➤ Completa las figuras según el modelo

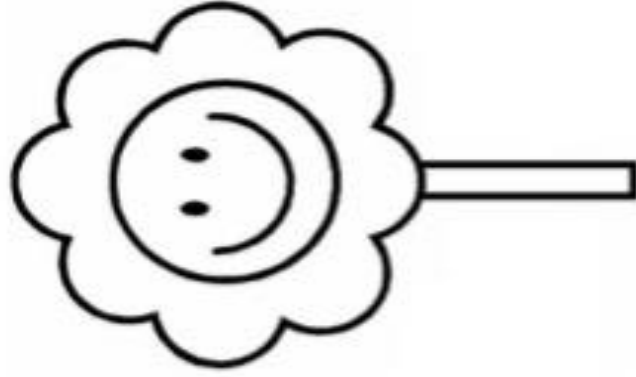
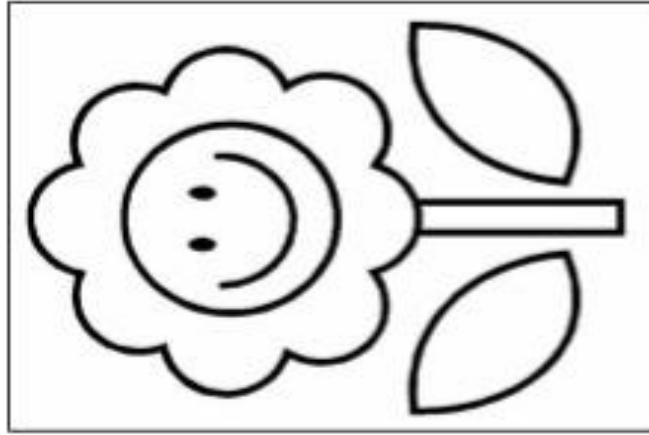




O.A.: 3 COMUNICAR LA POSICION DE OBJETOS RESPECTODE UN PUNTO U OBJETO DE REFERENCIA.

Nombre.....

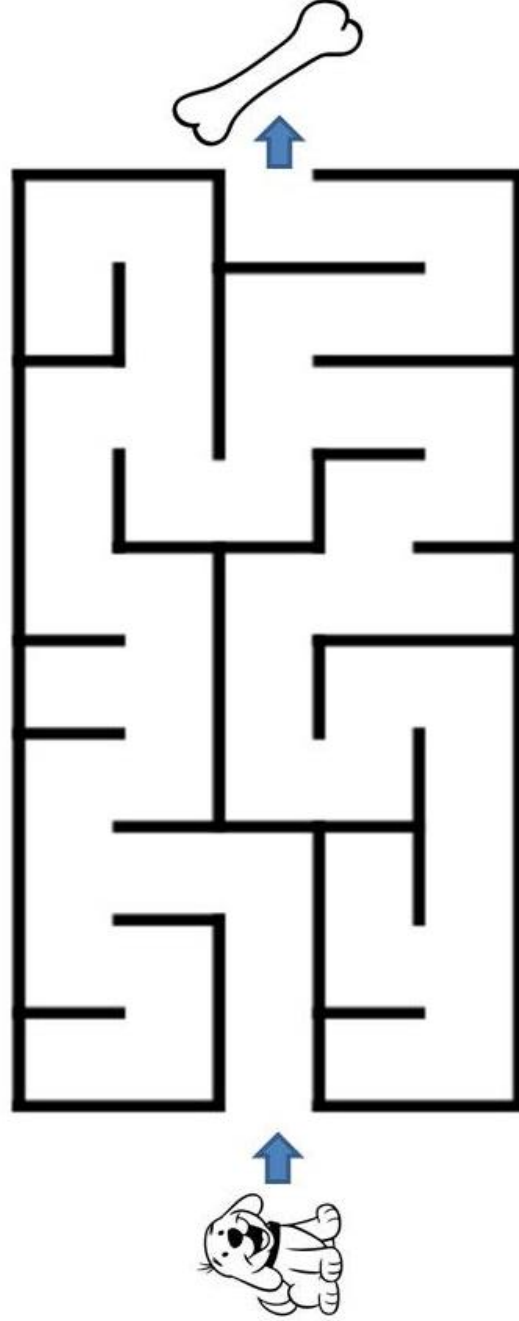
Que le falta a cada uno de los dos dibujos y complétalos.





O.A.: 3 COMUNICAR LA POSICION DE OBJETOS RESPECTO DE UN PUNTO U OBJETO DE REFERENCIA.


























Completa el siguiente laberinto, para que el perro encuentre su hueso.










O.A.: 1 CREAR PATRONES VISUALES DE DOS ELEMENTOS.

-RECORTA Y PEGA LOS ELEMENTOS PARA CONTINUAR CON EL PATRÓN

©Jenny-Lynn Creations

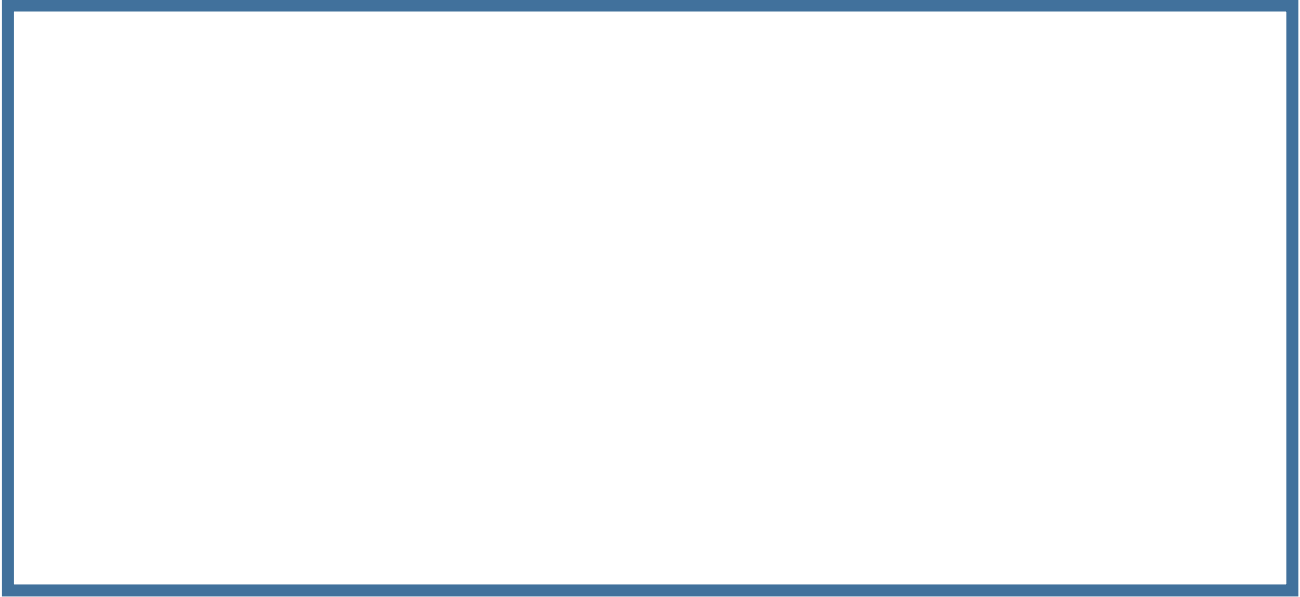
				
---	---	---	--	---



Colegio Aurora
De Chile
CORMUN RANCAGUA

O.A.: 10 IDENTIFICAR ATRIBUTOS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS.

-DIBUJA RECTÁNGULOS EN DIFERENTES POSICIONES



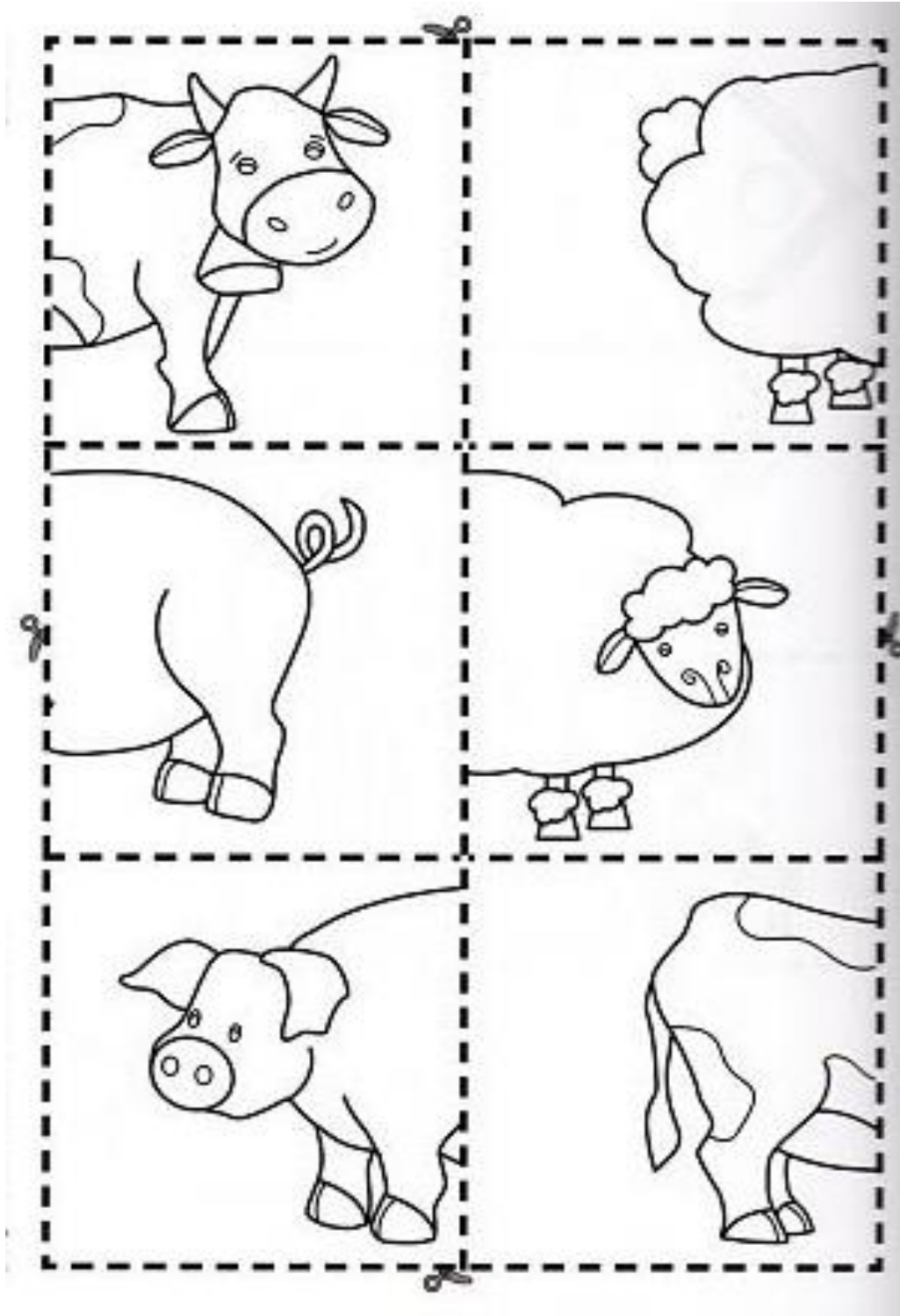
-RECORTA Y PEGA TRIÁNGULOS CON PAPELES DE REVISTAS O DIARIO.





O.A.: 12 COMUNICAR EL PROCESO DESARROLLADO EN LA RESOLUCION DE PROBLEMAS.

- COLOREA, RECORTA Y PEGA SEGÚN CORRESPONDA.





O.A.: 10 IDENTIFICAR LOS ATRIBUTOS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS. (CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO Y RECTANGULO)

COLOREA DE COLOR AMARILLO LOS TRIANGULOS, DE COLOR ROJO LOS CIRCULOS, DE COLOR VERDE LOS RECTANGULOS Y DE COLOR AZUL LOS CUADRADOS

