



*Colegio Manso
Velasco
COMUN BANCAJUA*

¡Bienvenidos!

Semana 33

Lunes 30 de noviembre al viernes 04 de diciembre, 2020

Pre Kinder

*Francisca Rojas Carreño
Educadora de Párvulos*





¡BIENVENIDOS!

Espero que cada uno de ustedes se encuentre muy bien en sus hogares junto a sus familias.



A continuación, les detallaré las actividades a realizar durante esta semana:

CONTENIDO		
Lenguaje Verbal	Corporalidad y Movimientos	Pensamiento matemático
Graficar mensajes simples	Motricidad Gruesa	Geometría y Resolución de Problemas
Las actividades descritas en este documento NO se imprimen		



Envío de evidencias a mi WhatsApp o
Correo: Francisca.rojas@colegio-mansodevelasco.cl





Colegio Manso
Velasco
CORMUN RANCAGUA



¡HOLA COMPAÑEROS!

A continuación, les detallaremos las actividades a realiza durante esta semana:



Soy Pascal
Lizama



Soy Simón
Moreno



Recuerda nuestras clases en línea

Horario de nuestras clases en línea

Horario / Día	Lunes	Miércoles	Viernes
09:00 a 09:30	Plan Lector		Plan Lector
09:30 a 09:50	Receso		Receso
09:50 a 10:20	Lenguaje Verbal		Pensamiento Matemático
13:00 a 13:30		Taller de Ciencias	
14:30 a 15:00		Taller de Inglés	

¡Te esperamos 10 minutos antes de cada clase!





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

Lenguaje Verbal



Educación Parvularia

Ámbito de Aprendizaje	Comunicación Integral		
Núcleo de Aprendizaje	Lenguaje Verbal		
Objetivo de Aprendizaje	8. Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.		
Objetivo de Aprendizaje Transversal	6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.		
Objetivo de la clase	Representar gráficamente un mensaje simple sobre su historia familiar		
Habilidad	Representar	Contenido	Graficar mensajes simples
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=YBn23U4iy9g https://www.youtube.com/watch?v=kyBpYmSdUx8</p> <p>Ticket de entrada: recordemos la clase anterior ¿A qué jugamos?, se realiza una lluvia de ideas para dar pie a la actividad.</p> <p>Se les comenta a los estudiantes que el día de hoy espero que puedan realizar con ayuda de un adulto una carta para el viejito pascuero.</p> <p>Desarrollo: Los estudiantes con ayuda y supervisión de un adulto deben crear una carta navideña para el viejito pascuero, la tarjeta debe tener: Portada, título, un breve texto con la petición de este año y el nombre del estudiante.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: ¿A qué jugamos hoy? A) Escribir B) Saltar</p> <p>Luego, se les pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué fue lo más entretenido de la actividad?.</p>		
Indicadores de Evaluación	1. Escribe mensajes simples (con signos propios o convencionales), declarando su propósito, en situaciones auténticas.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?



Graficar, escribir

2

¿Cómo aprenderemos?



Mediante un video educativo, PPT interactivo y realizando la tarea

3

¿Para qué lo aprenderemos?



Conocer y graficar frases simples





TICKET DE ENTRADA

Recordemos la clase anterior:

¿A qué jugamos?



Actividad

¡Hoy jugaremos a escribir!

¡haremos una tarjeta navideña!

Con ayuda de un adulto deberás escribir una breve carta para el viejito pascuero.

Debe tener: Portada, título, un breve texto con la petición de este año y el nombre del estudiante

¡Vamos, Sé que eres capaz de hacerlo!, no importa si no queda perfecto, ¡estamos aprendiendo!



Materiales para la clase: Hoja de block u oficio, témperas, estuche y dispositivo tecnológico.





Actividad

¡ENVÍA TU RESPUESTA!


TICKET DE SALIDA

01234567

Ticket de salida
Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
¿A qué jugamos hoy?

A) Escribir
B) Saltar

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



01234567



RECORDEMOS

¿Qué aprendimos hoy?

¿Para qué nos sirve?

¿Qué fue lo más entretenido de la clase?





Colegio Manso
Velasco
CORMUN RANCAGUA



Corporalidad y Movimiento



Educación Parvularia

Ámbito de Aprendizaje	Formación Personal y Social		
Núcleo de Aprendizaje	Corporalidad y movimiento		
Objetivo de Aprendizaje	7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.		
Objetivo de Aprendizaje Transversal	1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.		
Objetivo de la clase	Resolver desafíos prácticos manteniendo equilibrio y coordinación al jugar al luche		
Habilidad	Coordinación y equilibrio	Contenido	Motricidad Gruesa
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=jodTWEDj9ho</p> <p>Ticket de entrada: recordemos la clase anterior: ¿Qué trabajamos?, se les otorga el tiempo a los estudiantes para que puedan dar sus opiniones.</p> <p>Se les comenta a los estudiantes que hoy esperamos que puedan crear y jugar al luche.</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas jugarán "al luche", el cual consiste en que primero deben escribir con tizas los números en el suelo (1 - 7), posteriormente deben ir lanzando en orden numerico un tejo, el cual se tienen que recuperar saltando en un solo pie de ida y de vuelta, en la vuelta se recoge el tejo, siempre en un solo pie hasta salir del luche. No se pueden pisar las líneas y el casillero en el cual está el tejo se debe saltar (no se puede pisar).</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: ¿A qué jugamos el día de hoy? A) Juego de sombras B) Juego el luche</p> <p>Luego, se les pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué fue lo más entretenido de la actividad?.</p>		
Indicadores de Evaluación	1. Mantiene el equilibrio al desplazarse en juegos o situaciones cotidianas.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?

A coordinar y mantener el equilibrio con nuestro cuerpo

2

¿Cómo aprenderemos?

Mediante un video educativo y realizando el juego de sombras

3

¿Para qué lo aprenderemos?

Potenciar el equilibrio y la coordinación



TICKET DE ENTRADA

Recordemos la clase anterior:

¿A qué jugamos?



Actividad

Juego el luche

Experiencia 19¹⁵

Prepara el juego:

- ◆ Observa el dibujo.
- ◆ Escribe del 1 al 7 en hojas que puedas pegar al piso.
- ◆ Si tienes tiza, puedes preparar el juego en el suelo de tu patio.
- ◆ Necesitarás una pequeña piedra o una tapa de una botella.

¡A jugar!

- Lanza la piedra al número 1, y recorre saltando en un pie cada número de ida y regreso.
- Al regresar, recoge la piedra y llega al inicio.
- Vuelve a empezar lanzando la piedra al número 2.
- Repite lo mismo hasta el número 7.



15 Corporalidad y movimiento OA 7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

¡Hoy jugaremos al luche!

Sigue las instrucciones de la página 33 del libro juegos y experiencias niveles de Transición.

¡Vamos, tú puedes!



Actividad

TICKET DE SALIDA


¿CUÁL SERÁ LA
RESPUESTA?

0 1 2 3 4 5 6 7

Ticket de salida
Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
¿A qué jugamos hoy?

A) Juego de sombras
B) Juego el luce

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



0 1 2 3 4 5 6 7



RECORDEMOS

¿Qué aprendimos hoy?

¿Para qué nos sirve?

¿Qué fue lo más entretenido de la clase?





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA



Pensamiento Matemático



Educación Parvularia

Ámbito de Aprendizaje	Interacción y Comprensión del Entorno		
Núcleo de Aprendizaje	Pensamiento Matemático		
Objetivo de Aprendizaje	10. Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.		
Objetivo de Aprendizaje Transversal	6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.		
Objetivo de la clase	Identificar atributos de figuras 2D y 3D utilizando material concreto		
Habilidad	Identificar	Contenido	Geometría
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad https://www.youtube.com/watch?v=XPRSONHI-bQ&t=184s. https://www.youtube.com/watch?v=maoJKW_grSA https://www.youtube.com/watch?v=L7rT-kSvgNY Ticket de entrada: recordemos la clase anterior ¿Hasta qué número trabajamos?, se les otorga el tiempo a los estudiantes para que puedan opinar al respecto. Se les presenta el contenido a trabajar con material concreto para iniciar la experiencia.</p> <p>Desarrollo: Los estudiantes con ayuda de un adulto elaborarán cuerpos geometricos con plasticina, luego y según indicaciones de la docente buscarán objetos que tengan la misma forma de cada cuerpo, para establecer semejanzas y diferencias entre ellos.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida, ¿Qué trabajamos hoy? A. Geometría (figuras y cuerpos geométricos) B. Los números</p> <p>Luego, se les pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué fue lo más entretenido de la actividad?.</p>		
Indicadores de Evaluación	1. Señala (indica o nombra) figuras 2D y 3D, que observa en forma directa.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?

Cuerpos y figuras geométricas

2

¿Cómo aprenderemos?

Mediante un video educativo, PPT interactivo y realizando la tarea

3

¿Para qué lo aprenderemos?

conocer y diferenciar figuras y cuerpos de nuestro entorno



TICKET DE ENTRADA

Recordemos la clase anterior:

¿Hasta qué número hemos trabajado?



Actividad

¡Hoy jugaremos con cuerpos geométricos!

Crea con plastilina y ayuda de un adulto los siguientes cuerpos geométricos, luego busca un objeto que se parezca a cada uno de ellos:

Cono



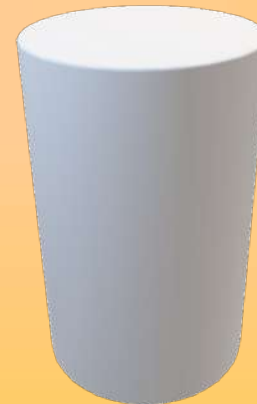
Esfera



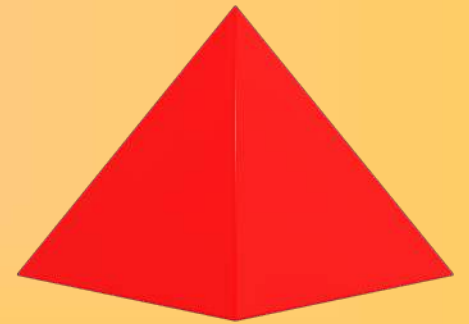
Cubo



Cilindro



Pirámide



Materiales para la clase: plastilina y dispositivo tecnológico.

Actividad

¡Hoy jugaremos con cuerpos geométricos!

Ahora busca un objeto que se parezca a cada uno de ellos:

Cono



Esfera



Por ejemplo:



Materiales para la clase: plasticina y dispositivo tecnológico.

Actividad

¿CUÁL SERÁ LA
RESPUESTA?

TICKET DE SALIDA

Ticket de salida

Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
¿Con qué jugamos hoy?

- A) Geometría (figuras y cuerpos geométricos)
- B) Los números

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



RECORDEMOS

¿Qué aprendimos hoy?

¿Para qué nos sirve?

¿Qué fue lo más entretenido de la clase?



$$\text{Dog} + \text{Dog} + \text{Dog} = ?$$



Resolución de Problemas

Educación Parvularia

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 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.		
Objetivo de Aprendizaje Transversal	6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.		
Objetivo de la clase	Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica de sustracción hasta el número 3, comunicando el proceso para llegar a su resultado.		
Habilidad	Resolver problemas	Contenido	Resolución de Problemas
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad https://www.youtube.com/watch?v=Da_2YZEVMuM https://www.youtube.com/watch?v=Dm5Vh-000zI</p> <p>Ticket de entrada: recordemos la clase anterior, ¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?, se les otorga el tiempo a los estudiantes para que puedan opinar al respecto.</p> <p>Desarrollo: Los estudiantes con ayuda de un adulto deberán realizar el problema matemático mediante el ppt, para luego enviar la respuesta mediante un breve video mientras desarrolla el ejercicio.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida, en donde el estudiante deberá desarrollar un ejercicio de ordinalidad</p> <p>Luego, se les pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Qué fue lo más entretenido de la actividad?.</p>		
Indicadores de Evaluación	1. Utiliza material concreto para resolver un problema de ordinalidad, describiendo el procedimiento empleado.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?

A resolver problemas matemáticos de ordinalidad

2

¿Cómo aprenderemos?

Mediante un video educativo, PPT interactivo, material concreto y realizando la tarea

3

¿Para qué lo aprenderemos?

Para comprender y buscar soluciones en la vida cotidiana



TICKET DE ENTRADA

Recordemos:

¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?



Definición de Concepto:

Números Ordinales

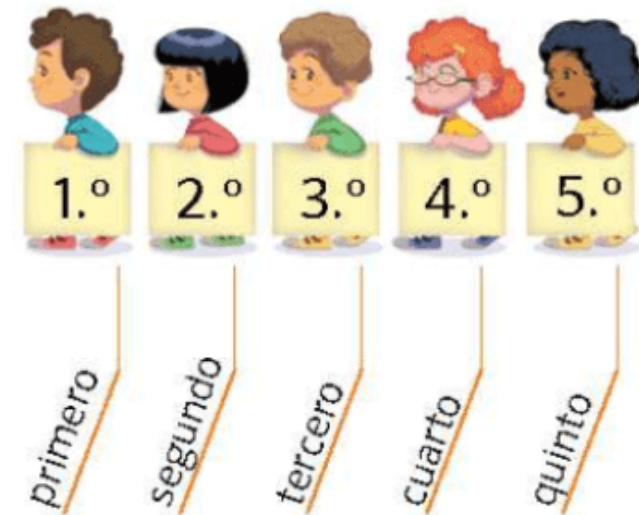
Se utilizan para establecer un orden o posición de un elemento.
Se pueden expresar en forma de palabras y en cifras

Por Ejemplo:

Con palabras: **Primero**

Con números: **1^o**

¿Qué lugar ocupa cada uno?

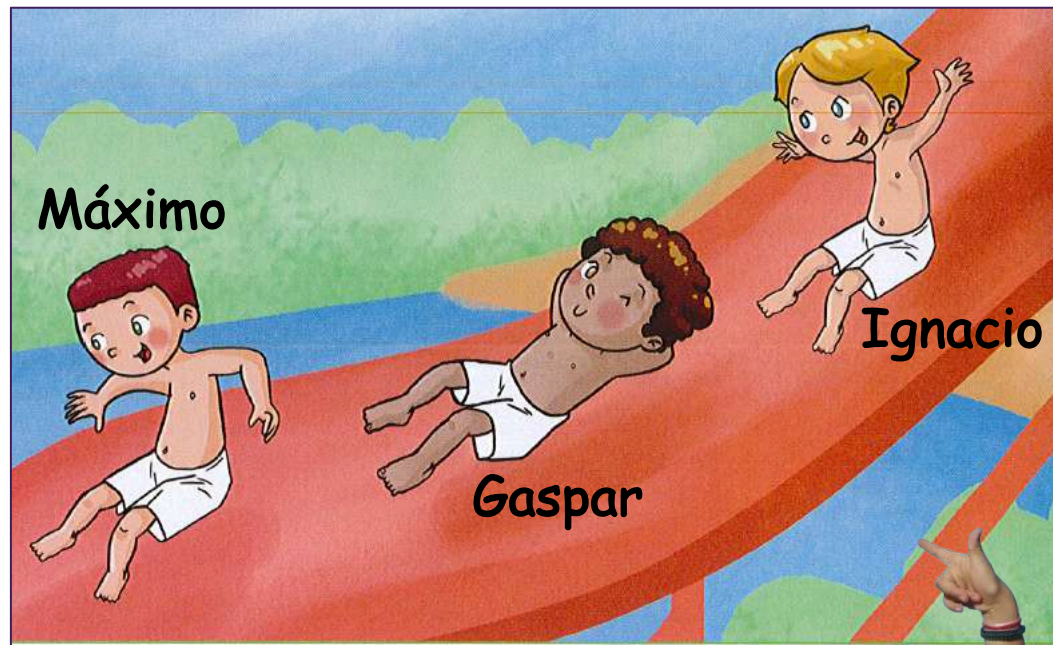




Observa la siguiente imagen y responde

Los niños están muy contentos deslizándose del resbalín, pero:

1. ¿Cuál de ellos llegará de los primeros? (enciérralo en un círculo)
2. ¿Cuál llegará de los últimos? (táchalo con una X)
3. ¿Cómo se llama el niño que va en segundo lugar?



Actividad

TICKET DE SALIDA

¿CUÁL SERÁ LA
RESPUESTA?

De los siguientes roedores, ¿En qué lugar va el que está cantando?,
enciérralo en un círculo

1º

2º

3º



RECORDEMOS

¿Qué aprendimos hoy?

¿Para qué nos sirve?

¿Qué fue lo más entretenido de la clase?





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

**¡Envíale tus
evidencias a la
Tía Fran!**



¡Felicitaciones por tu trabajo!



Un abrazo gigante para ti, que mereces siempre lo mejor