

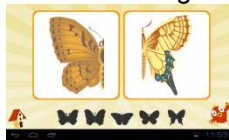
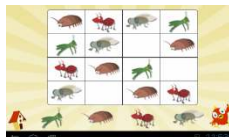






FICHA PEDAGÓGICA - APLICACIÓN ATENCIÓN VAMOS A JUGAR

NUCLEO: Relaciones lógica matemáticas y cuantificación				
Nivel	Nombre aplicación	Eje de aprendizaje	Aprendizajes Esperados	Niveles de complejidad
NT2	<p><b>Atención Vamos a Jugar</b></p> <p><b>ODA 10 K</b></p> 	<p><b>Razonamiento lógico matemático</b></p>	<p>Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).</p>	<p>Buscando pares:</p>  <p>Buscando Imagen completa:</p>  <p>Clasificando:</p> 



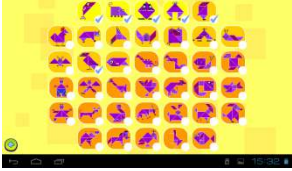

**Ejemplo de preguntas claves:** ¿Qué figuras son pares?, ¿cómo lo sabes?, ¿cómo se completa esta figura?, ¿en qué te fijaste para definirlo?

### FICHA PEDAGÓGICA APLICACIÓN EL TIEMPO PASA

Nivel	Nombre aplicación	Eje de aprendizaje	Aprendizajes Esperados	Niveles de complejidad	Ejemplos de desempeño
<p><b>NT1</b></p>	<p><b>El tiempo pasa</b></p> <p><b>ODA 7 PK</b></p> 	<p><b>Razonamiento lógico matemático</b></p>	<p>Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (antes después; día-noche; mañana-tarde-noche; hoy-mañana) y frecuencia (siempre-a veces-nunca).</p>	<p>Identifica día- noche</p>  <p>Ordena secuencia de hechos:</p>  <p>Reconoce sucesos antes/después:</p> 	<p>Identifica e indica en las imágenes situaciones cotidianas la temporalidad (día- noche)</p> <p>Ordena ilustraciones utilizando conceptos de antes y después.</p> <p>Reconoce en las imágenes sucesos pasa antes y después de una acción.</p>





**Ejemplo de preguntas claves:** ¿Qué sucedió antes/después?, ¿cómo lo identificaste?, ¿qué acción establecerías que se realiza de día?, ¿Por qué?

**FICHA PEDAGÓGICA APLICACIÓN TRANGANIMALES**

	Nombre aplicación	Eje de aprendizaje	Aprendizajes Esperados	Niveles de complejidad
<p><b>NT1</b></p>	<p><b>Tranganimales</b></p> 	<p><b>Razonamiento lógico matemático</b></p>	<p>Reconocer el nombre y algún atributo de tres figuras geométricas bidimensionales y dos tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.</p> <p>Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.</p>	<p>Identifica y ubica posición</p> 
<p><b>NT2</b></p>		<p><b>Razonamiento lógico matemático</b></p>	<p>Reconocer el nombre y algún atributo de cuatro figuras geométricas bidimensionales y tres tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.</p> <p>Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).</p>	<p>Identifica y ubica posición</p> 


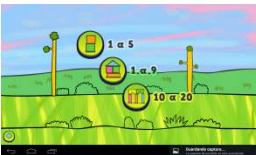


**Ejemplo de preguntas claves** ¿Qué figura utilizarás?, ¿Dónde ubicarás esta figura?, ¿Qué figura esperas armar?, ¿Qué elementos requieres para armarla?

**FICHA PEDAGÓGICA – ALIMENTA EL MONO –**






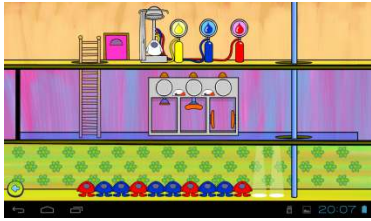
Nivel	Nombre aplicación	Eje de aprendizaje	Aprendizajes Esperados	Niveles de dificultad
NT1	<p><b>ALIMENTA AL MONO</b></p> 	<p><b>Cuantificación</b></p>	<p>Emplear los números hasta al menos el 10 para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades. Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno, hasta al menos el 10. Resolver problemas simples de adición en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 5.</p>	<p>Nivel 1: Rango numerico del 1 al 9</p> 
NT2	<p><b>ALIMENTA AL MONO</b></p> 	<p><b>Cuantificación</b></p>	<p>Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno, hasta al menos el 20. Emplear los números, para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos. Resolver problemas simples de adición y sustracción, en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta el 10.</p>	<p>Nivel 2: Rango numerico del 1 al 20</p> 

**Ejemplo de preguntas claves:** ¿Cuántas hamburguesas crees tú que está pidiendo el mono?, ¿cómo lo sabes?, ¿qué pasaría si ponemos otro número?

**FICHA PEDAGÓGICA - APLICACIÓN CASA EN EL ÁRBOL -**





<b>NUCLEO: Relaciones lógica matemáticas y cuantificación</b>				
<b>Nivel</b>	<b>Nombre aplicación</b>	<b>Eje de aprendizaje</b>	<b>Aprendizajes Esperados</b>	<b>Niveles de complejidad</b>
<b>NT1</b>	<b>CASA EN EL ÁRBOL</b>	<b>CUANTIFICACIÓN</b>	<p>Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno, hasta al menos el 10.</p> <p>Emplear los números hasta al menos el 10 para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.</p> <p>Resolver problemas simples de adición en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 5.</p>	<p>Nivel del 1 al 5 Nivel del 1 al 9</p> 
<b>NT2</b>			<p>Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno, hasta al menos el 20.</p> <p>Emplear los números, para contar, cuantificar, ordenar, comparar cantidades hasta al menos el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos.</p> <p>Resolver problemas simples de adición y sustracción, en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta el 10.</p>	<p>Nivel del 1 a 20</p> 

**Ejemplo de preguntas claves:** • En la casa ¿hay muchos o pocos hombres rosados?, ¿Cuántos hombres rosados han ingresado a la casa?, ¿cómo lo descubriste?, ¿Qué número crees que viene después/antes del 5?, ¿por qué?

<b>NUCLEO: Relaciones lógica matemáticas y cuantificación</b>				
<b>Nivel</b>	<b>Nombre aplicación</b>	<b>Eje de aprendizaje</b>	<b>Aprendizajes Esperados</b>	<b>Niveles de dificultad</b>
<b>NT1</b>	<b>EN FILA</b> 	<b>Razonamiento lógico matemático</b> 	Identificar los atributos estables y variables de sencillos patrones al reproducir secuencias de dos elementos diferentes y secuencias de un elemento que varía en una característica.	Fácil - Intermedio 
<b>NT2</b>			Identificar los atributos estables y variables de sencillos patrones al reproducir secuencias de tres elementos diferentes y secuencias de un elemento que varía en una característica.	Intermedio - Avanzado 

**Ejemplo de preguntas claves:** ¿cuál es el personaje que corresponde en la secuencia?, ¿por qué?, ¿qué características posee el personaje que va primero?, ¿qué personaje es similar?, ¿Qué característica común tienen?

FICHA PEDAGÓGICA - APLICACION SI BUSCO ENCUENTRO - ORIENTACIÓN ESPACIAL

Nivel	Nombre aplicación	Eje de aprendizaje	Aprendizajes Esperados	Niveles de complejidad
NT2	<p><b>Si busco encuentro</b> <b>ODA 8 K</b></p> 	<p><b>Razonamiento lógico matemático</b></p>	<p>Identificar la posición de objetos y personas mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia, y nociones de izquierda y derecha (en relación a sí mismo).</p>	<p>Orientación espacial de dirección y ubicación</p>  <p>Orientación espacial de dirección</p>  <p>Orientación espacial de ubicación y dirección</p> 

**Ejemplo de preguntas claves:** ¿dónde se encuentra ubicado el personaje?, ¿en qué referente espacial te fijaste para definirlo?