



LENGUAJE ACTIVIDAD 1

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

OA (3): Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

- Menciona el sonido inicial de cada palabra.
- Recorta las vocales y pégalas según el sonido final.

 bot _	 chalec _
 lun _	 elefant _

a	'	i	o	u
---	---	---	---	---



LENGUAJE ACTIVIDAD 3

Nombre:

Fecha:

OA (3): Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

- Recorta el puzle y juega a unir las parejas que tienen el mismo sonido final.





PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD SEMANAL

Nombre:

Fecha:

OA (4): Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a la distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

Actividad:

1. Escucha el cuento:
2. Escucha y responde las preguntas relacionadas con el cuento, encierra y transcribe en el espacio (_____), la alternativa que consideres correcta:
3. Transcribe palabras:

El Árbol Mágico

Hace mucho mucho tiempo, un niño paseaba por un prado en cuyo centro encontró un árbol con un cartel que decía: soy un árbol encantado, si dices las palabras mágicas, lo verás.

El niño trató de acertar el hechizo, y probó con abracadabra, supercalifragilisticospiadidoso, tan-ta-ta-chán, y muchas otras, pero nada. Rendido, se tiró suplicante, diciendo: "¡¡por favor, arbolito!!", y entonces, se abrió una gran puerta en el árbol. Todo estaba oscuro, menos un cartel que decía: "sigue haciendo magia". Entonces el niño dijo "¡¡Gracias, arbolito!!", y se encendió dentro del árbol una luz que alumbraba un camino hacia una gran montaña de juguetes y chocolate.

El niño pudo llevar a todos sus amigos a aquel árbol y tener la mejor fiesta del mundo, y por eso se dice siempre que "por favor" y "gracias", son las palabras mágicas.

Fin



Completar Instrucciones:

1. Escucha cada pregunta y encierra la/s palabra/s que corresponde para completar cada frase:
2. Una vez seleccionada la/as palabras, transcribelas en la línea para completar la oración.

Para el día Lunes:

- 1) Soy un _____ encantado, si dices las palabras mágicas, lo verás:
- a) árbol
 - b) auto
 - c) avión

Para el día Martes:

- 2) Rendido, se tiró suplicante, diciendo: _____:
- a) "¡¡no llores, arbolito!!"
 - b) "¡¡por favor, arbolito!!"
 - c) "¡¡no te rindas, arbolito!!"



COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

KINDER

Para el día Miércoles:

3) Todo estaba oscuro, menos un cartel que decía: _____:

- a) "" sigue haciendo regalos"
- b) "" sigue haciendo magia"
- c) "" sigue tomando agua"

Para el día Jueves:

4) Un camino hacia una gran montaña de: _____:

- a) de monedas y billetes.
- b) de frutas y verduras.
- c) de juguetes y chocolate.

Para el día Viernes:

5) Y por eso se dice siempre que _____ y _____, son las palabras mágicas:

- a) por favor y gracias
- b) alegría y bondad
- c) cariño y amor



MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1

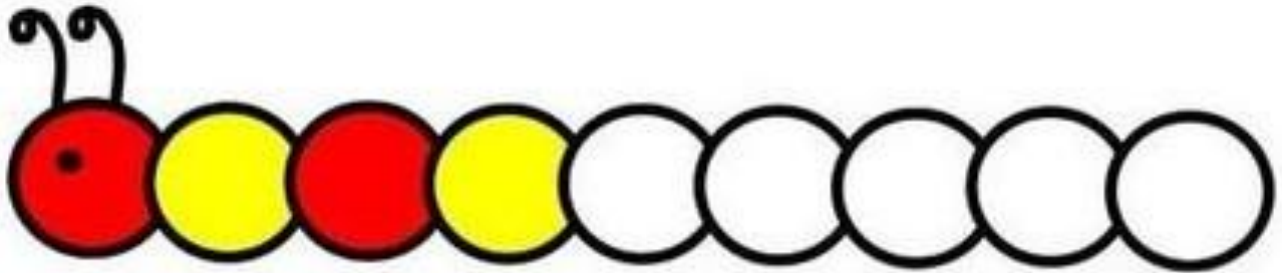
Nombre:

Fecha:

OA1: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Actividad:

1. Completa el patrón, según su color:



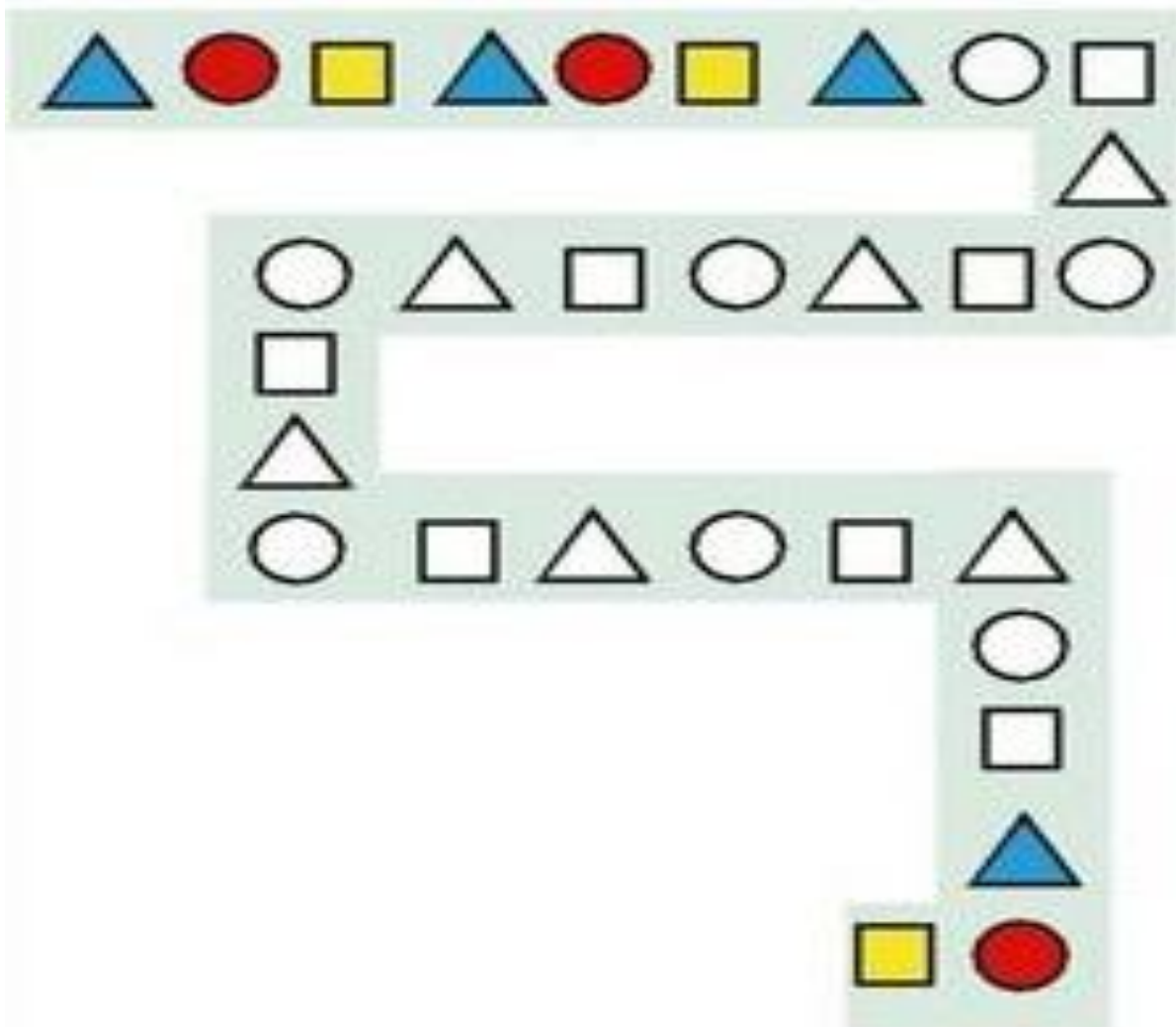
MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2

Nombre:

Fecha:

OA1: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

1. Completa el patrón:





MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 3

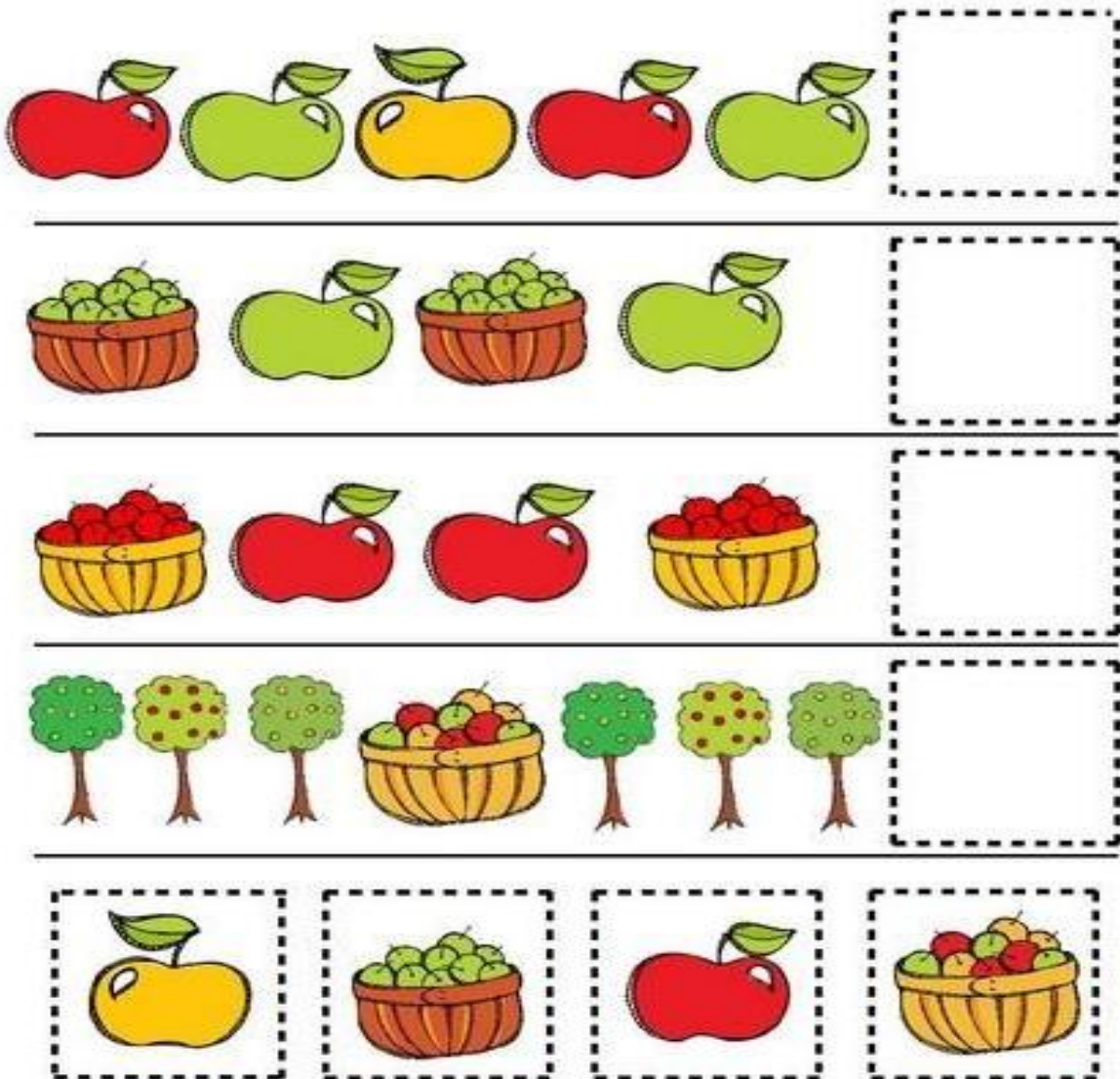
Nombre:

Fecha:

OA1: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Actividad:

1. Recorta y pega los elementos, para continuar el patrón:





EXPRESIÓN ARTÍSTICA ACTIVIDAD 1

Nombre:

Fecha:

OA (5): Comentar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanía, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

- ✓ Observa atentamente cada una de las obras de arte, luego realiza un breve comentario en relación a que emoción te provocó observarla.

Van Gogh	Georges Seurat	Claudio Baldrich
		

!!!Confío en ti y en que te resultará facilísimo!!!



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SEMANA 12
KÍNDER

Asignatura	Tipo de actividad	Indicadores de evaluación	SI	NO
Palabra Mágica 1	Guía	1. Demuestra interés durante la lectura del cuento. 2. Identifica alguna palabra nueva.		
Palabra Mágica 2	Guía	1. Participa en la actividad de forma colaborativa. 2. Mantiene una actitud atenta.		
Palabra Mágica 3	Guía	1. Reconoce la palabra faltante dentro del texto. 2. Se expresa en forma clara y comprensible.		
Palabra Mágica 4	Guía	1. Reconoce la palabra faltante dentro del texto. 2. Mantiene una actitud atenta.		
Palabra Mágica 5	Guía	1. Reconoce la palabra faltante dentro del texto. 2. Mantiene una actitud atenta.		
Matemáticas 1	Guía	1. Continúa un patrón de 2 o 3 elementos. 2. Anticipa el elemento que continúa.		
Matemáticas 2	Guía	1. Continúa un patrón de 2 o 3 elementos. 2. Reconoce un patrón. 3. Crea patrón.		
Matemáticas 3	Guía	1. Descarta el elemento que no corresponde al patrón. 2. Anticipa el elemento que continúa. 3. Crea Patrón.		
Lenguaje verbal 1	Guía	1. Identifica, mencionando, el sonido final de las palabras dadas. 2. Pega las letras que corresponden al sonido final.		
Lenguaje verbal 2	Libro Caligrafix Pág. 93	1. Identifica, mencionando, el sonido final de las palabras dadas. 2. Escribe la vocal que corresponde en el sonido final de las palabras		
Lenguaje verbal 3	Guía	1. Menciona la sílaba final de las palabras de puzle. 2. Arma el puzle uniendo las sílabas finales iguales.		
Lenguaje verbal 4	Libro Caligrafix Pág. 73	1. Realiza predicciones del cuento a escuchar. 2. Responde preguntas relacionadas con el cuento. 3. Explica el tema central del texto escuchado.		
Lenguaje artístico 1	Sin Guía	1. Logra dar un comentario personal sobre la obra de arte observada.		
Garfomotricidad 1	Libro Caligrafix Pág. 25	1. Realiza trazos simples curvos, respetando direccionalidad de escritura (izquierda a derecha)		
Garfomotricidad 2	Libro Caligrafix Pág. 33, 34 y 35	1. Realiza trazos simples curvos, respetando direccionalidad de escritura (izquierda a derecha)		
CESE 1	Sin Guía	1. Menciona los medios de transportes de forma espontanea. 2. Dibuja y ambienta medio de transporte elegido.		
EEN 1	Sin Guía	1. Menciona características del planeta tierra. 2. Reconoce planeta tierra como hábitat de los seres humanos. 3. Identifica partes de agua y tierra al rellenar.		
Corporalidad y Movimiento 1	Sin Guía	1. se desplaza saltando. 2. Se desplaza en posición cuadrupedia. 3. controla pelota de ping pong en lanzamiento.		
Corporalidad y Movimiento 2	Origami	1. Realiza movimientos motrices finos (dedos) cada vez más precisos al manipular técnica de plegados		