



## Anexos

### Clase Lunes:

Objetivo: Fomentar positivamente la matemática.

Introducir la importancia de la matemática.

Lunes 29 de junio 2020

Objetivo: Fomentar positivamente la matemática.  
Introducir la importancia de la matemática.

Aprendamos matemática con las movies.

¿Como se llama el video de lulu? ¿Qué matemáticos conoce lulu? ¿Qué poder tiene lulu? ¿Para que no puede usar ese poder? ¿Que ocurre al final y cuál enseñanza nos deja? Te invito a resolver el problema que resolvió Lulu.

¿Como se llama la pelicula que participa Donald? ¿ Con que se relaciona con las matemática? Describe lo que entendiste de la película. ¿Para que nos sirven las matemáticas? ¿Donde las vemos reflejadas a diario?



Clase Martes:



**Desafío matemático:**  
Los números se fueron al mar y hay que recuperarlos para que vuelvan a la comuna, coloca los números en orden del 1 al 20, luego grabate señalando cada número mientras cuentas hasta 20.

**NUMEROS DEL 1 AL 20**

¡Oh no! Los números escaparon de la comuna de Lampa, Batuco, Colina, están en el agua. Ayudemoslos a colocarlos en el barco Pirata para que los traigan de vuelta, coloca




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



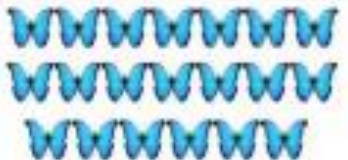





# TICKET DE SALIDA



Ticket de Salida

Cuenta los dibujos y escribe el número en el cuadrado.

 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>



Prof. Matemáticas  
Mirza Gutiérrez  
Prof. Diferencial  
Nicole Villarroel

# Serpientes y escaleras



✓ Cantidad de jugadores: 2 o 4.  
✓ Materiales: tablero, fichas y dado.







Instrucciones:

1. Empieza a jugar el, que lance el dado y obtenga el número mayor.

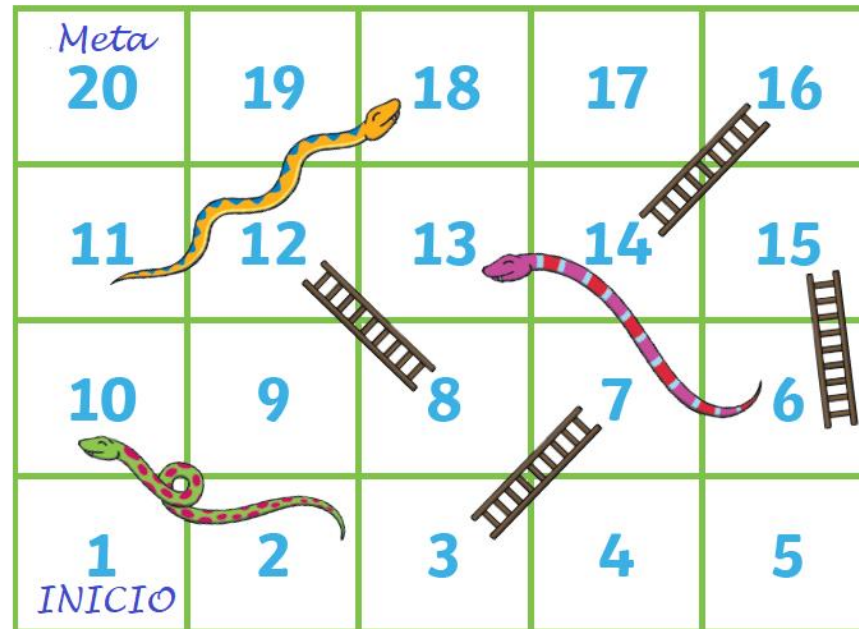


2. Los jugadores se sitúan en el casillero de inicio. Cada jugador lanza por turnos los dados y avanza con las fichas tantas casillas como números saque.

3. Al caer en una casilla debe nombrar el número en el cual se encuentra y el número que está antes y después de este.

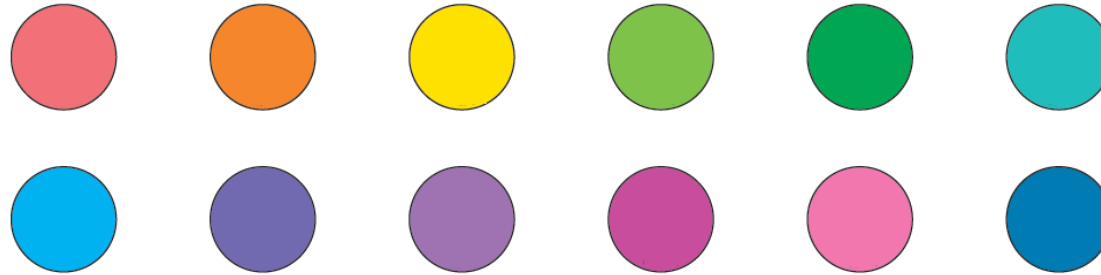


4. Si caes en un número donde está marcada la cola de la serpiente, tendrás que retroceder hasta donde se ubica su cabeza, si te toca una escalera podrás subir hasta llegar más rápido a la meta.


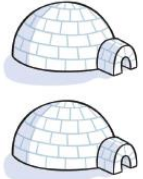
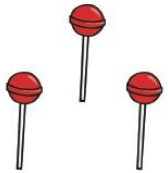
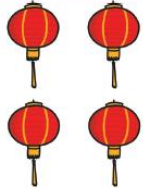

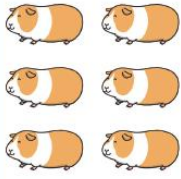


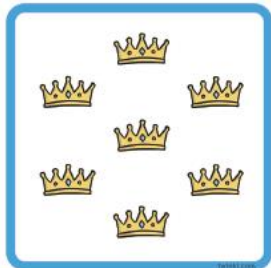


*Fichas.*



*Juego memorice contar y relacionar en forma simbólica y pictórica.*

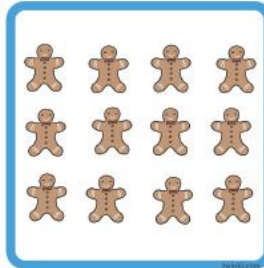
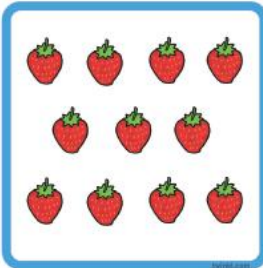
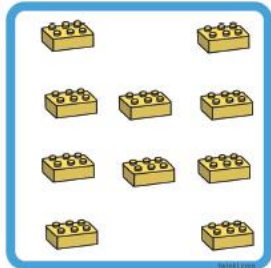
1	2	3				7	8	9
4	5	6				10	11	12



13

14

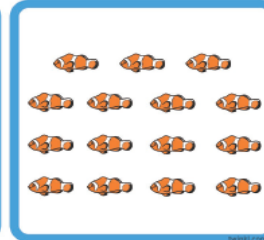
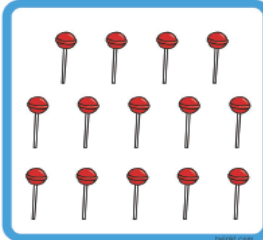
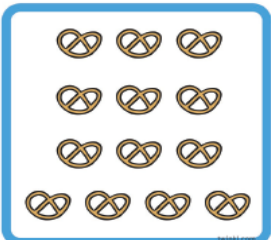
15



16

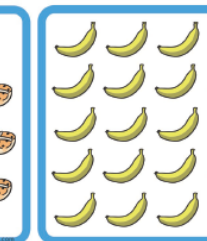
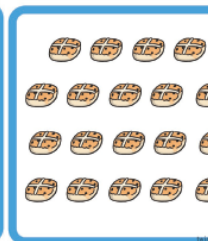
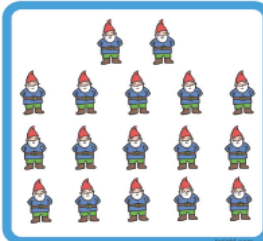
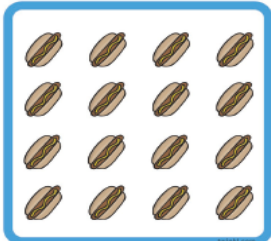
17

18



19

20

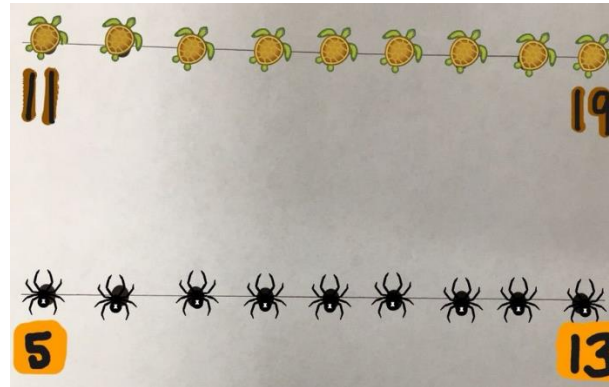






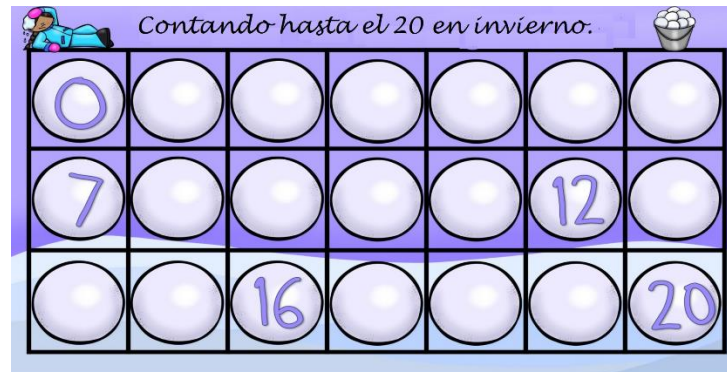
**Miércoles:** 1. Números en una línea numérica.

Complete los números en la línea numérica. Dibuja o escribe el número debajo de cada tortuga y araña para continuar contando en orden.



2. Contando hasta el 20 en invierno.

Escribe los números que faltan, dílos en voz alta y con porotos, lentejas o algún material concreto cuenta.

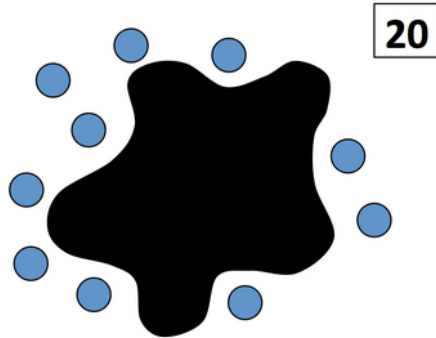




Desafío Matemático.

¿Cuántos puntos están ocultos debajo de la mancha negra?

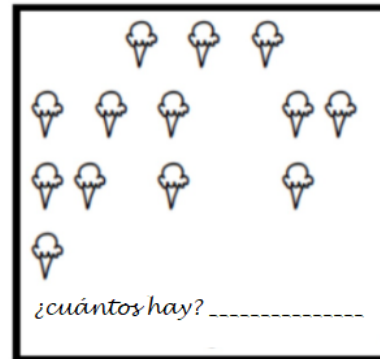
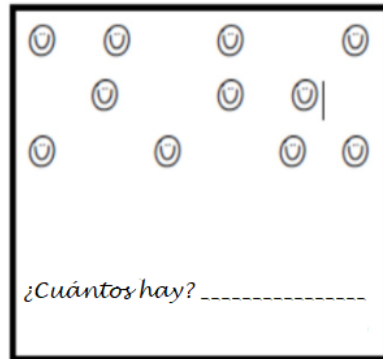
Puedes ayudarte con material concreto como lentejas, porotos, lápices, etc.



20

¿Cuántos dibujos hay en los cuadrados? cuenta y escribe tu respuesta.

Ticket de salida





Jueves:

*Ticket de salida.*

*Tengo 2 caras cuadradas, 4 rectangulares, 8 vértices y 12 aristas ¿Que figura 3D soy?*

Recta numérica o al 20





## Tarjetas par e impar

