



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. ¿Cómo es la I la princesita? ¿Cuánto come? ¿Cómo se pasa el día? ¿Qué le gusta hacer? ¿Sabes qué significa la palabra travesuras?

I LA PRINCESITA



I La princesita es la persona más delgada de la familia real. Come muy poquito, por eso esta así. Se pasa el día llorando y de mal humor. Sólo le gusta jugar con su iguana y con su hermano, con el que siempre esta haciendo travesuras.





PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 2

Nombre:

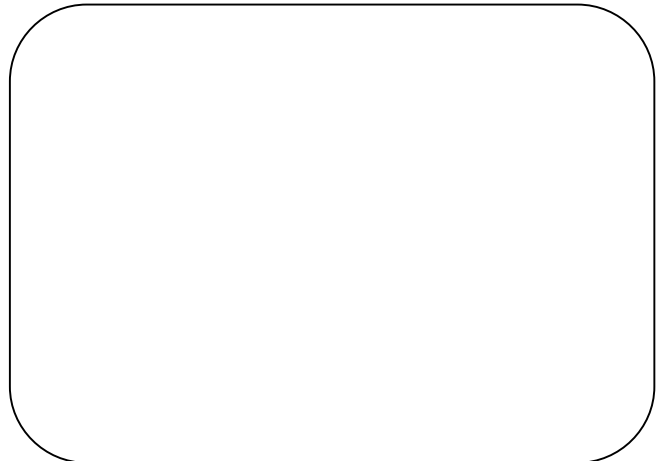
Fecha:

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.

Travesuras: acción producida por un niño o niña para divertirse.

2.- Dibuja una travesura que hayas realizado.





PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 3

Nombre:

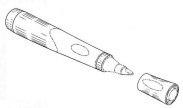
Fecha:

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.



TRAVESURAS



TRAVESURAS



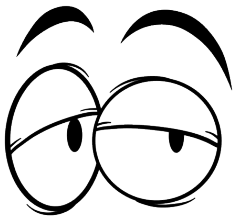
PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 4.1

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



Travesuras

Mamá

Travesuras



COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER

PALABRA MÁGICA ACTIVIDAD 4.2

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 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.



Travesuras





LENGUAJE ACTIVIDAD 1

Nombre:

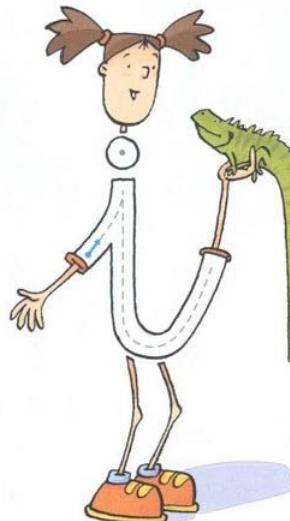
Fecha:

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 **I** del cuento, colorar la princesita **I** y luego contestar las preguntas coloreando la respuesta.

LA PRINCESITA I

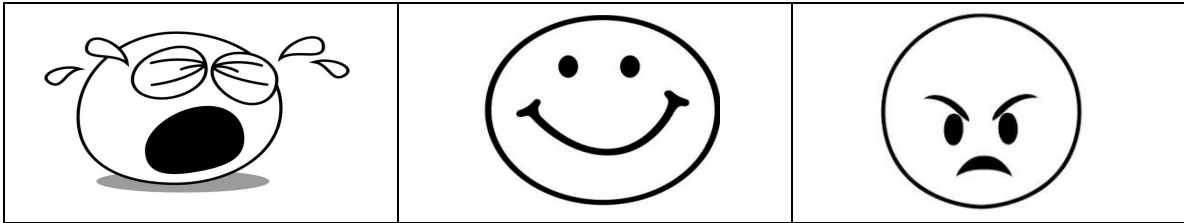
La princesita **I** es la persona más delgada de la familia real. Come muy poquito, por eso esta así. Se pasa el día llorando y de mal humor. Sólo le gusta jugar con su iguana y con su hermano, con el que siempre está haciendo travesuras.



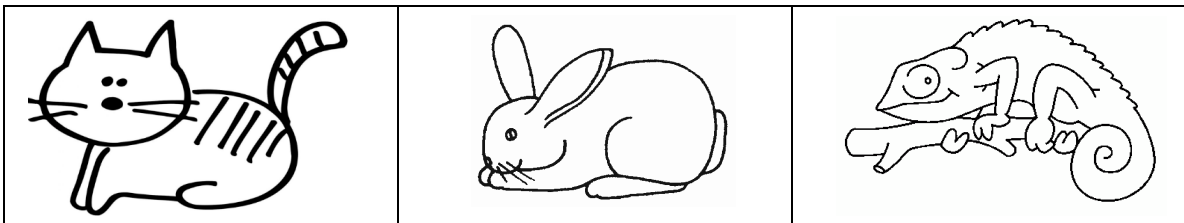


PRE-KINDER

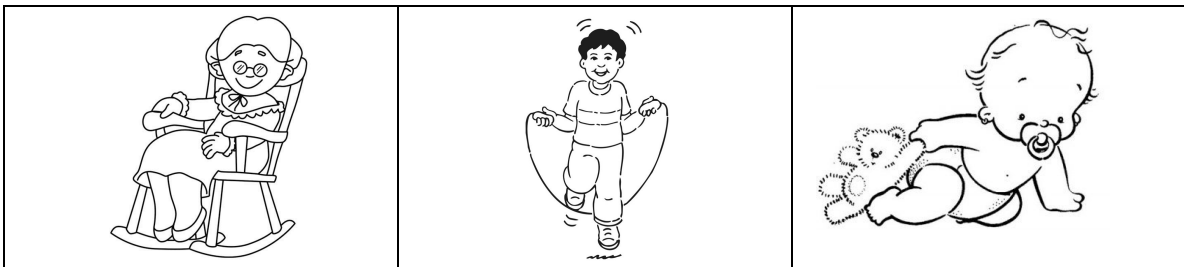
- La princesita I, todo el día (llora, feliz, enojada)



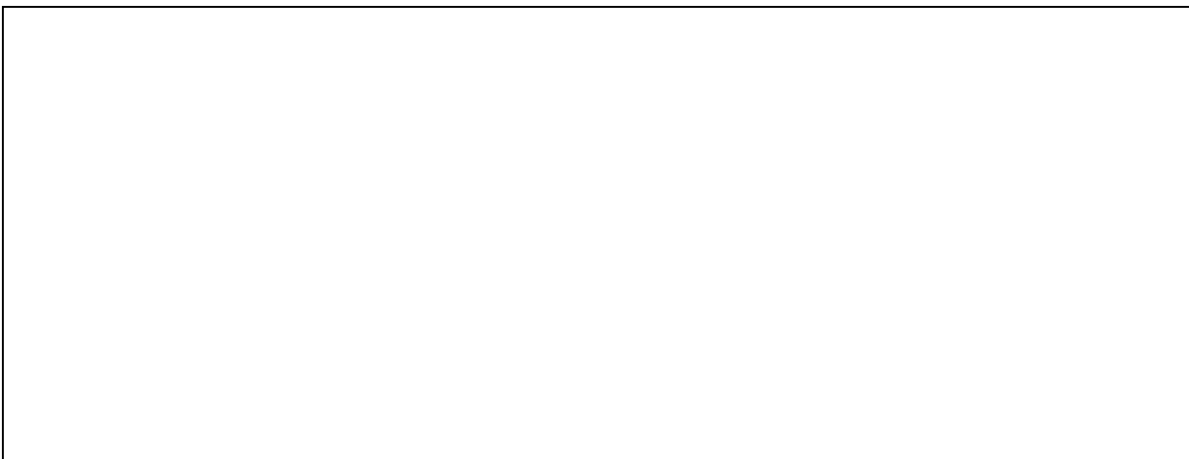
- ¿Con que le gusta jugar a La princesita I? (gato, conejo, iguana)



- ¿Con quién hace travesuras La princesita I? (abuela, hermano, bebe)



- Dibujar a LA PRINCESITA I





EXPLORACIÓN DEL ENOTORNO NATURAL ACTIVIDAD 1

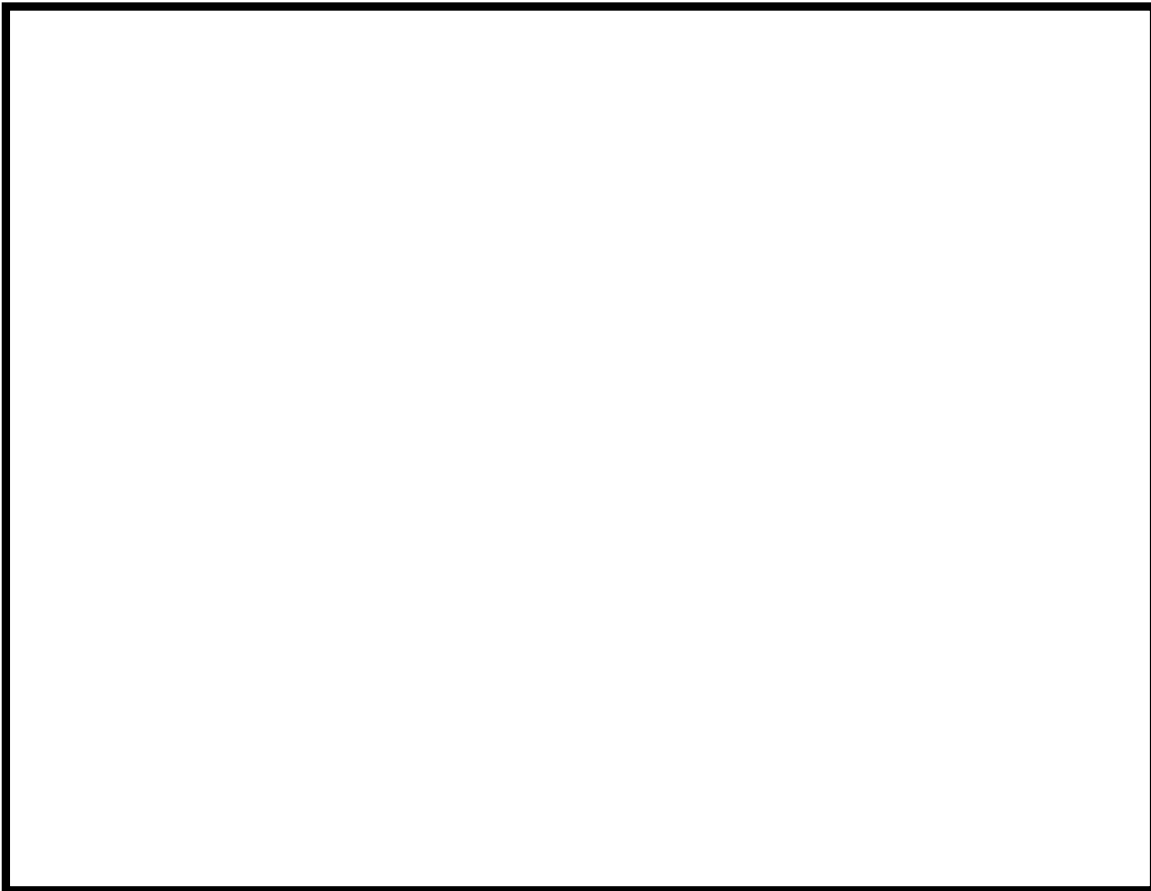
Nombre:	Fecha:
---------	--------

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 el dibujo de la hoja número 2.
- Colorea con lápices de madera el dibujo.
- Repasa con lápiz grafito los trazos segmentados que forman la palabra aluvión.
- Corta con tijeras por las líneas segmentadas el dibujo de la segunda hoja y pega en la primera armando el rompecabezas de manera correcta.

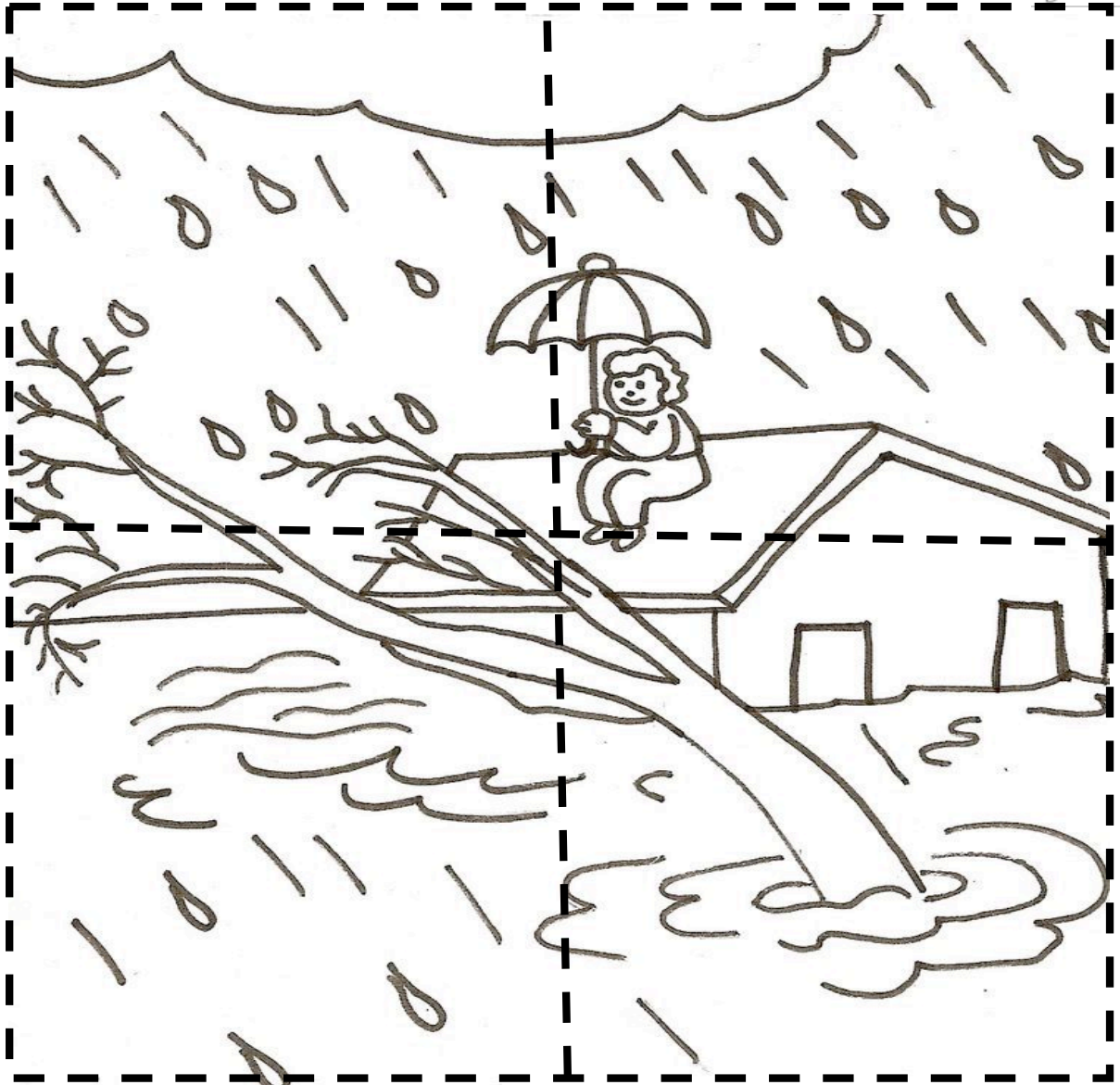
ALUVION





COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER





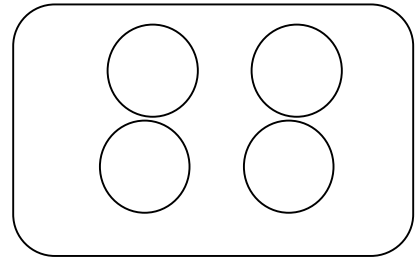
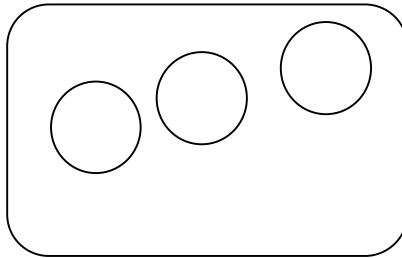
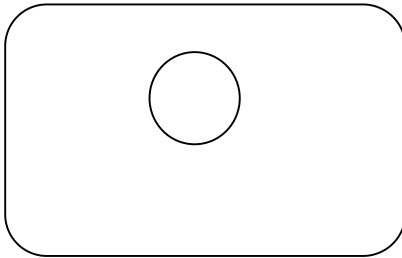
MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 1

Nombre:

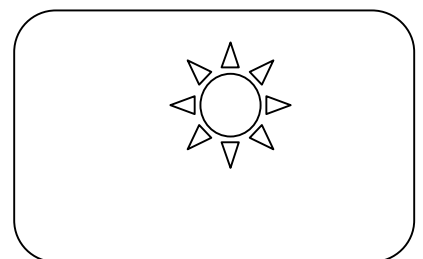
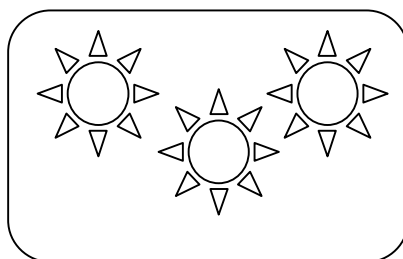
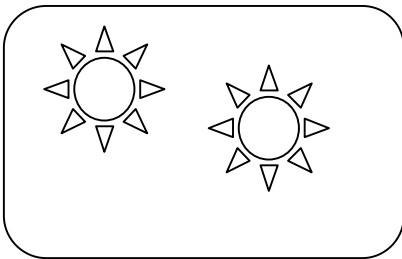
Fecha:

OA (4): Emplear cuantificadores, tales como: más que, menos que, igual que, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

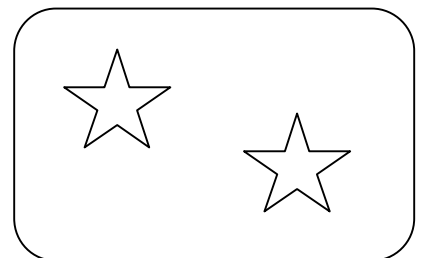
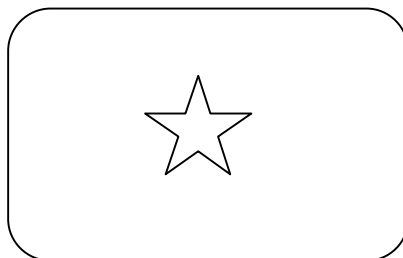
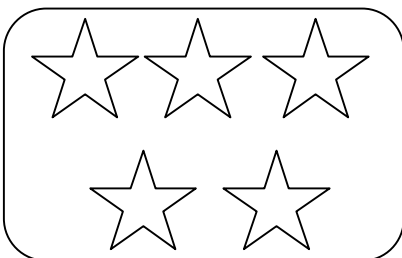
1.- Tacha, cuenta y colorea donde hay más círculos.



2.- Tacha, cuenta y colorea donde hay más soles.



3.- Tacha, cuenta y colorea donde hay más estrellas.





MATEMÁTICAS ACTIVIDAD 2

Nombre:

Fecha:

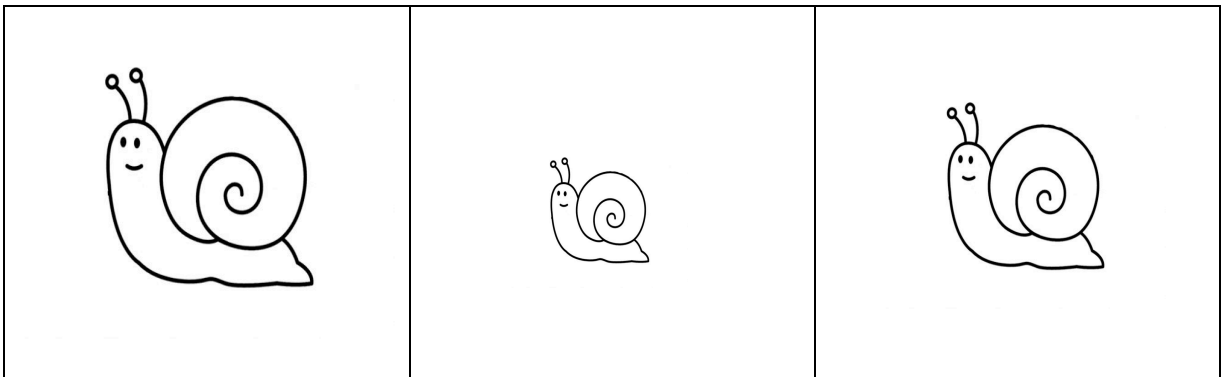
OA (2) Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otras) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

1.- Recorta orden y pega el caracol del más grande al más pequeño.

--	--	--



.....





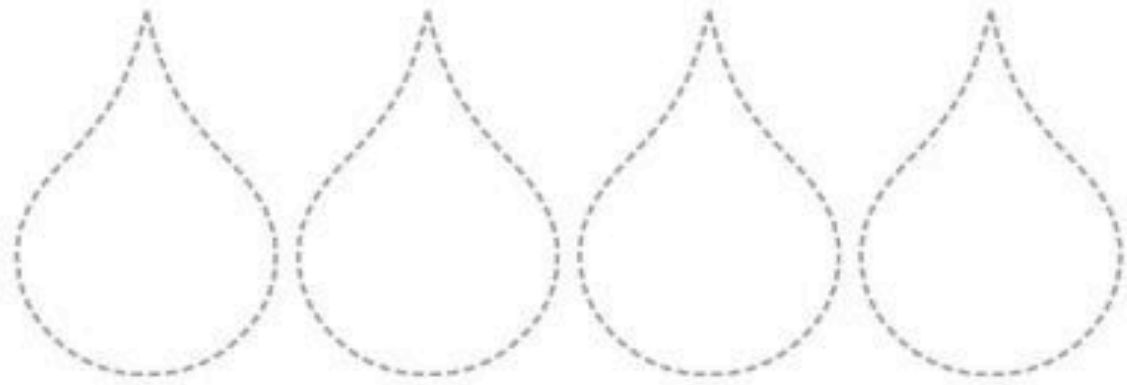
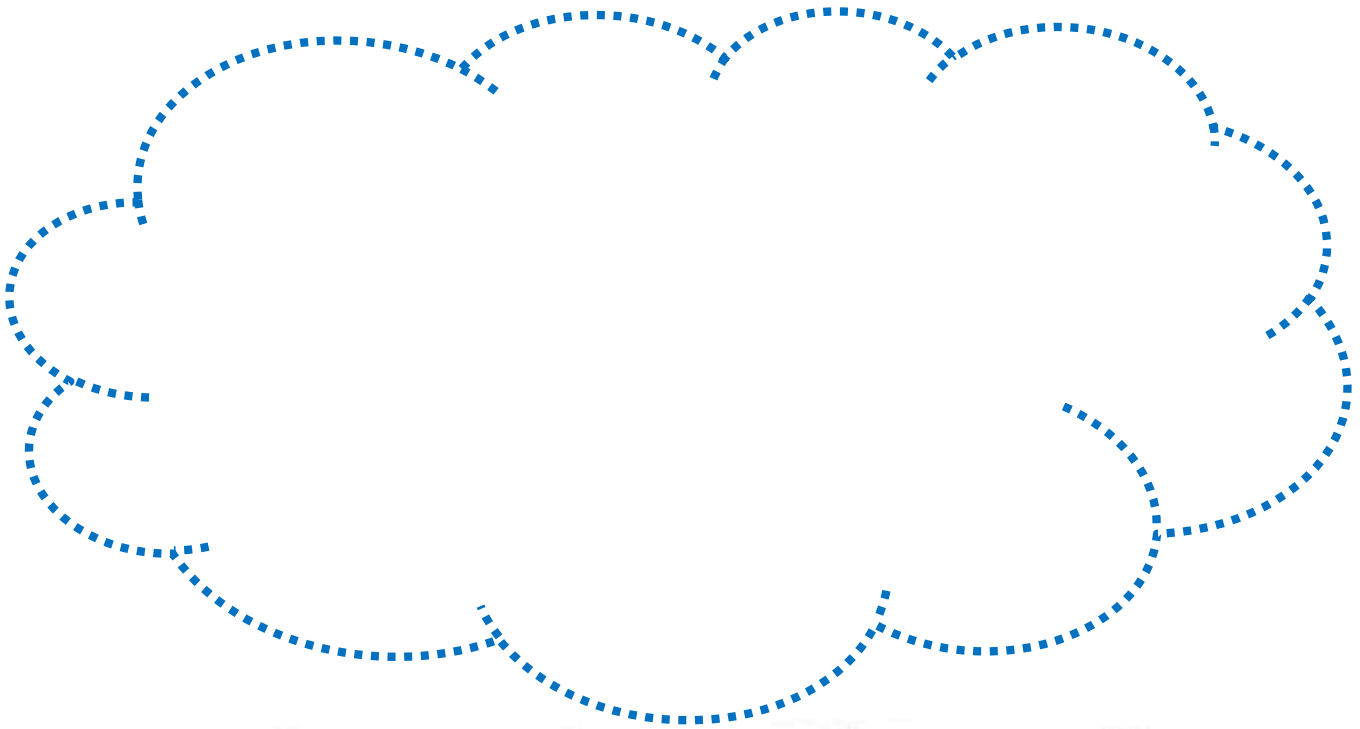
GRAFOMOTRICIDAD ACTIVIDAD

Nombre:

Fecha:

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

I.- Troquelar figuras complejas: Utilizando una aguja de lana o pincho, debes troquelar por el contorno hasta desprender la nube, las gotas de agua y armar tu móvil del invierno.





LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR SEMANA 13
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.		
		3. Juega a leer la palabra mágica.		
		4. Grafica con lápiz scripto la palabra mágica.		
		5. Crea tarjeta de la palabra mágica, utilizando material a elección.		
Matemáticas 1	Guía	1 Tacha y cuenta elementos.		
		2. Compara cantidades utilizando el cuantificador “más que”.		
		3. Colorea el grupo donde se encuentran más elementos.		
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).		
Lenguaje verbal 1	Libro Caligrafix Pag 100	1. Indica al menos 3 elementos que comienzan con la vocal I.		
		2. Señala al menos una 1 vocal minúscula.		
		3. Señala al menos una 1 vocal mayúscula .		
Lenguaje verbal 2	Libro Caligrafix Pag 67	1. Identifica al menos 3 imágenes que corresponde a los versos.		
		2. Sigue instrucciones al momento de colorar la imagen correcta.		
		3. Colorea las imágenes sin salirse del margen.		
Lenguaje verbal 3	Guía	1. Escucha y comprende texto.		
		2. Identifica vocales E en texto.		
		3. Responde preguntas del texto.		
Lenguaje artístico 1	Sin guía/video	1. Responde preguntas sobre características de producciones escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo) que observa a través de medios audiovisuales.		
Grafomotricidad 1	Guía	1. Realiza movimientos motrices finos (dedos) al utilizar instrumento punzante (aguja o pincho) para troquelar figuras complejas.		
Grafomotricidad 2	Libro Caligrafix pág. 22,23	1. Realiza trazos más complejos (rectos y curvos), sin levantar el lápiz y respetando direccionalidad (izquierda a derecha).		
CESE 1	Sin guía/video	1. Menciona al menos 3 maneras de seguridad que debe tener el peatón en la vía pública.		
EEN 1	Guía	1. Verbaliza que es un aluvión.		
		2. Verbaliza como se forma un aluvión.		
		3. Verbaliza al menos 2 acciones a realizar ante un aluvión.		
Corporalidad y Movimiento 1	Sin guía	1. Participa del juego.		
		2. Realiza al menos 4 posturas diferentes.		
		3. Mantiene el equilibrio por 3 segundos al menos en 2 posturas que impliquen poca estabilidad.		
Identidad y Autonomía	Masa PlayDoh	1. Menciona los pasos que utilizó antes/durante/después para realizar la masa PlayDoh.		



COLEGIO
SAN CARLOS
QUILICURA

PRE-KINDER