



*Colegio Manso
Velasco
COMUN BANCAJUA*

¡Bienvenidos!

Semana 32

Lunes 23 al viernes 27 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
Graficar mensajes simples	Expresión e improvisación	Noción numérica 0 al 10 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
Martina
Scorzone



Soy Adrián
González



Soy Lyan
Meza



¡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



Articulación

Educadoras: Ximena González y Francisca Rojas

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
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 ¿Qué es una analogía?, 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 breve historia familiar y que ellos serán los creadores.</p> <p>Desarrollo: Los estudiantes con ayuda y supervisión de un adulto deben crear una breve historia sobre tu familia y lo que les gusta hacer. Debe tener: Título, imagen o dibujo y contarnos sobre tu familia.</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

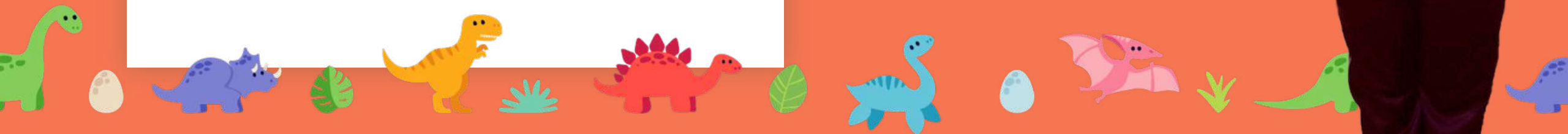




TICKET DE ENTRADA

Recordemos la clase anterior:

¿Qué es una analogía?



Actividad

Mi familia



Mi familia es muy linda.

Somos muy unidos y nos encanta salir a pasear al parque.

¡Hoy jugaremos a escribir!

¡Hoy nos presentarás a tu familia!

Con ayuda de un adulto deberás escribir una breve historia sobre tu familia y lo que les gusta hacer.

Debe tener: Título, imagen o dibujo y contarnos sobre tu familia.

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

➔ Materiales para la clase: Hoja de block o cuaderno, estuche y dispositivo tecnológico.





Actividad

¡ENVÍA TU RESPUESTA!


TICKET DE SALIDA

0 1 2 3 4 5 6 7

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

A) Escribir
B) Saltar

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



Lenguajes Artísticos



Educación Parvularia

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 Aprendizaje Transversal	1. Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.		
Objetivo de la clase	Expresar corporalmente sensaciones a partir de la improvisación, mediante el juego "que curiosas sombras"		
Habilidad	Expresarse	Contenido	Expresión e improvisación
Actividad	<p>Inicio: Link de apoyo para la actividad: https://www.youtube.com/watch?v=FUgcj4sGOfQ</p> <p>Ticket de entrada: recordemos la clase anterior: ¿Qué son las mímicas?, 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 sombras mediante la utilización de su propio cuerpo (manos).</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas jugarán "que curiosas sombras", el cual consiste en imitar e improvisar con nuestras manos para obtener sombras que se asimilen a algunos objetos o animales, para ello los estudiantes necesitarán una linterna.</p> <p>Cierre: Se realiza el ticket de salida: ¿Qué trabajamos el día de hoy? A) Juego de sombras 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. Usa gestos, movimientos, posturas al imitar diferentes personajes, animales u objetos que ha observado en escenas dramáticas y juegos teatrales.		



Ruta del Aprendizaje

1

¿Qué aprenderemos?

A crear figuras mediante sombras con nuestro cuerpo

2

¿Cómo aprenderemos?

Mediante un video educativo y realizando el juego de sombras

3

¿Para qué lo aprenderemos?

Para desarrollar nuestra expresión e improvisación



TICKET DE ENTRADA

Recordemos la clase anterior:

¿Qué son las mímicas?



Actividad

¡Qué curiosas las sombras!

Juega con las sombras de tu cuerpo



Materiales:

- ★ Un trozo de tela de color claro de 1 metro x 1 metro aproximadamente.
- ★ Una linterna.

Busca un espacio adecuado para colgar el trozo de tela y jueguen a crear divertidas sombras.

14

Experiencia 4⁴

Juega con las sombras de tu cuerpo

Gaviota

1. Si cruzas los dedos pulgares y abres el resto de los dedos queda la figura de la gaviota.
2. Juega con esta figura, hazla volar alto, luego hazla que vuele más bajo, que se detenga, entre otras acciones.



Caracol

1. Si empuñas tu mano derecha, y de forma estirada e inclinada hacia arriba pones para mano izquierda bajo el puño, queda la figura de un caracol.
2. Juega con esta figura, imagina que se arrastra hacia algún elemento.



⁴ Lenguajes artísticos OA 4, Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.

15

¡Hey y jugaremos con sombras!

Sigue las instrucciones de la página 14 y 15 del libro juegos y experiencias niveles de Transición.

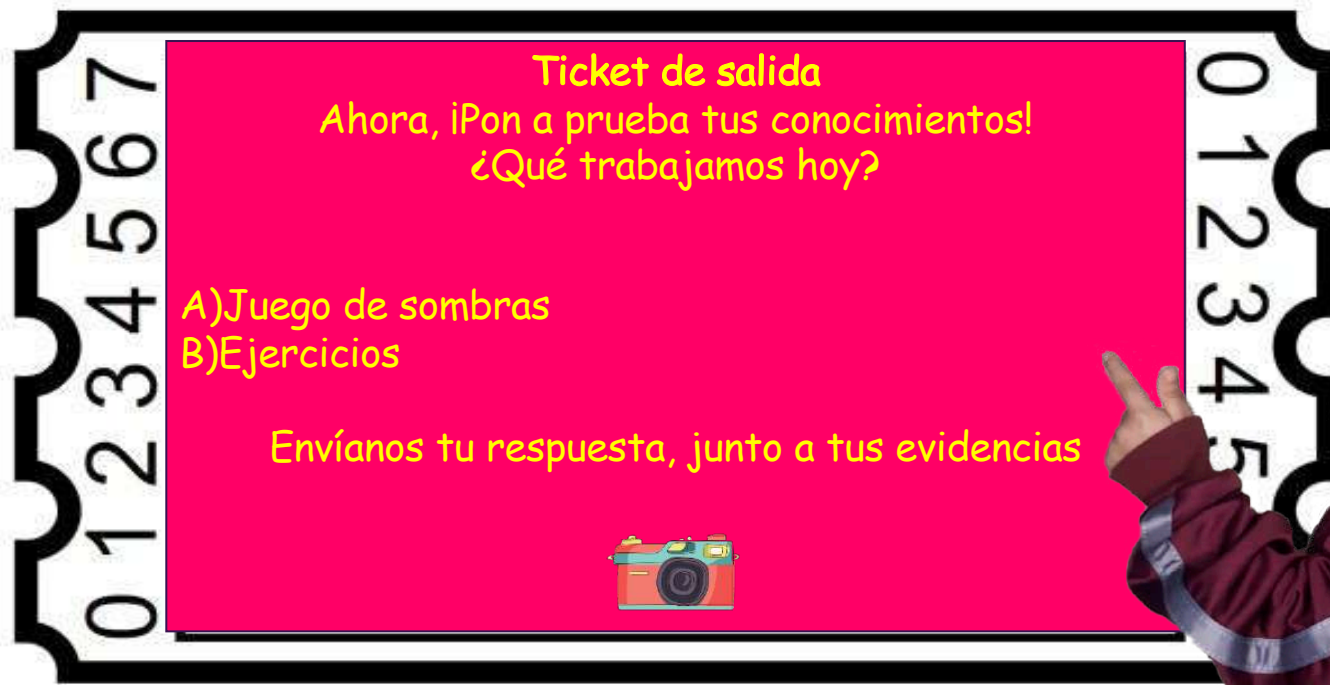
¡Vamos, tú puedes!



Actividad

TICKET DE SALIDA


¿CUÁL SERÁ LA
RESPUESTA?



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

A) Juego de sombras
B) Ejercicios

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



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	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 10		
Habilidad	Emplear, Cuantificar, comparar	Contenido	Noción numérica del 0 al 10
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: recordemos la clase anterior ¿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 realizar una secuencia numérica del 0 al 10 y luego desarrollarán actividades breves de número y cantidad desde el 8 al 10.</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 10</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. Completa la secuencia numérica utilizando correctamente los números del 0 al 10 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?

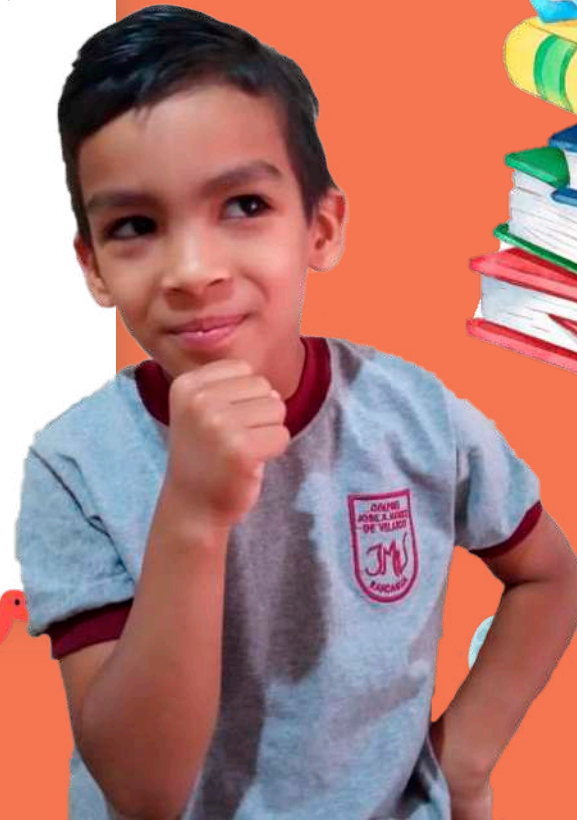
Para asociar a cada número su cantidad y además conocer el orden en el cual va cada número



TICKET DE ENTRADA

Recordemos la clase anterior:

¿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. Escribe los números partiendo desde el 0 al 10.

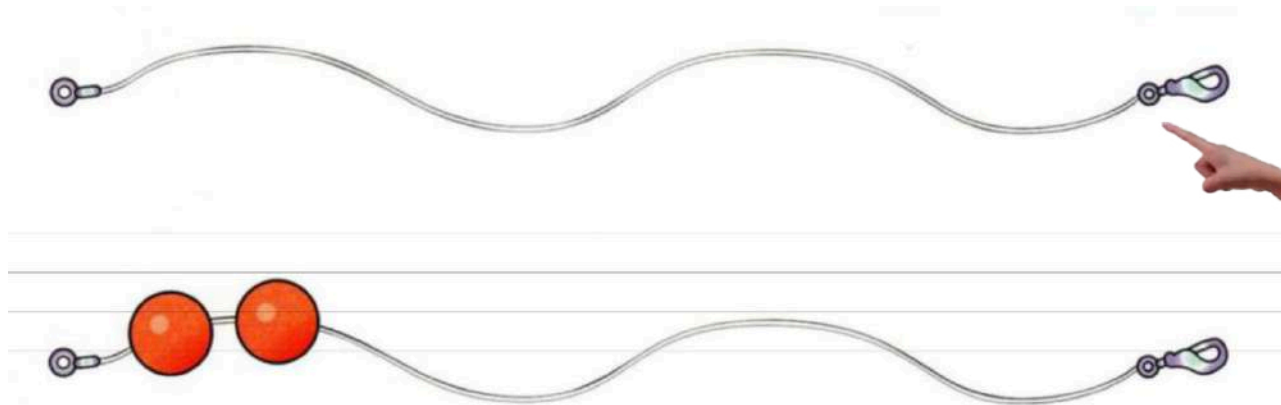
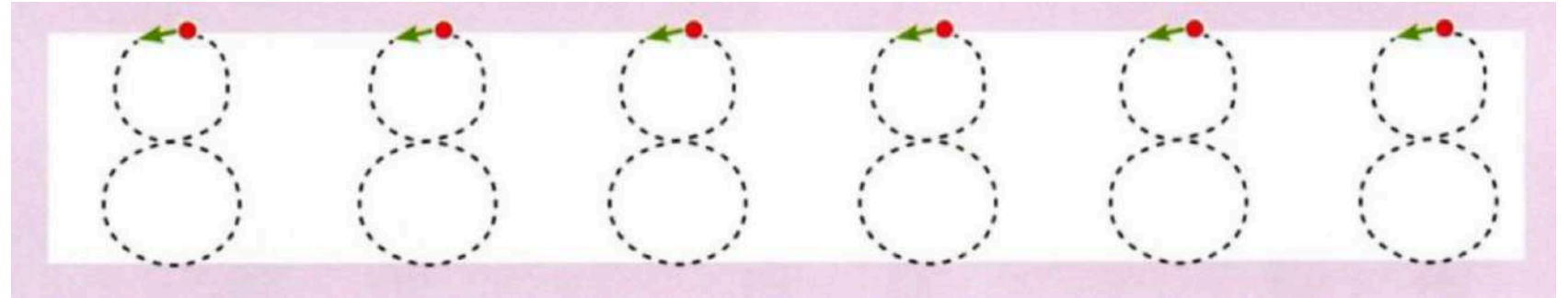
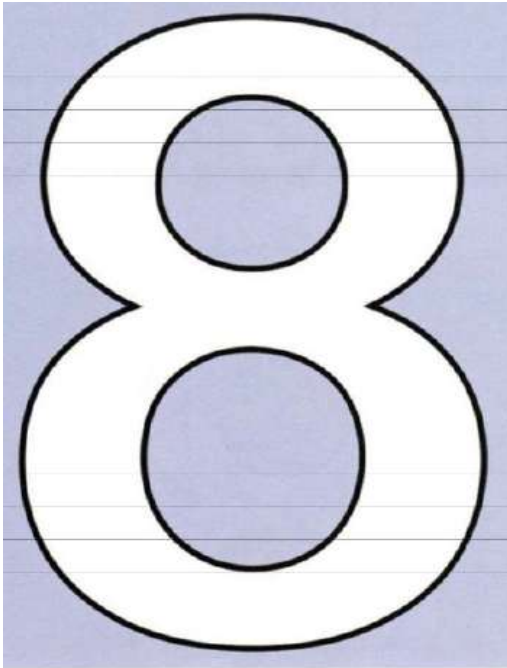


Actividad

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

Número 8

Primero rellena el número 8 con un material a elección, luego grafica el número y finalmente completa la pulsera con 8 perlas.

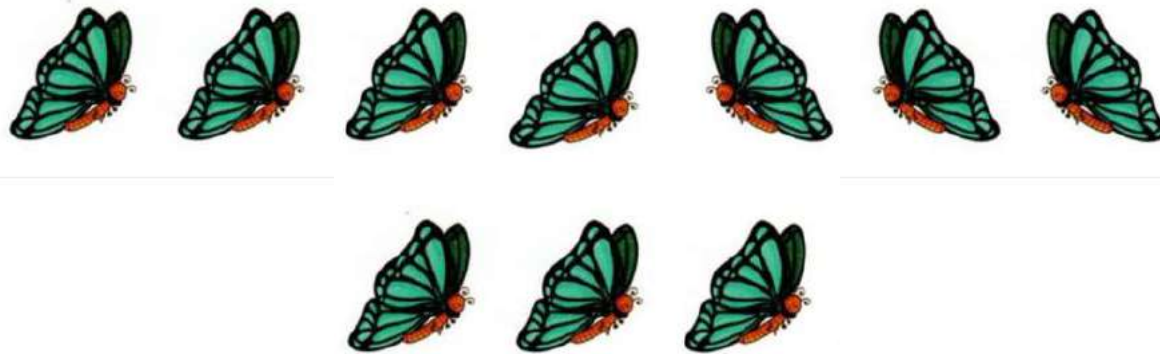
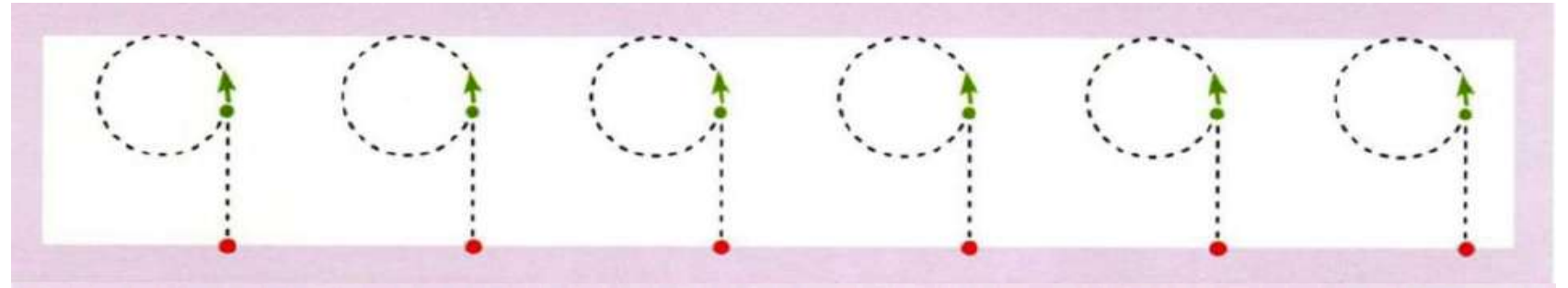
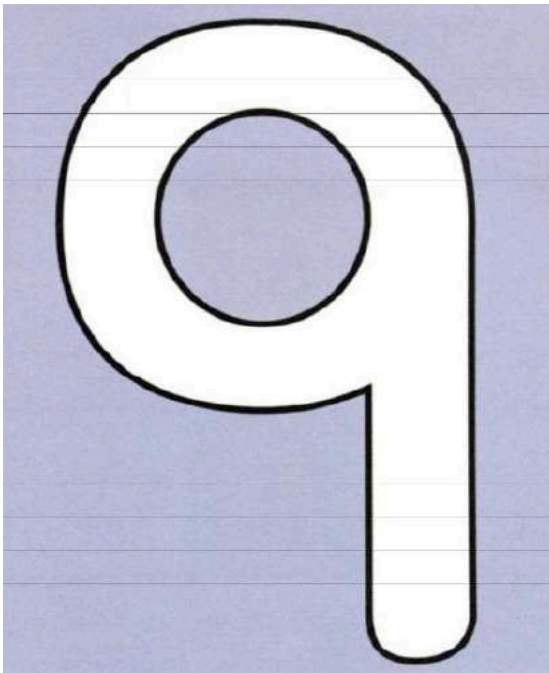


Actividad

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

Número 9

Primero rellena el número 9 con un material a elección, luego grafica el número y finalmente encierra 9 mariposas.

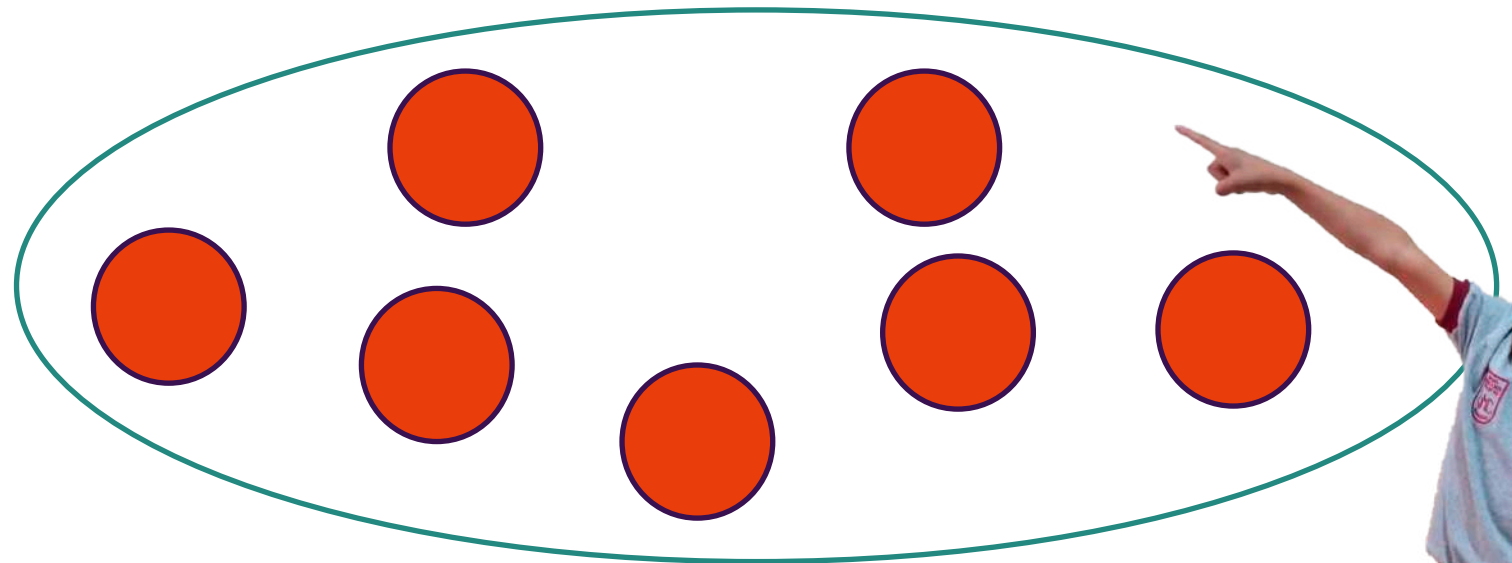
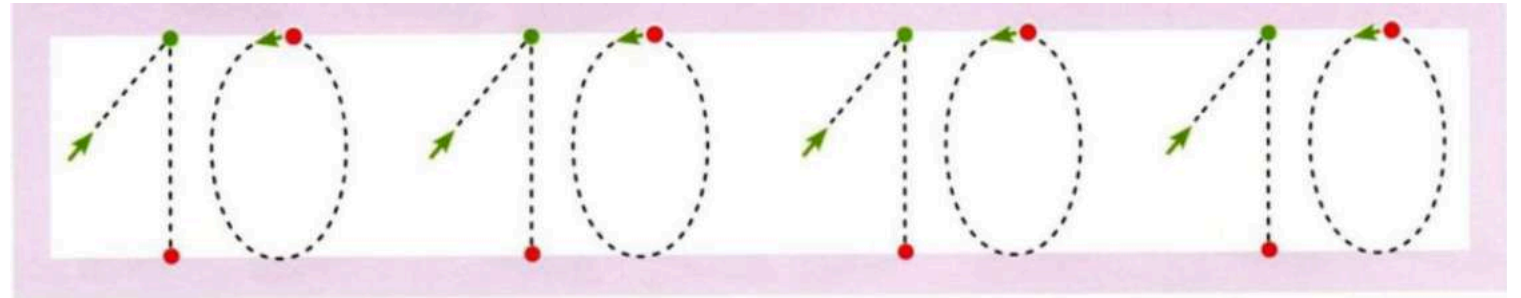
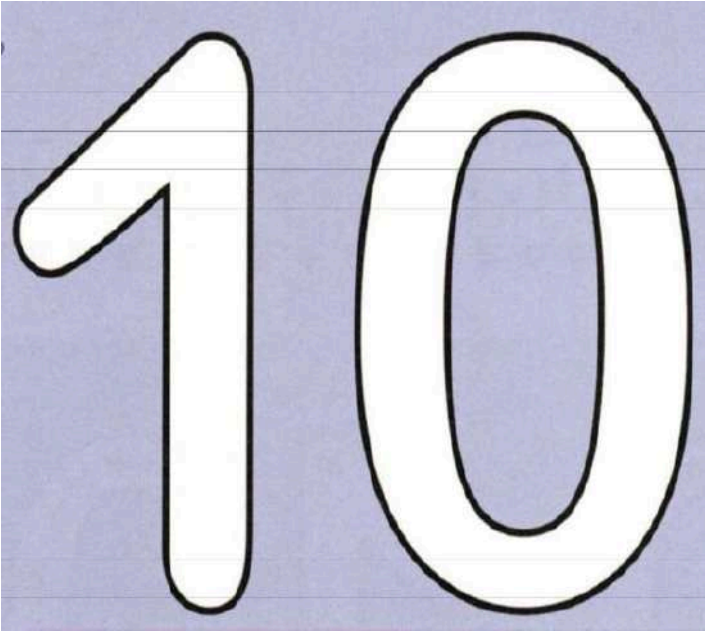


Actividad

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

Número 10

Primero rellena el número 10 con un material a elección, luego grafica el número y finalmente dibuja las pelotas que faltan para que sean en total 10.



Actividad

TICKET DE SALIDA

Completa la secuencia de estrellas, desde el número 0 al 10



¡COMPLETA LA SECUENCIA!






RECORDEMOS

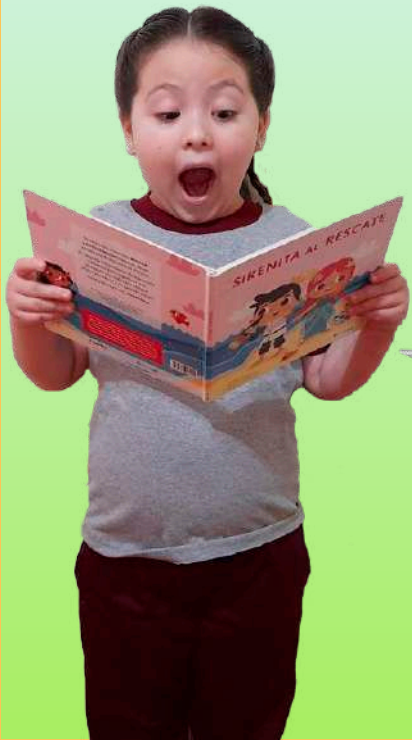
¿Qué aprendimos hoy?

¿Para qué nos sirve?

¿Qué fue lo más entretenido de la clase?



 +   = ?



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 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 ordinalidad, 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

Recordemos:

¿Cómo podemos resolver
problemas matemáticos?



Definición de Concepto:

Números Ordinales

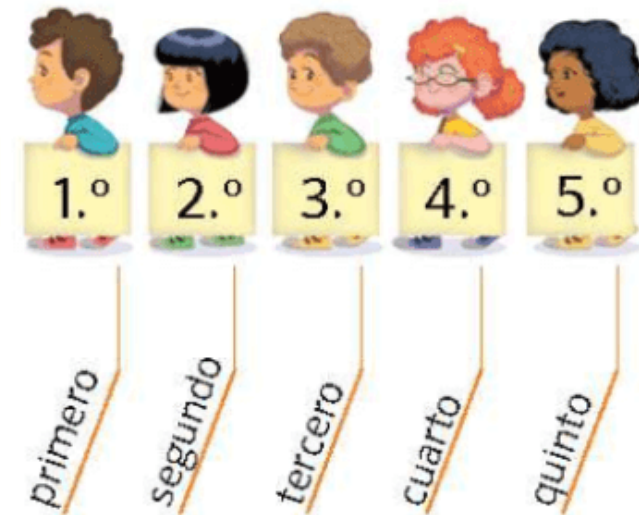
Se utilizan para establecer un orden o posición de un elemento.
Se pueden expresar en forma de palabras y en cifras

Por Ejemplo:

Con palabras: **Primero**

Con números: **1^o**

¿Qué lugar ocupa cada uno?



Observa la siguiente imagen y responde

Si estos tres niños y niñas hicieran una carrera hacia el lado izquierdo de tu pantalla:

1. ¿Quién llegaría de los 1º lugar?, ¿Por qué?
2. ¿Quién llegaría de los últimos o en 3º lugar?, ¿Por qué?

META



1º



Renata

2º



Julián

3º



Ignacia

Actividad

TICKET DE SALIDA

De los siguientes patitos, ¿Cuál va de los últimos?, enciérralo en un círculo y marca con una X el que va de los primeros (después de la mamá)



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