



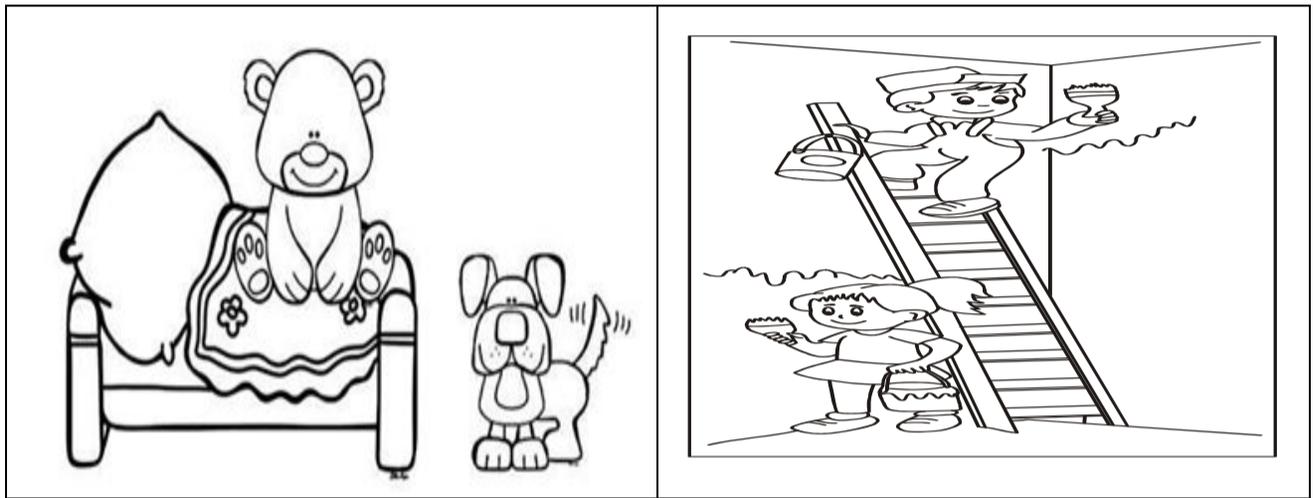
**GUIA DE MATEMATICAS**  
**KINDER A - B**

Nombre: \_\_\_\_\_

**Habilidades a trabajar:**

- \* Crear patrones
- \* Cuantificar
- \* Emplear números
- \* Identificar atributos de figuras
- \* Orientación espacial
- \* Orientación temporal
- \* Representar números y cantidades

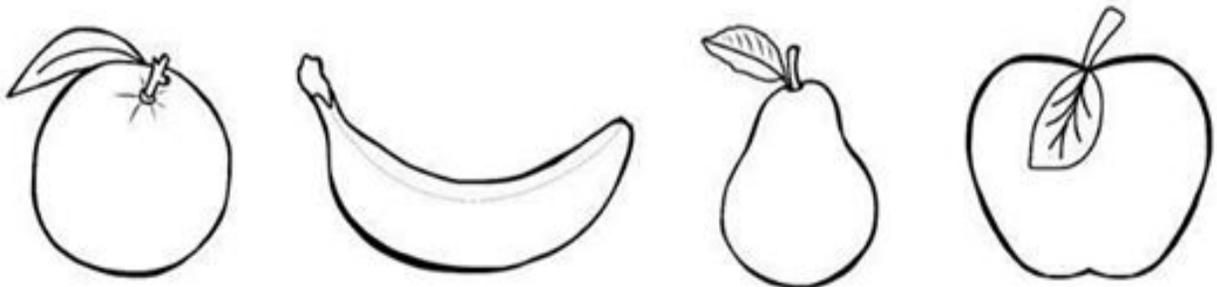
1.- Marca con una X lo que se encuentra arriba de la cama y marca con una X quien se encuentra debajo de la escalera.



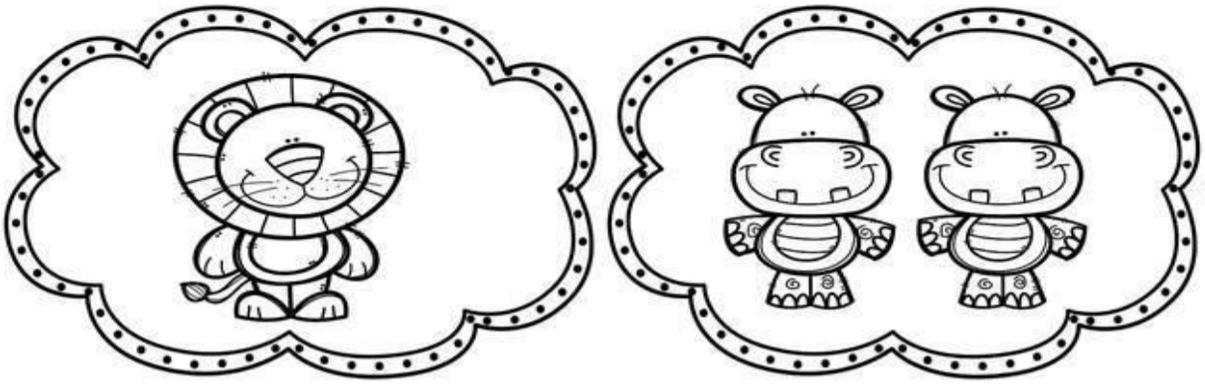
2.- Pinta el animal más grande y marca con una X el animal más chico.



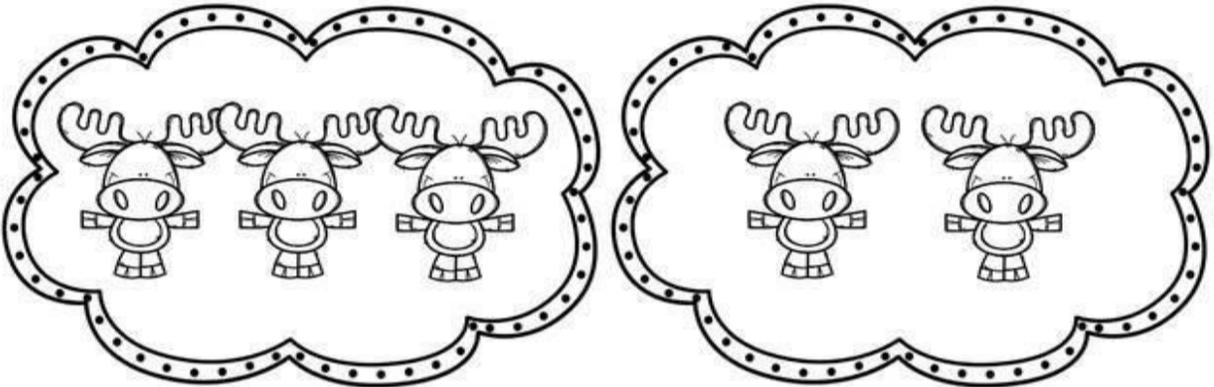
3.- Pinta las frutas de acuerdo a su color.



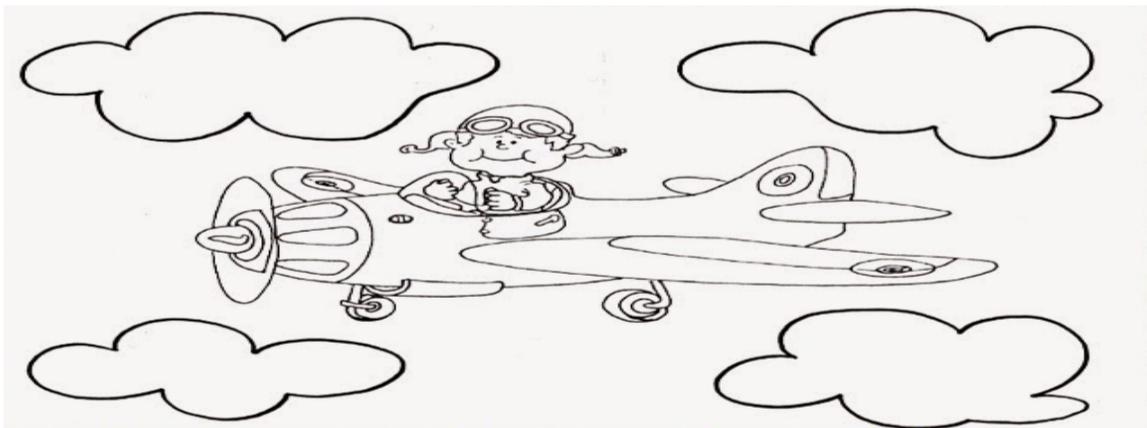
4.- Marca con una X el conjunto que tiene **menos** elementos.



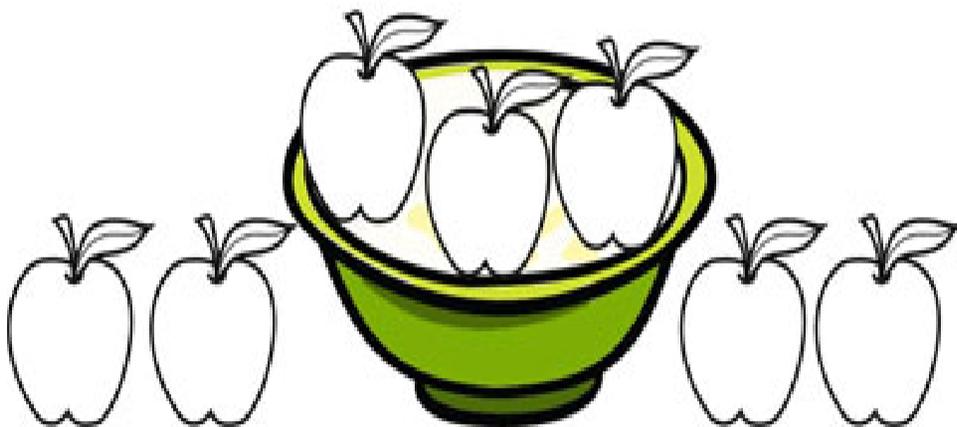
5.- Marca con una X el conjunto que tiene **más** elementos.



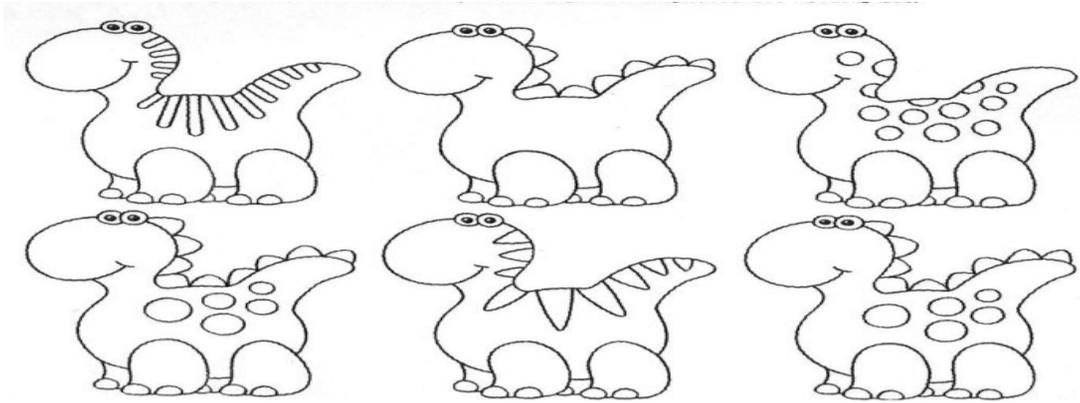
6.- Pinta las nubes que están encima de la avioneta y rellena las que están debajo con el material que tú elijas.



7. - Rellena las manzanas que están dentro de la canasta con el material que tu desees y pinta las que están fuera de ella.



8.- Pinta los Dinosaurios que son iguales.



9.- Encierra en un O cuál es el más grande.



10.- Recorta los lápices y ordénalos por tamaño (recortar de hoja anexo)

11.- Recorta y ordena la secuencia (recortar de hoja anexo)

①

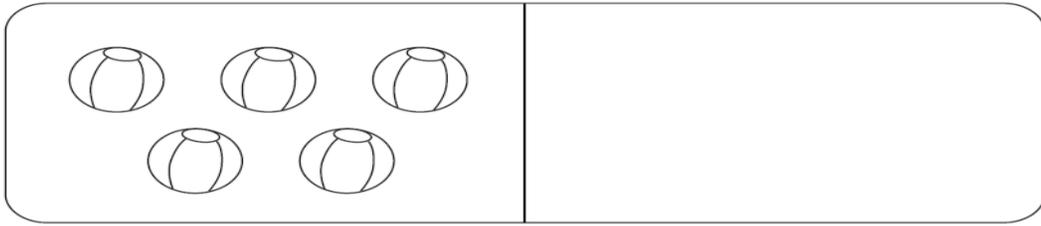
②

③

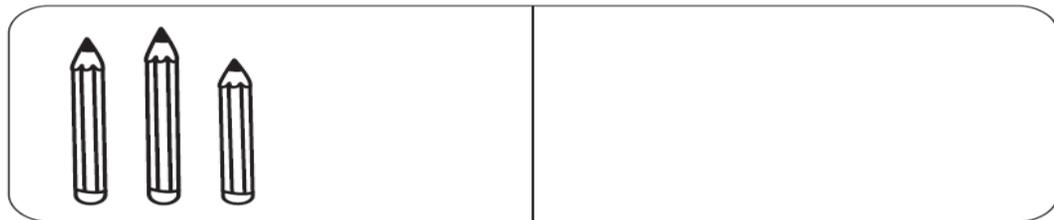
12.- Observa y luego completa los espacios en blanco siguiendo el patrón.



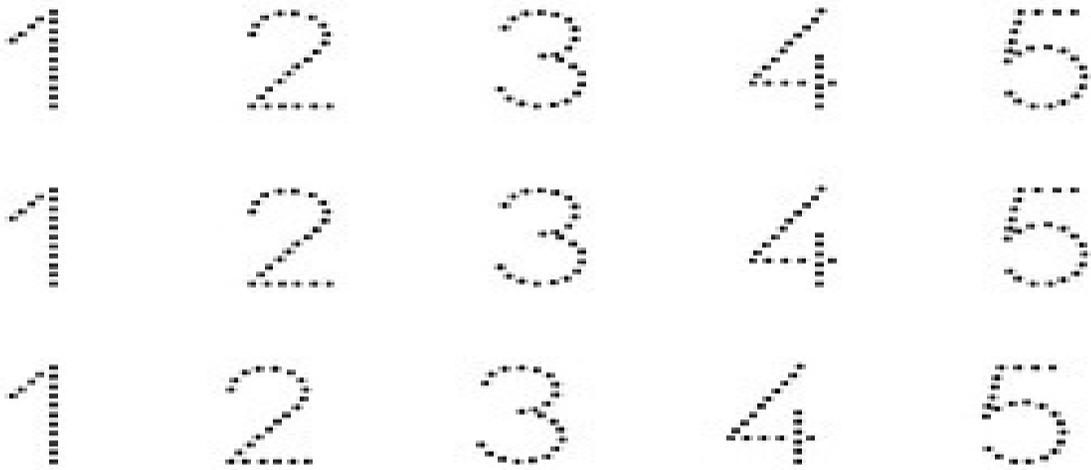
13.- Dibuja **menos** pelotas que el modelo.



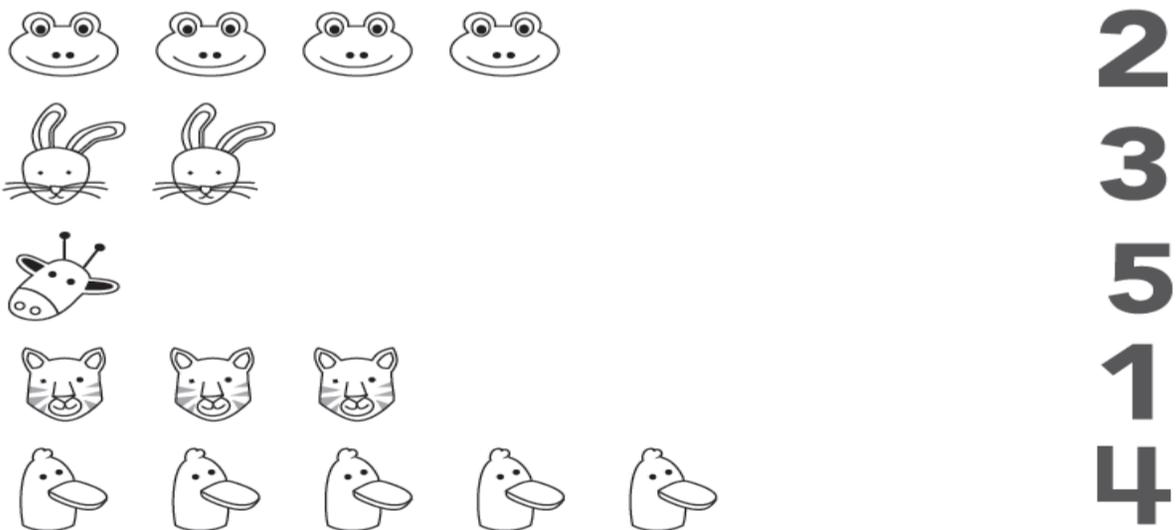
14.- Dibuja **más** lápices que el modelo.



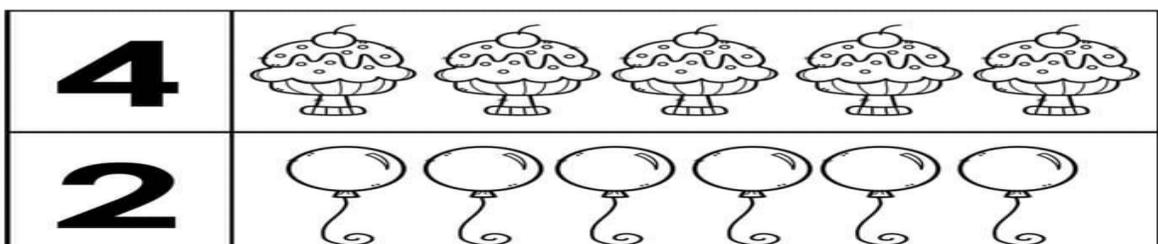
15.- Escribe los números siguiendo las líneas punteadas.



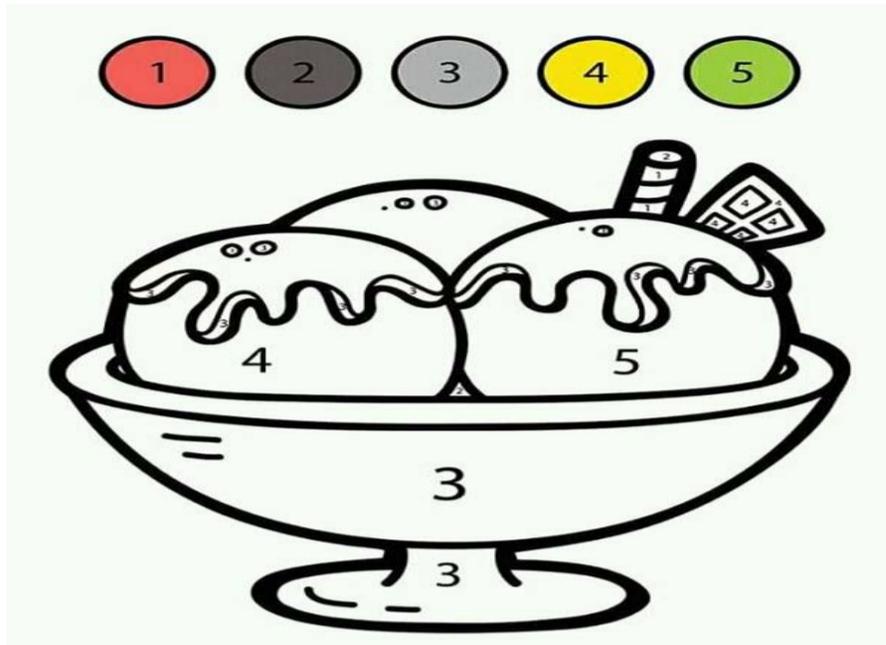
16.- Cuenta cada grupo de animales y únelo con el número que representa dicha cantidad.



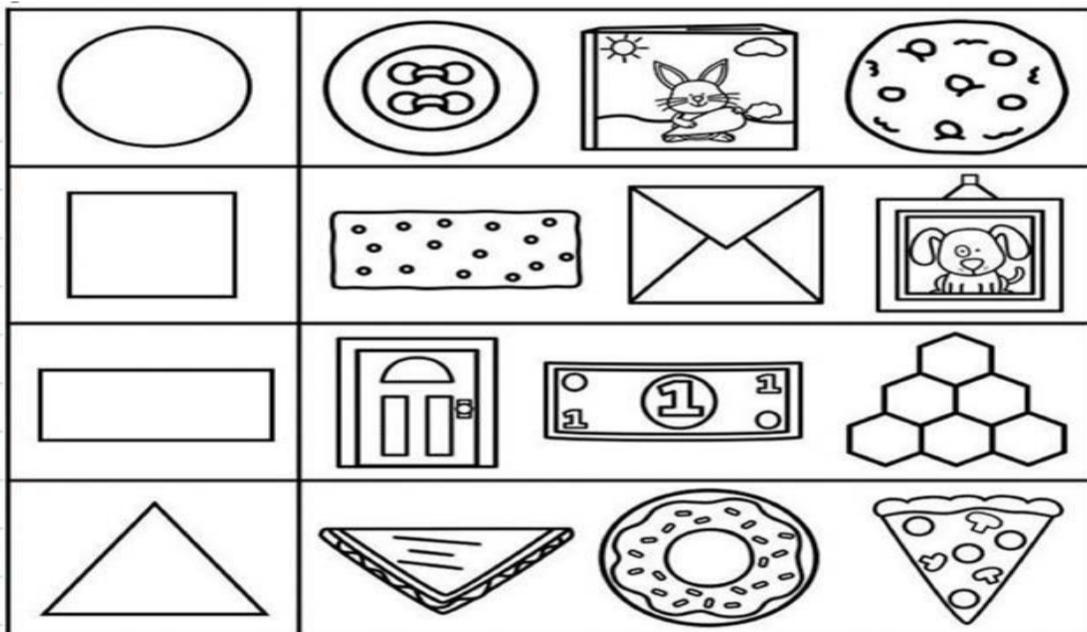
17.- Pinta según el número indicado.



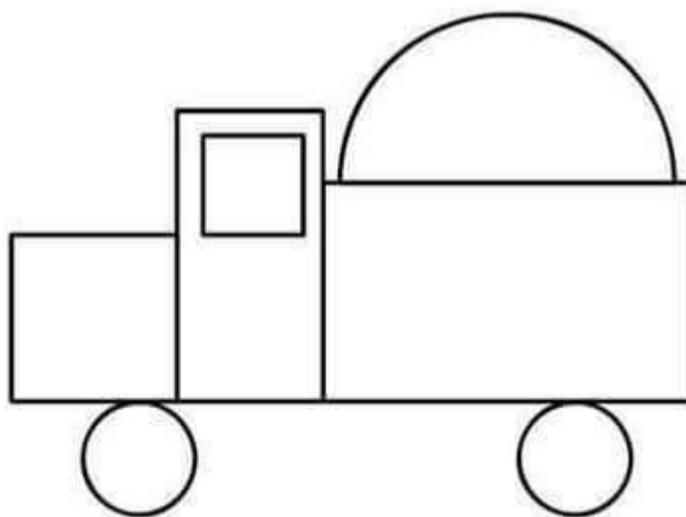
18.- Pinta según el patrón dado.



19.- Marca con una X los objetos que tienen la misma forma de la figura geométrica.

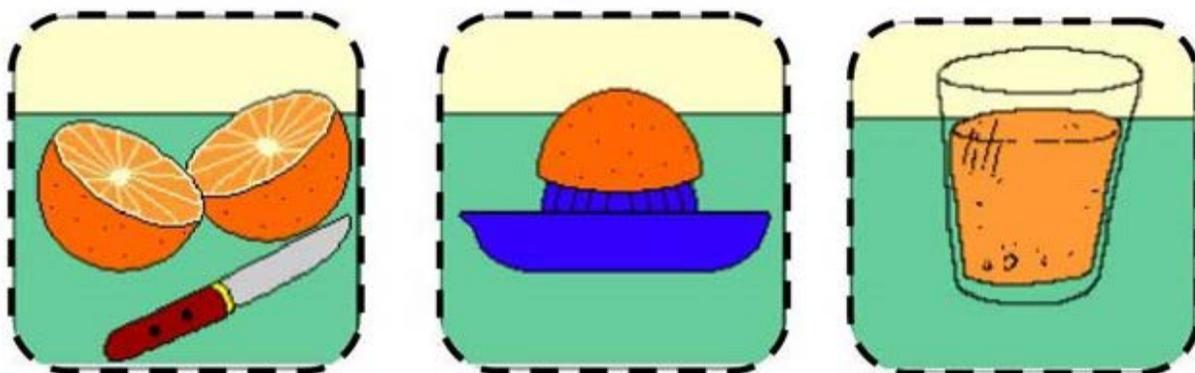


20.- Pega según corresponde las figuras geométricas (recortar de hoja anexo)

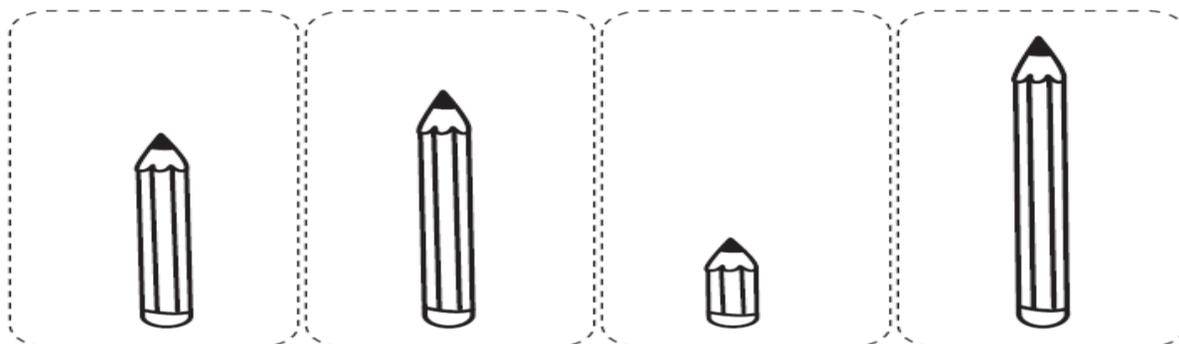


# ANEXO

Secuencia temporal



Seriación



Completar figura

