



*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

BIENVENIDOS



Semana 29

Pre Kínder

Francisca Rojas Carreño - Educadora de Párvulos

Educación Parvularia

Links de Apoyo

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

Link videos de rutinas:

- ⊖ El saludo: https://youtu.be/pFztiu-y5_k
- ⊖ Calendario: <https://youtu.be/fPmUsL67Dzs>
- ⊖ Normas de convivencia: <https://youtu.be/ipr6PGSocFU>
- ⊖ Las Vocales: https://youtu.be/e_EDFVp0S7c
- ⊖ Canción de la colación: <https://youtu.be/pvr0dyKOSjs>
- ⊖ Inicio de la actividad: <https://youtu.be/8zPMAQDZr7Y>
- ⊖ Vocales: <https://youtu.be/yE3hRbnGsM4>
- ⊖ Canción del silencio: <https://youtu.be/aHUZ1UW30R4>
- ⊖ Los números: <https://youtu.be/Xu1HvstOPwY>
- ⊖ Canción de despedida: https://youtu.be/5C_Kkk5z5Ws



Link material de apoyo:

Combate Naval de Iquique: <https://www.youtube.com/watch?v=G-nyrrtl-Ls>

Cuento Martina se vacuna: <https://youtu.be/Na30L99B1wU>

Como graficar el nombre: https://youtu.be/_Yc0wOiHf5s

Plegados:

1. <https://youtu.be/NieDRJ7r2ME>
2. https://www.youtube.com/watch?v=g9X9NRFBB_g&t=103s

Iniciación para el uso de tijeras: <https://youtu.be/xw2qdylgqd8>





*Colegio Manso
Velasco*
COMUN. BANCAJUA

¡Bienvenidos!

Semana 29

Lunes 02 al viernes 06 de Noviembre, 2020

Pre Kinder

Francisca Rojas Carreño
Educatora 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	Lenguaje Artístico	Pensamiento matemático
Sinónimos y antónimos	Juego de mímicas	Noción numérica 0 al 5 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 Liz
Caldera

Soy Ángel
Castro

Soy Paula
Cardozo

Soy
Rosario
Guajardo



¡Recuerda nuestras clases en línea!

Horario de nuestras clases en línea

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

¡Te esperamos 10 minutos antes de cada clase!



*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

Lenguaje Verbal



Educación Parvularia



Objetivo de Aprendizaje Transversal			
Ámbito: Formación Personal y Social		Núcleo: Corporalidad y Movimiento	
OT: 6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.			
Ámbito de Aprendizaje	Comunicación Integral		
Núcleo de Aprendizaje	Lenguaje Verbal		
Objetivo de Aprendizaje	4. Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.		
Objetivo de la clase	Ampliar su vocabulario al conocer sinónimos y antónimos de algunas palabras.		
Habilidad	Ampliar, incorporar	Contenido	Sinónimos y antónimos
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=148UXakrNpA&feature=emb_title</p> <p>Ticket de entrada: ¿Qué es un sinónimo?, ¿Qué es un antónimo?, nombrar algunos ejemplos para dar pie a la actividad.</p> <p>Desarrollo: Los estudiantes con ayuda de un adulto deberán copiar en su cuaderno las actividades descritas en las diapositivas para posteriormente desarrollarlas, ahí tendrán que unir cada palabra con su sinónimo o antónimo según corresponda, y escribir la que falta.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: Con ayuda de un adulto crea una oración utilizando un sinónimo y un antónimo de la palabra grande. Por ejemplo: Sinónimo: Mi perro está enorme. Antónimo: Mi perro antes era pequeño</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. Une los sinónimo o antónimo para cada palabra.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?



El sinónimo y antónimo de algunas palabras

2

¿Cómo aprenderemos?



Mediante un video educativo, PPT interactivo y realizando la tarea

3

¿Para qué lo aprenderemos?



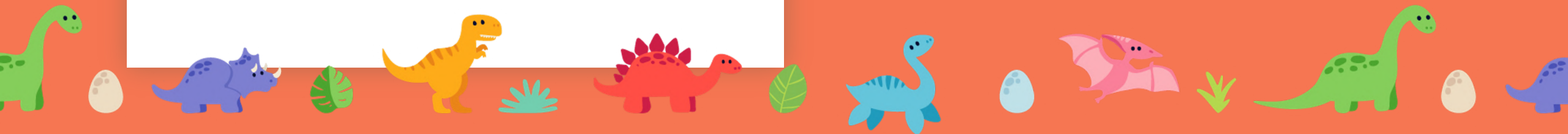
Aumentar nuestro vocabulario



TICKET DE ENTRADA

¿Qué es un sinónimo?

¿Qué es un antónimo?



Definición



Por Ejemplo:

Sinónimo:

Son palabras que tienen el mismo significado o es similar entre sí.



Definición



Por Ejemplo:

Antónimos:

Son palabras que tienen significados contrarios u opuestos entre sí





Actividad

Copia en tu cuaderno con ayuda de un adulto la siguiente actividad:

Une las siguientes palabras con sus sinónimos y escribe un sinónimo para la palabra que queda sola.

lindo

feliz

grande

enorme

hermoso





Actividad

Copia en tu cuaderno con ayuda de un adulto la siguiente actividad:

Une las siguientes palabras con sus antónimos y escribe un antónimo para la palabra que queda sola.

gordo

sucio

día

limpio

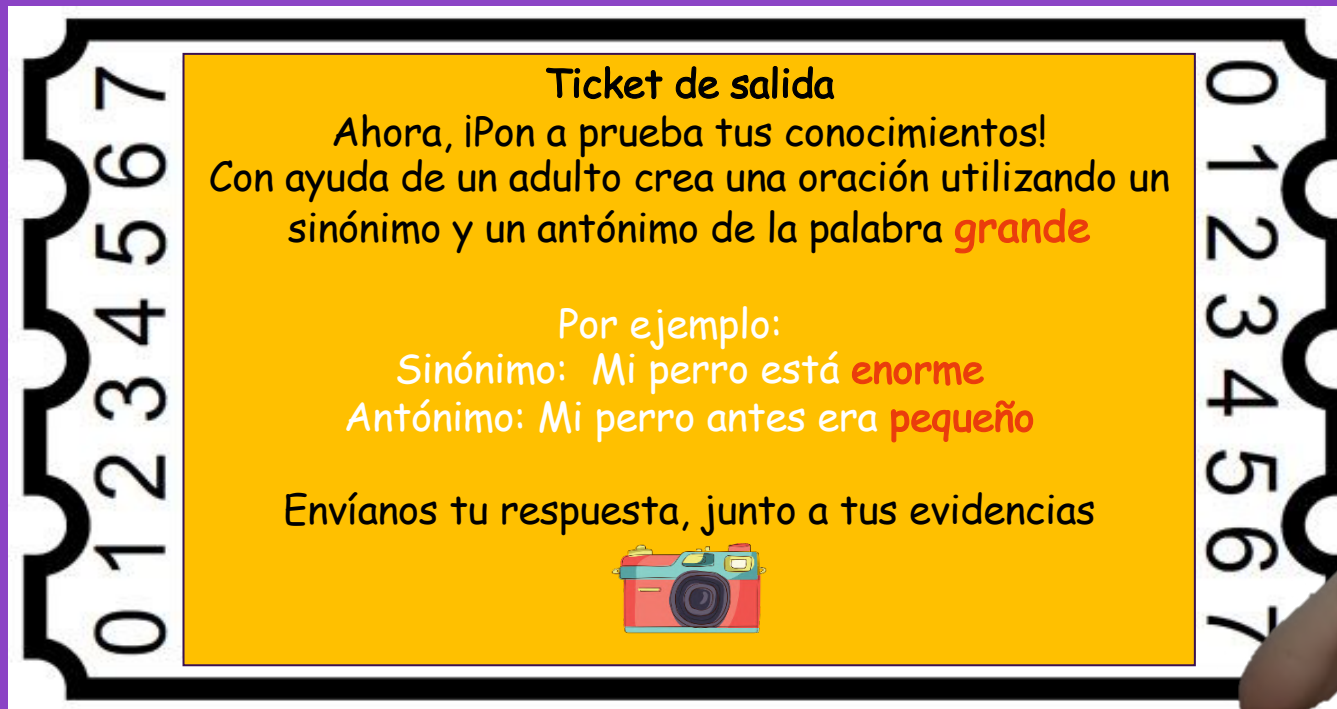
delgado





Actividad


TICKET DE SALIDA



Ticket de salida
Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
Con ayuda de un adulto crea una oración utilizando un
sinónimo y un antónimo de la palabra **grande**

Por ejemplo:
Sinónimo: Mi perro está **enorme**
Antónimo: Mi perro antes era **pequeño**

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



¡ENVÍA TU
RESPUESTA!





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA



Lenguajes Artísticos



Educación Parvularia

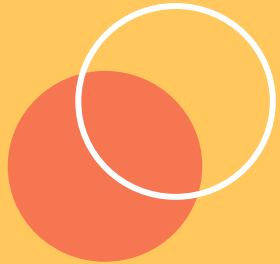
Objetivo de Aprendizaje Transversal			
Ámbito: Formación Personal y Social		Núcleo: Convivencia y Ciudadanía	
OT: 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común, asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.			
Ámbito de Aprendizaje	Comunicación Integral		
Núcleo de Aprendizaje	Lenguajes Artísticos		
Objetivo de Aprendizaje	4. Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.		
Objetivo de la clase	Expresar sus ideas, mediante un juego de mímicas		
Habilidad	Expresar	Contenido	Juego de mímica
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=nJGN_NWuiZY</p> <p>Ticket de entrada: ¿Conoces las mímicas?, ¿Cómo se hace una mímica?, se les otorga el tiempo a los estudiantes para que puedan dar algunos ejemplos de mímicas.</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas jugarán con mímicas, para ello se necesitan mínimo 2 participantes, luego se irán turnando para imitar sonidos de animales o hacer gestos característicos de cada animal, luego le preguntarán al resto: ¿Qué animal soy?.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: ¿Qué trabajamos hoy? A)Mímica de animales. B)Ejercicios</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. Realiza mímicas para representar al menos dos animales.		

Actividad

¿Qué trabajaremos hoy?

¡Hoy jugaremos con mímicas!

La mímica es el lenguaje que realizamos con nuestro cuerpo





Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?



A expresarnos mediante el lenguaje no verbal

2

¿Cómo aprenderemos?



Mediante un video educativo y realizando el juego de mímicas

3

¿Para qué lo aprenderemos?



Para desarrollar nuestra expresión e improvisación

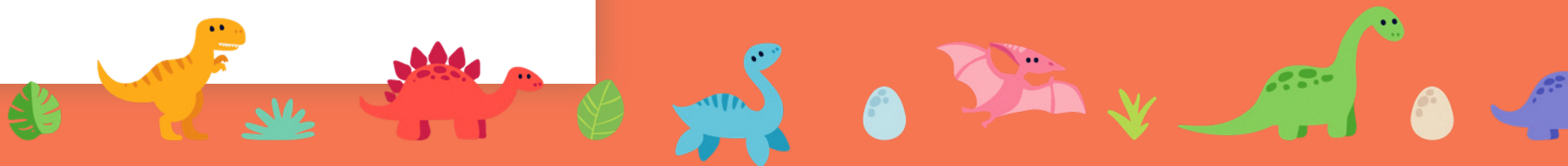




TICKET DE ENTRADA

¿Conoces las mímicas?

¿Cómo se hace una mímica?



Actividad

LINK DE APOYO: https://www.youtube.com/watch?v=nJGN_NWuiZY

¡Hoy jugaremos a las mímicas con algunos animales!
El juego consta en observar algún animal de los que te presentaré en diapositiva siguiente, emitir el sonido característico y preguntarle al resto de participantes ¿Qué animal soy?

Por ejemplo: MUUUUUU, MUUUUU ¿Qué animal soy?



Actividad

Animales



Mono



Oso



Vaca



Perro



León



Conejo



Cerdo



Gato

Actividad


TICKET DE SALIDA

0 1 2 3 4 5 6 7

Ticket de salida
Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
¿Qué trabajamos hoy?

A) Mímica de animales
B) Ejercicios

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



0 1 2 3 4 5 6 7

¿CUÁL SERÁ LA
RESPUESTA?





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA



Pensamiento Matemático



Educación Parvularia



Objetivo de Aprendizaje Transversal			
Ámbito: Formación Personal y Social		Núcleo: Corporalidad y Movimiento	
OT: 6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.			
Ámbito de Aprendizaje	Interacción y Comprensión del Entorno		
Núcleo de Aprendizaje	Pensamiento Matemático		
Objetivo de Aprendizaje	6. 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.		
Objetivo de la clase	Emplear los números para contar y comparar cantidades del 0 hasta el 5		
Habilidad	Emplear, Cuantificar, comparar	Contenido	Noción numérica del 0 al 5
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad https://www.youtube.com/watch?v=wvoisIMqxaE https://www.youtube.com/watch?v=w-UiejQehHk - https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5sg</p> <p>Ticket de entrada: ¿Hasta qué número conocen?, ¿Hasta qué número hemos trabajado?, 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 copia en su cuaderno la actividad descrita en las diapositivas, para luego desarrollarla. En ella deberán primero asociar el número según la clave de color dada, y posteriormente tendrán que asociar número y graficar la cantidad para cada uno de ellos.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida, en donde el estudiante deberá completar la secuencia numérica de las pelotas, desde el número 0 al 5</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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pinta cada número según la clave de color. 2. Agrega la cantidad correcta, según el número. 		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?

A usar los números para contar y completar secuencias

2

¿Cómo aprenderemos?

Mediante un video educativo, PPT interactivo y realizando la tarea

3

¿Para qué lo aprenderemos?

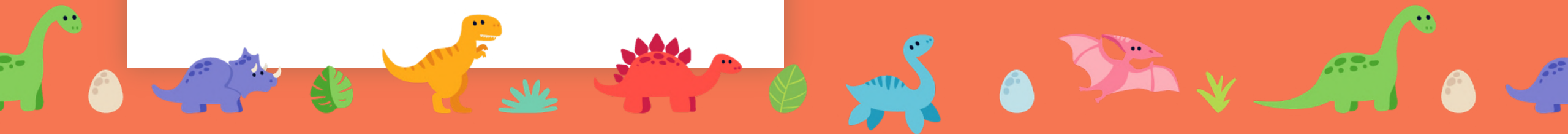
Para asociar a cada número su cantidad y además conocer el orden en el cual va cada número



TICKET DE ENTRADA

¿Hasta qué número
conocemos?

¿Hasta qué número hemos
trabajado?



Repasemos la recta numérica

De forma ascendente (aumenta en cantidad)

0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

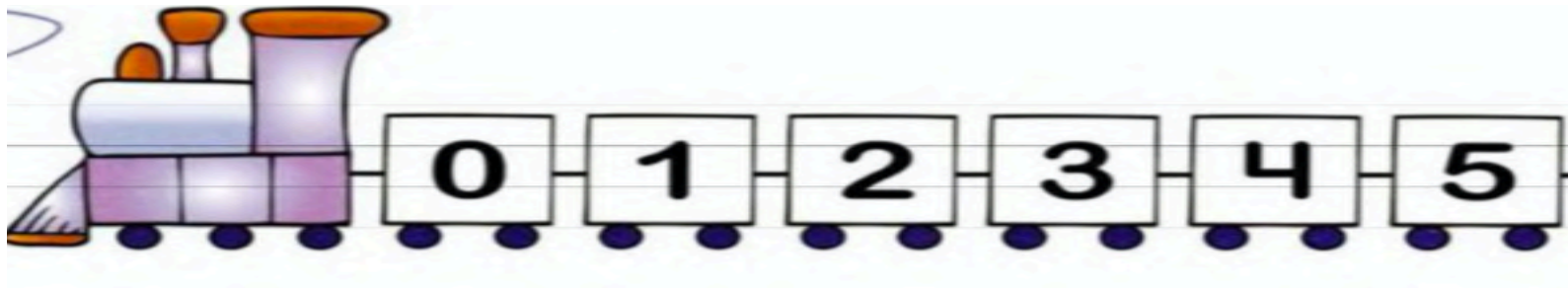
De forma descendente (disminuye en cantidad)



Actividad

Copia en tu cuaderno con ayuda de un adulto la siguiente actividad:

1. Nombra los números de izquierda a derecha y luego pinta cada número según su simbología de color.

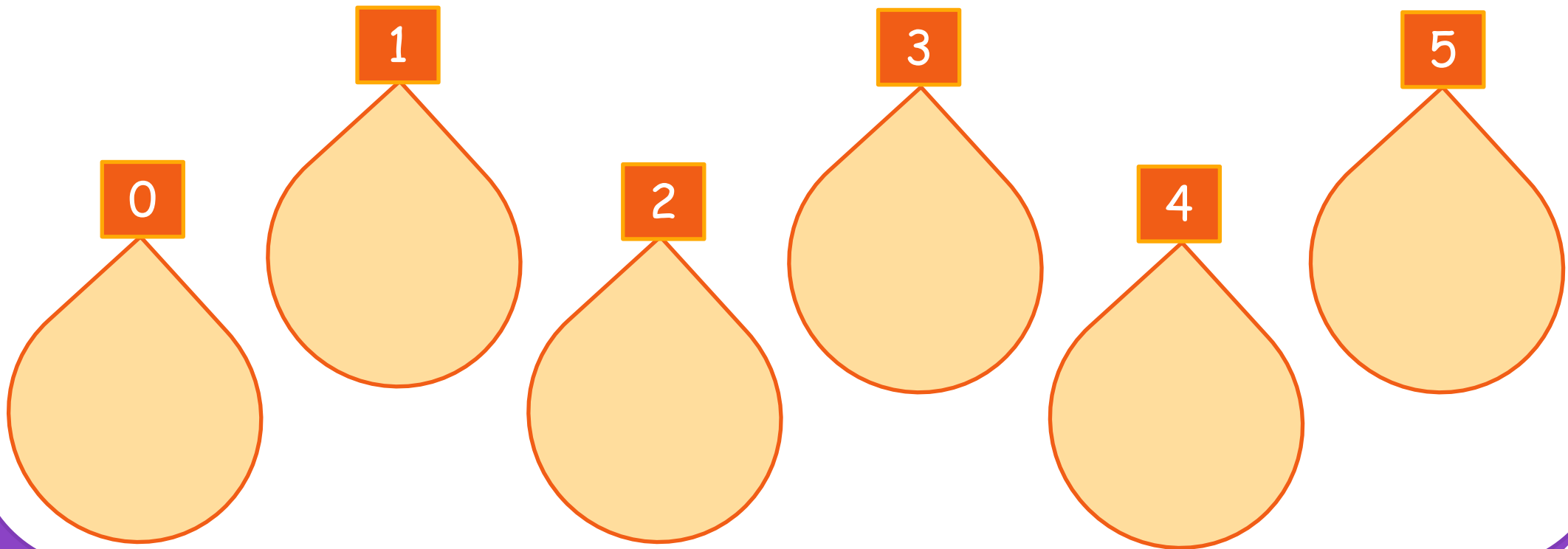


simbología	
0	● (red)
1	● (blue)
2	● (yellow)
3	● (green)
4	● (purple)
5	● (orange)

Actividad

Copia en tu cuaderno con ayuda de un adulto la siguiente actividad:

2. Dibuja dentro de cada gota la cantidad de elementos según el número.








Actividad

TICKET DE SALIDA

Completa la secuencia de las pelotas, desde el número 0 al 5

¡COMPLETA LA SECUENCIA!



 +    = 



Resolución de Problemas

Educación Parvularia

Objetivo de Aprendizaje Transversal			
Ámbito: Formación Personal y Social		Núcleo: Corporalidad y Movimiento	
OT: 6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.			
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 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=Lqf5WmulMYI La suma: https://www.youtube.com/watch?v=oexd_Dfic_Q&t=69s La resta: https://www.youtube.com/watch?v=42vjqtIG9E Ticket de entrada: ¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?, ¿Qué es la sustracción?, 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 simple de sustracción con 2 elementos.</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 sustracción (quitando elementos), describiendo el procedimiento empleado.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?



A resolver problemas matemáticos de sustracción

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





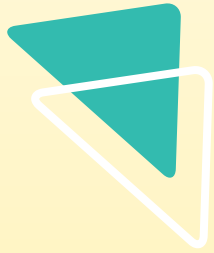
TICKET DE ENTRADA

¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?

¿Qué es la sustracción?



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 a conocer el resultado o total de un ejercicio matemático



Escucha con mucha atención el problema de sustracción y luego responde:

A Josefa le encanta salir a pasear con sus 3 perros. Duke es el más travieso y se le arrancó mientras estaban de paseo.

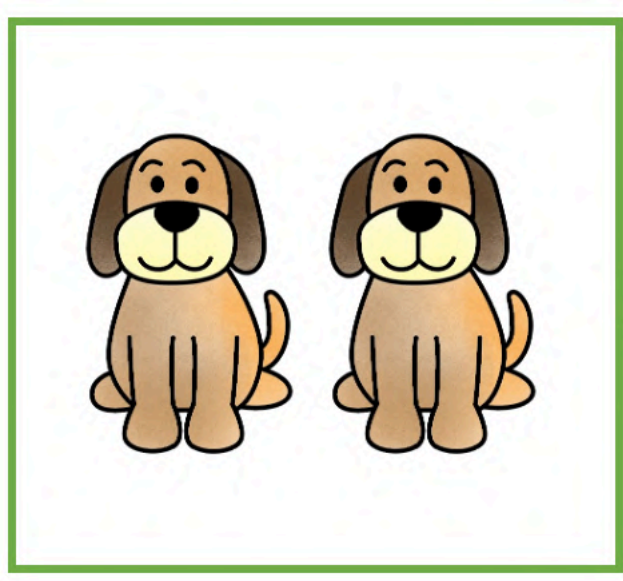
¿Con cuántos perros se quedó Josefa si Duke se arrancó?

The image illustrates a subtraction problem using cartoon dogs. It shows three dogs in a box, followed by a minus sign, then one dog labeled 'Duke' in another box, followed by an equals sign, and finally a question mark in a third box. A young girl is standing to the right of the question mark, appearing to be thinking about the problem.

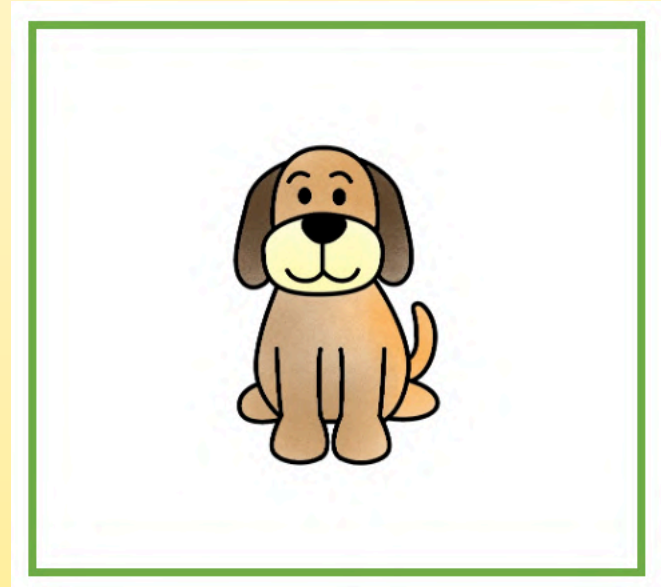
Ahora responde:

¿Con cuántos perros se quedó Josefa si Duke se arrancó?
Encierra con una cuerda o círculo la respuesta correcta

A.

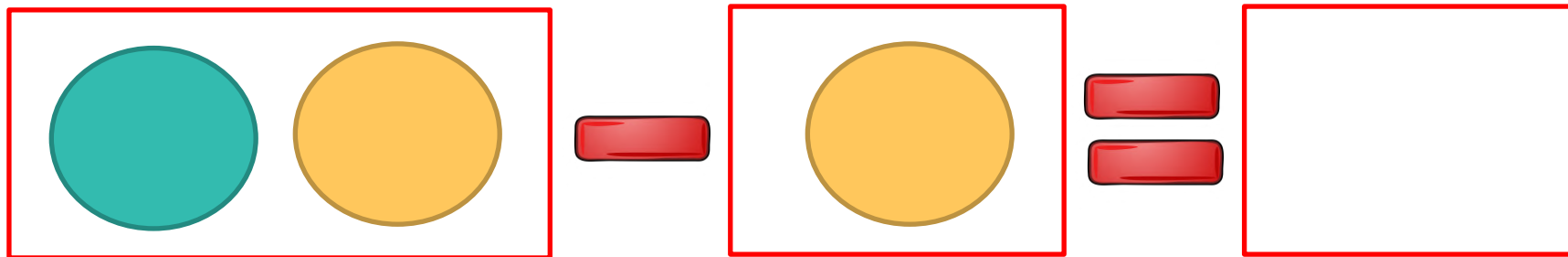


B.



TICKET DE SALIDA

Tengo dos pelotas, una amarilla y la otra verde, si sacó la amarilla, ¿Cuál me queda? Dibújala





*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