



PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 1

Nombre:

Fecha:

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

1.- Lee junto a tu familia el cuento y responde. ¿A quién entrena la E? ¿Por qué les grita la E? ¿Dónde se sube la E? ¿Para qué? ¿Arriba de qué aterrizo la E? ¿Qué se clavó en su espalda? ¿Cuántas espinas tenía? ¿Quién aplaude entusiasmado?

La E y los elefantes

La E es entrenadora de elefantes, hoy les está dando una clase de baile. Los elefantes confunden los pasos, se pisan unos a otros y les da la risa. La E les grita enfadada_ ¡empezad otra vez, deprisa! ¡empezad otra vez, deprisa! Para que los elefantes la vean mejor, la E se sube a una escalera. Pero de repente se le enreda un pie en un escalón. ¡y se cae de cabeza! ¡Qué mala suerte!

¡La E ha **ATERRIZADO** sobre un erizo que pasaba por allí tranquilamente!

¡Ay, mi espalda ¡Grita la E, dolorida_

¡me he clavado lo menos trescientas espinas!

Un elefante llama al hospital y un enfermero llega enseguida

_ ¡tengo la espalda llena de espinas de erizo! _ se queja la E

¡Que exagerada! Solo han sido tres _ dice el enfermero y le pone tres tiitas a la E.

La E se sube a la escalera otra vez ¡y los elefantes empiezan a bailar bien! El erizo aplaude entusiasmado y la E esta tan contenta.

¡que el dolor se le ha olvidado!





COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER

PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 2

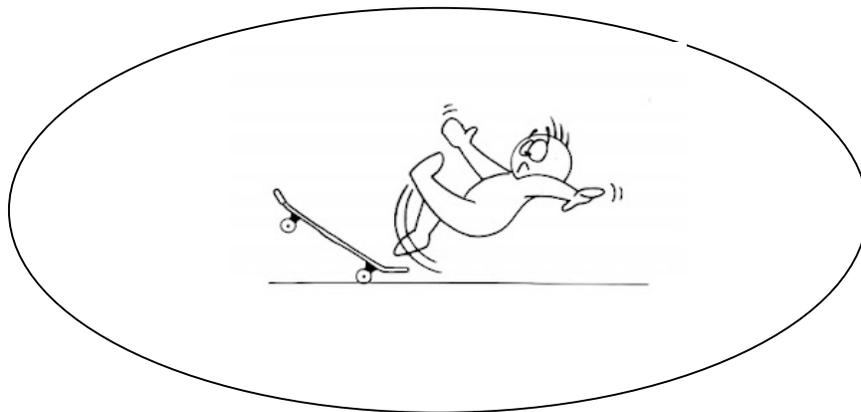
Nombre:

Fecha:

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

1.- Lee la palabra mágica junto a tu familia, comentan el concepto y colorean la imagen.

ATERRIZADO: Descender, posarse sobre la tierra. (Utilizamos esta palabra cuando una persona o animal pierde el equilibrio y se cae).





COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER

PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 3

Nombre:

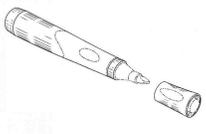
Fecha:

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

1.- Repasa con lápiz grafito el interior de cada letra de la primera palabra , luego la siguiente utiliza lápiz scripto del color que desees. Respeta los contornos de cada letra.



ATERRIZADO



ATERRIZADO



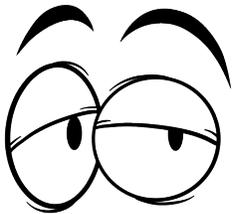
PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 4

Nombre:

Fecha:

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

1.- Observa cuidadosamente la palabra mágica dentro del óvalo, luego colorea donde se encuentra la misma palabra con letra imprenta.



Aterrizado

Aterrizado

Antenas



COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER

PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 5

Nombre:

Fecha:

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

1.- Lee junto a tu familia la palabra mágica, repásala con un lápiz scripto, luego recórtala, pégalo en un papel de color y la colocas en tu mural.



ATERRIZADO





MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1

Nombre:

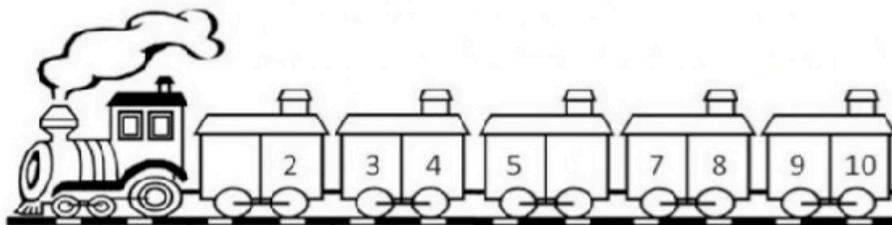
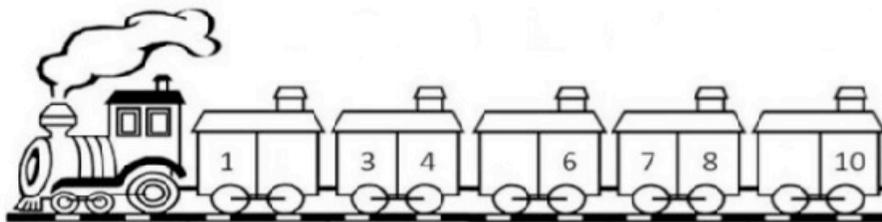
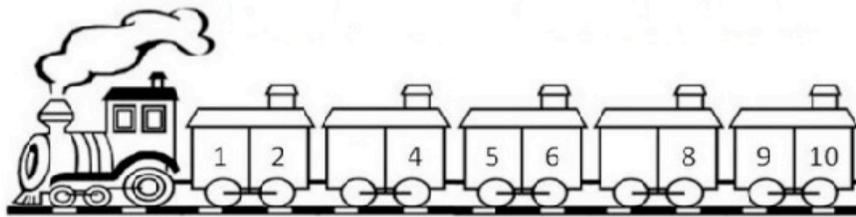
Fecha:

OA (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.

1.- Toca y cuenta los números del 1 al 10.

2.- Observa los carros de cada tren y completa los números que faltan de la secuencia. Colorea.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2

Nombre:

Fecha:

OA (2): Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otras) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

1.- Recorta ordena y pega el perro del más pequeño al más grande. Colorea.



--	--	--





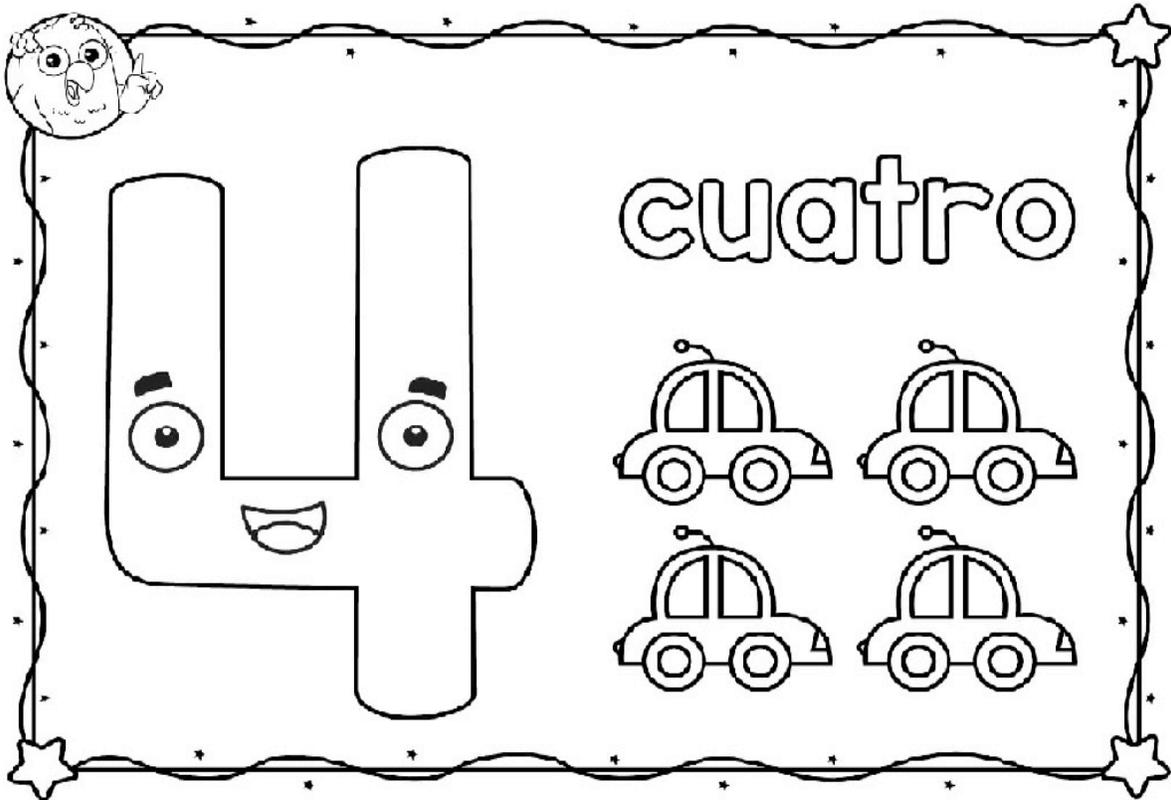
MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 3

Nombre:

Fecha:

OA (7) Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica, orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

1.- Rellena el número 4 con papel lustre, ayúdate con las yemas de tus dedos rasgando pequeños trozos de papel y luego colorea con lápices de colores cuatro autos y la palabra cuatro.



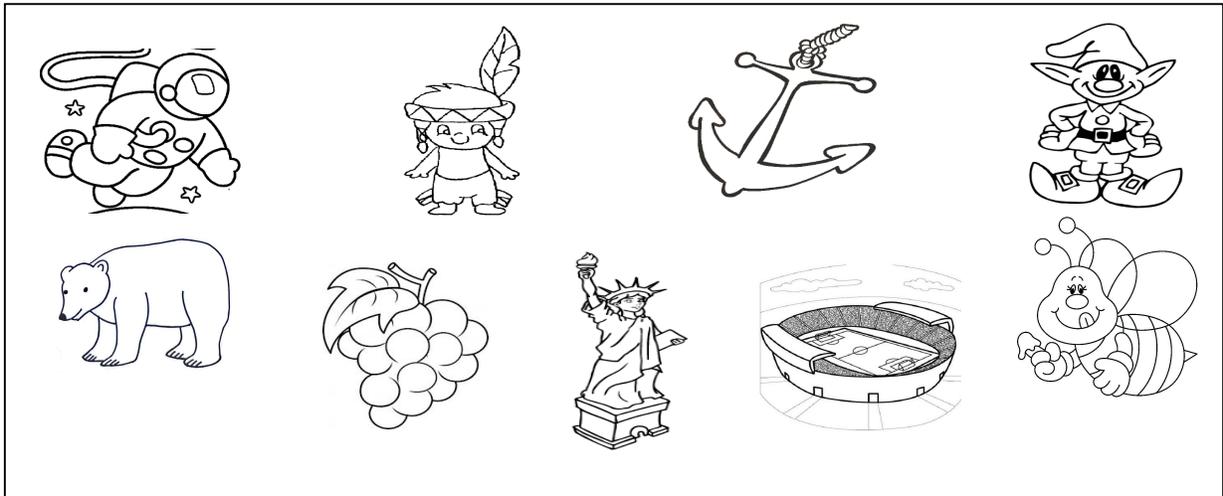


LENGUAJE ACTIVIDAD 1

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.

- Colorea de color amarillo los objetos de sonido inicial **A** y de color verde los objetos de sonido inicial **E** (abeja, astronauta, ancla, enano, estadio, estatua, indio, oso, uva)



- Colorea la vocal que corresponde al sonido inicial de cada imagen. (estrella, árbol, escoba, auto, elefante, avión)

								
<table border="1"><tr><td>e</td><td>u</td></tr></table>	e	u	<table border="1"><tr><td>a</td><td>e</td></tr></table>	a	e	<table border="1"><tr><td>e</td><td>e</td></tr></table>	e	e
e	u							
a	e							
e	e							
								
<table border="1"><tr><td>e</td><td>a</td></tr></table>	e	a	<table border="1"><tr><td>e</td><td>e</td></tr></table>	e	e	<table border="1"><tr><td>a</td><td>u</td></tr></table>	a	u
e	a							
e	e							
a	u							



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, y luego contestar las preguntas coloreando la respuesta.

La E y los elefantes

La E es entrenadora de elefantes, hoy les está dando una clase de baile. Los elefantes confunden los pasos, se pisan unos a otros y les da la risa. ¡La E les grita enfadada! ¡empezad otra vez, deprisa! ¡empezad otra vez, deprisa!

Para que los elefantes la vean mejor, la E se sube a una escalera. Pero de repente se le enreda un pie en un escalón. ¡y se cae de cabeza! ¡que mala suerte!

¡La E ha aterrizado sobre un erizo que pasaba por allí tranquilamente!

!Ay, mi espalda! Grita la E, dolorida_

¡me he clavado lo menos trescientas espinas!

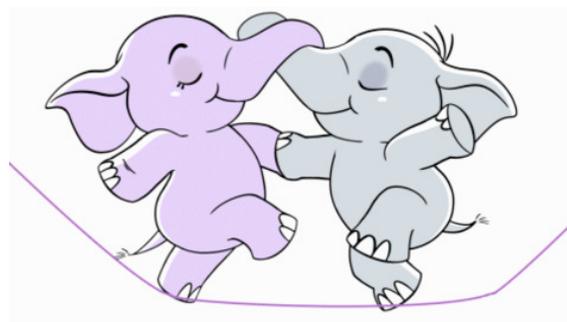
Un elefante llama al hospital y un enfermero llega enseguida

_ ¡tengo la espalda llena de espinas de erizo! _ se queja la E

!Que exagerada! Solo han sido tres _ dice el enfermero y le pone tres tiitas a la E.

La E se sube a la escalera otra vez ¡y los elefantes empiezan a bailar bien! El erizo aplaude entusiasmado y la E esta tan contenta.

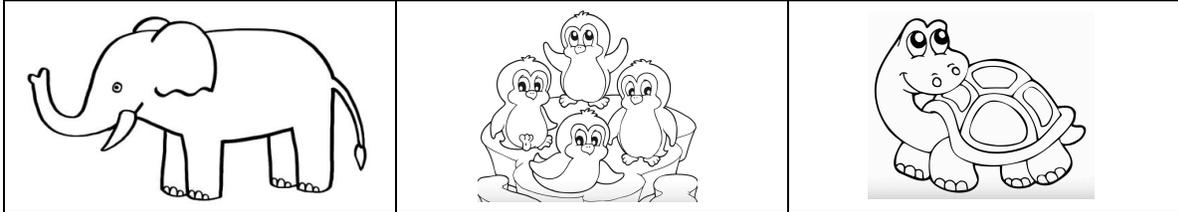
¡que el dolor se le ha olvidado!





PRE-KINDER

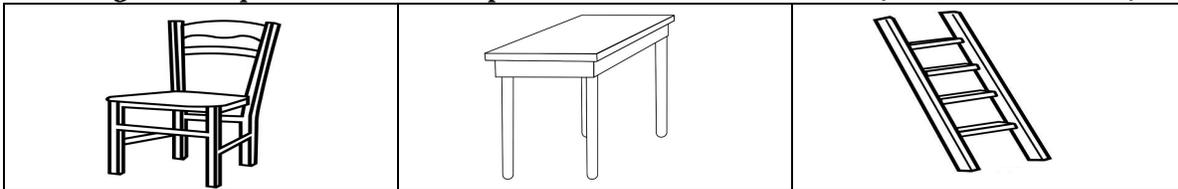
- ¿La E a quién entrenaba? (elefante, pingüino, tortuga)



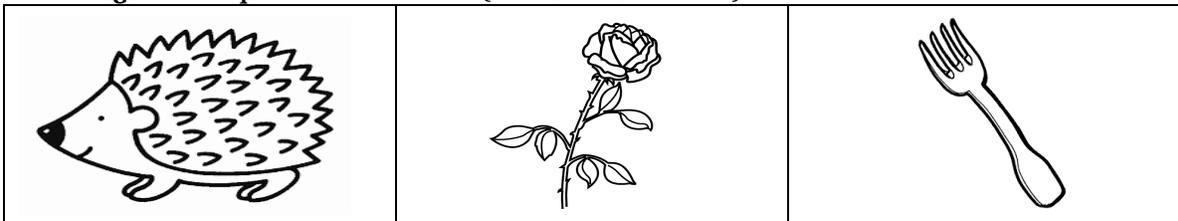
- Cuándo los elefantes confunden los pasos ¿Cómo se siente la E?
(feliz, enojada, asustada)



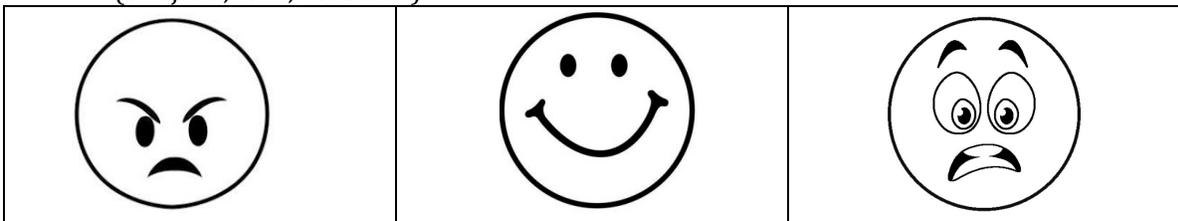
- ¿Sobre qué se sube la E para ver a los elefantes? (silla, mesa, escalera)



- ¿Sobre qué se cae la E? (erizo, rosa, tenedor)



- ¿Como se sintió la E cuando los elefantes logran bailar?
(enojada, feliz, asustada)





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: Observa con mucha atención los dibujos, colorea según corresponda (mar u océano y tierra), luego corta con tijeras y pega en el orden correcto en que sucede un tsunami o maremoto.
Repasa con lápiz grafito los trazos segmentados que forman la palabra tsunami - maremoto.

TSUNAMI - MAREMOTO

1

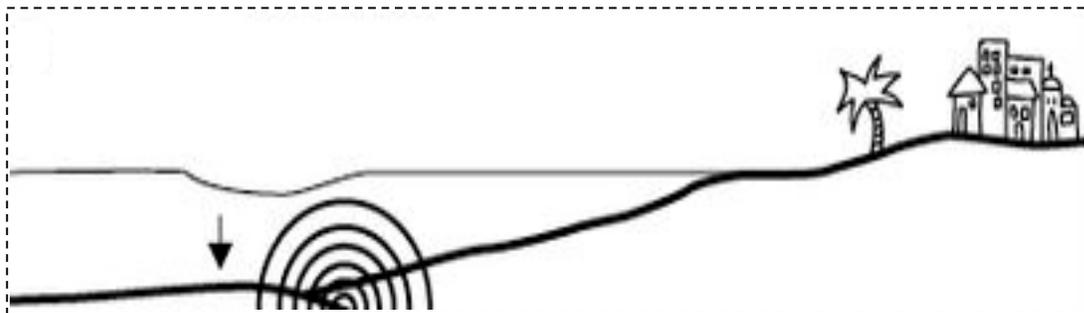
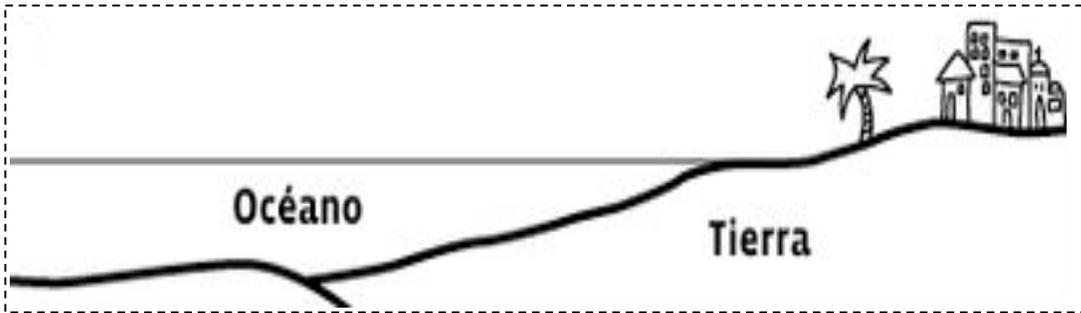
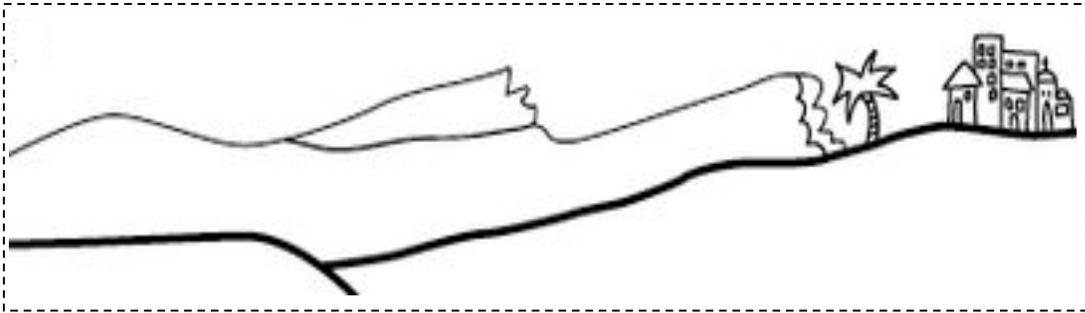
2

3



COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER



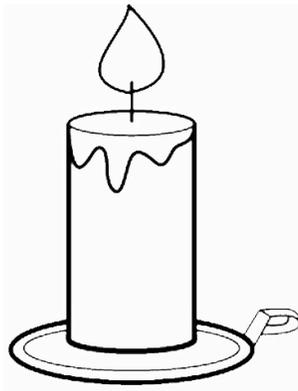
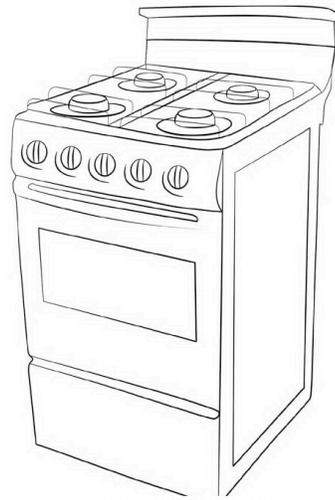
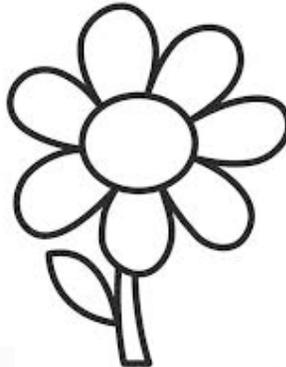


COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL ACTIVIDAD 1

5° Unidad "Siempre Seguros"

Nombre:	Fecha:
OA. (10) Comprender normas de protección y seguridad referidas a tránsito, incendios, inundaciones, sismos, y otras pertinentes a su contexto geográfico.	

I.- Prevención de incendios: Marca con una X las imágenes que al **mal utilizarlas** pueden ocasionar un incendio.





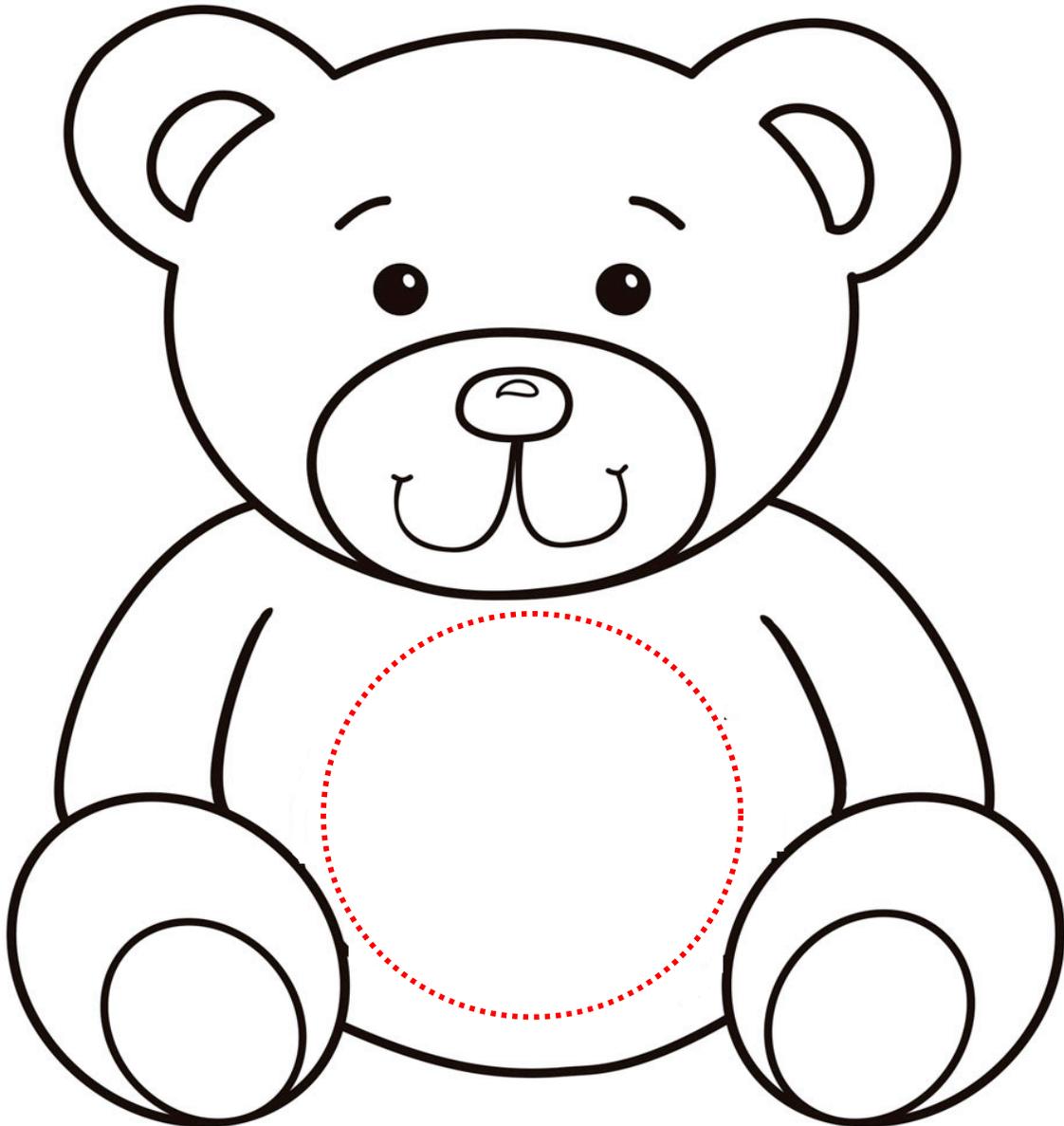
GRAFOMOTRICIDAD ACTIVIDAD 1

Nombre:

Fecha:

OA (6): Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

I.- Troquelar figuras simples: Utilizando una aguja de lana o pincho, debes troquelar el círculo de color rojo por los puntos hasta desprenderlo. Luego pega papel de colores por atrás de la imagen troquelada y colorea el oso como tu quieras.





LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SEMANA 9
PRE-KÍNDER

Asignatura	Tipo de actividad	Indicadores de evaluación	SI	NO
Palabra Mágica 1	Guía	1. Muestra interés o curiosidad por escuchar un relato.		
		2. Responde preguntas relacionadas al cuento.		
		3. Nombra los personajes del cuento.		
Palabra Mágica 2	Guía	1. Identifica y nombra la palabra mágica del cuento.		
		2. Comenta el concepto de la palabra mágica junto a su familia.		
		3. Comprende el concepto de la palabra mágica.		
Palabra Mágica 3	Guía	1. Grafica la palabra mágica con lápiz grafito respetando contornos.		
		2. Grafica la palabra mágica con lápiz scripto respetando contornos.		
Palabra Mágica 4	Guía	1. Reconoce palabra mágica en letra imprenta y manuscrita.		
		2. Colorea respetando contornos.		
Palabra Mágica 5	Guía	1. Juega a leer la palabra mágica.		
		2. Grafica con lápiz scripto la palabra mágica.		
		3. Crea tarjeta de la palabra mágica, utilizando material a elección.		
Matemáticas 1	Guía	1 Cuenta de 1 al 10 de manera secuenciada y sin saltarse números.		
		2. Completa la secuencia numérica.		
Matemáticas 2	Guía	1. Nombra las semejanzas y diferencias de las imágenes.		
		2. Es capaz de ordenar las imágenes en relación a un criterio (tamaño)		
Matemáticas 3	Guía	1. Rellena el número 4 respetando los contornos.		
		2. Asocia número con cantidad.		
		3. Cuenta de 1 al 4 sin saltarse ningún número.		
Lenguaje verbal 1	Libro Caligrafix Pag 94	1. Repasa los trazos con dedo índice		
		2. Sigue las líneas segmentada de izquierda a derecha		
		3. Cada letra la realiza sin levantar el lápiz		
Lenguaje verbal 2	Libro Caligrafix Pag 95-96	1. Repasa los trazos con dedo índice		
		2. Sigue las líneas segmentada de izquierda a derecha		
		3. Cada letra la realiza sin levantar el lápiz		
Lenguaje verbal 3	Guía	1. Identifica los objetos de sonido inicial A		
		2. Identifica los objetos de sonido inicial E		
		3. Reconoce la vocal de cada objeto		
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/video	1. Observa, a sugerencia del adulto, producciones artísticas visuales y realiza sencillas descripciones de lo observado.		
Garfomotricidad 1	Guía	1. Realiza movimientos motrices finos (dedos) al utilizar instrumento punzante (aguja o pincho) para troquelar figuras simples.		
Garfomotricidad 2	Libro Caligrafix pág 19 y 20	1. Realiza trazos simples (rectos y curvos), sin levantar el lápiz y respetando direccionalidad (izquierda a derecha)		
CESC 1	Guía	1. Menciona acciones que debe realizar para protección y seguridad ante incendios.		
EEN 1	Guía	1.- Verbaliza que es un maremoto o tsunami		
		2.- Verbaliza como se forma un maremoto o tsunami		
		3.- Verbaliza al menos 2 acciones a realizar ante un maremoto o tsunami		



PRE-KINDER

Corporalidad y Movimiento 1	Sin guía	1.- Participa del baile inicial		
		2.- Realiza al menos 5 movimientos diferentes de animales		
		3.- Mantiene el equilibrio por 3 segundos al menos en 1 postura que implique pararse en un pie.		
Corporalidad y Movimiento 2	Origami	1. Realiza movimientos motrices finos (dedos) cada vez más precisos al manipular técnica de plegados		