



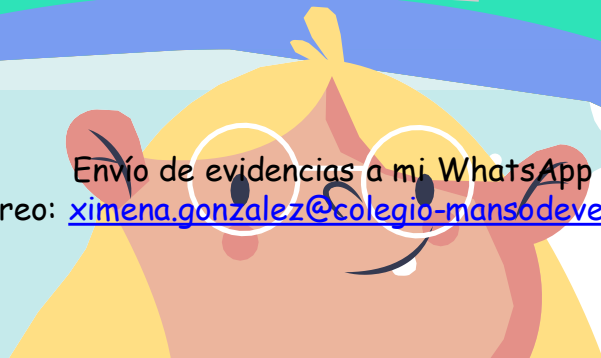
¡Bienvenidos!

Semana 29

Kinder



Envío de evidencias a mi WhatsApp o
Correo: ximena.gonzalez@colegio-mansodevelasco.com





Links educativos de apoyo

- o No olvidar contactar a la Educadora ante cualquier duda sobre el contenido, además les recuerdo que la entrega de evidencias se lleva a cabo mediante el WhatsApp.

Link videos de rutinas:

- o El saludo: https://youtu.be/pFztiu-y5_k
- o Calendario: <https://youtu.be/fPmUsL67Dzs>
- o Normas de convivencia: <https://youtu.be/ipr6PGSocFU>
- o Las Vocales: https://youtu.be/e_EDFVp0S7c
- o Canción de la colación: <https://youtu.be/pvr0dyKOSjs>
- o Inicio de la actividad: <https://youtu.be/8zPMAQDZr7Y>
- o Vocales: <https://youtu.be/yE3hRbnGsM4>
- o Canción del silencio: <https://youtu.be/aHUZ1UW3OR4>
- o Los números: <https://youtu.be/Xu1HvstOPwY>
- o Canción de despedida: https://youtu.be/5C_Kkk5z5Ws

Link material de apoyo:

- o Combate Naval de Iquique: <https://www.youtube.com/watch?v=G-nyrrtl-Ls>
- o Cuento Martina se vacuna: <https://youtu.be/Na30L99B1wU>
- o Como graficar el nombre: https://youtu.be/_Yc0wOiHf5s
- o Plegados:
 - o 1. <https://youtu.be/NieDRJ7r2ME>
 - o 2. https://www.youtube.com/watch?v=g9X9NRFBB_g&t=103s
- o Iniciación para el uso de tijeras: <https://youtu.be/xw2qdylgqd8>



*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

¡Bienvenidos!

Semana 29

Lunes 02 al 06 de Noviembre 2020

Kínder

Ximena González Tabilo
Educatora de Párvulos





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

¡Hola mis queridos Niños y niñas!

CONTENIDO

Lenguaje Verbal	Pensamiento matemático	Corporalidad y movimiento
Consonantes	Cuantificadores / Resolución de Problemas	Motricidad fina

**Las actividades descritas en este documento
NO se imprimen**



Envío de evidencias a mi WhatsApp o
Correo: ximena.gonzalez@colegio-mansodevelasco.com



Hola compañeros soy
Samantha y hoy les voy a
mostrar las actividades de
esta semana





Recordemos el horario de nuestras clases online

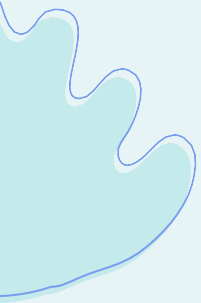
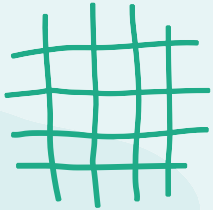
HORA /día	Lenguaje	Matemáticas	Inglés/Ciencias
11:00- 11:30		Plan Lector	
11:30- 11:50		Recreo	
11:50-12:20		Pensamiento matemático	
13:00-13:30			Taller Ciencias
14:30-15:00	Plan lector		Taller Inglés
15:00-15:20	Recreo		
15:20-15:50	Lenguaje verbal		

- ¡Nos vemos semana!

¡Te esperamos 10 minutos antes de cada clase!



Lenguaje Verbal




Edici3n Parvularia

Objetivo de Aprendizaje Transversal			
AMBITO : Formaci3n personal y social		Convivencia ciudadan3a	
OT: 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un prop3sito com3n y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.			
Ambito de Aprendizaje	Comunicaci3n Integral		
N3cleo de Aprendizaje	Lenguaje verbal		
Objetivo de Aprendizaje	8. Representar graficamente algunos trazos , letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones aut3nticas.		
Objetivo de la clase	Representar graficamente algunas letras, utilizando las consonantes m y p		
Habilidad	Reconocer - identificar	Contenido	Consonante m y P
Actividad	<p>Inicio: Los ni3os ven un PPT de la consonante P y M , donde ven ejemplos y reconocen s3labas iniciales. link de apoyo :https://www.youtube.com/watch?v=DPA-7BQgAR8&app=desktop</p> <p>Desarrollo: se les muestran algunos ejemplos con im3genes que saca la educadora del cofre m3gico, luego se les invita a buscar objetos de su entorno que tengan la s3laba inicial dada por la educadora, ven videos : https://www.youtube.com/watch?v=zcjUANiziQk https://www.youtube.com/watch?v=xw3Nzpe_0U trabajan la p3g. 109 y 118 donde escriben las palabras con letras estudiadas, del libro caligrafix trazos y letras...</p> <p>Cierre : Ticket de salida: Escribe la s3laba inicial que falta</p> <p>.</p>		
Indicadores de Evaluaci3n	Representar graficamente letras iniciales que contiene M y P		



Ruta del aprendizaje



¿QUÉ VOY A APRENDER?

Graficar sonido inicial M Y P

¿Cómo lo voy a aprender?

Observar el PPT, siguiendo video, realizando movimientos para lograr escritura de letras.
Escribiendo letras M Y P

¿Para qué lo voy a aprender?

Parar ejercitar sicomotricidad fina y lograr escritura

1

2

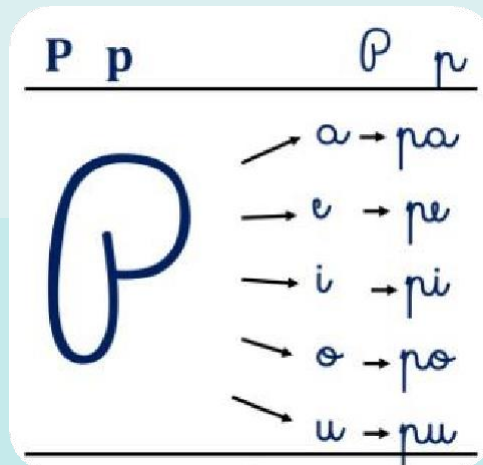
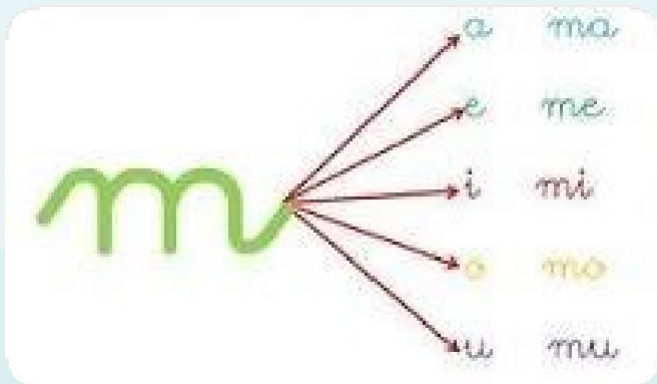
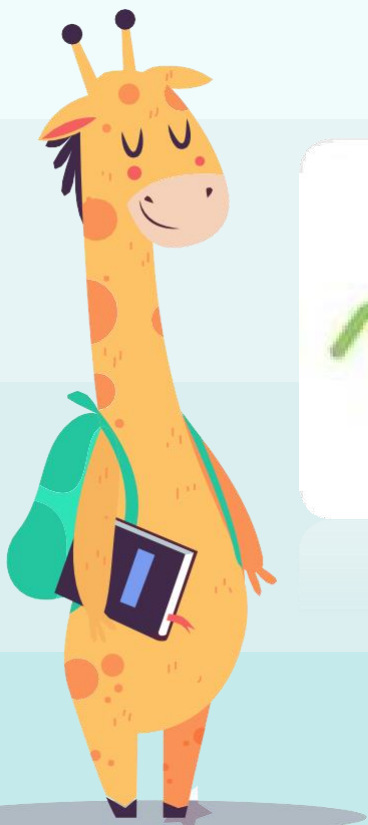


Ticket de entrada




0	1	2	3	4	5	6	7
<p>¿Qué consonantes conocen? ¿Puedes nombrar un objeto que comience con esa consonante?</p>							
0	1	2	3	4	5	6	7

★ Ejemplo




Actividad

Reconocer y escribir sílabas de una palabra



mamá pa la




pu la li


• Observa los dibujos y completa las palabras con la sílaba que falta. Fíjate en el ejemplo.
• Pinta los dibujos.

Catigrafi

Reconocer y escribir sílabas de una palabra



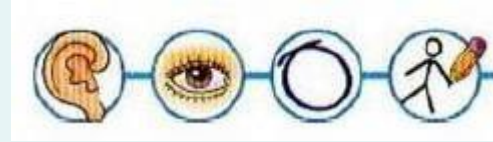
lupa la no



mal to ño

• Observa los dibujos y completa las palabras con la sílaba que falta.
• Pinta los dibujos.

Catigrafi



Página 109 y 118



- ❖ Completa con la sílaba que falta según corresponda.



Ticket de salida

0 1 2 3 4 5 6 7

Escribe la sílaba inicial de estas palabras:



pa

la

0 1 2 3 4 5 6 7

Detailed description: This is a worksheet for a 'Ticket Exit' activity. It features a central green-bordered area with a scalloped black border. On the left and right sides of this area are vertical number lines from 0 to 7. The central text asks the student to write the initial syllable of two words. The first word is represented by an illustration of a roll of fabric or paper, with a box below it containing the syllable 'pa' (the 'p' is on a line, and the 'a' has a red wavy underline). The second word is represented by an illustration of a shovel, with a box below it containing the syllable 'la' (the 'l' is on a line, and the 'a' has a red wavy underline).



Corporalidad y Movimiento



Objetivo de Aprendizaje Transversal			
Ámbito: Formación Personal y Social		Núcleo: Corporalidad y movimiento	
OT:6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades motrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.			
Ámbito de Aprendizaje	Formación personal y social		
Núcleo de Aprendizaje	Corporalidad y movimiento		
Objetivo de Aprendizaje	6. Objetivo de Aprendizaje:6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.		
Objetivo de la clase	Coordinar sus habilidades motrices finas para elaborar un juego con material reciclado		
Habilidad	Coordinación	Contenido	Motricidad fina
Actividad	<p>Inicio:. Inicio: Se les muestran los materiales a utilizar y se les invita elaborar un juego con una caja de huevos de material reciclado(tapas, palitos, botones)</p> <p>Desarrollo:.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Pinta el cartón de huevos si puedes pinta de color cada espacio de la caja. 2. Escribe con un plumón números del 1-10en cada espacio de huevo. Cuenta fuera de la caja los objetos recolectados. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos hay?" uno", "dos", " tres", "cuatro" ... • Señala con el dedo el objeto que cuentas, de esta manera nos aseguramos de no saltarnos ninguno. • ¿Cuántos hay de cada tipo?, juega con tu familia preguntando, ejemplo ¿Cuántos elementos pongo en el casillero con el número 5? • Link de apoyo: : https://www.youtube.com/watch?v=yCKxTV59NOY 3. Cierre: Ticket de salida¿ Qué elaboramos hoy?¿cómo lo hicimos?¿Para qué nos sirve? 		
Indicadores de Evaluación	Coordina sus habilidades finas en la elaboración de juego con material reciclado.		

Ruta del aprendizaje



¿Qué voy a aprender?

¿Cómo lo voy a aprender?

¿Para qué lo voy a aprender?

1

2

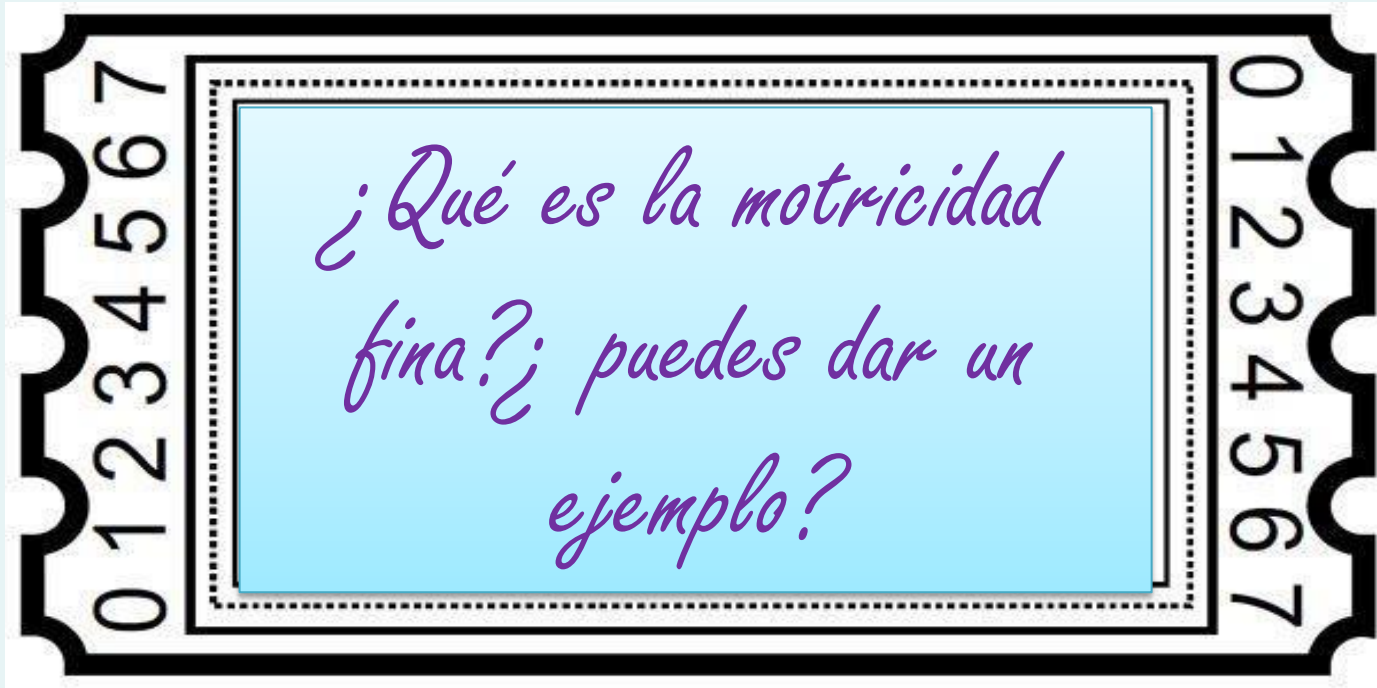


Coordinar sus habilidades motrices finas, mediante la creación de un juego.

Siguiendo los pasos que combinan sus movimientos motrices finos

le permitan ejercitar la sicomotricidad fina.

Ticket de entrada



¡A mover las manitos!

***Motricidad fina:** Las habilidades motoras finas son las coordinaciones de los movimientos musculares pequeños que se producen, por ejemplo, en los dedos, por lo general, en coordinación con los ojos. ... El desarrollo de estas habilidades permite que uno sea capaz de completar tareas como la escritura, el dibujo, y abotonarse.*



Actividad

Paso a paso

Prepara el juego:

- ✦ Escribe con un plumón números del 1 al 10 en cada espacio de huevo. Cuenta fuera de la caja los objetos recolectados:
 - ✦ "¿Cuántos hay?" "uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis..."
 - ✦ Señala con el dedo el objeto que cuentas, de esta manera nos aseguramos de no saltarnos ninguno.
 - ✦ "¿Cuántos objetos hay de cada tipo?"
- ✦ Cuenta las veces que quieras con ayuda de la caja.

- ❖ Ya escribiste los números en los huecos del cartón, es hora de hacer lo mismo con las tapitas de botella
Juega a colocarlos donde está el número que le corresponde. Ahora lo haremos con lo que tengas en casa (botones, porotos, lentejas) pon la cantidad de elementos que dice el número , juega con tus padres

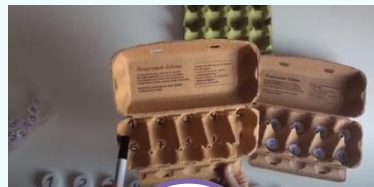
A jugar!!!



1



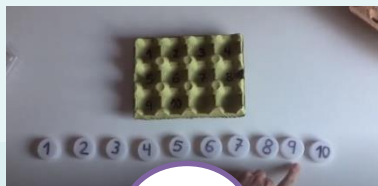
2



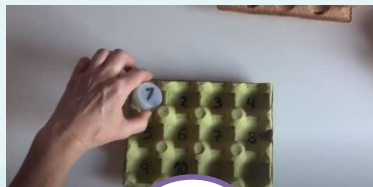
3



4



5



6



7



8



9



10

Link de Apoyo: <https://www.youtube.com/watch?v=yCKxTV59NOY>

¡Listos a
jugar!



Invita a tu familia a jugar



Ticket de salida



01234567

Ticket de salida
Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
¿Qué trabaste hoy? ¿Cómo lo hiciste?

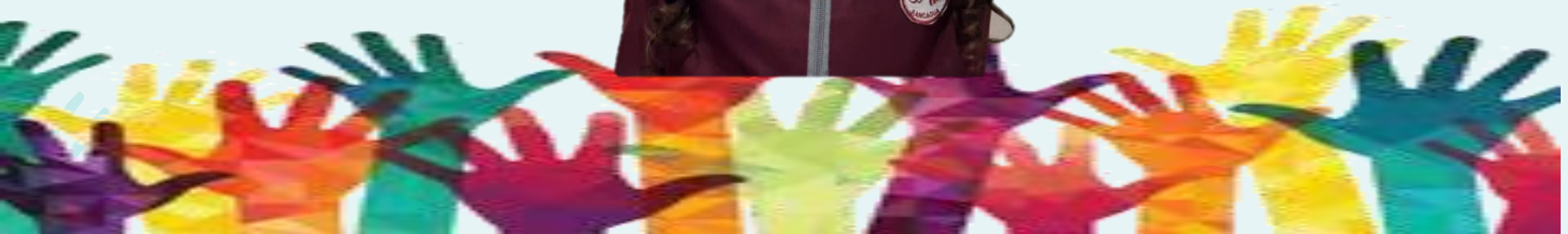
Has un dibujo del paso a paso de tú trabajo



Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias

01234567



Pensamiento Matemático



Objetivo de Aprendizaje Transversal			
ÁMBITO : Formación personal y social		Convivencia ciudadanía	
OT: 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.			
Ámbito de Aprendizaje	Interacción y comprensión del entorno		
Núcleo de Aprendizaje	Pensamiento matemático		
Objetivo de Aprendizaje	4. Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.		
Objetivo de la clase	Dibujar utilizando el cuantificador que se indica (más que, menos que, igual que)		
Habilidad	Comparar	Contenido	Cuantificación
Actividad	<p>Inicio: Los niños ven un PPT de cuantificación.</p> <p>Desarrollo: se les muestran algunos ejemplos , luego se les invita a comparar utilizando los cuantificadores, jugando con objetos que encontramos en nuestro entorno, Ahora te invito a que busques 2 platos, escribe en una hoja N°1 y en otra N°2 y colócalos en los platos y pide a tus padres o adulto te pase cucharas , tenedores, servilletas, palitos, hojas, luego te invito a ir colocando por ejemplo en un plato más cucharas, en el otro menos tenedores, se les invita a ver un video: https://www.youtube.com/watch?v=wO5xMCet2Oo trabajan la pág. 99 donde Pinta solo lo indicado en cada caso, del libro caligrafix lógica y números.</p> <p>Cierre: ¿Qué cuantificadores usamos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>Ticket de salida: ¿ Donde hay menos pájaros? . Enciérralo en una cuerda.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		

Ruta del aprendizaje



¿Qué aprenderemos?

¿Cómo voy a aprender?

¿Para que voy a aprender?

1

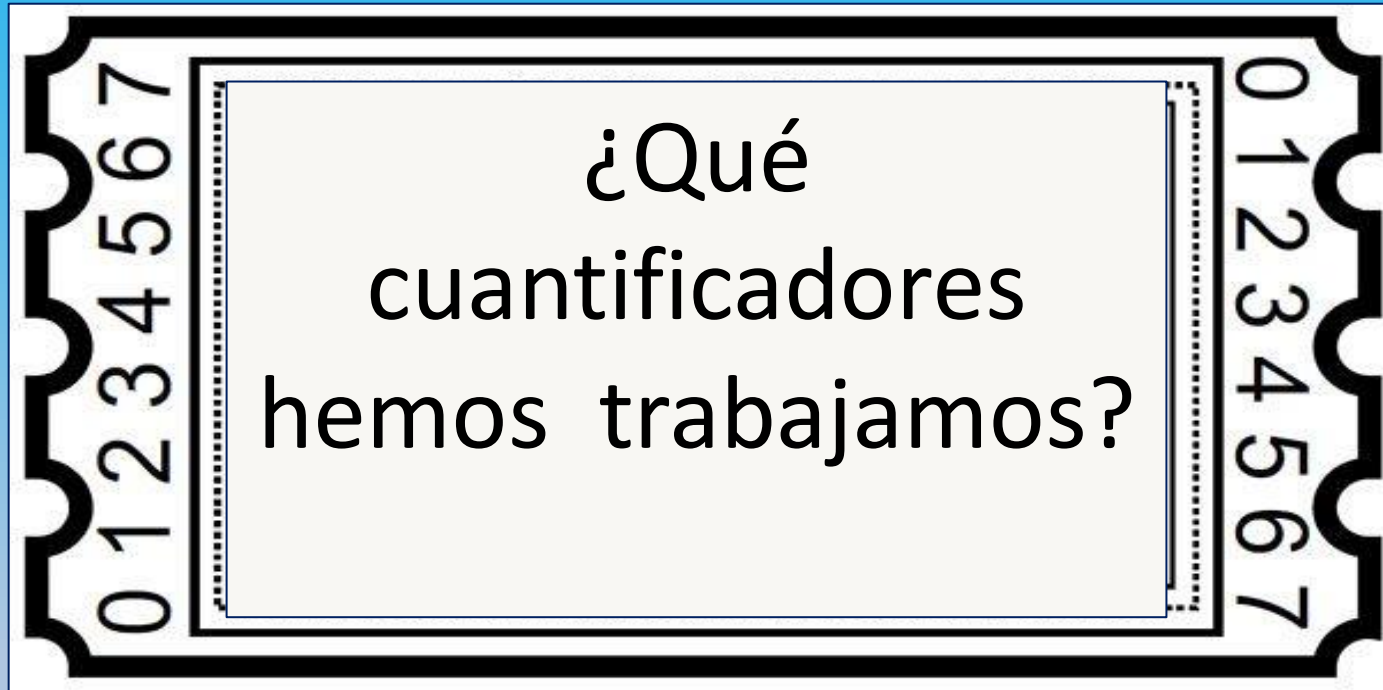
2

Contar elementos para determinar en qué grupo hay más, menos o igual cantidad

En PPT interactivo, videos educativos y el uso de elementos concretos.

Para comparar cantidades

Ticket de entrada



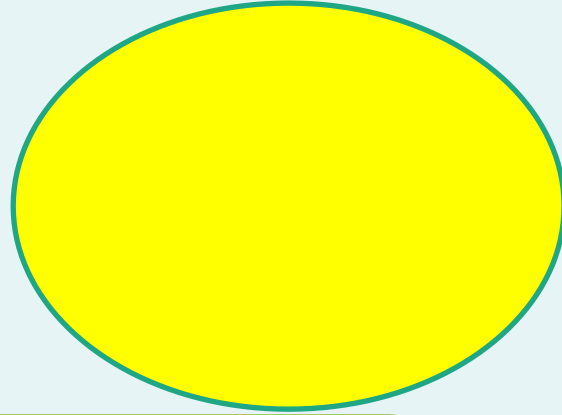
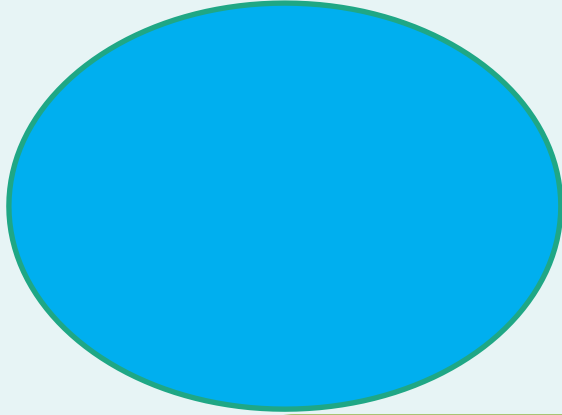
Cuantificadores

Más que, menos que, igual que..

Se llaman cuantificadores a las palabras que se utilizan para indicar una cantidad indefinida



Actividad



Dibuja en tú cuaderno más árboles en el círculo azul y menos flores en el círculo amarillo.

Mándame una foto de tu actividad



Cuantificadores más que, menos que, igual que..



Actividad

Ticket de salida

Ticket de salida

0 1 2 3 4 5 6 7

0 1 2 3 4 5 6 7

Ticket de salida
¿Dónde hay menos globos?



1



2

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!

Resolución de problemas simples



Oídos preparados



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16			
17	18	19	20						
ADICIÓN Y									
5 + 3 = 8					SUSTRACCIÓN				
					9 - 4 = 5				

Objetivo de Aprendizaje Transversal			
ÁMBITO : Formación personal y social		Convivencia ciudadanía	
OT: 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.			
Ámbito de Aprendizaje	Interacción y comprensión del entorno		
Núcleo de Aprendizaje	Pensamiento matemático		
Objetivo de Aprendizaje	8 Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta el 10 elementos, comunicándolas acciones llevadas a cabo.		
Objetivo de la clase	Resolver problemas simples utilizando materiales concretos (agregando y quitando elementos), comunicando la acción que realizó.		
Habilidad	Resolver	Contenido	Resolución de Problemas simples
Actividad	<p>Inicio: Los estudiantes ven un video https://www.youtube.com/watch?v=Lqf5WmulMYI.</p> <p>Desarrollo: se les muestran algunos ejemplos , de video ,suma: https://www.youtube.com/watch?v=oexd_Dfic_Q&t=69.</p> <p>Resta: https://www.youtube.com/watch?v=42vjqtIeG9E . Luego juegan a quitar o agregar elementos de su en un ámbito numérico de hasta el 10, de acuerdo a indicaciones o relato como por ejemplo: María compro 5 helados y se le cayeron 2 ¿cuántos helados le quedan? Comunica el resultado</p> <p>Cierre: Ticket de salida ¿ Qué aprendimos hoy? ¿ cómo lo hicimos? Crea un problema, represéntalo con lo que tú prefieras(porotos, lentejas, botones, tapas, etc)l dibújalo y mandame tu foto .</p>		
Indicadores de Evaluación	Utiliza material concreto para resolver problemas simples de(agregar , quitar)hasta el 10 y comunica la acción realizada.		

Ruta del aprendizaje

¿Qué voy a aprender?

Resolver problemas simples de adición y sustracciones

¿Cómo lo voy a aprender?

Mediante un video educativo, ppt interactivo y realizando la actividad con material concreto

¿Para qué lo voy a aprender?

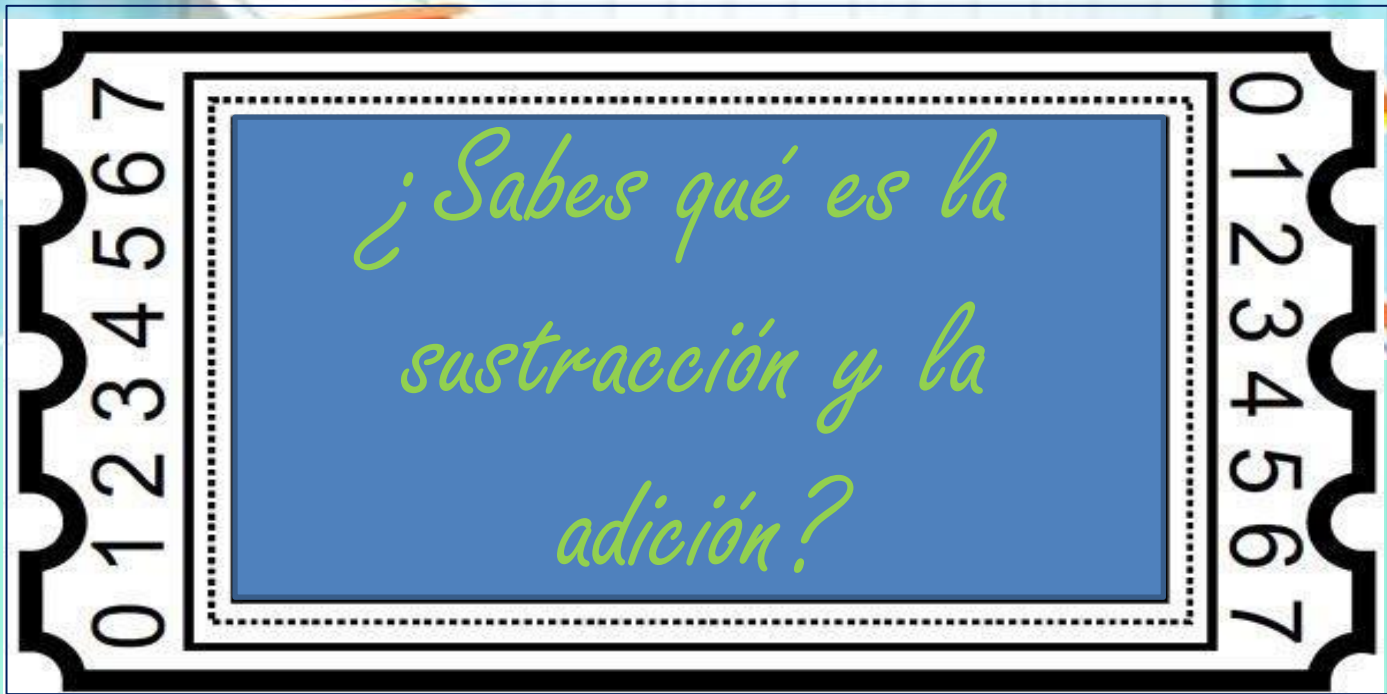
Resolver situaciones prácticas en situaciones cotidianas

1

2



Ticket de entrada



Definición de Conceptos



Adición

La adición es también conocida como la **SUMA** de dos cantidades

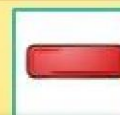
Se da cuando **agregamos** o **juntamos** objetos, su símbolo es:



Sustracción

La sustracción es también conocida como la **RESTA** de dos cantidades

Se da cuando **quitamos** o **sacamos** objetos, su símbolo es:



Símbolo igual, se utiliza para dar el resultado de un ejercicio matemático



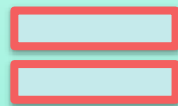


la tienda de mascotas hay 8 perritas, luego llegaron 3 más ; Cuántas perritas hay ahora en la tienda?

8



3





Mi primo tiene 10 monedas para ir a comprar pero 7 se le cayeron por el camino ; Cuántas monedas le quedan ahora?

10



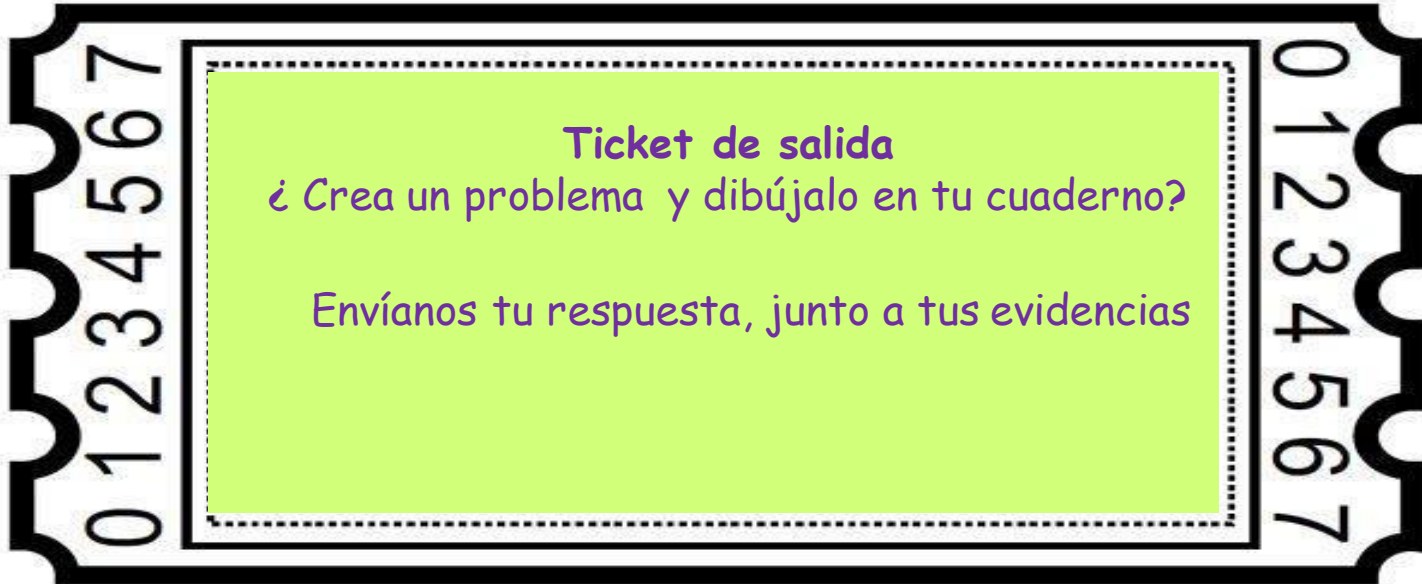
7



Actividad

Ticket de salida

Ticket de salida



01234567

Ticket de salida
¿Crea un problema y dibújalo en tu cuaderno?
Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias

01234567

¡Felicitaciones por tu trabajo!



Mándame una foto de tu
respuesta



*Un abrazo GIGANTE para ti, que
mereces siempre lo mejor*