



## PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 1

Nombre:

Fecha:

**OA. 9.-** Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.



**I.- Vocabulario:** Escucha la siguiente leyenda “**Lican ray**”.

### LICAN RAY

Había una vez una niña **MAPUCHE** llamada Lican Ray. Era hija del **CACIQUE** y vivían a la orilla del lago Calafquén. Un día en que Lican Ray se bañaba en el lago, un capitán español la vio y se enamoró de su hermosura. La joven, al ver a este hombre, quiso escapar, pero el capitán le explicó que no le haría daño. Atraídos uno por el otro, comenzaron a verse todos los días a las 9 de la mañana y el amor entre ellos empezó a crecer. Un día, otro cacique le ofreció riquezas al padre de Lican Ray a cambio de casarse con ella. Él no pudo negarse y el matrimonio se celebraría la próxima luna llena. El capitán español se desesperó y le propuso a Lican Ray huir esa misma noche. La joven aceptó, y embarcados en una canoa navegaron hasta una isla vecina. Debido al frío intenso encendieron una fogata y el humo de esta fue visto por el padre de Lican Ray y el cacique y en sus canoas, fueron a buscarla. Cuenta la leyenda que la pareja de enamorados nunca fue encontrada. No saben si desaparecieron por el río o llegaron al mar, pero los habitantes de la región aseguran que, cuando la luna está llena, puede verse a una pareja navegando en una canoa por el lago Calafquén.



**II.- Palabras mágicas de esta semana.**

MAPUCHE

CACIQUE



## PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 2

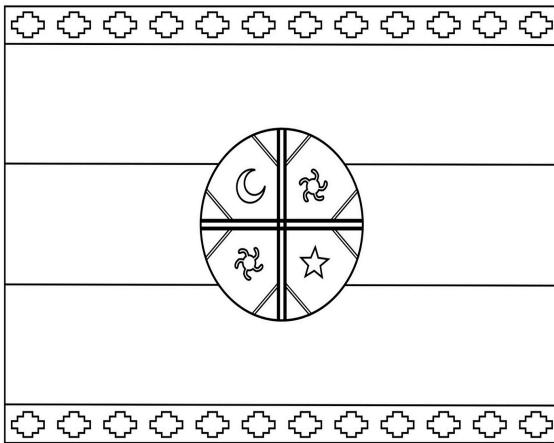
Nombre:

Fecha:

**OA. 9.-** Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.



**I.- Vocabulario:** Lee la palabra mágica junto a tu familia, luego repítela y colorea las imágenes alusivas.



### MAPUCHE

Es un pueblo indígena del sur de Chile.

En **mapudungun**, **mapu** quiere decir "tierra" y **che** quiere decir "Gente"



### CACIQUE

Hombre, jefe que dirige a su pueblo.



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 3

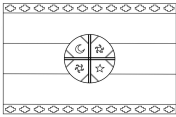
Nombre:

Fecha:

OA. 9.- Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.



I.- **Vocabulario visual:** Observa las palabras mágicas. Luego recorta y pega cada palabra donde corresponde.



MAPUCHE



CACIQUE



MAPUCHE

CACIQUE



**PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 4**

Nombre:	Fecha:
---------	--------

**OA. 9.-** Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.

**I.- Vocabulario:** Con apoyo de un adulto quien deberá leer las definiciones, posteriormente deberás recortar y pegar las imágenes según corresponde a la definición.

Es un pueblo indígena del sur de Chile. En mapudungun, mapu quiere decir "tierra" y che quiere decir "Gente"	
Hombre, jefe que dirige a su pueblo	





**PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 5**

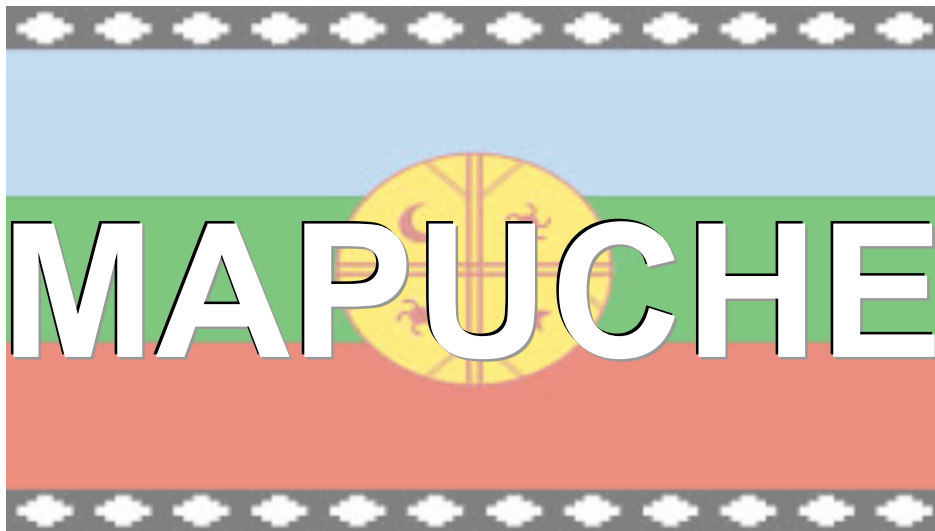
Nombre:

Fecha:

**OA. 9.-** Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.



**I.- Vocabulario:** Junto a tu familia recuerda la leyenda “Lican ray”. Luego colorea las palabras mágicas y pégalas sobre papel de colores, para que las puedas estudiar.



CACIQUE



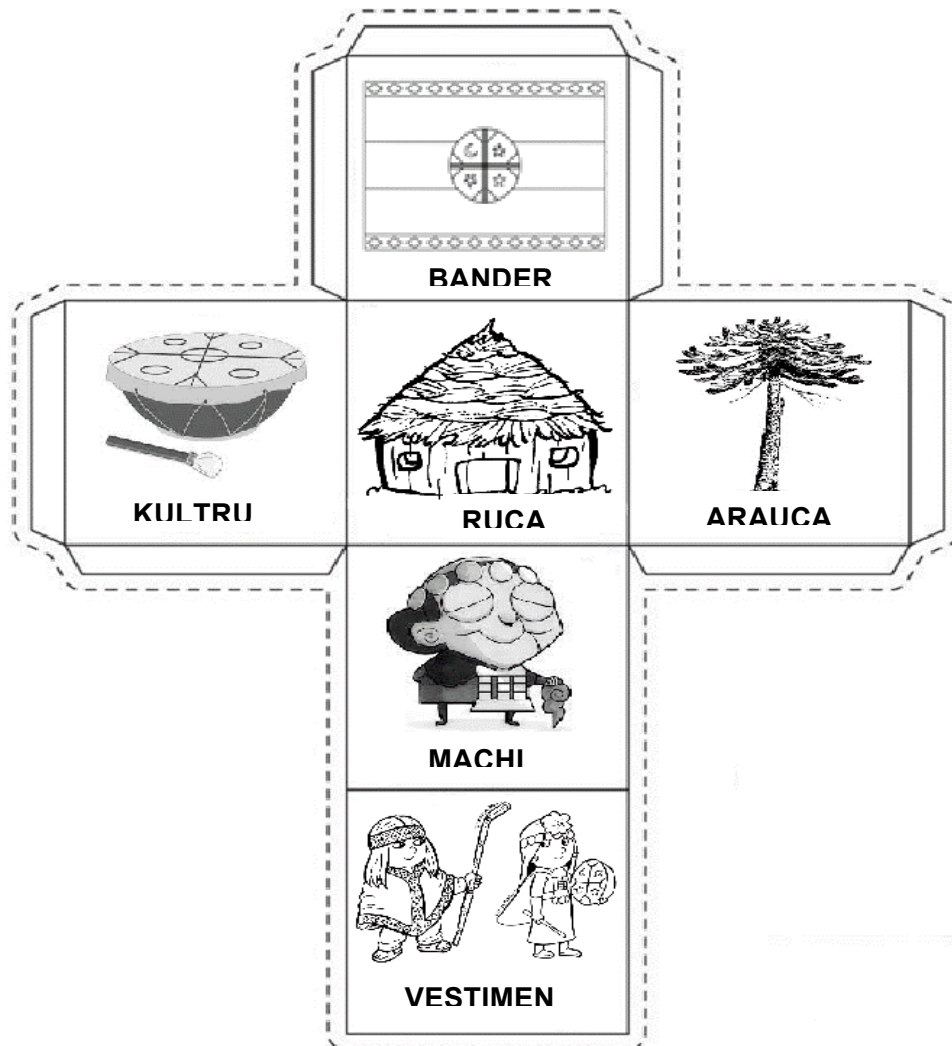
**COMPRESIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL**  
**ACTIVIDAD 1**

**4° Unidad “Pueblos Originarios”**

Nombre:	Fecha:
---------	--------

**OA. (2)** Apreciar diversas formas de vida de comunidades, del país y del mundo, en el pasado y en el presente, tales como: viviendas, paisajes, alimentación, costumbres, identificando mediante diversas fuentes de documentación gráfica y audiovisual, sus características relevantes.

**I.- Mapuche:** Te invitamos junto a tu familia armar este cubo de aprendizaje, deberás colorear las imágenes y luego a jugar con lo aprendido en la unidad.





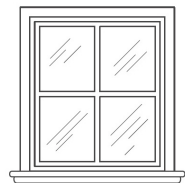
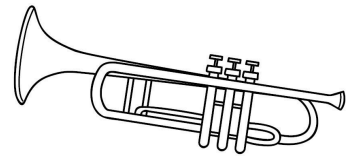
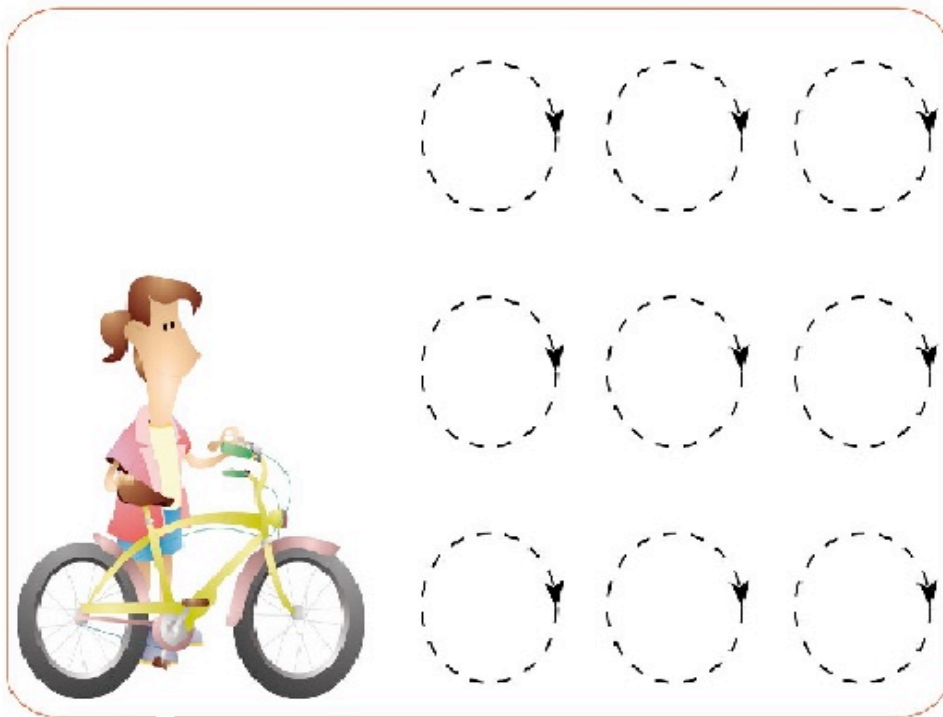
**MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1**

Nombre:

Fecha:

OA (10): Identificar atributos 2D y 3D, tales como: forma, cantidades de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

1.- Coloca tu lápiz grafito donde se encuentra la flecha y dibuja el círculo a través de sus trazos segmentados. Luego nombra los 3 objetos y colorea solo el que tiene forma de círculo.





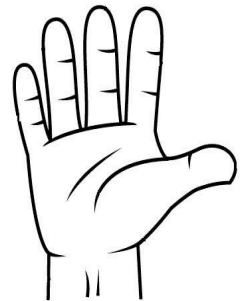
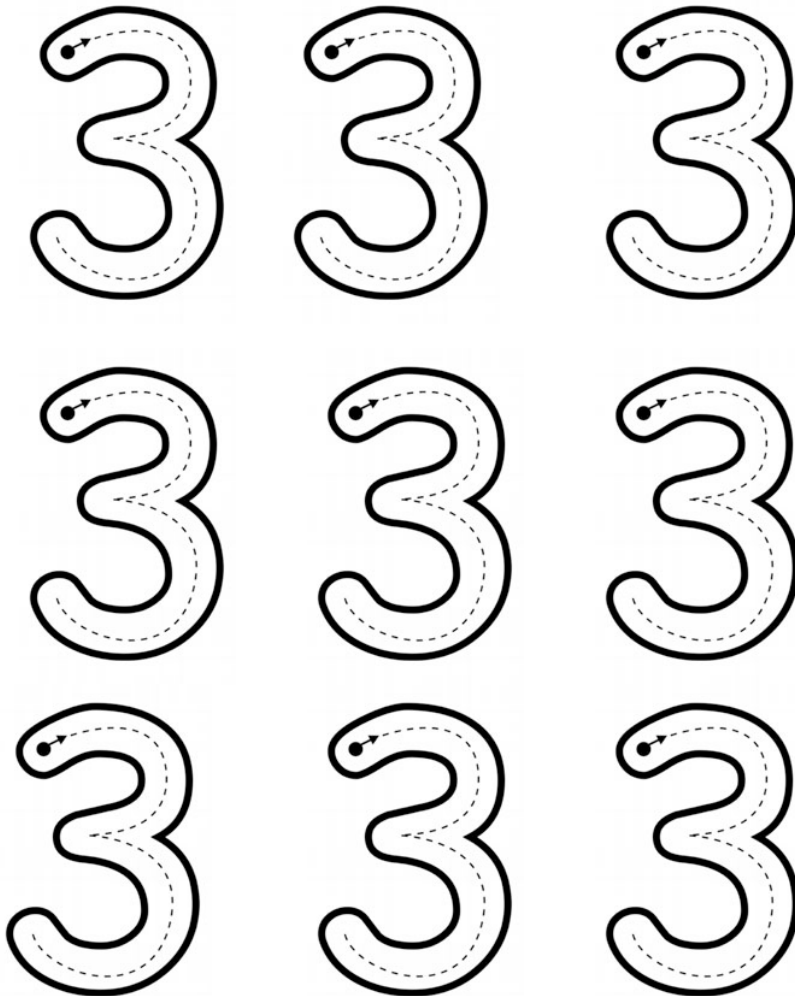
**MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2**

Nombre:

Fecha:

OA (7): Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

1.- Grafica el número 3 siguiendo los trazos segmentados, utiliza lápiz grafito. Luego cuenta los dedos de la mano y colorea 3 dedos.







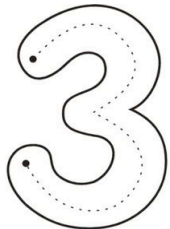
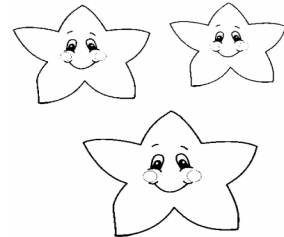
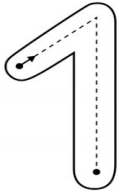
**MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 3**

Nombre:

Fecha:

OA (7): Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

1.- Grafica los números a través de los trazos segmentados, cuenta los elementos y unen según corresponda. Colorea.





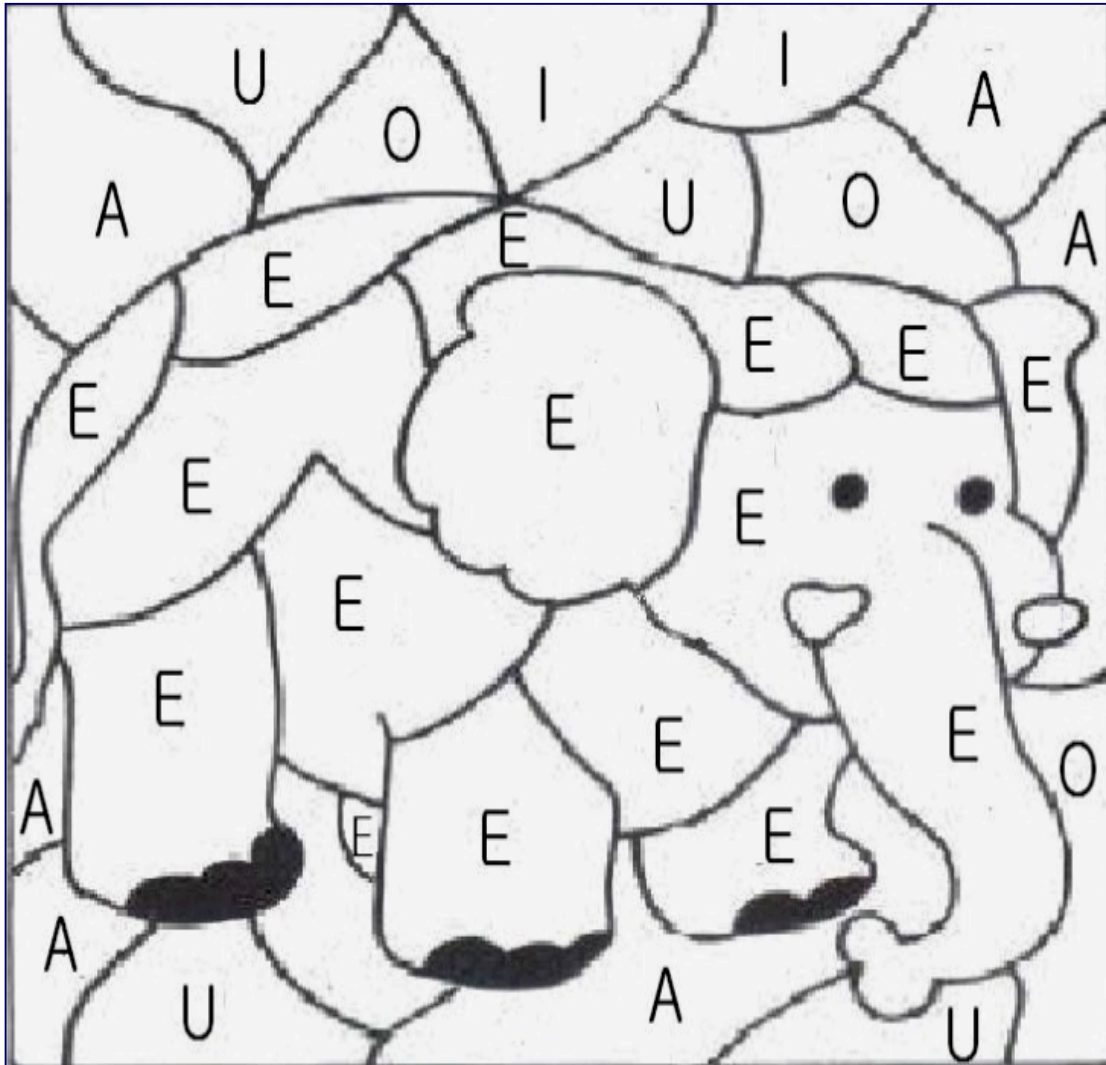
### LENGUAJE ACTIVIDAD 3

Nombre:

Fecha:

OA (7): Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

- Recordar las vocales trabajadas A y E.
- Mirar la imagen e identificar qué animal está escondido.
- Colorear de celeste las vocales E y de amarillo las vocales A.





## LENGUAJE ACTIVIDAD 4

Nombre:

Fecha:

OA (2): Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

1. Leer el cuento, encierra todas las E del cuento, colorar la reina E y luego contestar las preguntas coloreando la respuesta.

### El príncipe E

Este es el príncipe E, el segundo hijo de los reyes. Es despistado y muy travieso, y siempre se mete en líos. Cuando era pequeño le regalaron un elefante y desde entonces es su mejor amigo.

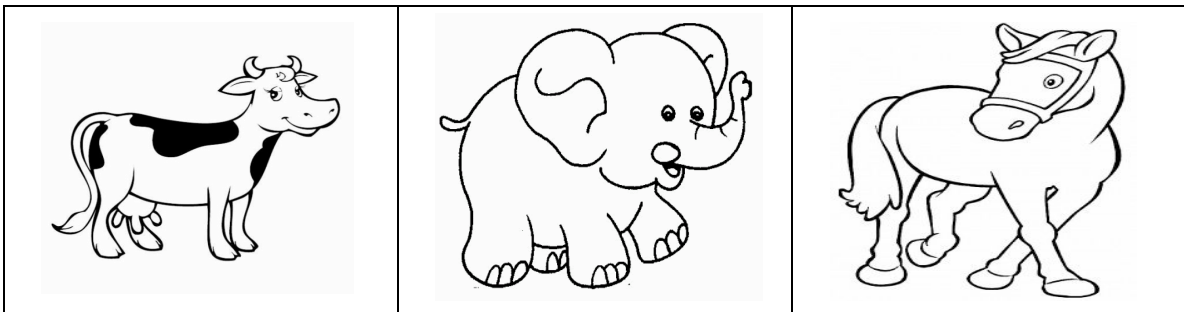




- El príncipe E es muy estudioso, travieso o sucio:



- ¿Qué le regalaron al príncipe E? (vaca, elefante, caballo):



Dibuja lo que más te gustó:





## EXPLORACIÓN DEL ENTORNO NATURAL ACTIVIDAD 1

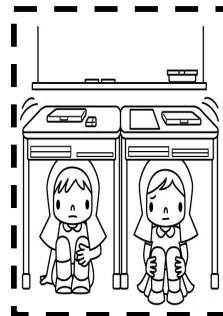
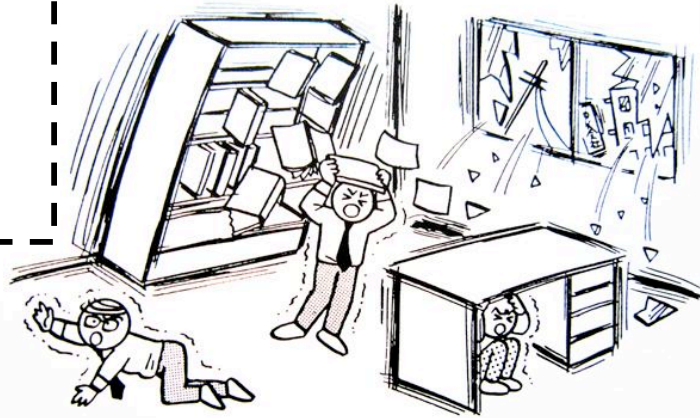
Nombre:

Fecha:

OA (2) : Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.

Actividad: Recorta y pega las acciones correctas que debes ejecutar al momento de producirse un terremoto. Repasa la palabra con lápiz grafito.

# TERREMOTO





**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SEMANA 9**  
**PRE-KÍNDER**

Asignatura	Tipo de actividad	Indicadores de evaluación	SI	NO
Palabra Mágica 1	Guía	1. Pregunta el significado de palabras que no conoce de la lengua indígena.		
		2. Repite algunas palabras en la lengua indígena de la comunidad donde habita, a partir de canciones, relatos, poemas, leyendas, entre otros.		
Palabra Mágica 2	Guía	1. Pregunta el significado de palabras que no conoce de la lengua indígena.		
		2. Repite algunas palabras en la lengua indígena de la comunidad donde habita, a partir de canciones, relatos, poemas, leyendas, entre otros.		
Palabra Mágica 3	Guía	1. Pregunta el significado de palabras que no conoce de la lengua indígena.		
		2. Repite algunas palabras en la lengua indígena de la comunidad donde habita, a partir de canciones, relatos, poemas, leyendas, entre otros.		
Palabra Mágica 4	Guía	1. Pregunta el significado de palabras que no conoce de la lengua indígena.		
		2. Repite algunas palabras en la lengua indígena de la comunidad donde habita, a partir de canciones, relatos, poemas, leyendas, entre otros.		
Palabra Mágica 5	Guía	1. Pregunta el significado de palabras que no conoce de la lengua indígena.		
		2. Repite algunas palabras en la lengua indígena de la comunidad donde habita, a partir de canciones, relatos, poemas, leyendas, entre otros.		
Matemáticas 1	Guía	1. Dibuja figura geométrica, respetando contornos.		
		2. Identifica y reconoce objetos que tienen forma de círculo.		
Matemáticas 2	Guía	1. Grafica el número 3, respetando contornos.		
		2. Dispone la cantidad de elementos que indica el número.		
Matemáticas 3	Guía	1. Grafica números 1 al 3.		
		2. Dispone la cantidad de elementos que indica el número		
Lenguaje verbal 1	Libro Pág. 88	1. Indica al menos 3 elementos que comienzan con la vocal E.		
		2. señala al menos una 1 vocal minúscula.		
		3. señala al menos una 1 vocal mayúscula.		
Lenguaje verbal 2	Guía	1. Reconoce vocal E.		
		2. Busca elementos dentro de la casa.		
		3. Identifica objetos que comiencen con la vocal E.		
Lenguaje verbal 3	Guía	1. Reconoce vocal A		
		2. Reconoce vocal E		
		3. Colorea correctamente sin salirse del margen		
Lenguaje verbal 4	Guía	1. Escucha y comprende texto.		
		2. Identifica vocales E en texto.		
		3. Responde preguntas del texto.		
Lenguaje artístico	S/G	1. Crear obras en volumen, para representar plásticamente, ideas e intereses.		
		2. Repite melodías o canciones, usando su voz, cuerpo, instrumentos musicales.		
Garfomotricidad 1	S/G	1. Realiza trazos simples (rectos y curvos), con diversos materiales.		
		2. Realiza trazos simples (curvos y rectos), respetando direccionalidad de escritura (izquierda a derecha).		
Garfomotricidad 2	Libro	1. Realiza trazos simples (rectos y curvos), con diversos		



## PRE-KINDER

	Pág 14 y 15	materiales. 2. Realiza trazos simples (curvos y rectos), respetando direccionalidad de escritura (izquierda a derecha).		
<b>CESC 1</b>	Guía	1. Describe características de viviendas, paisajes y costumbres (danzas, fiestas, comida y artesanía) de otras comunidades del país, mencionando lo que llama su atención.		
		2. Señala al menos dos características del pueblo mapuche que mas le agradaron.		
<b>EEN 1</b>	Guía	1. Verbaliza el motivo por el cual se originan los terremotos		
		2. Verbaliza al menos 2 acciones a ejecutar durante un terremoto.		
		3. Verbaliza lo que ha sentido durante un sismo.		
<b>Corporalidad y Movimiento 1</b>	S/G	1. Indica o nombra cuál es su cabeza.		
		2. Indica o nombra cuál es su tronco.		
		3. Indica o nombra cuáles son sus piernas.		