



Guía N°1:
Nivelación. Patrones
MATEMÁTICA

PRIMER SEMESTRE
 Guía N°1/ Unidad 1
 CURSO 1º Básico
 Prof.: Valentina Fuenzalida A.

INSTRUCCIONES

1. Es de suma importancia que el trabajo sea acompañado por el apoderado a cargo y NO realizado por el apoderado.
2. Las fichas que debe completar en esta guía no es necesario imprimirlas, las puede hacer en su cuaderno y las imágenes observarlas desde su celular.
3. No olvide preguntar, ante cualquier duda o inquietud:
 - 2ºA Profesora Valentina Fuenzalida Correo: vfuenzalida@soceduc.cl
 - 2ºB Profesora Patricia Valenzuela Correo: pvalenzuela@soceduc.cl
 - 2ºC Profesora Lía Chamorro Correo: lchamorro@soceduc.cl

SEMANA 15 MARZO

OBJETIVO A APRENDER: Reproducir y crear patrones sonoros y visuales, de dos o tres elementos.

ACTIVIDADES:

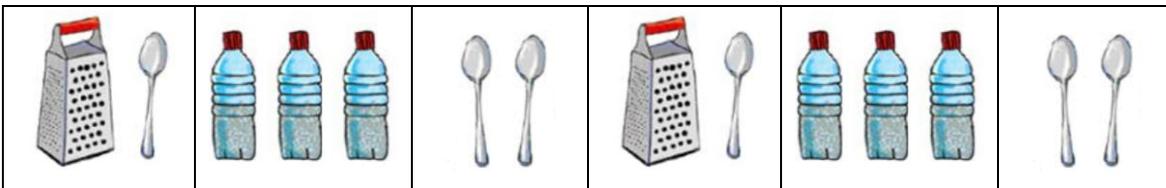
1. Juego: La orquesta matemática.

Necesita:

- 1 rallador de metal
- 3 cucharas
- 1 botella plástica con semillas (porotos, lentejas, arroz, garbanzos), hasta menos de la mitad.
- tu voz

¿Cómo se realiza el juego?

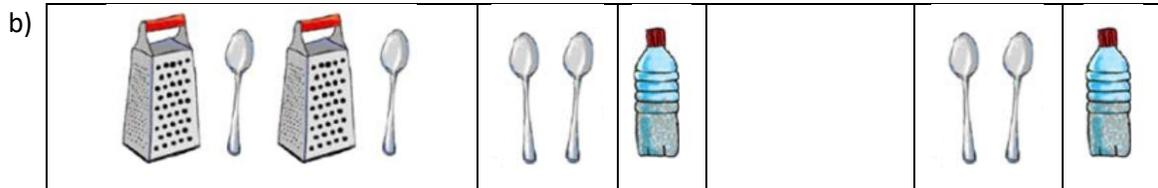
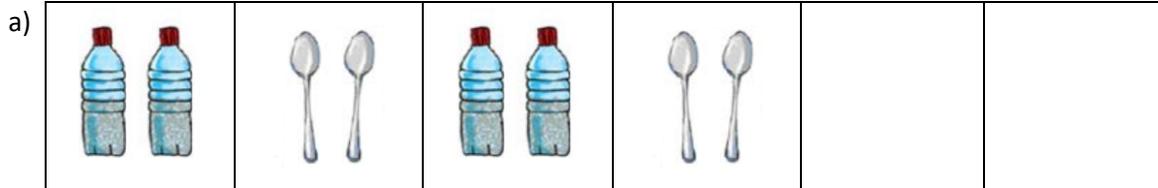
- Previamente al juego, los niños y niñas deben observar los materiales, describirlos y explorar sus sonidos.
- El adulto crea patrones rítmicos (conjunto de sonidos secuenciados) con los materiales y el(la) estudiante repite en el mismo orden. Por ejemplo: Raspa 1 vez el rayador con la cuchara/ mueve 3 veces la botella con porotos/ choca 1 vez las 2 cucharas. Luego, el(la) niño(a) repite el ritmo varias veces.



- Pueden cambiar los papeles. El(la) estudiante crea una secuencia y el adulto copia.

Un patrón es un conjunto ordenado de elementos, en este caso, rítmicos (1 sonido de cucharas, 3 sonidos de botellas, 1 sonido de tapas al golpearlas) que da origen a una secuencia al repetirlo.

2. ¿Cómo sigue la secuencia? Completa con lo que falta.



SEMANA 22 MARZO
OBJETIVO A APRENDER: Describir, secuenciar y crear patrones figurativos, de dos o tres elementos.

3. Juego: Manos y figuras.

Necesita:

- Realizar estos gestos con las manos



¿Cómo se realiza el juego?

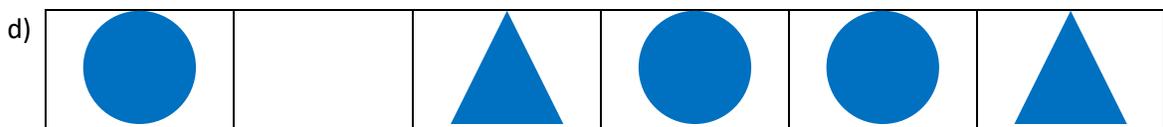
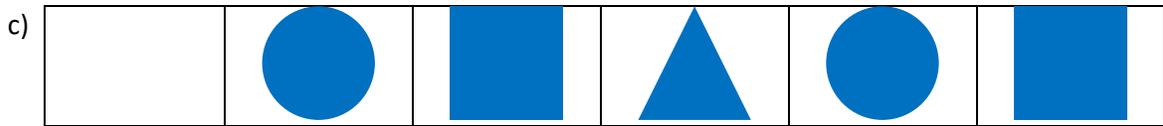
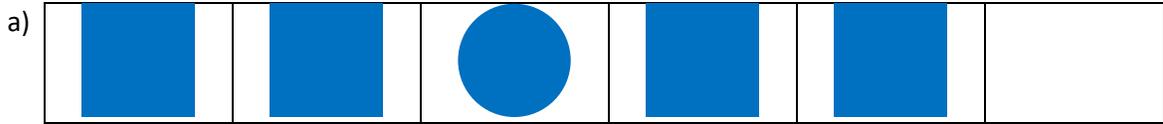
- Previamente al juego, los niños y niñas deben practicar pasar de un gesto al otro, hasta que les sea más fácil.
- El adulto va nombrando una secuencia de figuras y el(la) estudiante las realiza con sus manos. Por ejemplo: triángulo, cuadrado, cuadrado, triángulo, cuadrado, cuadrado... Puede ir cada vez con mayor velocidad.
- Pueden cambiar los papeles. El(la) estudiante crea una secuencia y el adulto realiza los gestos.

En la secuencia triángulo, cuadrado, cuadrado, triángulo, cuadrado, cuadrado... el patrón es triángulo, cuadrado, cuadrado, porque es lo que se repite cada vez.

Patrón que se repite



4. ¿Cómo sigue la secuencia? Completa con lo que falta.



5. Elige 2 o 3 figuras y crea tu propia secuencia con patrón.



| |
|--|
| |
|--|



| |
|--|
| |
|--|