



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 “Mata-ko-iro”.

MATA-KO-IRO

Mata-Ko-Iro, es conocido como el más grande ladrón de **RAPA NUI**, se caracteriza por su rigurosa contextura, mide más de dos metros y es de fuerzas extraordinarias, tiene ingenio y un desarrollado sentido humorístico.

Es el astuto más grande de la isla, roba para castigar el egoísmo. Se cuenta que famosos son sus hurtos de gallinas para enseñar a los isleños a ser solidarios y compartir sus riquezas.

En una ocasión los isleños estaban celebrando el **TAPATI**, fiesta en donde todos se ayudan mutuamente; pero hubo una anciana que se negó a cooperar con algunas gallinas. Los isleños se lo contaron a Mata-Ko-Iro, y éste se dirigió donde la anciana, pero esta vez se presentó como Atua-Hiva (un dios) y la anciana en honor a lo que este Dios le estaba pidiendo le entrega todas sus gallinas y Mata-Ko-Iro reparte el botín en dos partes, dando la mitad a Manu, el viejo isleño organizador de la fiesta. Así la fama del gran ladrón que castiga el egoísmo aumenta día a día en Rapa Nui



II.- Palabras mágicas de esta semana.

**RAPA
NUI**

TAPATI



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 2

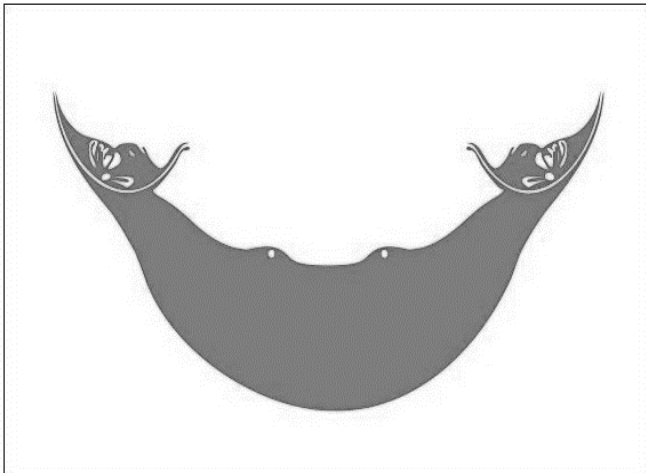
Nombre:

Fecha:

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

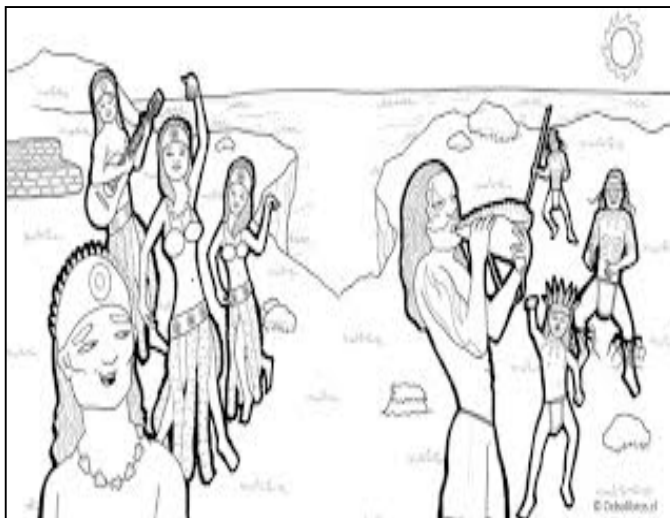


I.- Vocabulario: Lee la palabra mágica junto a tu familia, luego repítela y colorea las imágenes alusivas.



RAPA NUI

Es una isla que se ubica en medio del Océano Pacífico. También es conocida por sus enormes estatuas de piedra llamadas moái y su capital se llama Hanga Roa.



TAPATI

Es una fiesta tradicional celebrada en la Isla de Rapa Nui que se realiza durante los 10 primeros días de febrero.



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 3

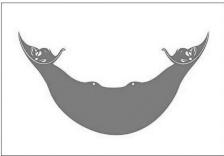
Nombre:

Fecha:

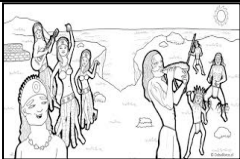
OA. 9.- Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.



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



RAPA NUI



TAPATI



RAPA NUI

TAPATI



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 4

Nombre:

Fecha:

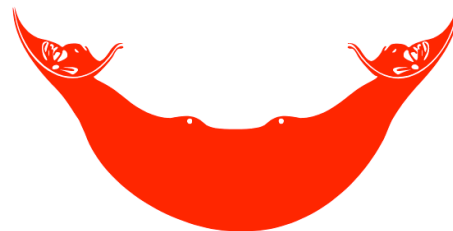
OA. 9.- Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.



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 una isla que se ubica en medio del Océano Pacífico. También es conocida por sus enormes estatuas de piedra llamadas moái y su capital se llama Hanga Roa.

Es una fiesta tradicional celebrada en la Isla de Rapa Nui que se realiza durante los 10 primeros días de febrero.





COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER

PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 5

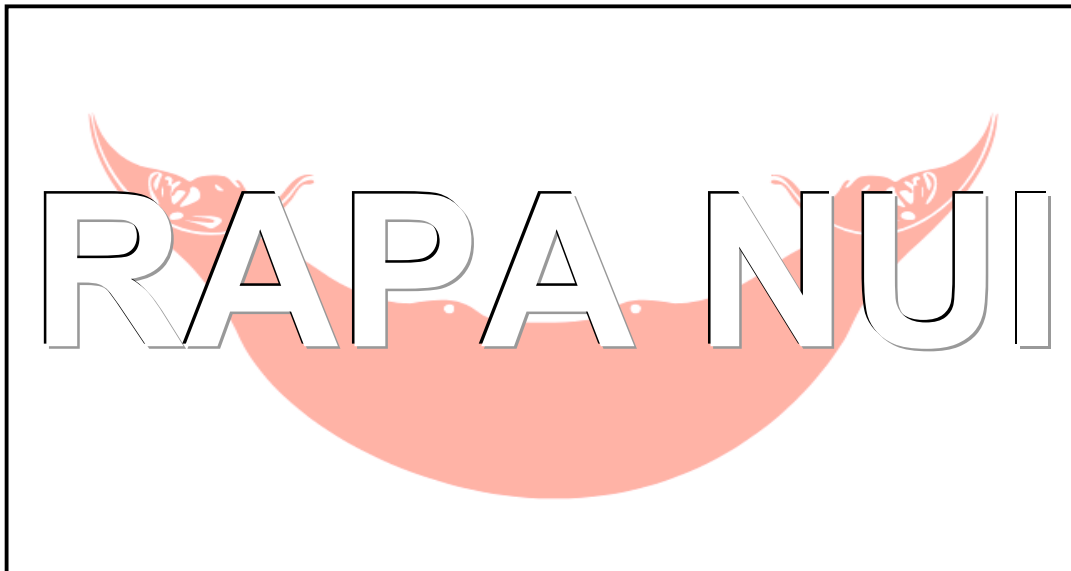
Nombre:

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 “Mata-ko-iro”. Luego colorea las palabras mágicas y pégalas sobre papel de colores, para que las puedas estudiar.





COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL ACTIVIDAD 1

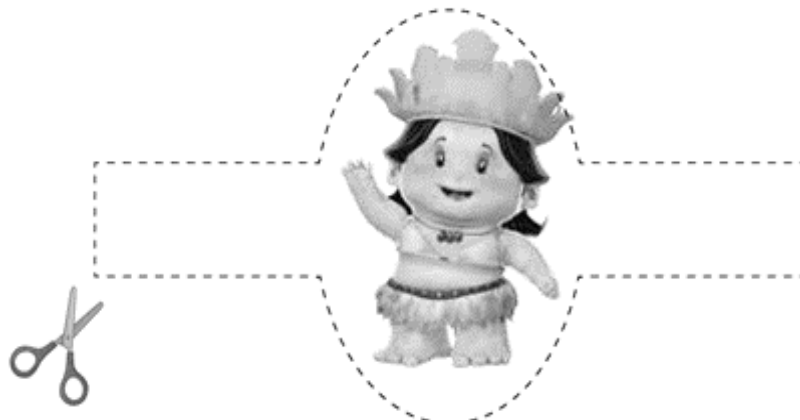
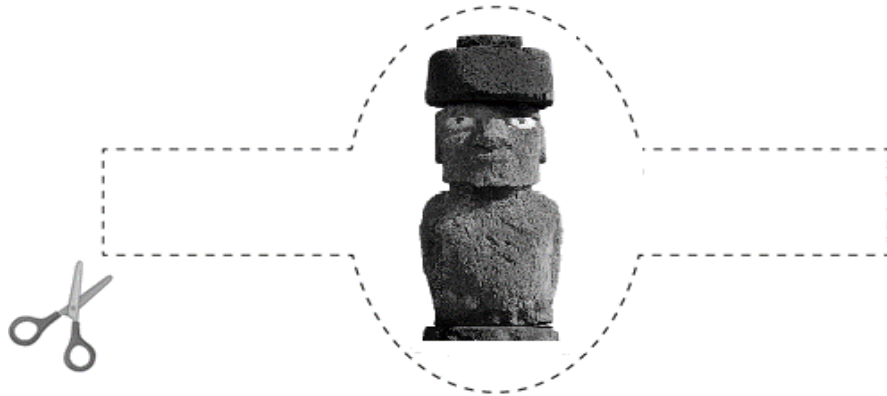
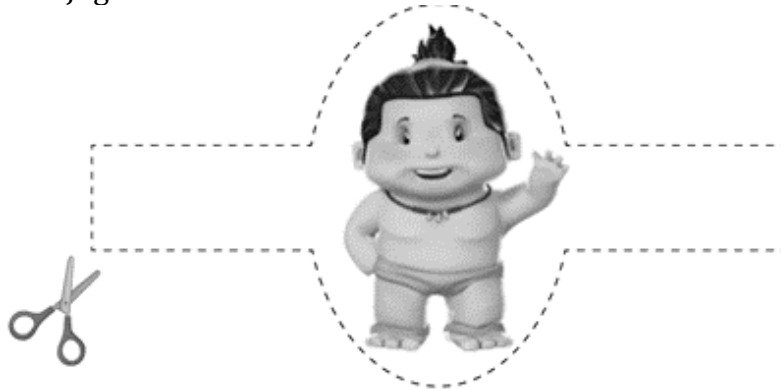
4° Unidad "Pueblos Originarios"

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.- Rapa Nui: Te invitamos junto a tu familia a jugar al teatro de papel con lo aprendido sobre el pueblo rapanui. Colorea las imágenes luego recorta y arma tus títeres de dedos. Jugar.





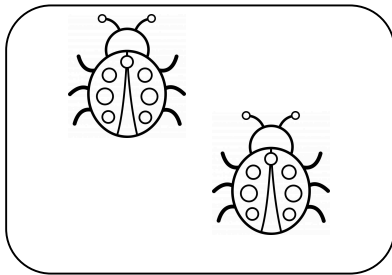
MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1

Nombre:

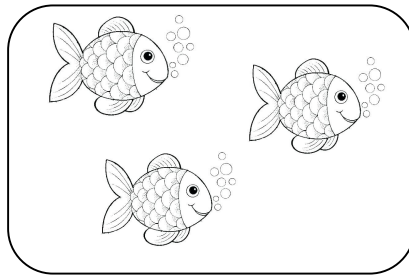
Fecha:

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

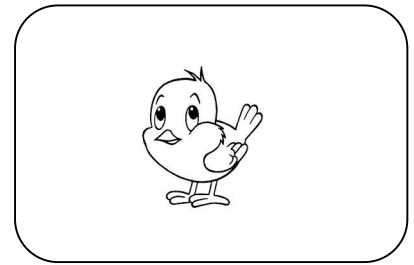
1.- Tacha y cuenta los elementos, luego encierra en un círculo el número que le corresponde a cada grupo. Colorea.



3 2 1



2 3 4



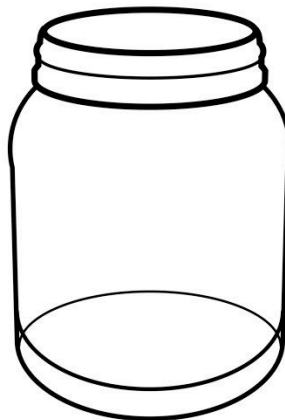
5 2 1

2.- Dibuja en cada frasco los caramelos según indica el número. Colorea

1



2



3





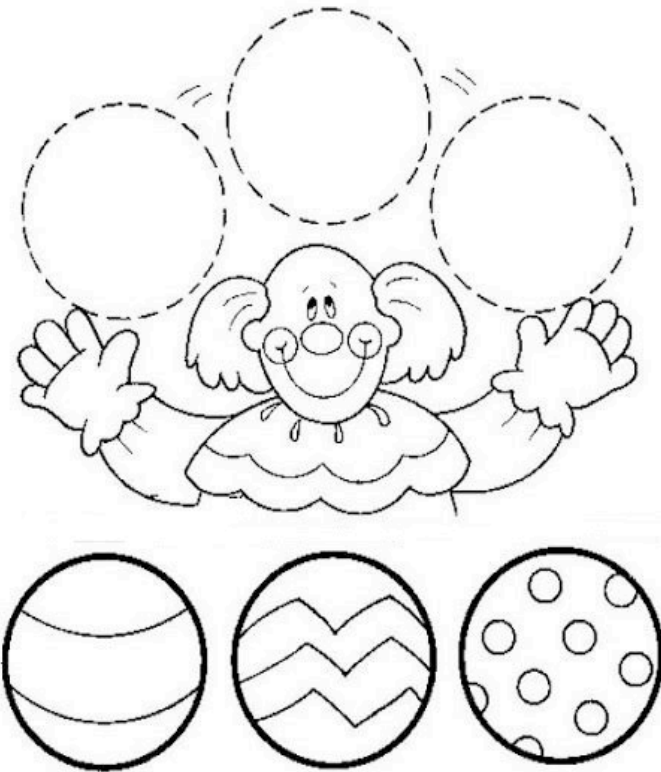
MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2

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.- Dibuja los círculos que se encuentran con trazos segmentados, utiliza lápiz grafito, luego colorea y decora los círculos que tienen diseños. Finalmente dibuja con lápiz grafito muchísimos círculos de diferentes tamaños.



Dibuja muchos
círculos



MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 3

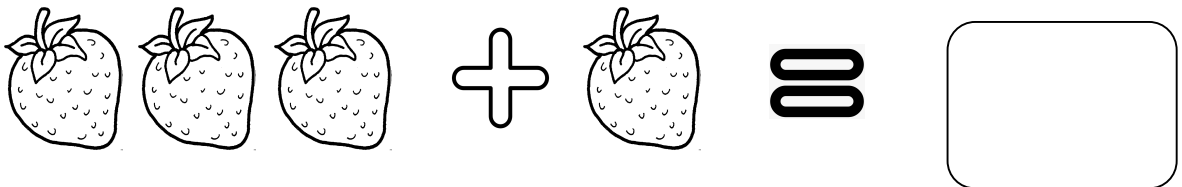
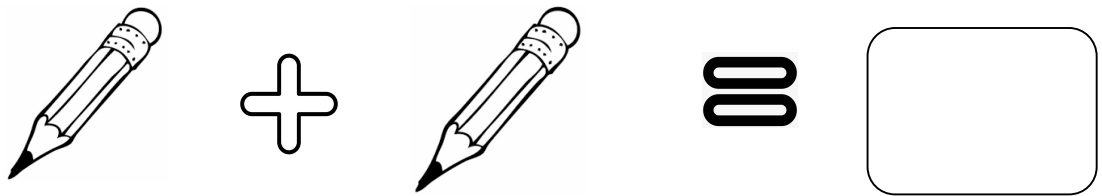
Nombre:

Fecha:

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

1.- Resuelve los siguientes problemas simples, agregando elementos. Utiliza los números para graficar tus respuestas.

1 2 3 4 5





LENGUAJE ACTIVIDAD 4

Nombre:

Fecha:

OA (6): Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

1. Leer el cuento, encierra todas las E del cuento que encuentres, colorar "**El elefante Ernesto**" y luego contestar las preguntas marcando con una X

El elefante Ernesto

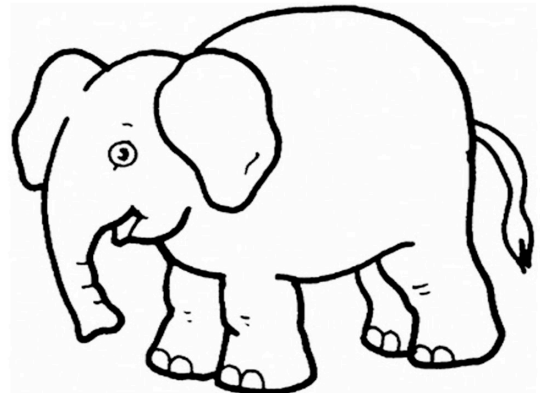
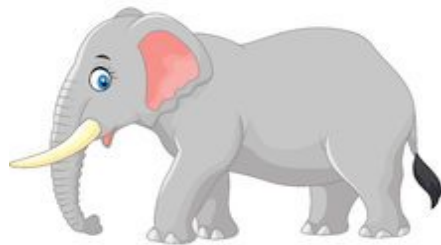
El elefante Ernesto se levanta temprano. Hace buen tiempo y el sol aparece en el cielo. El elefante Ernesto bebe y se lava en la fuente. Se viste y se peina ante el espejo. Bebe te con leche y se come siete pasteles.

El elefante Ernesto coge su patineta. Sale de casa alegre y contento y corre por el sedero mas ligero que el viento.

- ieh, eh! isi corres tanto te puedes caer! - le dice un león de larga melena.

Pero el elefante Ernesto sigue su carrera. En el bosque le espera la pantera elena, que también esta alegre y contenta. Y es que el elefante Ernesto le lleva lo que más le apetece:

icarmelos de miel y de menta!





PRE-KINDER

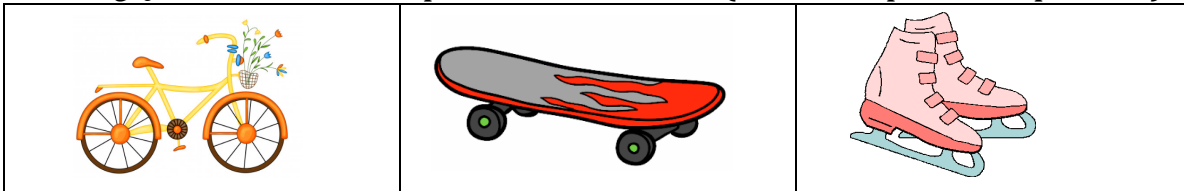
- ¿Quién era Ernesto? (caballo, jirafa, elefante)



- ¿Qué tomaba de desayuno Ernesto? (té con galleta, té con leche o té con dulce)



- ¿Qué toma Ernesto para salir de casa? (bicicleta, patineta, patines)



- ¿Quién espera en el bosque a Ernesto? (pantera, tigre, león)



- ¿Cómo se sentía Ernesto con su patineta por el bosque? (feliz, enojado, triste)





EXPLORACIÓN DEL ENTONO NATURAL ACTIVIDAD 1

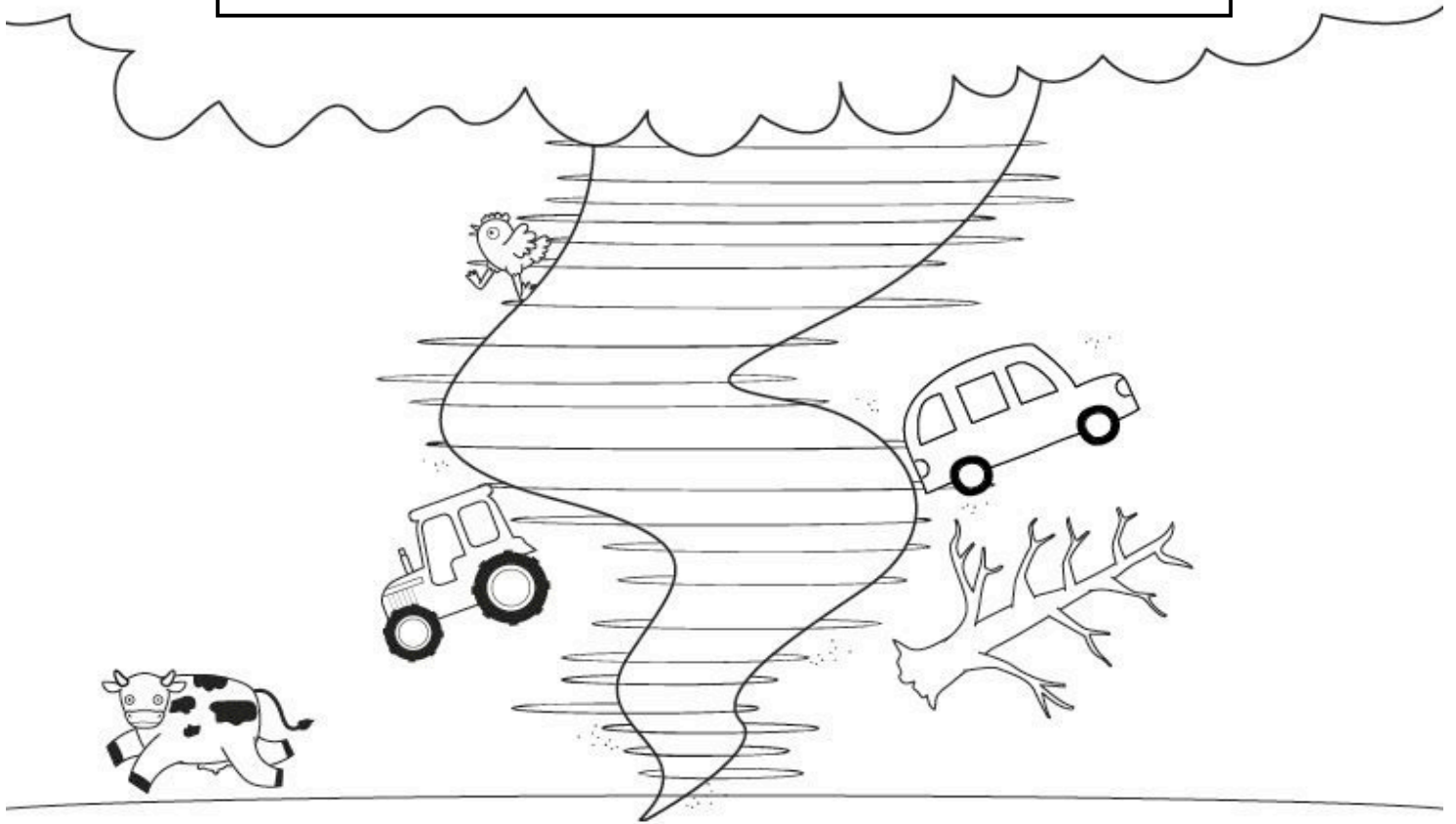
Nombre:

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 letras que forman la palabra tornado, colorea el tornado y todos los elementos que aparecen en la guía de trabajo.

TORNADO



TORNADO



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SEMANA 11
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. Tacha y cuenta elementos.		
		2. Asocia número con cantidad.		
		3. Dibuja la cantidad de elementos según corresponda.		
Matemáticas 2	Guía	1. Reconoce figura geométrica.		
		2. Sigue trazos segmentados.		
		3. Dibuja círculos de diferentes tamaños.		
Matemáticas 3	Guía	1. Resuelve problemas simples (agregar) Utilizando material concreto.		
		2. Grafica con números el resultado de una suma.		
		3. Comenta qué acción realizó para obtenerlo el resultado.		
Lenguaje verbal 1	Libro Caligrafix Pag 89	1. Identifica uno de los 4 tipos de la vocal E		
		2. Reconoce la vocal E en textos		
		3. Logra recortar y pegar las vocales		
Lenguaje verbal 2	Libro Caligrafix Pag 61	1. Escucha y comprende las descripciones		
		2. Colorear las imágenes siguiendo las instrucciones		
		3. Colorear respetando márgenes		
Lenguaje verbal 3	Libro Caligrafix Pag 65	1. Marca mediante las palmas las sílabas de cada palabra		
		2. Traza tanta línea corresponda la cantidad de sílabas		
		3. Colorear respetando márgenes		
Lenguaje verbal 4	Guía	1. Escucha y comprende texto		
		2. Identifica vocales E en texto		
		3. Responde preguntas del texto		
Lenguaje artístico 1	Sin Guía	1. Crear obras en volumen, para representar plásticamente, ideas e intereses.		
		2. Repite melodías o canciones, usando su voz, cuerpo, instrumentos musicales.		



PRE-KINDER

Garfomotricidad 1	Sin Guía	1. Realiza movimientos motrices finos al ejecutar libremente acciones como rasgar, arrugar papel, amasar, entre otros		
Garfomotricidad 2	Libro pág. 18 y 19	2. Realiza trazos simples (curvos y rectos), respetando direccionalidad de escritura (izquierda a derecha)		
CESC 1	Guía	1. Menciona 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 más le agradaron.		
EEN 1	Guía	1.- Verbaliza que es un tornado.		
		2.- Verbaliza cómo se forma un tornado.		
		3.- Verbaliza 1 consecuencia del tornado.		
Corporalidad y Movimiento 1	Sin guía	1.- Patea balón o pelota hacia las cajas.		
		2.- Realiza al menos 5 goles (logra introducir el balón en las cajas).		
		3.- Patea o lanza el balón a diferentes velocidades.		
Corporalidad y Movimiento 2	Clase de cocina	1. Menciona los pasos que utilizo antes/durante/después en situaciones cotidianas.		
Corporalidad y Movimiento 3	Baile	1. Comunica verbalmente los movimientos realizados con su cuerpo al ritmo de la música.		