

El gran amor del Señor nunca se acaba, y su compasión jamás se agota .Cada mañana se renuevan sus bondades; ¡muy grande es su fidelidad! Lamentaciones 3:22-23



AMAZING GRACE PEÑUELAS
ENGLISH SCHOOL
Bright Shining as the Sun

PLANSEMESTRAL
2º SEMESTRE 2025



Docente Máriza Papic /Gladys González
Curso Kínder A-Kínder B
Asignatura Matemática

UNIDAD 3:

EL REINO ANIMAL

Nº	Objetivo de Aprendizaje
OA 05	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta)
OA10	Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como forma, cantidad de lados, vértice, caras, que observa en forma directa o a través de TIC.
OA1	Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.
OA7	Representar números y cantidades hasta el 10 en forma concreta, pictórica y simbólica.
OA12	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
OA2	Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por 2 o 3 atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros, y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

UNIDAD 4:

EL PAIS EN QUE VIVIMOS

Nº	Objetivo de Aprendizaje
OA4	Emplear cuantificadores, tales como "más que", "menos que", "igual que", al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.
OA6	Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 el indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.
OA3	Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo, entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.
OA10	Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TIC.
OA7	Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.
OA12	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
OA 01	Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

UNIDAD 5:

AVANCES TECNOLÓGICOS

Nº	Objetivo de Aprendizaje
OA 04	Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.
OA 08	Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.
OA11	Emplear medidas no estandarizadas, para determinar longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
OA01	Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.
OA07	Representar números y cantidades hasta el 10 en forma concreta, pictórica y simbólica.
OA12	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
OA06	Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

El gran amor del Señor nunca se acaba, y su compasión jamás se agota .Cada mañana se renuevan sus bondades; ¡muy grande es su fidelidad! Lamentaciones 3:22-23

Instrumento	Unidades
Guía de cierre de unidad	LOS ANIMALES
Guía de cierre de unidad	EL PAIS EN QUE VIVIMOS
Guía de cierre de unidad	AVANCES TECNOLÓGICOS

