

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.

Orientación a padres: se sugiere buscar un lugar tranquilo, en silencio y libre de distracciones tecnológicas para ponerse a trabajar. Sentarse en una silla cómoda con los materiales a utilizar. Para comenzar, se les preguntará: ¿Recuerdas qué consonantes hemos aprendido? ¿Te acuerdas cuál fue la última? ¿Te gustaría aprender una consonante nueva? ¿Te imaginas cuál puede ser? Se les dirá que se les dará una pista, que esta consonante suena como el sonido de una serpiente, se les preguntará: ¿Sabes cómo hace el sonido una serpiente? Les contarán que si, es la consonante S, y que suena "ssssssssssssss" hacerlo largo y pronunciado. Y les preguntarán: ¿Sabes cómo se escribe? ¿Quieres aprender? ¿Tu nombre y apellido tienen la consonante S?. A continuación se les invitará a ver el siguiente video elaborado por una educadora del nivel, donde podrán aprender más sobre esta consonante <https://youtu.be/CuTTXUrkUE4> Luego, se les invitará a abrir el **libro caligrafix en las página 122**, donde deberán pintar las consonantes S, cómo se escriben y cómo se leen, y después encerrar los dibujos que comiencen con esa consonante.

Actividad 1: Conocer la consonante S, e identificar sonido inicial de algunas palabras.



		Si	No
Lenguaje 1	1. Identifica, pintando la consonante aprendida (S)		
	2. Identifica, encerrando los objetos que comienzan con la consonante (S).		

LENGUAJE ACTIVIDAD 2

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.

Orientación a padres: se sugiere buscar un lugar tranquilo, en silencio y libre de distracciones tecnológicas para ponerse a trabajar. Sentarse en una silla cómoda con los materiales a utilizar. Para comenzar, se les preguntará: ¿Recuerdas qué consonantes vimos el lunes? ¿Te acuerdas cómo sonaba? ¿Recuerdas alguna palabra que comience con la consonante S? Lego, si desean, puede volver a ver el video de la clase anterior. Link <https://youtu.be/CuTTXUrKUE4> A continuación se les explicará a los niños/as en qué consiste la actividad. Deberán hacer un barrido por la casa, buscando objetos que comiencen con la consonante S, como por ejemplo: "sábanas, sillón, silla, sombrero, sonajero, sobre, sartén, sal, salsa, secador, silbato" entre otros. Si alguno de los niños/as menciona alguna palabra que comience con "C" explicarles que si bien tienen el mismo sonido inicial, se escriben diferente, no decirles que está mal, sólo que no comienzan con la misma consonante. Luego de este barrido, se les proporcionarle a los niños/as diarios y revistas, donde ellos mismos deberán buscar palabras que comiencen con la consonante S y pegarlos en su cuaderno rojo de lenguaje. Al finalizar les preguntarán: ¿Te costó encontrar objetos que comiencen con esta consonante? ¿Se te ocurre otra palabra que comience con S?

Actividad 2: Barrido por la casa, buscar en diarios y revistas objetos que comiencen con consonante S y pegarlos en el cuaderno de lenguaje. SIN GUÍA DE TRABAJO.



Google Classroom

		Si	No
Lenguaje 2	1. Menciona objetos del hogar que comiencen con la consonante S.		
	2. Recorta en diarios y revistas objetos que comienzan con consonante S.		
	3. Descubre objetos nuevos que comiencen con consonante S.		

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.

Orientación a padres: se sugiere buscar un lugar tranquilo, en silencio y libre de distracciones tecnológicas para ponerse a trabajar. Sentarse en una silla cómoda con los materiales a utilizar. Para comenzar, se explicará a los niños/as que continuaremos trabajando con una palabra de las que estamos viendo, esta palabra será "silla" y la trabajaremos de diferentes maneras: con sus letras, sílabas y escritura de la palabra. Se les mostrará la guía N3 y se le explicará que primero pasaremos nuestro dedo índice por toda la palabra (donde está la estrella) después la separaremos letra por letra (donde está la carita feliz), luego en sílabas, donde está el triángulo (de la manera que ellos quieran hacer, aplaudiendo o utilizando su cuerpo) y finalmente, donde está el lápiz, la escribiremos 2 veces en el espacio dado, explicando que deberán escribir en la cuadrícula del medio, ocupando una letra por cuadradito. Al finalizar, hará preguntas como: ¿Te costó hacer esta actividad? ¿Qué fue lo que más te costó? ¿Te fue difícil o fácil hacerlo? ¿Te gustaría aprender a escribir más palabras? ¿Cómo cuáles? Ojalá poder registrar sus respuestas en el cuaderno rojo, colocando la fecha y la actividad realizada.

Actividad 3: Método fonético, palabra SILLA, guía N3.

 Repasa con tu dedo índice por encima de la palabra silla, comenzando por la letra "s".

 Escribe cada letra de la palabra "silla" en los cuadrados dados.

 Separa en sílabas (con aplausos, partes de tu cuerpo) y escribe cada sílaba en los rectángulos.

 Escribe una vez la palabra "silla".



silla

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.

Orientación a padres: se sugiere buscar un lugar tranquilo, en silencio y libre de distracciones tecnológicas para ponerse a trabajar. Sentarse en una silla cómoda con los materiales a utilizar. Para comenzar, se les contará a los niños/as, que como todas las semanas leeremos un texto, y que esta semana, estamos viendo el tema de los "Animales de Chile". Les preguntarán: ¿De qué crees que se tratará el que vamos a leer ahora? Mostrarles la guía N4. Preguntarles: ¿De qué crees que se tratará? ¿Quién será el o los personajes? ¿Quieres que lo leamos? Comenzar a leerlo lento y pausado. Leerlo nuevamente de ser necesario para contestar las preguntas a continuación. Después de leerlo, preguntarles: ¿Adivinaste de qué se iba a tratar el cuento? ¿Te gustó? ¿De qué se trataba? ¿Cuál era el personaje principal del cuento? ¿Cuál fue la parte del cuento que más te gustó? ¿Qué le ocurrió al huemul? ¿Cómo lo ayudó el Cóndor?. Luego, leer las preguntas que aparecen en la guía N4 y dar espacio para que responda y marque sus respuestas.

Actividad 4: Comprensión de lectura con la consonante S y animales, "El Cóndor y el Huemul".

1. Lee atentamente el cuento a continuación.
2. Encierra en un círculo las consonantes **S** que encuentres.

El cóndor y el huemul

Autor **Waldo Yamil Guerrero Cavieres**
Rancagua, Región de O'Higgins
Ilustración **Sol Rojas**

Había una vez un cóndor al que todos llamaban "Cobaldín" por su miedo a volar en la cordillera sin fin.

Sus padres intentaban enseñarle, pero él no se atrevía y se quedaba en el nido esperando compañía.

Un día, fue su amigo huemul a visitarlo y al llegar se tropezó en las rocas, cayendo al precipicio sin poder evitarlo.

Al ver a su amigo en peligro, Cobaldín abrió sus alas y se lanzó al vacío.

En el aire lo tomó y lo dejó al costado de río.

Su familia lo estaba esperando, quedando maravillados cuando éste desde el cielo llegó volando.

Cobaldín dejó de existir y paso a llamarse Valentín, ganándose el respeto y la confianza de todos al fin.

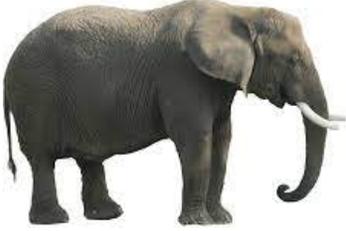


3. Responde las siguientes preguntas, encerrando en un círculo la respuesta que consideres correcta. Puedes marcar más de una respuesta.

- ¿Por qué no quería volar el cóndor, qué sentía?

		
miedo	felicidad	pena

- ¿Qué animal lo fue a visitar y tuvo un accidente en las rocas?

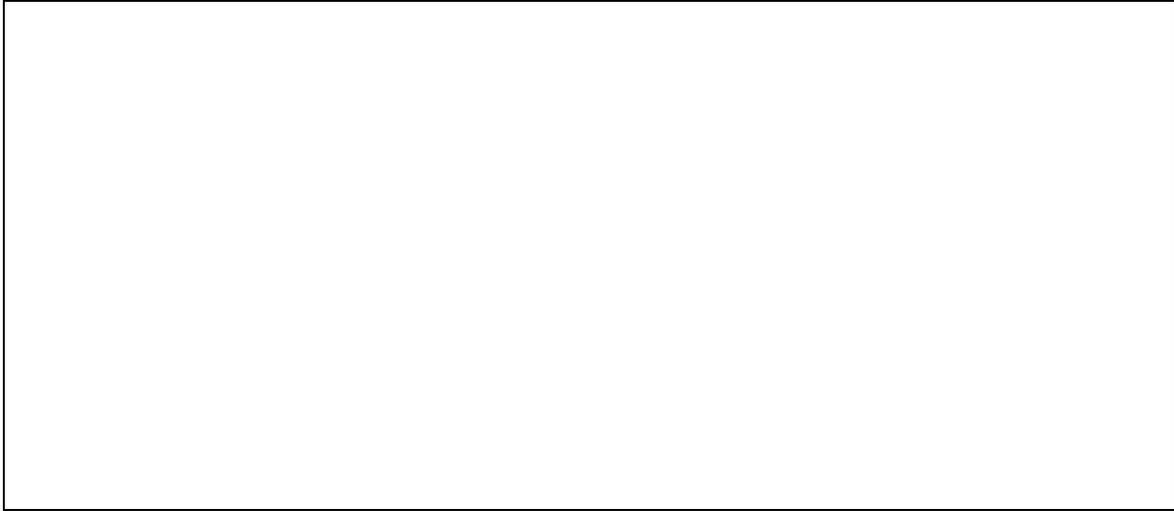
		
el elefante	el huemul	el avestruz

- ¿Qué virtud desarrolló finalmente el Cóndor, al tener que salvar a su amigo Huemul?

el respeto	la valentía	la empatía
------------	-------------	------------

KÍNDER

- Dibuja de qué otra manera podría haber terminado el cuento. Inventa otro final y dibújalo.



	Si	No
Lenguaje 4		