



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 “El origen de la quinua”.

EL ORIGEN DE LA QUINUA

Cuenta la Leyenda que los **AYMARA** podían hablar con las estrellas, un día una de ellas bajó a la Tierra encantada por un muchachito Aymara.

Hablaron mucho tiempo, pero ella por ser hija del cielo tuvo que marcharse con gran pena en su corazón.

El chico Aymara quedó muy triste y decidió ir a buscarla volando por los cielos con la ayuda de su amigo inseparable: el cóndor de los andes.

La encontró y estuvieron mucho tiempo juntos, ella lo alimentaba con un grano dorado, muy sabroso y nutritivo, el famoso grano de los dioses, la **QUINUA**.

Un día el chico quiso bajar a la Tierra a visitar a sus padres ya que los echaba mucho de menos. Ella lo despidió y le entregó el grano maravilloso, para que su pueblo pudiera cultivarlo allá en la Tierra.



Desde entonces la Quinua ha sido el fundamento alimenticio de muchos pueblos andinos. Por su sabroso sabor y complemento en muchas comidas y vitaminas para los niños (as).

II.- Palabras mágicas de esta semana.



AYMARA

QUINUA



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 2

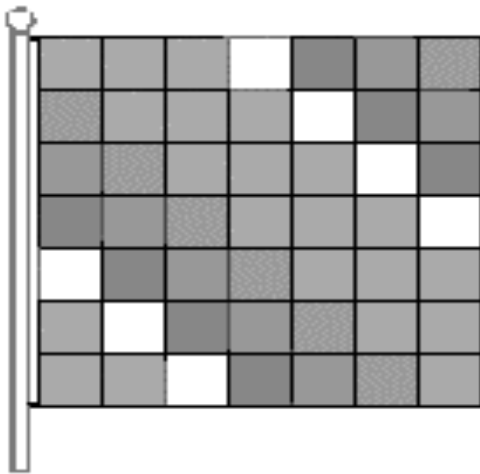
Nombre:

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.



AYMARA

Son un grupo de indígenas localizados principalmente en el norte de Chile. Creían en el Sol como principal divinidad y adoraban también a la Madre Tierra.



QUINUA

Es una planta cuyas semillas y hojas pueden comerse. Cereal nutritivo y natural.



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 3

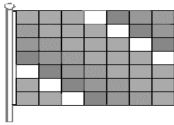
Nombre:

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.



AYMARA



QUINUA



AYMARA

QUINUA



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.

Son un grupo de indígenas localizados principalmente en el norte de Chile. Creían en el Sol como principal divinidad y adoraban también a la Madre Tierra.

Es una planta cuyas semillas y hojas pueden comerse. Cereal nutritivo y natural.





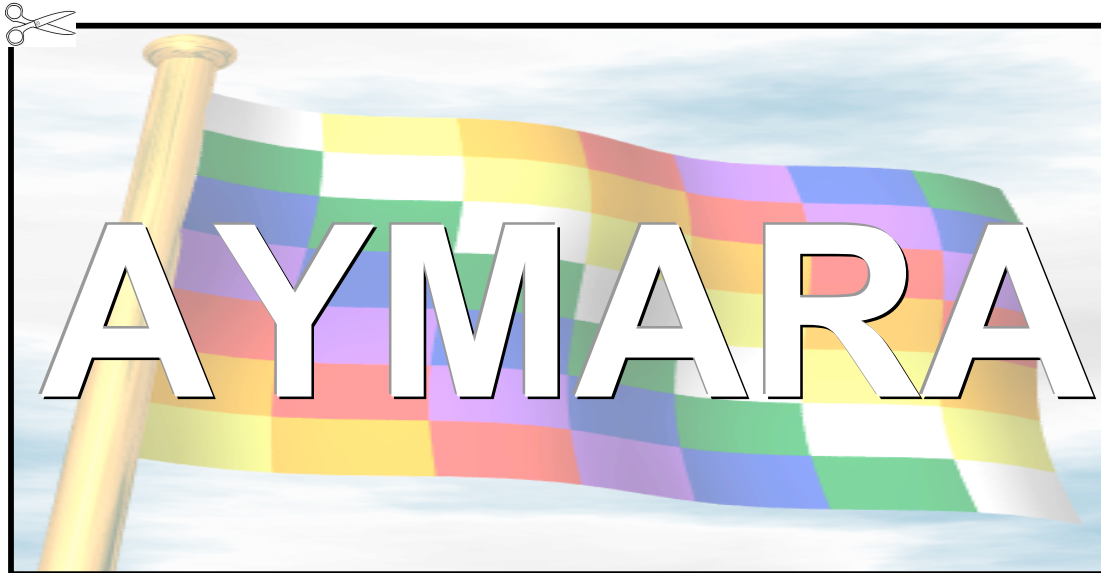
PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 5

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 “El origen de la quinua”. Luego colorea las palabras mágicas y pégalas sobre papel de colores, para que las puedas estudiar.





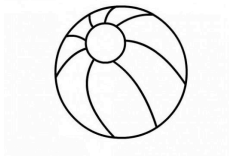
MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1

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

OA (8) Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Escucha atentamente y resuelve problemas simples. (agregar)

1.- Camila tiene una pelota, su abuelita le regala otra pelota.
¿Cuántas pelotas tiene Camila en total? Dibuja tu respuesta.



2.- Anita tiene dos globos y su amigo Pedro le regala otro globo.
¿Cuántos globos tiene Anita en total?



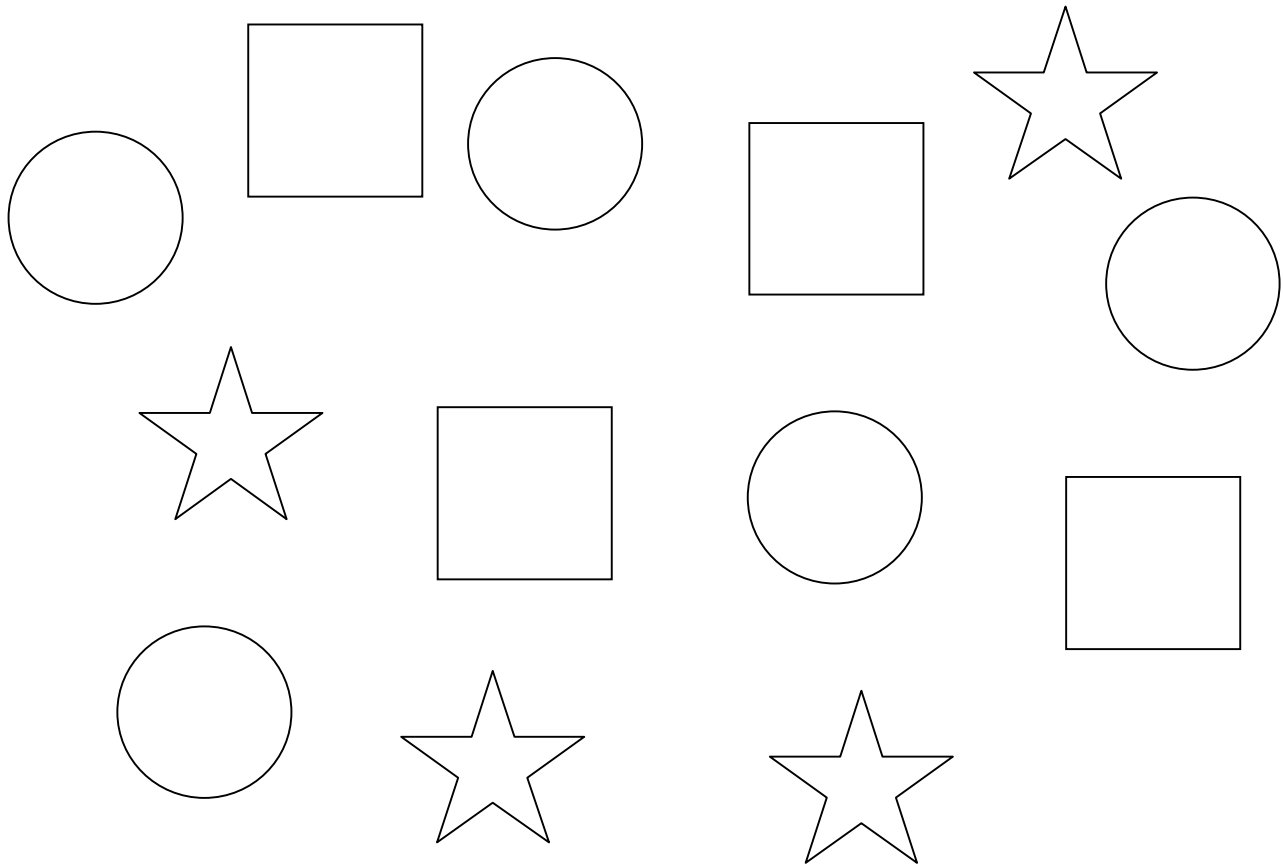


MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2

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.- Observa cuidadosamente las figuras, colorea solo los círculos. Finalmente cuenta cuantos círculos coloreaste.



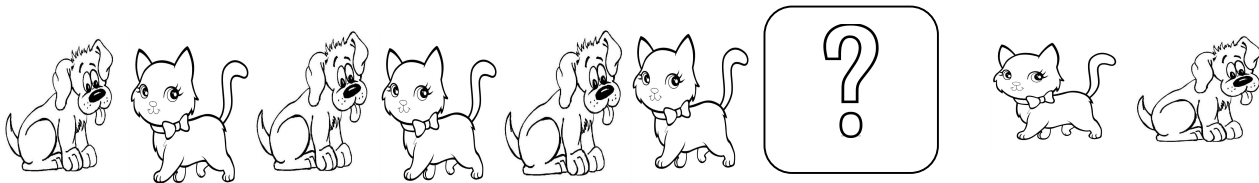
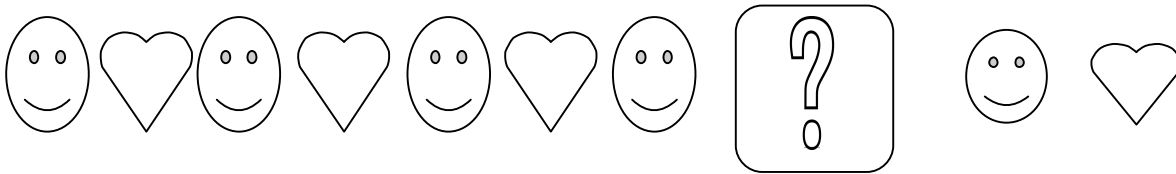


MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 3

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

OA (1): Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

1.- Observa cuidadosamente el patrón, luego colorea la imagen que falta





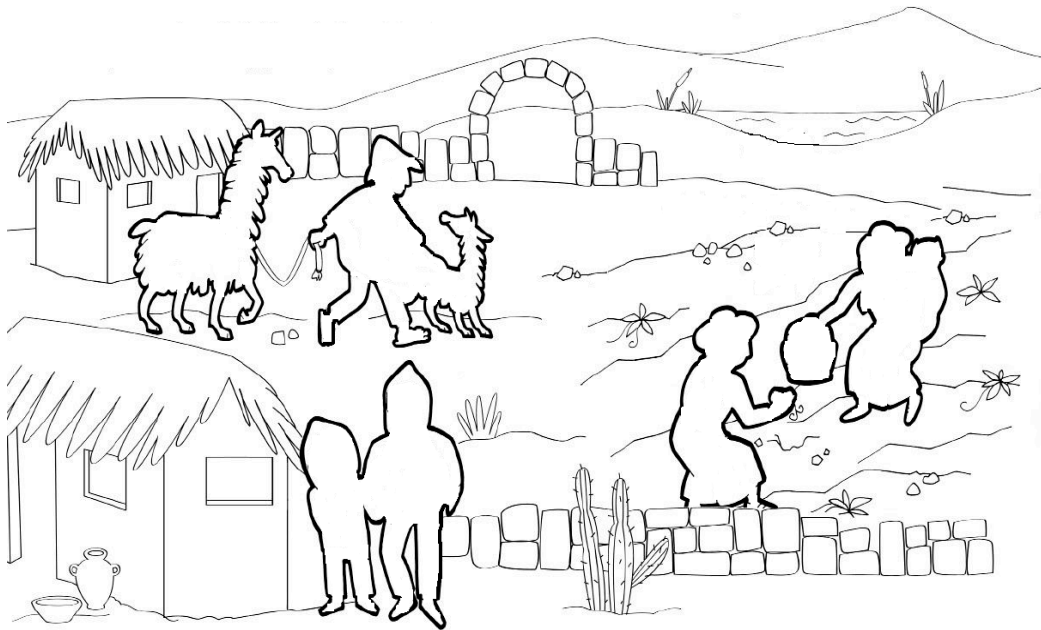
COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL ACTIVIDAD 1

4° Unidad “Pueblos Originarios”

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

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

I.- Aymara: Luego de observar el ppt. del pueblo aymara te invitamos a observar la siguiente imagen que representa el trabajo y vida de este pueblo. Posteriormente deberás recortar y pegar las imágenes donde corresponde a su silueta. Colorea





LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SEMANA 9
PRE-KÍNDER

Asignatura	Tipo de actividad	Indicadores de evaluación	SI	NO
Palabra Mágica 1	Guía	1. Anticipa 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. Anticipa 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. Anticipa 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. Anticipa 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. Anticipa 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. Resuelve problemas simples (agregar) Utilizando material concreto.		
		2. Dibuja el resultado y comenta que acción realizo para obtenerlo.		
Matemáticas 2	Guía	1. Reconoce figura geométrica.		
		2. Colorea respetando contornos.		
Matemáticas 3	Guía	1. Completa la secuencia de patrones.		
		2. Reconoce el patrón que se repite.		
Lenguaje verbal 1	Libro caligrafix Pag 90	1. Rellena vocal E imprenta		
		2. Identifica y encierra vocales E		
		3. Reconoce y pinta respetando márgenes objetos que comienzan con la vocal E		
Lenguaje verbal 2	Libro caligrafix Pag 91	1. Rellena vocal E manuscrita		
		2. Identifica y encierra vocales E		
		3. Reconoce y pinta respetando márgenes objetos que comienzan con la vocal E		
Lenguaje verbal 3	Libro caligrafix Pag 68	1. Identifica al menos 4 imágenes que tienen el mismo sonido final		
		2. Sigue instrucciones como unir las palabras		
		colorea las imágenes sin salirse del margen		
Lenguaje verbal 4	Libro caligrafix Pag 92	1. Realiza predicciones sobre lo que ve		
		2. Encierra vocales E		
		3. Dibuja el elemento que falta.		
Lenguaje artístico 1	Manualidad	1. Recrea obras de arte, utilizando técnicas y materiales diversos.		
Garfomotricidad 1	Sin Guía	1. Juega a escribir su nombre sobre pizarra sensorial		
Garfomotricidad 2	Libro	2. Realiza trazos simples (curvos y rectos), respetando		



PRE-KINDER

	caligrafía Pag 16 y 17	direccionalidad de escritura (izquierda a derecha).		
CESC 1	Guía	1. Menciona lo que más le agrada de este pueblo indígena. 2. Señala al menos dos características del pueblo aymara.		
EEN 1	Sin guía	1. Nombra el fenómeno natural trabajado 2. Verbaliza lo ocurrido en el experimento		
Corporalidad y Movimiento 1	Sin guía	1. Participa del juego "Los palitroques"		
		2. Lanza pelota en dirección a los palitroques		
		3. Bota con la pelota al menos 5 palitroques de una vez		
Lenguaje (cuentos)	Cuento 1	1. Responde preguntas relacionadas con el cuento. 2. Realiza dibujo relacionado con el cuento.		
	Cuento 2	1. Responde preguntas relacionadas con el cuento. 2. Realiza dibujo relacionado con el cuento.		