

Ficha nº2

Juegos matemáticos

Patrones de movimientos

Objetivos de Aprendizaje (OA)

Identificar y reproducir patrones representados en objetos y en el medio, reconociendo los elementos estables y variables de las secuencias.

Marco teórico

La estrategia Juegos Matemáticos, consiste en desarrollar juegos organizados en función de contenidos correspondientes al programa de estudio de cada curso, buscando reforzar, en forma lúdica, determinados contenidos.

Instrucciones

1. La educadora invita a observar con mucha atención y representa el siguiente patrón:

aplauso – aplauso – chasquido – chasquido – golpe en rodillas - golpe en rodillas

2. Le dice a los niños ¿Quién me sigue? Y los niños se le unen haciendo lo mismo.

Repiten varias veces el mismo patrón:

aplauso – aplauso – chasquido – chasquido – golpe en rodillas - golpe en rodillas

La educadora invita a los niños a variar el patrón, quitando un chasquido:

aplauso – aplauso – chasquido - golpe rodilla – golpe rodilla

Luego le pide a los niños que inventen un patrón.

La educadora los invita a hacer un patrón que no suene:

hombro – hombro- boca – cabeza – cabeza.

3. La educadora pregunta ¿qué podríamos hacer en vez de tocarnos la boca?
4. Se continúa creando y variando patrones.

