



*Colegio Manso
Velasco
COMUN BANCAJUA*

¡Bienvenidos!

Semana 30

Lunes 09 al viernes 13 de Noviembre, 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	Lenguaje Artístico	Pensamiento matemático
Analogías	Juego "Que no toque el suelo"	Noción numérica 0 al 7 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 Alan
Lara



Soy Ángel
Droguett



¡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

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 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	Ampliar su vocabulario al establecer relaciones entre palabras (Analogías)		
Habilidad	Ampliar, incorporar	Contenido	Analogías
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=rXkLsUHXZPM https://www.youtube.com/watch?v=7eG47dsOPe8</p> <p>Ticket de entrada: saben ¿Qué es una analogía? , ¿Qué se imaginan?, se realiza una lluvia de ideas para dar pie a la actividad.</p> <p>Desarrollo: Los estudiantes con supervisión de un adulto deberán desarrollar la página 58 y 59 del libro calígrafix, en donde deben establecer relaciones entre palabras (analogías) pegando los objetos que están en la página 59.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: Completa la analogía. Los huevos salen de las gallinas, como la leche sale de...</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. Nombra un sinónimo para asociarlo a cada palabra		



Ruta del Aprendizaje



1

¿Qué aprenderemos?



Analogías



2

¿Cómo aprenderemos?



Mediante un video educativo, PPT interactivo y realizando la tarea



3

¿Para qué lo aprenderemos?



Aumentar nuestro vocabulario





TICKET DE ENTRADA

Saben ¿Qué es una analogía?

¿Qué se imaginan?



Materiales para la clase: Libro calígrafix trazos y letras, estuche y dispositivo tecnológico.





Definición



Analogías

Las analogías son palabras que se relacionan

Por Ejemplo:



Si la manzana es de color










La naranja es de color



Actividad







Establecer relaciones entre palabras

 Paraguas es a	→	 lluvia
 como quitasol es a	→	<input type="text"/>
 Anillo es a	→	 mano
 como aro es a	→	<input type="text"/>
 Luna es a	→	 dormir
 como sol es a	→	<input type="text"/>






• Lee las analogías y complétalas con los dibujos recortables de la página 59.

58 Caligrafía

Establecer relaciones entre palabras

 Cerdo es a	→	 piara
 como oveja es a	→	<input type="text"/>
 Cepillo es a	→	 dientes
 como secador es a	→	<input type="text"/>

• Lee las analogías y complétalas con los dibujos recortables.
• Recorta por la línea segmentada y pega los dibujos en las actividades de la página 58 y 59.

 sol	 despertar	 rebaño	 oreja	 pelo
---	--	---	--	---

Caligrafía 59

Página 58 y 59:
Lee las analogías y completa con los dibujos recortables de la página 59.



Actividad

TICKET DE SALIDA

Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos!
Completa la siguiente analogía:



Los huevos salen de las



La leche sale de la



Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



¡ENVÍA TU
RESPUESTA!





*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 en común, asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.		
Objetivo de la clase	Coordinar sus habilidades psicomotoras gruesas a través de un juego		
Habilidad	Coordinación	Contenido	Juego "Que no toque el suelo"
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=OutGYpJ5edw</p> <p>Ticket de entrada: ¿Qué juego te imaginas si yo te digo "que no toque el suelo" ?, se les otorga el tiempo a los estudiantes para que puedan dar sus opiniones.</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas jugarán al "que no toque el suelo", el cual consiste en jugar con un globo y que este no caiga al suelo.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: ¿Qué trabajamos el día de hoy?</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 la coordinación óculo manual (entre ojos y manos) al enfrentar algunos desafíos en sus juegos.		



Ruta del Aprendizaje



1

¿Qué aprenderemos?

A coordinar habilidades motrices con nuestro cuerpo

2

¿Cómo aprenderemos?

Mediante un video educativo y realizando el juego

3

¿Para qué lo aprenderemos?

Para desarrollar la motricidad gruesa (de nuestro cuerpo)



TICKET DE ENTRADA

¿Qué juego te imaginas si yo te digo "que no toque el suelo" ?



Materiales para la clase: 1 globo



Juego ¡Que no toque el suelo!

Experiencia 36²³

Prepara el juego:

- ✦ Que cada integrante tenga un globo.
- ✦ Cada integrante debe lanzar hacia arriba el globo.
- ✦ Cuando el globo baje, deben impulsarlo nuevamente hacia arriba impidiendo que toque el suelo.



¡A jugar!

23 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 que no toque el suelo!

Sigue las instrucciones de la página 55 del libro juegos y experiencias niveles de Transición.

¡Vamos, tú puedes!



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) Coordinación
B) Zumba

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

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 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	Emplear los números para contar y comparar cantidades del 0 hasta el 5		
Habilidad	Emplear, Cuantificar, comparar	Contenido	Noción numérica del 0 al 7
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 estrellas, desde el número 0 al 7</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?



Materiales para la clase: cuaderno, estuche y dispositivo tecnológico.



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)



Definición de conceptos
Antecesor y sucesor

Antecesor

Sucesor

1

2

3

Es el número que
va antes de otro

Es el número que
va después de otro



Actividad

Repasa la recta numérica, observa el color de cada número y luego escribe el antecesor y sucesor de cada número.



Antecesor

Sucesor

	3	
--	----------	--

Antecesor

Sucesor

	5	
--	----------	--

Antecesor

Sucesor

	1	
--	----------	--

Antecesor

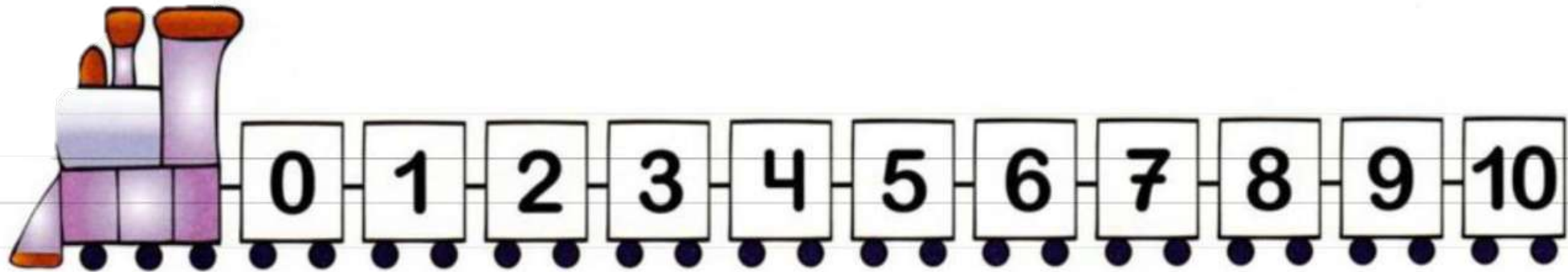
Sucesor












	7	
--	----------	--

Repasemos

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	1	2	3	4	5
					
6	7	8	9	10	

Repasemos

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

¿Cuántas sol y lunas hay?

Cuenta cuántos elementos hay en cada círculo y escribe la cantidad en el cuadrado

The activity consists of seven circles, each containing a different number of suns or moons. To the right of each circle is a small, empty square. A purple arrow points from the circle to the square, indicating where to write the count.

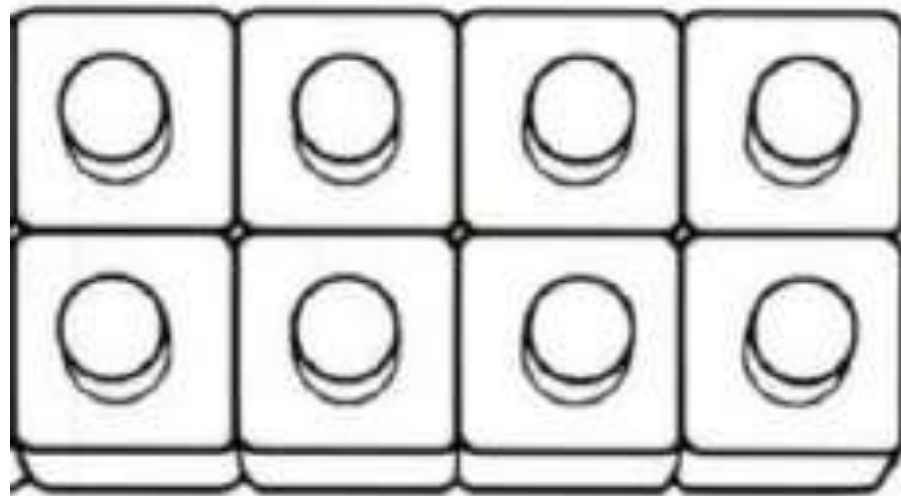
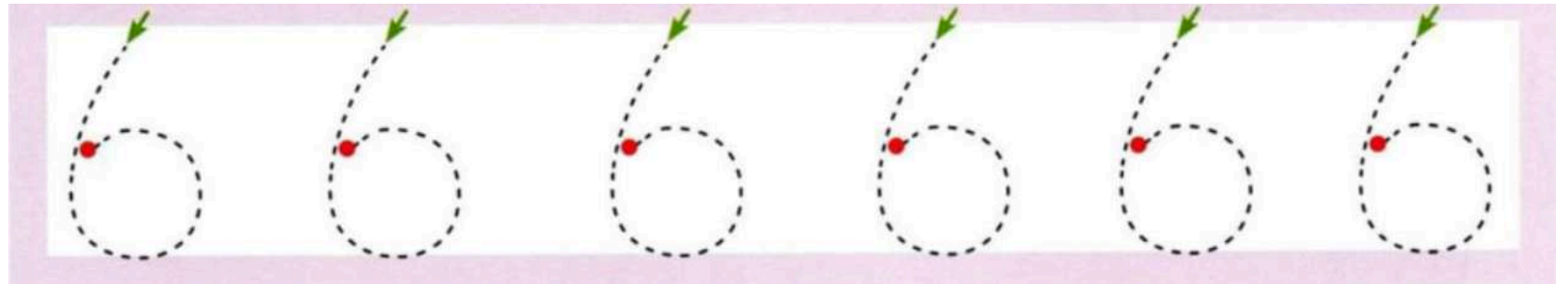
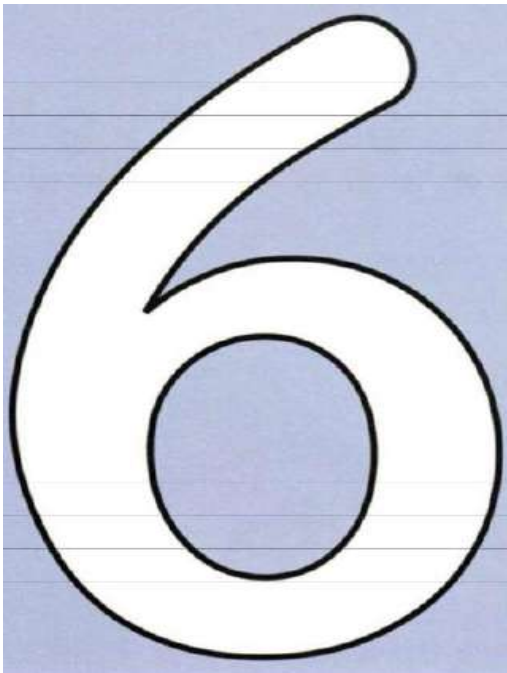
- Circle 1: 1 sun. Square:
- Circle 2: 0 elements. Square:
- Circle 3: 4 suns. Square:
- Circle 4: 3 moons. Square:
- Circle 5: 5 suns. Square:
- Circle 6: 2 moons. Square:
- Circle 7: 0 elements. Square:

Actividad

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

Número 6

Primero rellena el número 6 con un material a elección, luego grafica el número y finalmente pinta 6 legos.

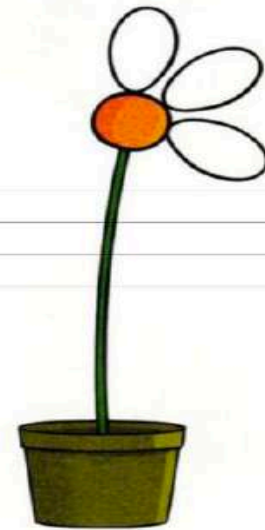
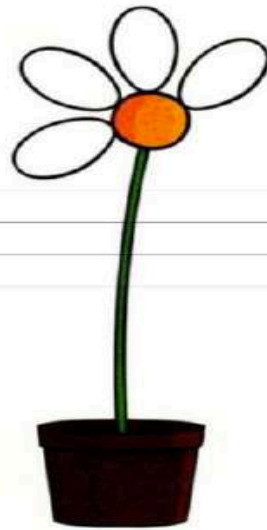
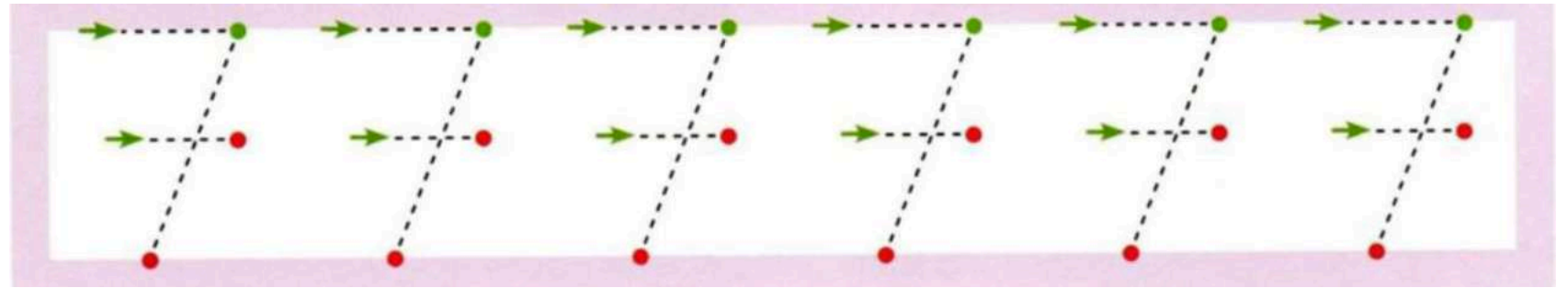
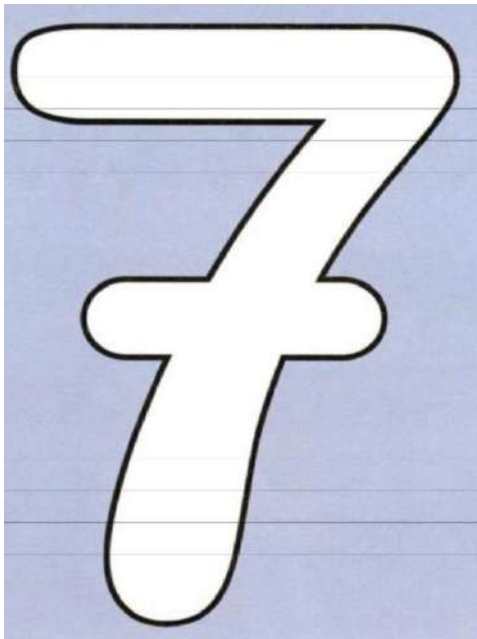


Actividad

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

Número 6

Primero rellena el número 7 con un material a elección, luego grafica el número y finalmente dibújale a cada flor 7 pétalos.



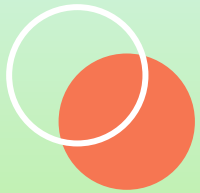
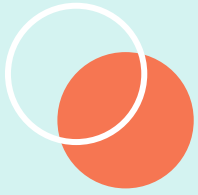
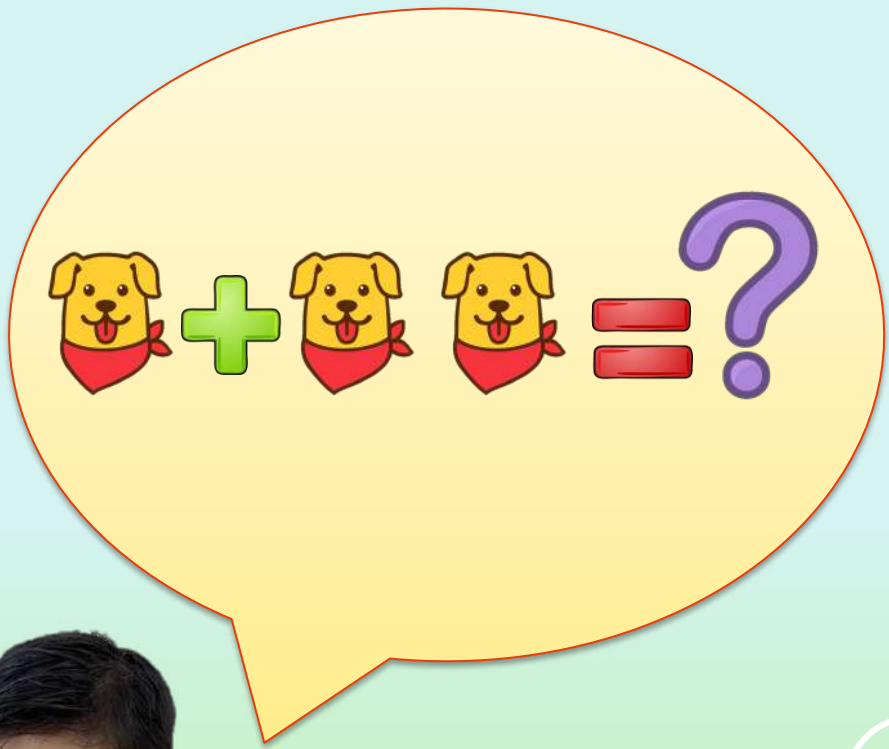
Actividad

TICKET DE SALIDA

Completa la secuencia de estrellas, desde el número 0 al 7

¡COMPLETA LA SECUENCIA!





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=Lqf5WmulMYI La suma: https://www.youtube.com/watch?v=oexd_Dfic_Q&t=69s La resta: https://www.youtube.com/watch?v=42vjqtIeG9E Ticket de entrada: ¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?, ¿Qué es la adición?, 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 adición.</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 adición (agregar elementos), describiendo el procedimiento empleado.		



Ruta del Aprendizaje



1

¿Qué aprenderemos?



A resolver problemas matemáticos de adición

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



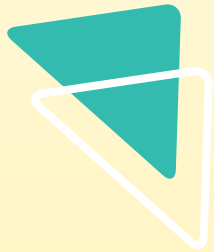
TICKET DE ENTRADA

¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?

¿Qué es la adición?



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 adición y luego responde:

Julián fue al jardín de su casa a recolectar flores para regalárselas a su madre, primero encontró 3 flores rosadas y luego 2 amarillas

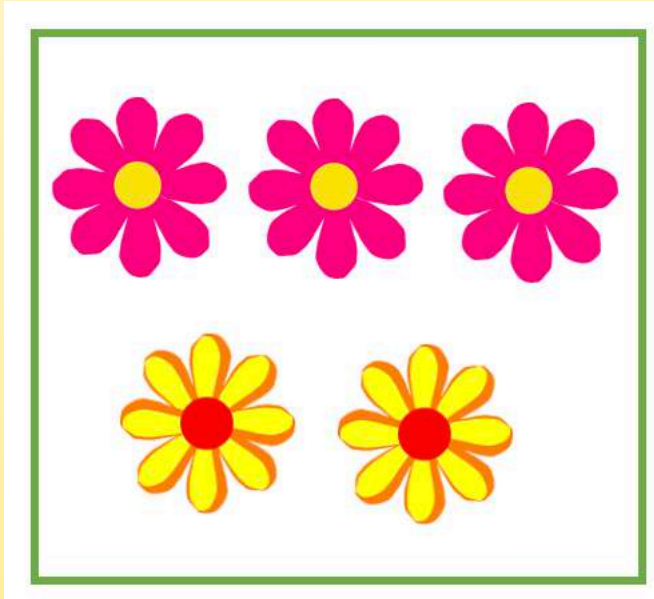
¿Cuántas flores tiene en total Julián?



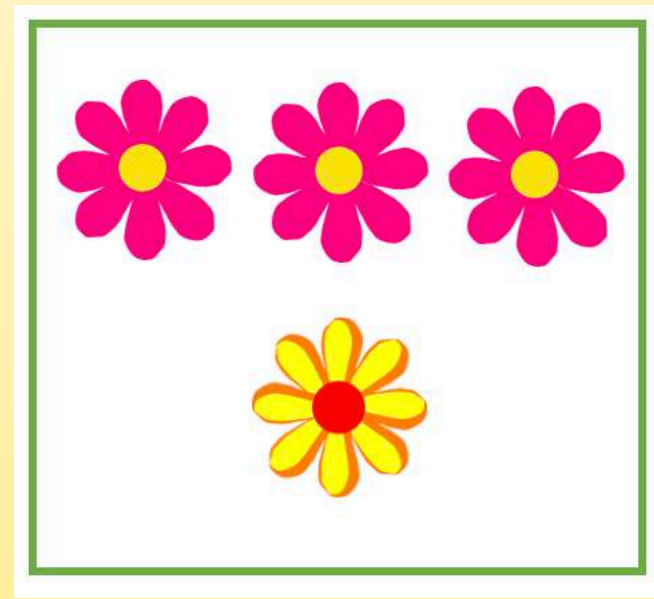
Ahora responde:

¿Cuántas flores tiene en total Julián?
Encierra con una cuerda o círculo la respuesta correcta

A.



B.



TICKET DE SALIDA

En mis juguetes tengo: una estrella y una pelota verde, y mi prima me acaba de regalar una pelota amarilla,
¿Debemos realizar adición (suma) o sustracción (resta)?
¿Cuántos juguetes tengo en total?, dibújalos.

$$\boxed{\text{★} \text{○}} + \boxed{\text{○}} = \boxed{\phantom{\text{○}}}$$





*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