



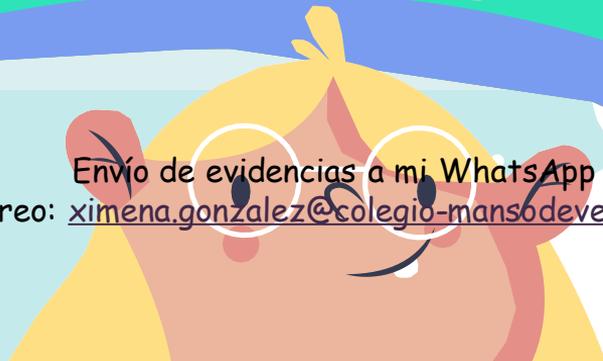
¡Bienvenidos!

Semana 30

Kinder



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



No olvides revisar nuestros link de apoyo

- o 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:

- o El saludo: https://youtu.be/pFztIU-y5_k
- o Calendario: <https://youtu.be/fPmUsL67DzU>
- 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/xw2qdyIgd8>





*Colegio Manso
Velasco*
CORMUN RANCAGUA

¡Bienvenidos!

Semana 29

Lunes 09 al de 13 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	Números/ 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 amigos soy
Florescia y les
mostraremos las
actividades de esta
semana ...



HOLA amigos soy
Esperanza y los
vamos a invitar a
aprender....





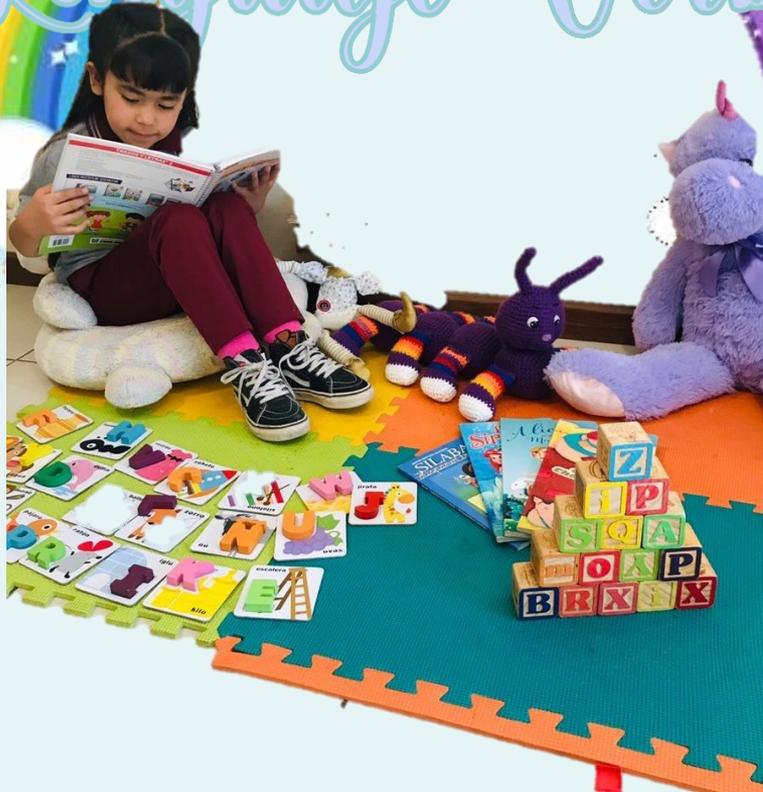
Recordemos el horario de nuestras clases online

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

- ¡Nos vemos 3 veces a la semana !

¡Te esperamos 10 minutos antes de cada clase!

Lenguaje Verbal



Ruta del aprendizaje



¿QUÉ VOY A APRENDER?

1

Identificar fonema y su correspondiente grafema S

¿Cómo lo voy a aprender?



Observar el PPT, siguiendo video, nombrando, utilizando material concreto

¿Para qué lo voy a aprender?



2

Iniciar el proceso de lectoescritura

Edición Parvularia

Objetivo de Aprendizaje Transversal			
AMBITO : 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.			
Ambito de Aprendizaje	Comunicación Integral		
Núcleo de Aprendizaje	Lenguaje verbal		
Objetivo de Aprendizaje	Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas		
Objetivo de la clase	Identifican fonema y su correspondiente grafema de la consonante S		
Habilidad	Identificar	Contenido	Consonante S
Actividad	<p>Inicio: Los niños ven un PPT de la consonante P y M , para recordar las consonantes antes vista , luego se les presenta la letra S en sus cuatro formas. link de apoyo :https://www.youtube.com/watch?v=9QKAXSYi34M</p> <p>Desarrollo: Los niños/as juegan a adivinar la letra con la que comienzan la imágenes que saca la educadora del cofre mágico, luego se les invita a buscar objetos de su entorno que tengan la letra inicial dada por la educadora, ven videos: https://www.youtube.com/watch?v=opO2K1tAAac trabajan la pág.122 y 128 donde escriben las palabras con letras estudiadas, del libro caligrafix trazos y letras...</p> <p>Cierre : Ticket de salida: Escribe la letra que falta _andía </p>		
Indicadores de Evaluación	Lee algunas consonantes presentadas en diferentes formas al verlas incluidas en palabras		

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

Diagram illustrating the number 6 and the letter S. The number 6 is shown in pink with a stroke order arrow pointing left. The letter S is shown in red and black. Below the number 6, the word "seis" is written in red and black. Below the letter S, a diagram shows the letter S branching into five paths, each leading to a syllable: "sa", "se", "si", "so", and "su".

MATERIAL DIDACTICO RAYITAS

MATERIAL DIDACTICO RAYITAS



Actividad

122 Activar forma y grafema S

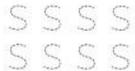
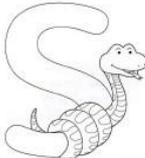
	S	S
		



• Para los niños: S mayúscula y minúscula.
• Nombrar los dibujos y encerrar los que comiencen con el sonido S.

122 Caligrafía

124 Activar forma y grafema S



• Buscar en revistas elementos con sonido inicial S y pégalos dentro de la S.
• Buscar en revistas letras S, y pégalas dentro de la s.
• Remarca las letras y pinta los dibujos.

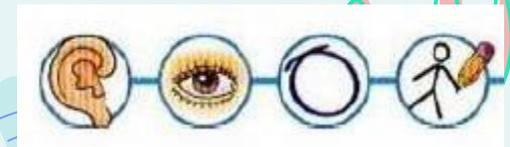
124 Caligrafía

Página 122

- Pinta la letra S mayúscula de color rojo y la letra s minúscula de color azul.
- Nombrar los objetos que comienzan con S y luego enciérralas.

Página 124

- Busca en revistas elementos con sonido inicial S y pégalos dentro de la letra S.
- Busca en revistas letras s y pégalas dentro de la s.
- Remarca las letras y pinta los dibujos.



Ticket de salida

0 1 2 3 4 5 6 7

¿Cuál de estas imágenes comienza con **S** enciérrala en una cuerda?

a) 

b) 

0 1 2 3 4 5 6 7



Corporalidad y movimiento

Ruta del aprendizaje



¿Qué voy a aprender?



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

¿Cómo lo voy a aprender?



Siguiendo los pasos que combinan sus movimientos motrices finos

¿Para qué lo voy a aprender?



le permitan ejercitar la sicomotricidad fina.

1

2

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: Para iniciar la clase se les muestran los materiales que utilizaremos para hacer la manualidad (base de cartón, témpera, cilindros de cartón, de diferentes alturas, pegamento, plumón, pincel. Además ven un link de apoyo: https://www.youtube.com/watch?v=UQ34zIP3gsE</p> <p>Desarrollo:. 1) Para comenzar pinta la base de cartón y deja secar, 2) Pinta los cilindros de cartón, 3) con el plumón dibuja diferentes caritas 4) pégalos en la base de cartón con pegamento 5) Coloca los lápices dentro de tus cilindros</p> <p>Cierre: Ticket de salida ¿ Qué elaboramos hoy? ¿ cómo lo hicimos? ¿ Para qué nos sirve?</p>		
Indicadores de Evaluación	Coordina sus habilidades finas en la elaboración de juego con material reciclado.		

Ticket de entrada

¿Qué es la motricidad fina?; puedes dar un ejemplo?

¡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.*



Paso a paso

- Para comenzar pinta la base de cartón y deja secar,
- Pinta los cilindros de cartón,
- con el plumón dibuja diferentes caritas
pégalos en la base de cartón
con pegamento
- Coloca los lápices dentro de tus cilindros



Ticket de salida



0 1 2 3 4 5 6 7	<p>Ticket de salida</p> <p>Ahora, ¡Pon a prueba tus conocimientos! ¿Qué trabaste hoy? ¿Cómo lo hiciste?</p> <p>Has un dibujo del paso a paso de tú trabajo</p> <p>Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias</p>	0 1 2 3 4 5 6 7
--------------------------------------	--	--------------------------------------



Pensamiento Matemático



Ruta del aprendizaje



¿Qué aprenderemos?

¿Cómo voy a aprender?

¿Para que voy a aprender?

1

2

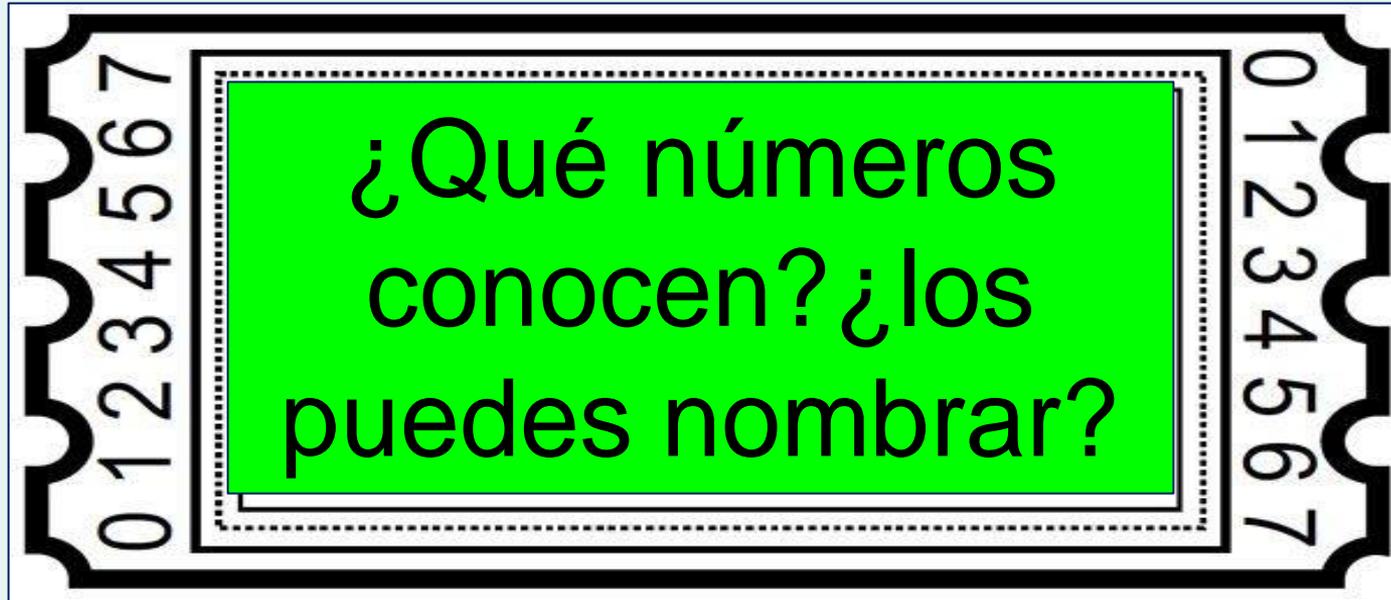
Contar elementos para determinar en qué grupo hay más, menos o igual cantidad

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

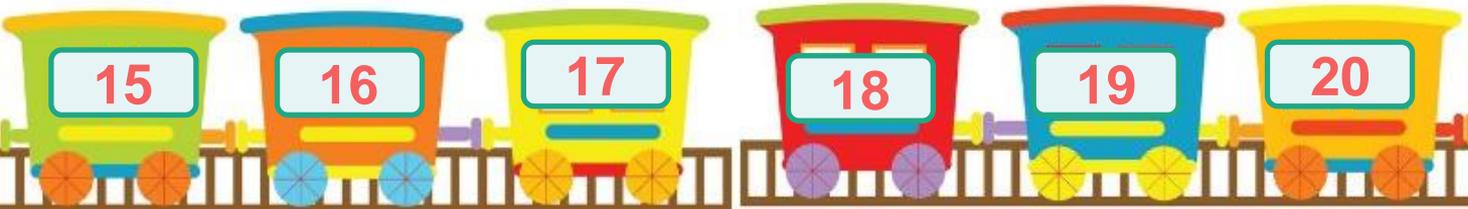
Para contar y comparar cantidades

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	6. Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden y posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.	
Objetivo de la clase	Emplear los números para contar , comparar cantidades hasta el 20	
Habilidad		Contenido
Actividad	<p>Inicio: Los niños ven un video de los números . https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=los+numeros+del+1+al+20</p> <p>Desarrollo: Los niños/as repasan los números en la recta numérica en forma ascendente y en forma descendente, luego juegan a contar cantidades con la caja de huevos que elaboraron , comparar cantidades hasta el 20,luego trabajan el libro caligrafix lógica y números pág. 130 y 132.</p> <p>Cierre: ¿Qué números trabajamos hoy? ¿Cómo lo hicimos? Ticket de salida: ¿ Donde hay menos pájaros? . Enciérralo en una cuerda.</p>	
Indicadores de Evaluación		

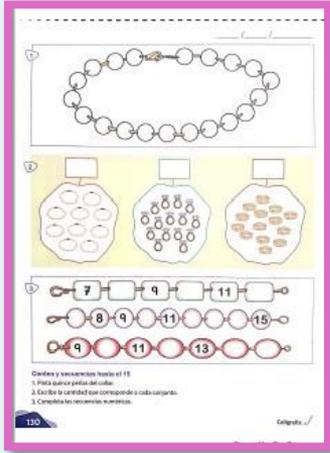
Ticket de entrada



Recordemos la recta numérica del 1 al 20



Actividad

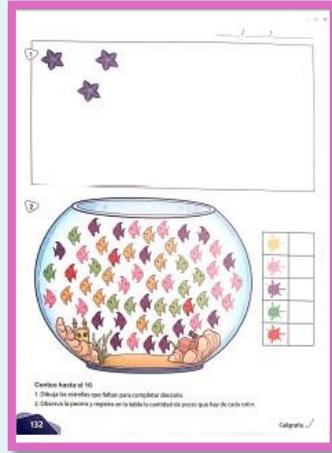


130

Ordena y secuencia hasta el 15

1. Pinta quince perlas del collar.
2. Escribe la cantidad que corresponde a cada conjunto.
3. Completa las secuencias numéricas.

Califica



132

Ordena hasta el 16

1. Dibuja las estrellas que faltan para completar dieciséis.
2. Observa la pecera y registra en la tabla la cantidad de peces que hay de cada color.

Califica

Envíame tus evidencias
por medio de una
foto



Pág 130

- Pinta 15 perlas del collar
- Escribe la cantidad que corresponde a cada conjunto
- Completa las secuencias numéricas

Pág 132

- Dibuja las estrellas que faltan para completar dieciséis.
- Observa la pecera y registra en la tabla la cantidad de peces que hay de cada color.



Actividad

Ticket de salida

Ticket de salida

0
1
2
3
4
5
6
7



Ticket de salida

¿ Cuántos elementos hay en este conjunto ?

a) 13

b) 14

Envíanos tu respuesta, junto a tus evidencias



0
1
2
3
4
5
6
7

Resolución de problemas simples



Oídos preparados



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?



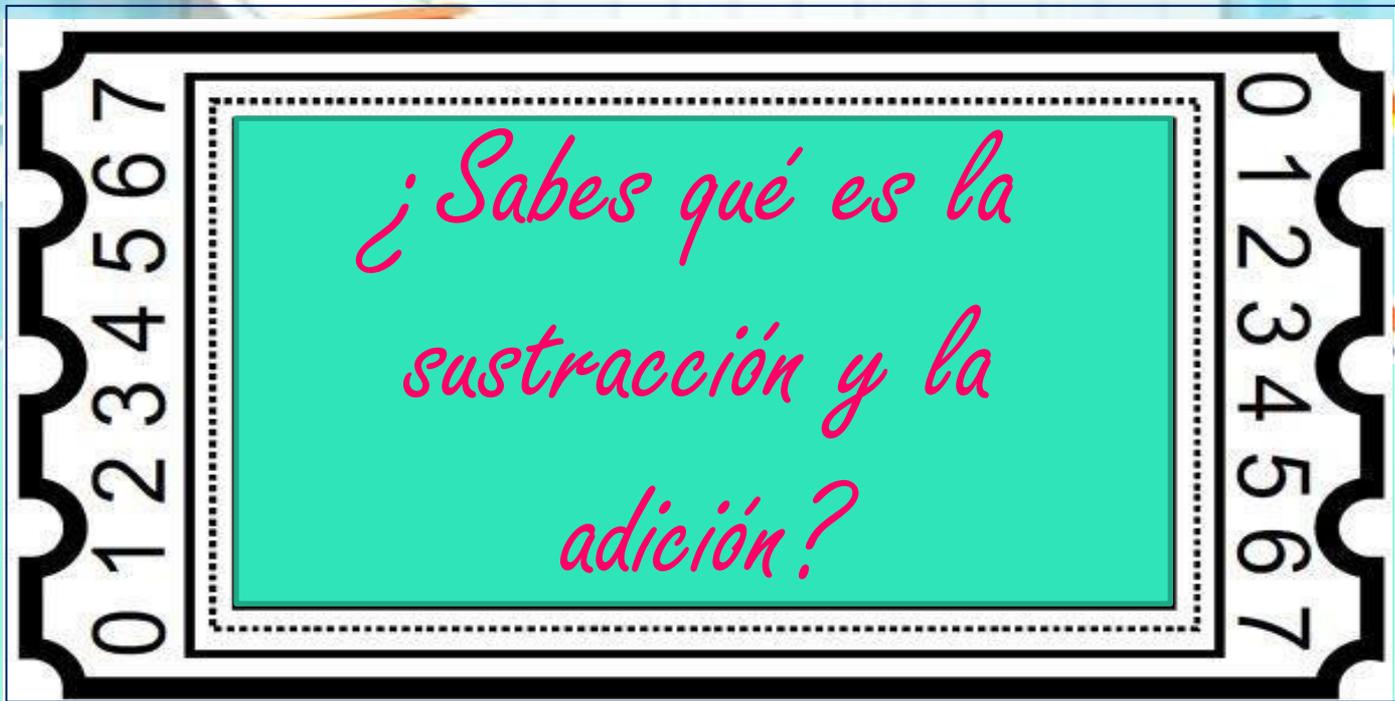
Resolver situaciones prácticas en situaciones cotidianas

1

2

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 20 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 20, 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(protos, 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.		

Ticket de entrada



Definición de Conceptos

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



Adición

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



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

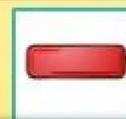


Sustracción

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



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



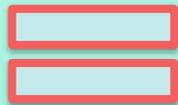


Mario tiene 10 choclos para desgranar, pero su mamá le trajo 3 más ; Cuántos choclos tiene en total para desgranar?

10



3



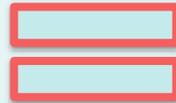


*En el closet de mi habitación tengo 8
poberas , pero saqué 4 prendas para
lavar ; Cuántas poberas me quedar en el
closet?*

8



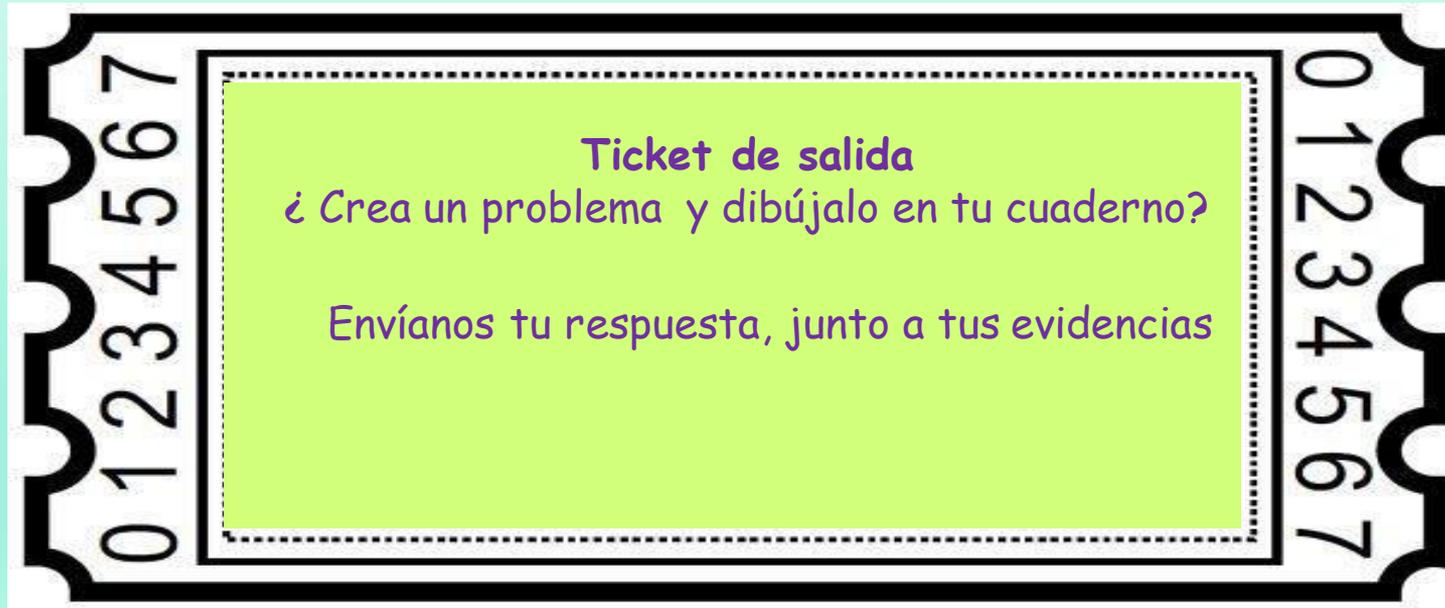
4





Ticket de salida

Ticket de salida



¡Felicitaciones por tu trabajo!



Mándame una foto de tu
respuesta



Un abrazo GIGANTE para ti, que
mereces siempre lo mejor