



*Colegio Manso  
Velasco  
COMUN BANCAJUA*

# ¡Bienvenidos!

**Semana 30**

Lunes 09 al viernes 13 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
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](mailto: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><b>Inicio:</b> Link de apoyo para la actividad: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rXkLsUHXZPM">https://www.youtube.com/watch?v=rXkLsUHXZPM</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7eG47dsOPe8">https://www.youtube.com/watch?v=7eG47dsOPe8</a></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><b>Desarrollo:</b> 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><b>Cierre:</b> 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

Anillo es a  mano

como aro es a

Luna es a  dormir

como sol es a

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

58 Caligrafía

Establecer relaciones entre palabras

Cerdo es a  para

como oveja es a

Cepillo es a  dientes

como secador es a

• 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.



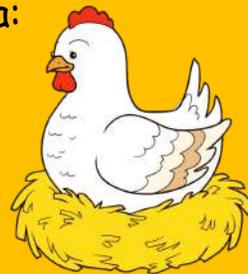
Actividad

# 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

<b>Ámbito de Aprendizaje</b>	Formación Personal y social		
<b>Núcleo de Aprendizaje</b>	Corporalidad y Movimiento		
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	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.		
<b>Objetivo de Aprendizaje Transversal</b>	1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común, asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.		
<b>Objetivo de la clase</b>	Coordinar sus habilidades psicomotoras gruesas a través de un juego		
<b>Habilidad</b>	Coordinación	<b>Contenido</b>	Juego "Que no toque el suelo"
<b>Actividad</b>	<p><b>Inicio:</b> Link de apoyo para la actividad: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OutGYpJ5edw">https://www.youtube.com/watch?v=OutGYpJ5edw</a></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><b>Desarrollo:</b> 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><b>Cierre:</b> 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>		
<b>Indicadores de Evaluación</b>	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 36<sup>23</sup>

### 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

<b>Ámbito de Aprendizaje</b>	Interacción y Comprensión del Entorno		
<b>Núcleo de Aprendizaje</b>	Pensamiento Matemático		
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	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.		
<b>Objetivo de Aprendizaje Transversal</b>	6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.		
<b>Objetivo de la clase</b>	Emplear los números para contar y comparar cantidades del 0 hasta el 5		
<b>Habilidad</b>	Emplear, Cuantificar, comparar	<b>Contenido</b>	Noción numérica del 0 al 7
<b>Actividad</b>	<p><b>Inicio:</b> Link de apoyo para la actividad <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wvoisIMqxaE">https://www.youtube.com/watch?v=wvoisIMqxaE</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w-UiejQehHk">https://www.youtube.com/watch?v=w-UiejQehHk</a> - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5sg">https://www.youtube.com/watch?v=WhXZaxeZ5sg</a></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><b>Desarrollo:</b> 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><b>Cierre:</b> 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>		
<b>Indicadores de Evaluación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pinta cada número según la clave de color.</li> <li>2. Agrega la cantidad correcta, según el número.</li> </ol>		



# 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

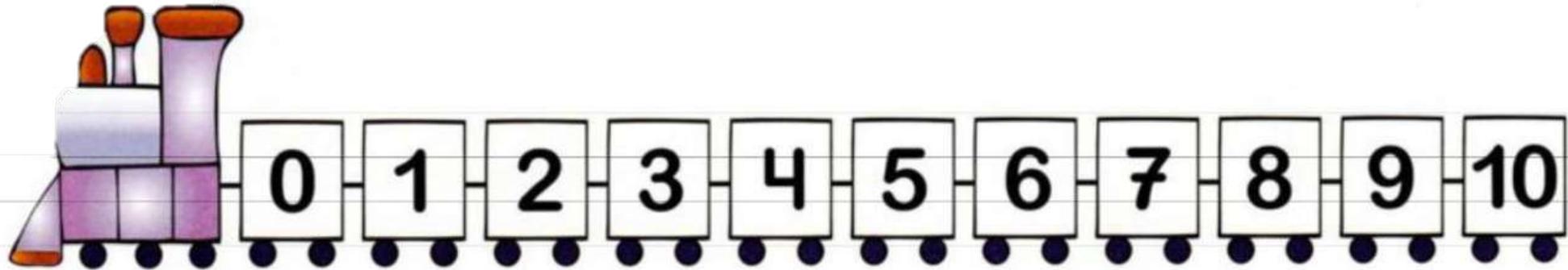
Sucesor

	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 with a corresponding empty square box for the answer. The circles contain the following items:

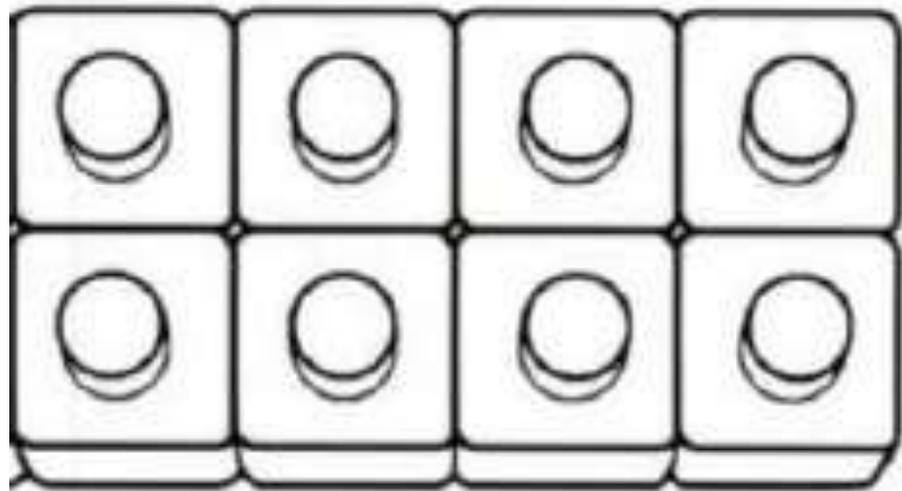
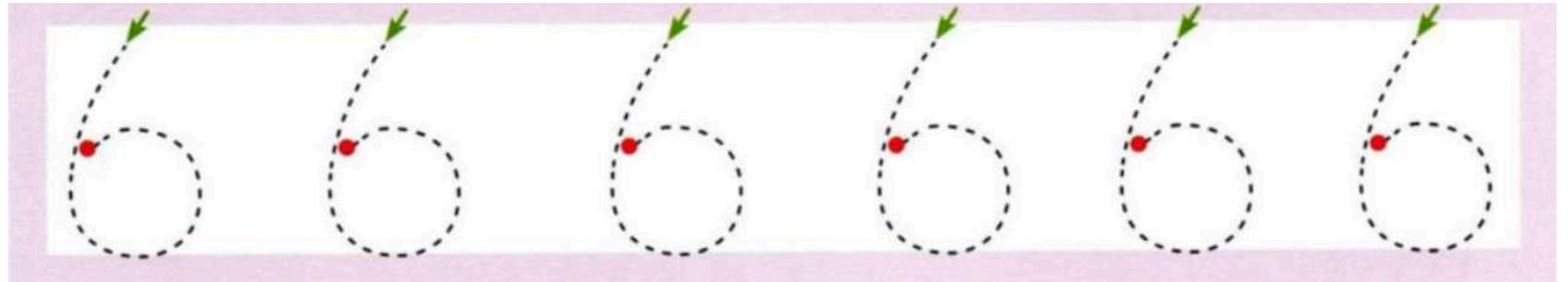
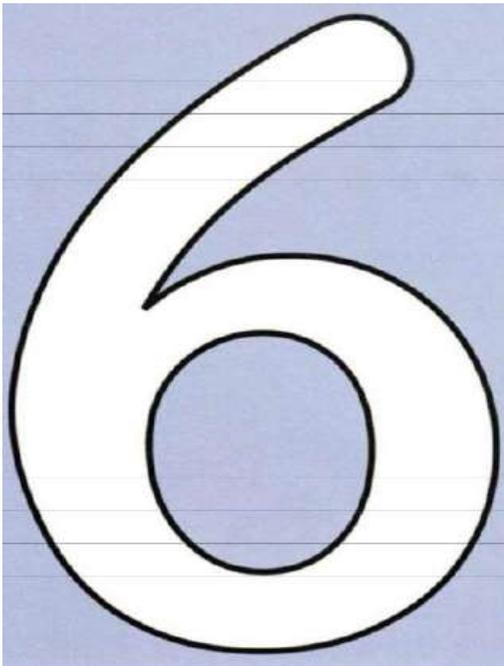
- Circle 1: 1 smiling sun. An arrow points from the circle to an empty square box.
- Circle 2: An empty circle. An arrow points from the circle to an empty square box.
- Circle 3: 4 smiling suns. An arrow points from the circle to an empty square box.
- Circle 4: 3 crescent moons. An arrow points from the circle to an empty square box.
- Circle 5: 2 crescent moons. An arrow points from the circle to an empty square box.
- Circle 6: 5 smiling suns. An arrow points from the circle to an empty square box.
- Circle 7: 2 crescent moons. An arrow points from the circle to an empty square box.

## 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.

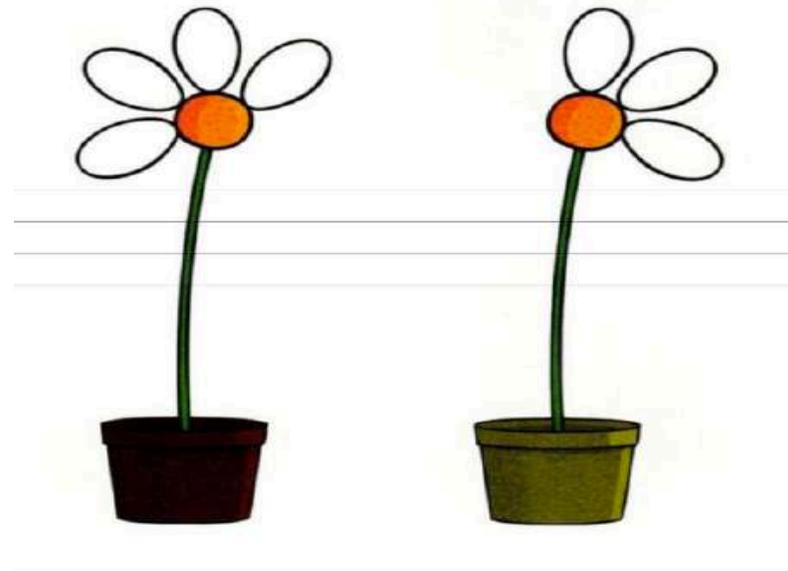
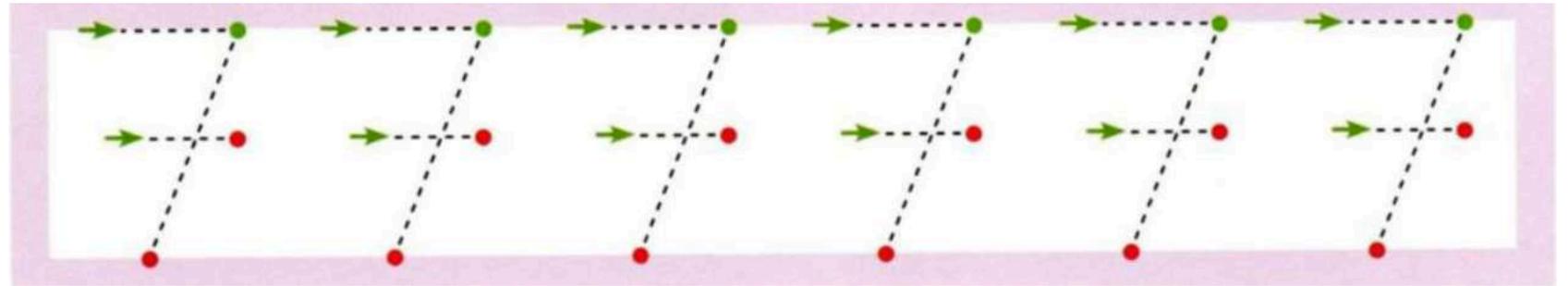
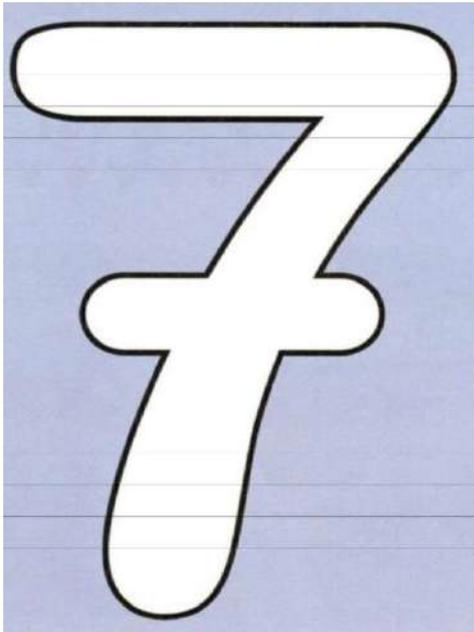


## Actividad

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.



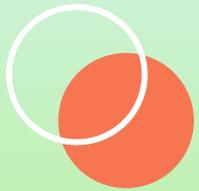
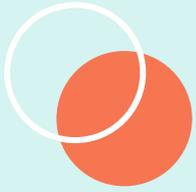
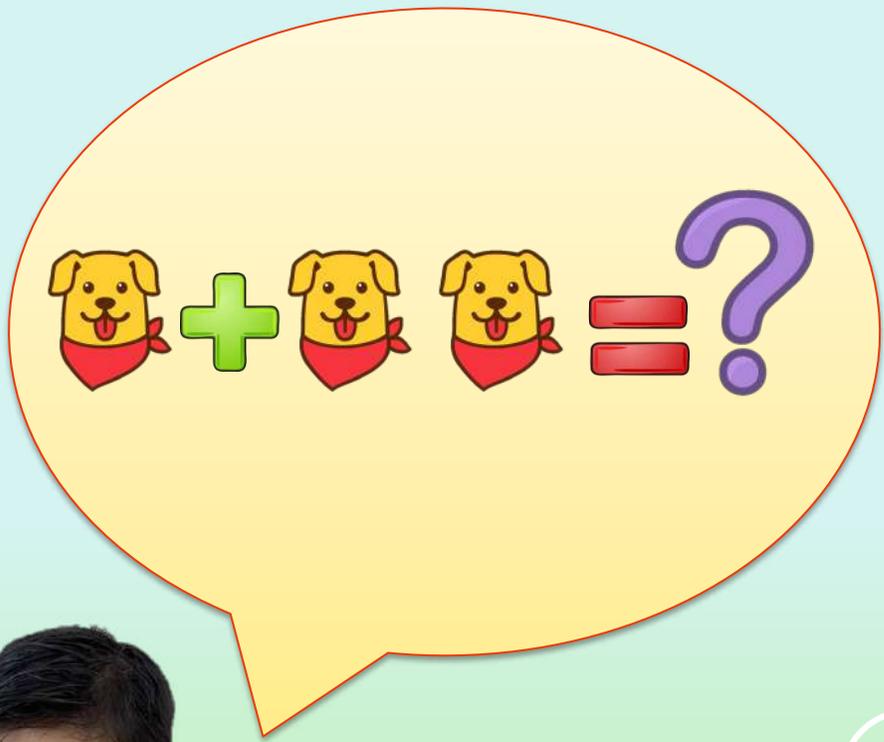
Actividad

# TICKET DE SALIDA

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

¡COMPLETA LA SECUENCIA!





# Resolución de Problemas

# Educación Parvularia

<b>Ámbito de Aprendizaje</b>	Interacción y Comprensión del Entorno		
<b>Núcleo de Aprendizaje</b>	Pensamiento Matemático		
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	8. Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.		
<b>Objetivo de Aprendizaje Transversal</b>	6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.		
<b>Objetivo de la clase</b>	Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica de sustracción hasta el número 3, comunicando el proceso para llegar a su resultado.		
<b>Habilidad</b>	Resolver problemas	<b>Contenido</b>	Resolución de Problemas
<b>Actividad</b>	<p><b>Inicio:</b> Link de apoyo para la actividad <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Lqf5WmulMYI">https://www.youtube.com/watch?v=Lqf5WmulMYI</a>            La suma: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oexd_Dfic_Q&amp;t=69s">https://www.youtube.com/watch?v=oexd_Dfic_Q&amp;t=69s</a>            La resta: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=42vjqtIeG9E">https://www.youtube.com/watch?v=42vjqtIeG9E</a>            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><b>Desarrollo:</b> 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><b>Cierre:</b> 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>		
<b>Indicadores de Evaluación</b>	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





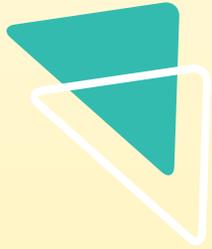
# TICKET DE ENTRADA

¿Cómo podemos resolver problemas matemáticos?

¿Qué es la adición?



# Definición de Conceptos



## Adición

La adición es también conocida como la SUMA de dos cantidades

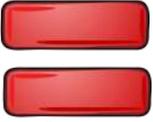
Se da cuando agregamos o juntamos objetos, su símbolo es:



## 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

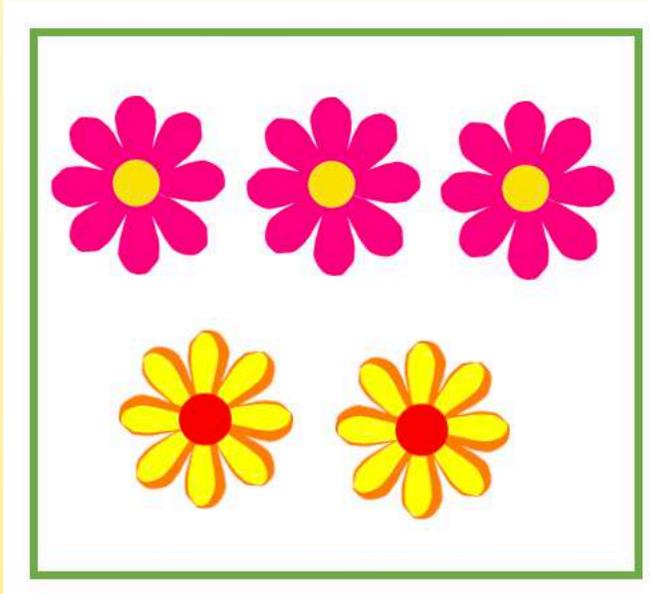
¿Cuántas flores tiene en total Julián?



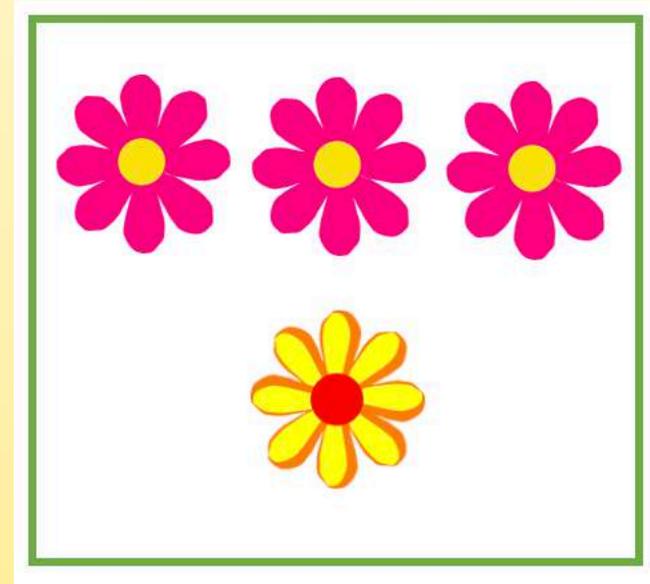
Ahora responde:

¿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.

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

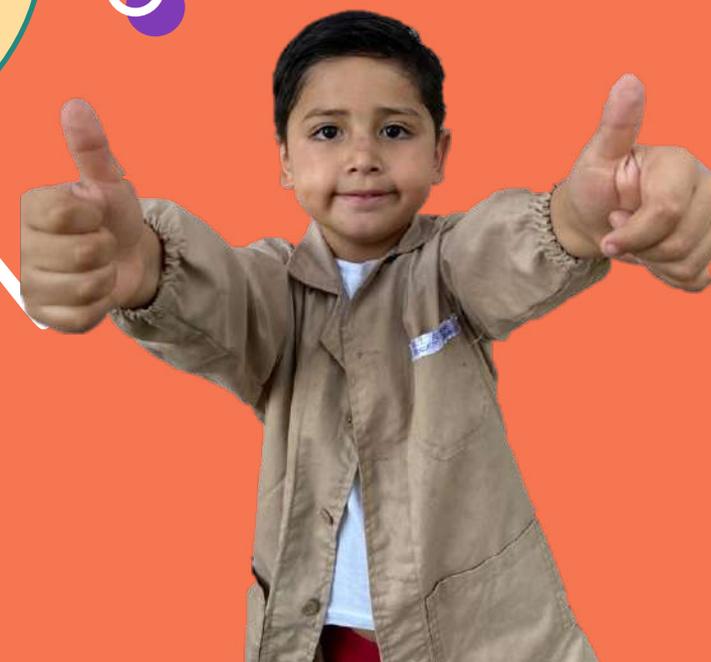




*Colegio Manso  
Velasco*  
CORMUN RANCAGUA



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



*¡Felicitaciones por tu trabajo!*



*Un abrazo gigante para ti, que  
mereces siempre lo mejor*