Liceo Particular Mixto San Felipe

Unidad Técnico Pedagógica

Enseñanza Básica

**GUÍA DE TRABAJO N° 18**

**PENSAMIENTO MATEMÁTICO / KÍNDER**

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos. |
| **Instrucciones** | Realizar el juego de la arañita, repetirlo varias veces y grabar un video. |
| **Descripción del Aprendizaje** | Seguir las instrucciones y realizar secuencia de movimientos, respetando el patrón. |
| **Correo del docente para consultas** | ycabrera@liceomixto.cl |
| **Fecha** | Semana del 25 al 29 de mayo. |

¿Qué te parece si jugamos a ser la arañita ocho patas? Para eso nos haremos un disfraz, puedes pedirle a un adulto que te pinte la cara como ocho patas para luego hacer una secuencia, puedes poner música para que sea más entretenido.

* Caminar 10 pasos al ritmo de la música, moviendo las patitas de la araña.
* Caminar 10 pasos agachaditos ( en cuclillas).
* Arrastrarse 5 veces hacia atrás.
* Caminar 10 pasos nuevamente ( como al inicio ).
* Repetir varias veces la secuencia hasta que te la aprendas de memoria.
* Cundo te la hayas aprendido de memoria, inventa otro movimiento y agrégalo a la secuencia.
* Pídele a alguien que te grabe y lo envías al correo o whatsapp de la tía.