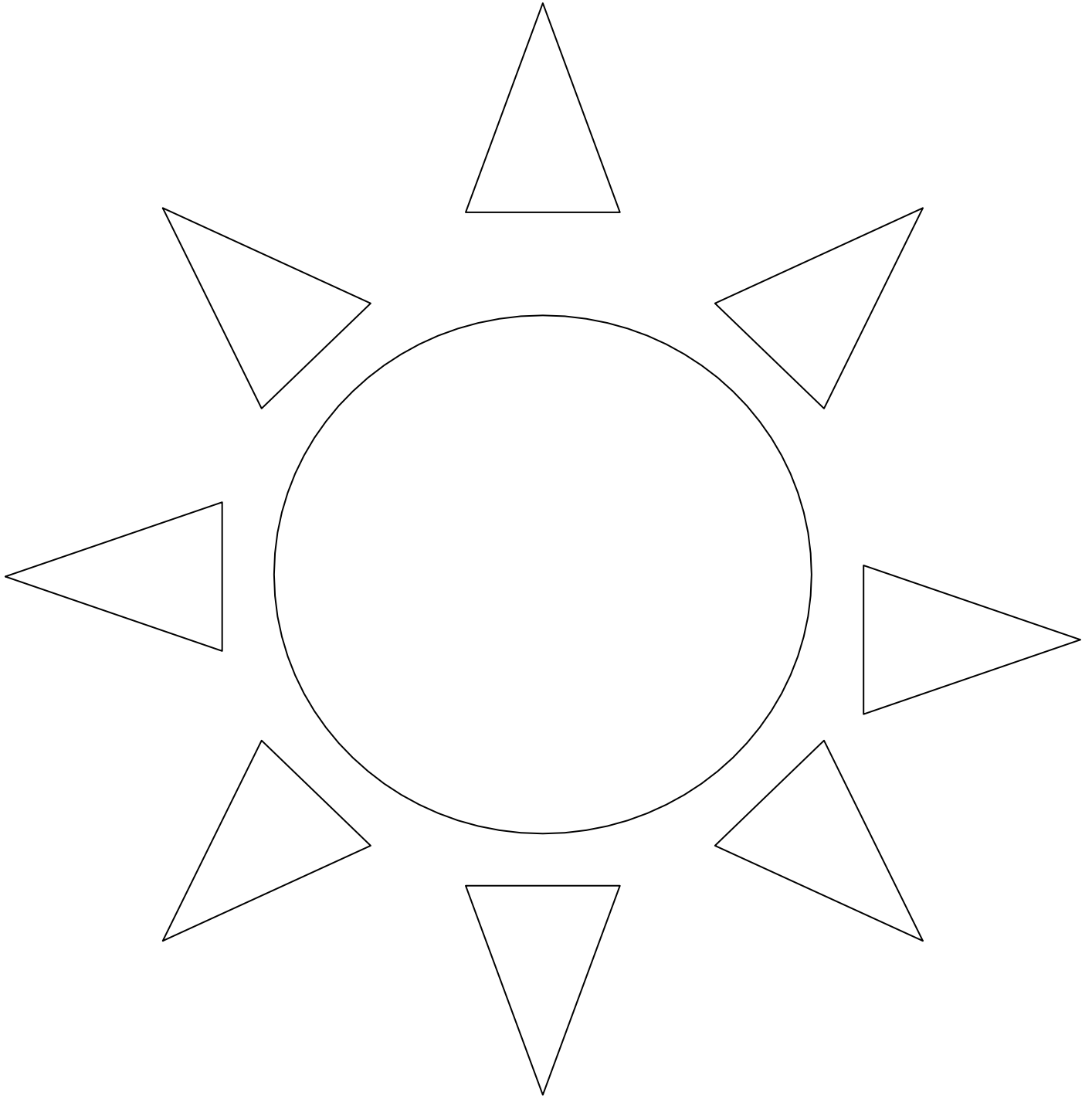




Educacional Altair
Educadoras de párvulos:
Yarela Correa
María Pamela Silva

Guía de aprendizaje PRE Kinder



Nivel Pre kínder

NOMBRE ALUMNO/A:

I. COMUNICACIÓN INTEGRAL
Lenguaje Artístico

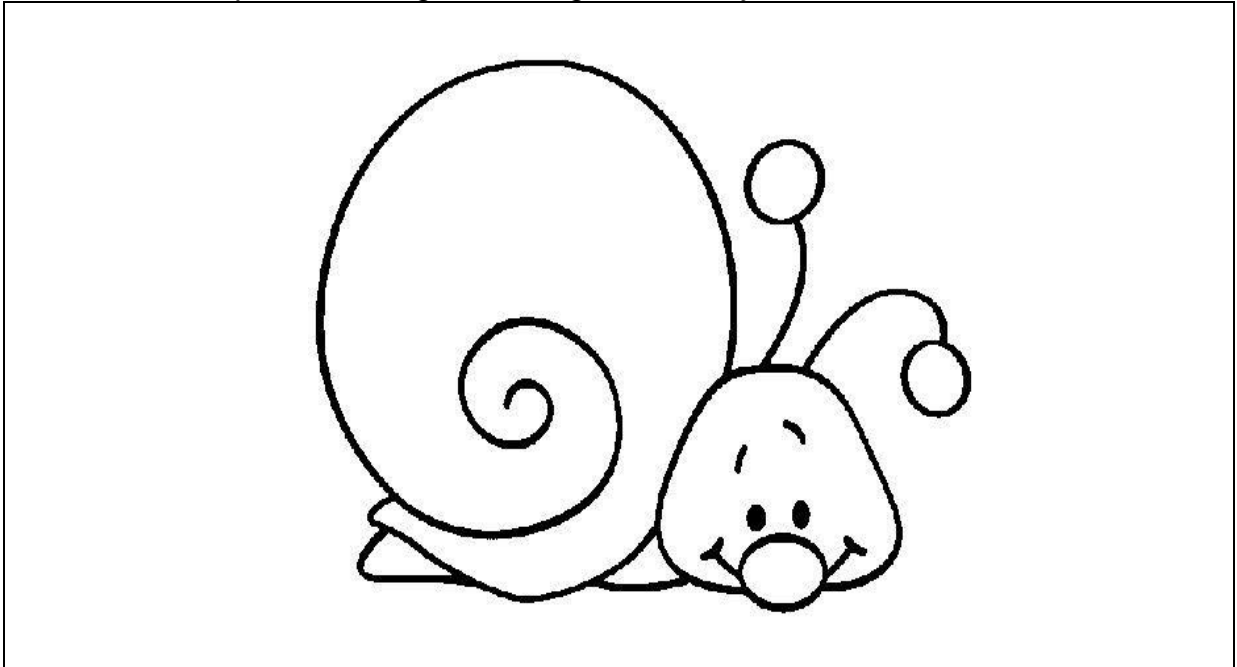
1-Dibuja a tu familia y luego decora el marco rasgando papel.



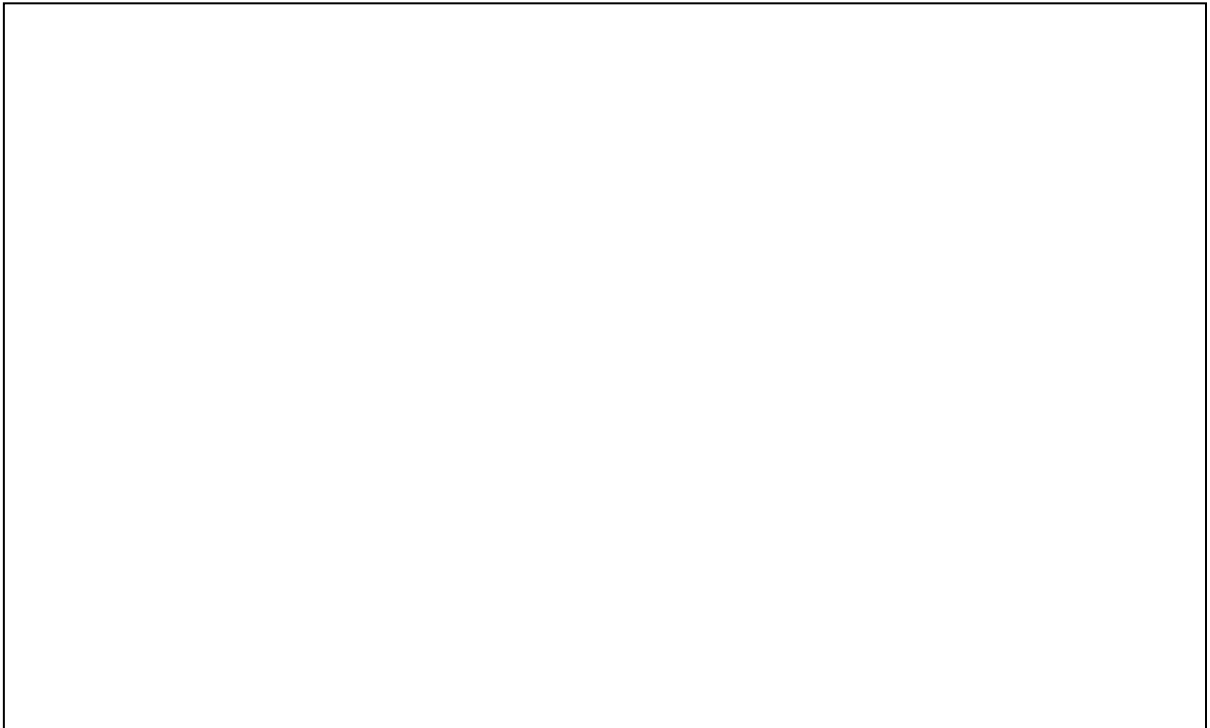
2.- Modela con plastilina una serpiente y una flor.



3.- Colorea respetando márgenes el siguiente dibujo:



4.- Plegar. Dobla el papel formando un cuadrado.



5.- Recorta y pega una imagen simple

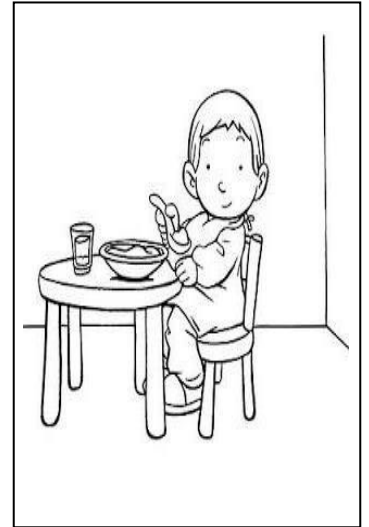


II.-COMUNICACIÓN INTEGRAL.

Lenguaje verbal

1-La Educadora leerá la frase y tú debes pintar la ilustración que corresponde.

- EL NIÑO SE TOMA LA SOPA CON SU CUCHARA



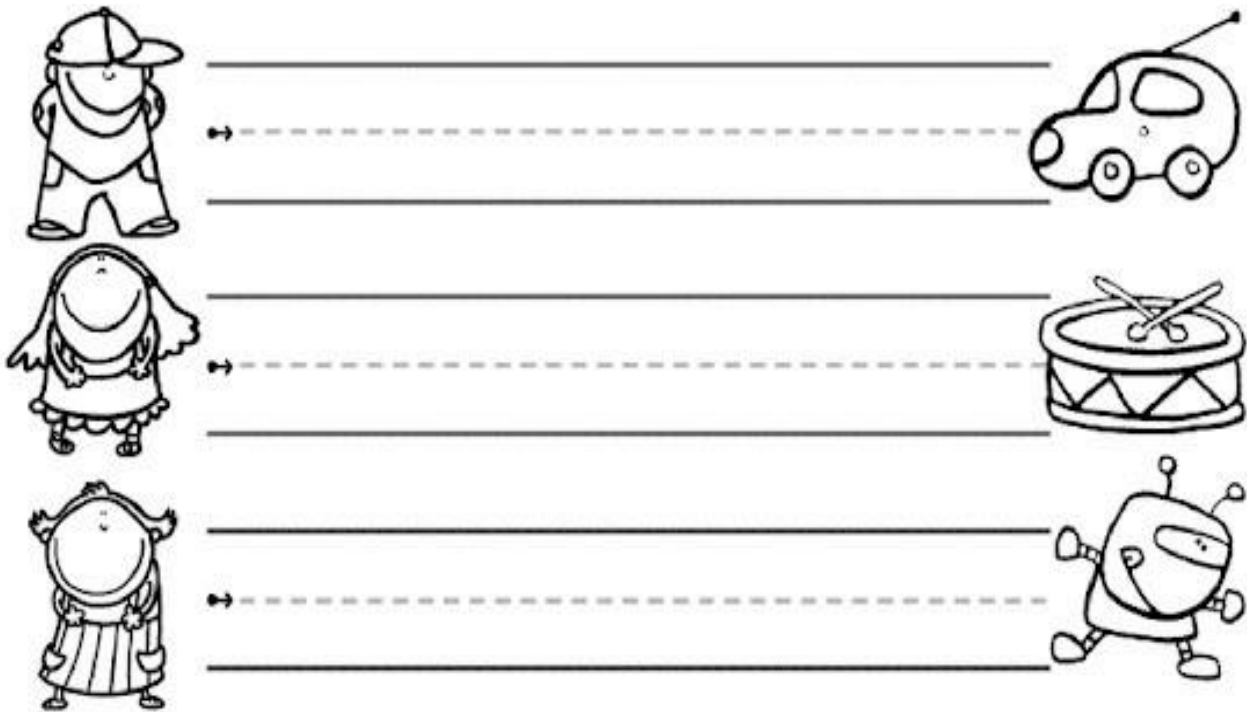
- MARÍA DESPIERTA POR LA MAÑANA



- LOS NIÑOS Y NIÑAS VAN FELICES AL COLEGIO.



2-Realizar con lápiz grafito, trazo recto



3.- Escucha con atención y responde las siguientes preguntas.

“Francisco, el campesino”

Francisco se levanta muy temprano para ayudar a regar la chacra de sus padres. Su madre ordeña la vaca mientras su padre desmaleza el huerto. Alcanza justo, a regar un potrero antes de ir a la escuela.

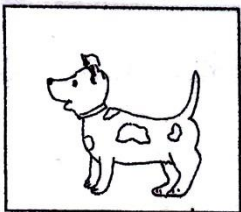
Se va alegre a clases, porque sabe que las lechugas crecen bien con el agüita del riego.

A la vuelta de clases recogerá los huevos. Como siempre, la gallina pondrá dos huevos. Sus hermanos menores, Juanita y Felipe, se los comerán felices.

Ese día están contentos en la escuela, pues ha logrado cultivar grandes repollos en un tiempo corto.

Cuando Francisco sea mayor quiere vivir en el campo para producir las más lindas y sabrosas verduras.

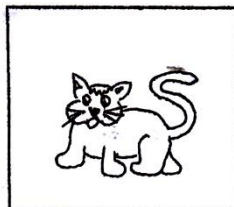
El personaje principal del cuento es:



Un perro

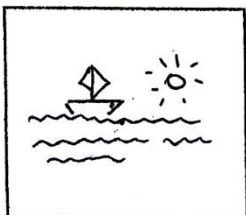


Un niño

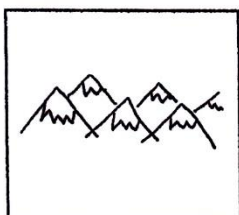


Un gato

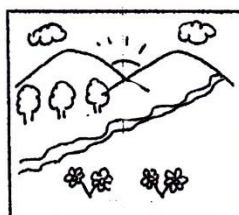
El lugar donde ocurre la historia es:



La playa

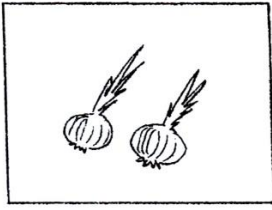


La cordillera

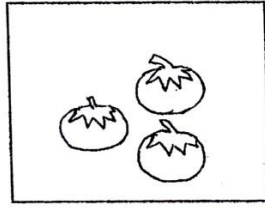


El campo

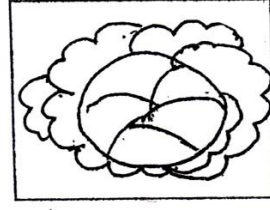
¿Qué lograron cultivar en un tiempo corto?



Cebollas



Tomates



Repollos

III.- INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO

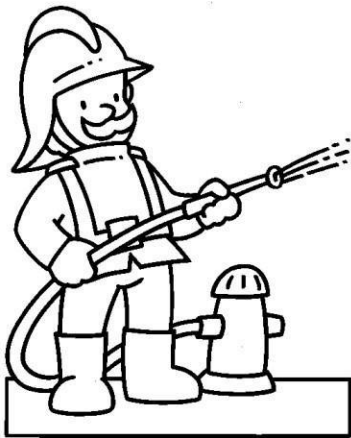
Exploración del entorno natural.

1. Identificar acciones que permiten un ambiente saludable.



Comprensión del entorno sociocultural.

1. Identifica la profesión u oficio. ¿Cuál es el nombre de estas profesiones y/o oficios?



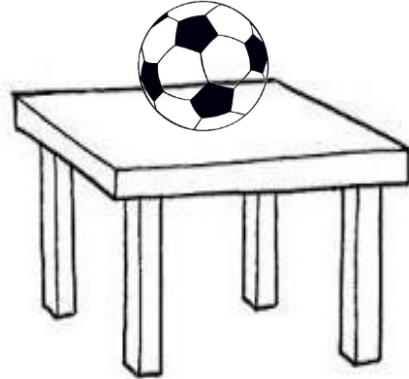
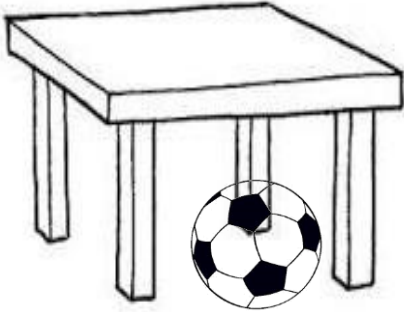




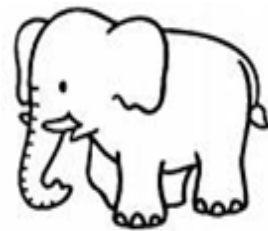
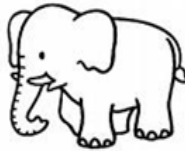
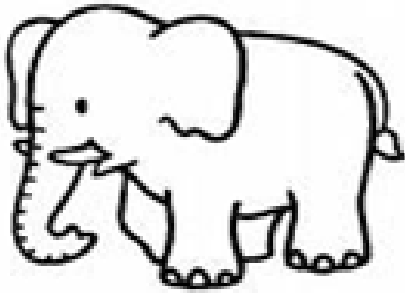
Pensamiento matemático

1- Arriba – Abajo.

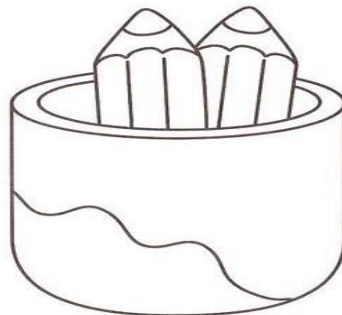
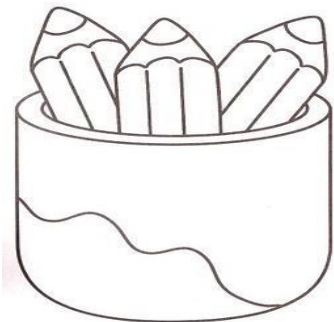
Identifica la pelota que está arriba de la mesa y colorea. Encierra en un círculo la pelota que está abajo de la mesa.



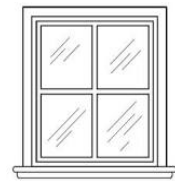
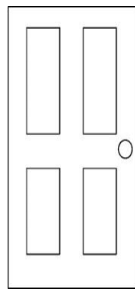
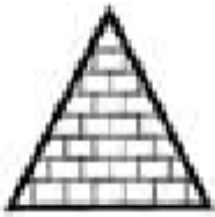
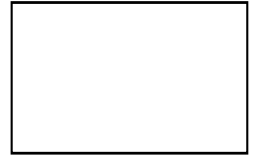
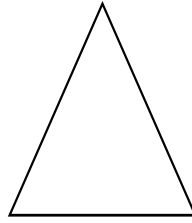
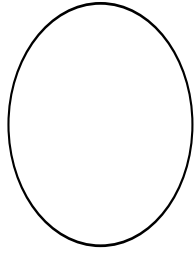
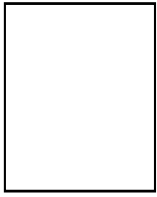
2.- Colorea sólo el elefante grande y encierra el elefante pequeño.



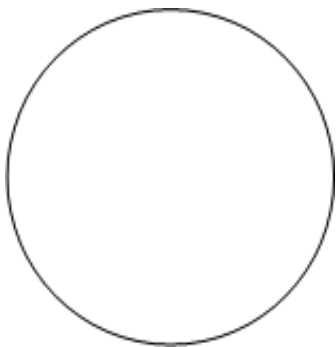
3.- Colorea el tarro que tiene más lápices.

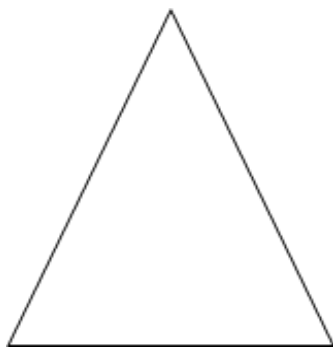


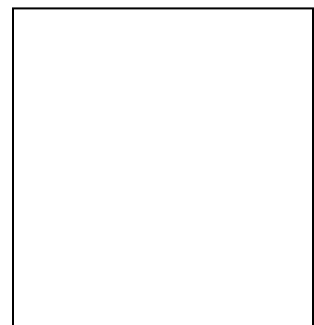
4 -Une la figura geométrica con el objeto de que corresponda.



5.- Dice el nombre de cada figura geométrica.







Día

Mes

Año

OA 8 Realizar trazos libres

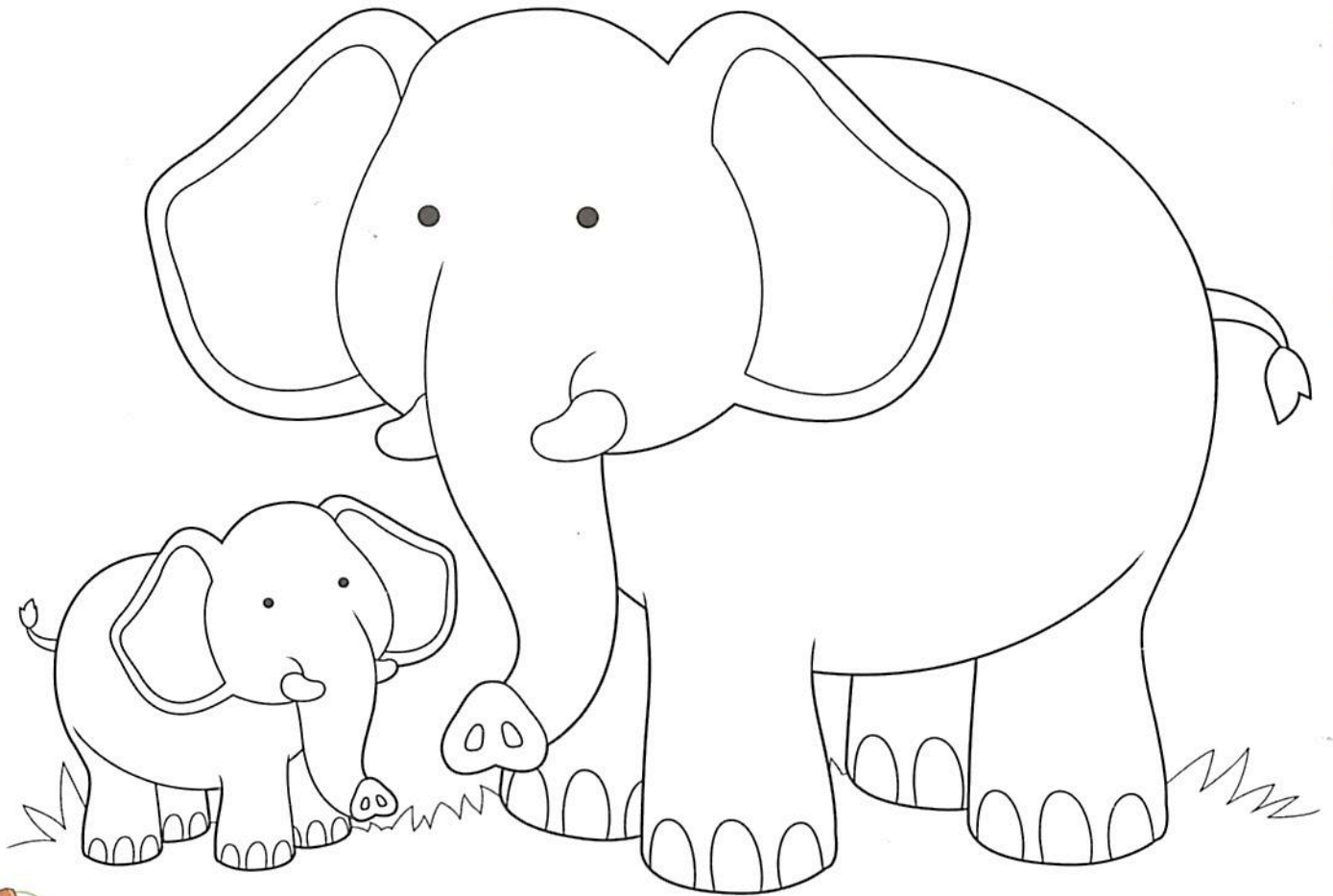
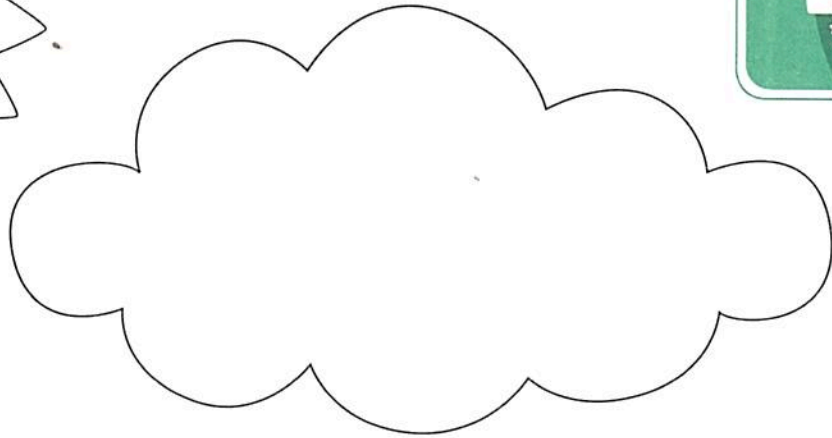
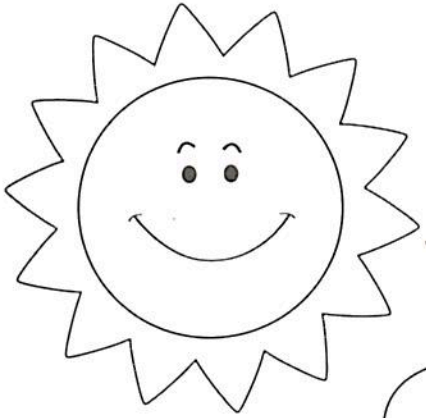


- Traza muchas líneas de colores utilizando toda la hoja.

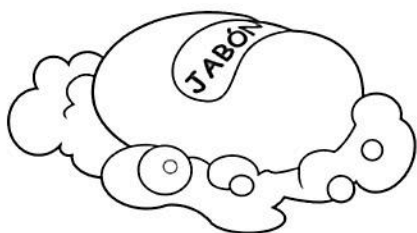
OA 6 Coordinar habilidades psicomotoras finas



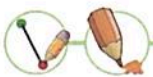
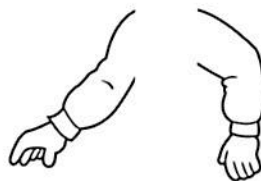
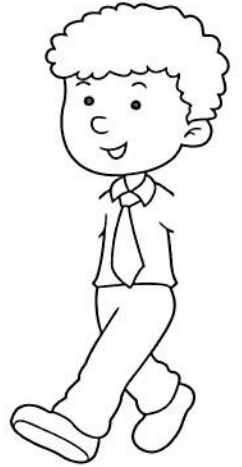
- Rasga pequeños pedazos de papel y pégalos en el conejo.
- Rellena con plastilina la zanahoria.



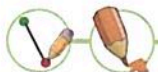
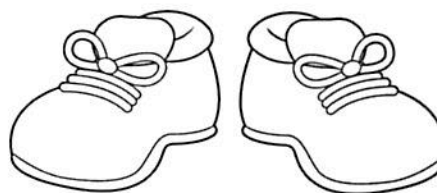
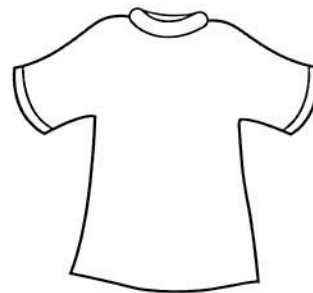
- Pinta el dibujo con tus lápices de colores favoritos.



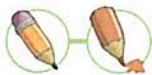
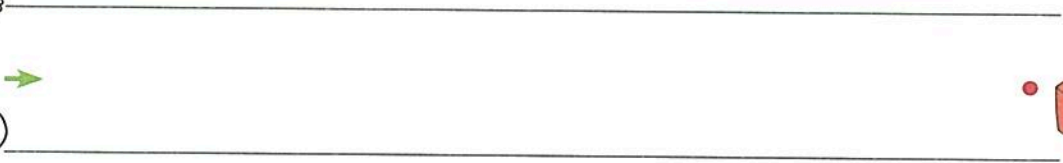
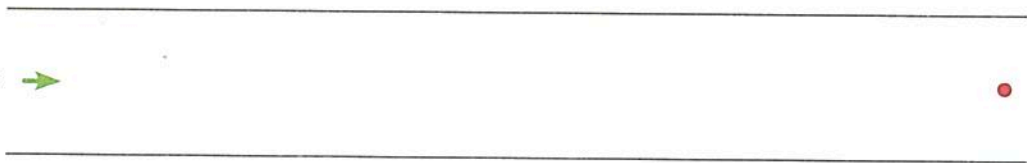
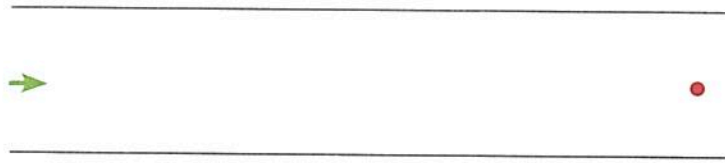
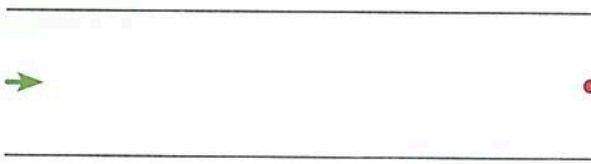
- Descubre la actividad que realiza cada niño.
- Une con una línea a cada niño con los útiles de aseo que necesita, partiendo del punto verde hasta llegar al rojo.
- Pinta los dibujos.



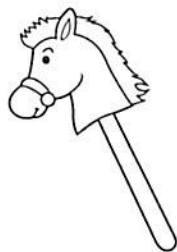
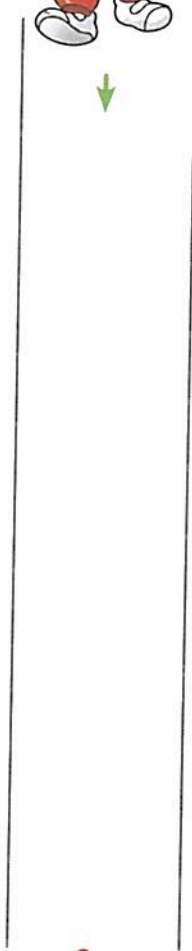
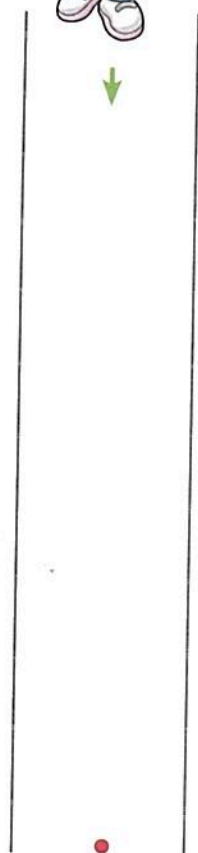
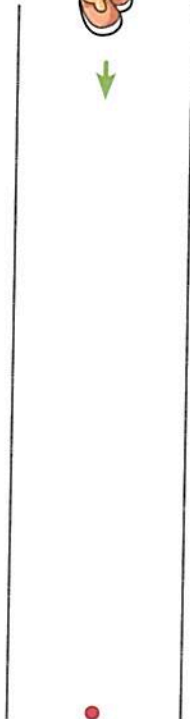
- Une con una línea a cada niño con la parte del cuerpo que le falta.
- Pinta los dibujos.



- Traza los caminos que debe recorrer el niño para vestirse. Hazlo según la secuencia dada: primero se pone la polera; después, el pantalón y por último, los zapatos.
- ¿Cuántos caminos tuviste que trazar? Pinta la ropa.
- Viste al niño, dibujando su ropa y pintándola.



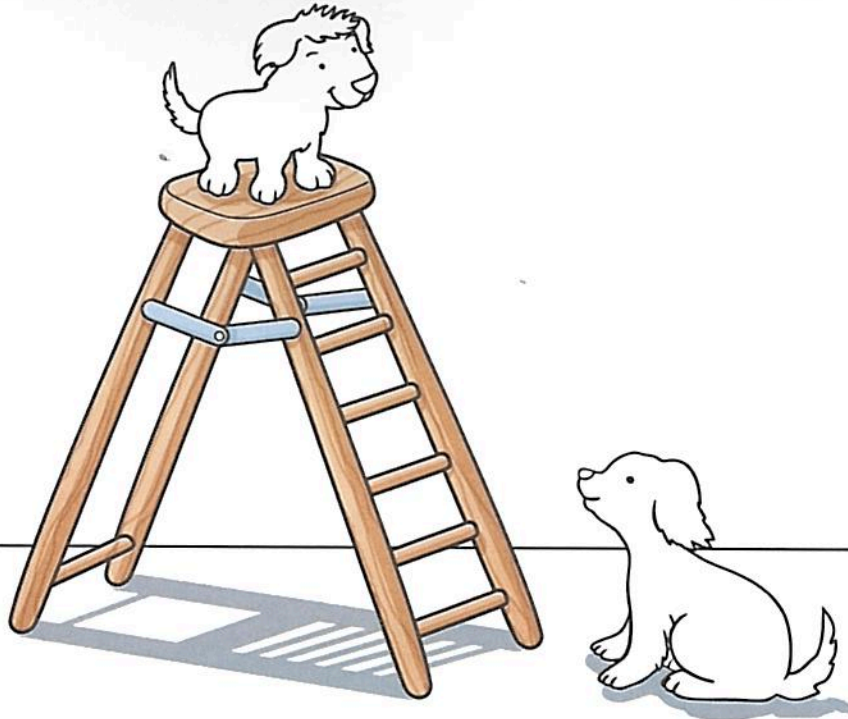
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada bebé para llegar a su juguete.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas hasta llegar al punto rojo.



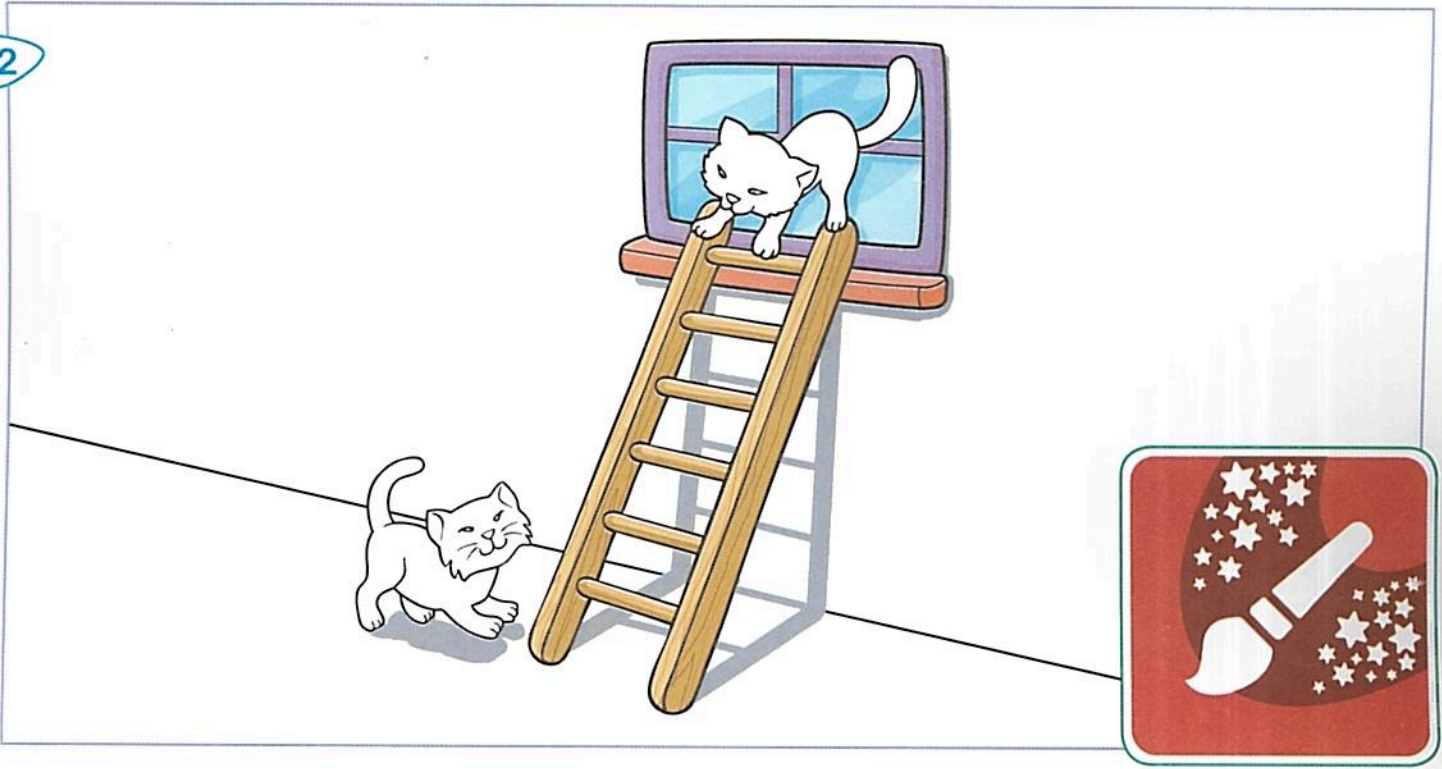
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada niño para llegar a su juguete favorito.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los juguetes y encierra el que más te gusta.



1



2

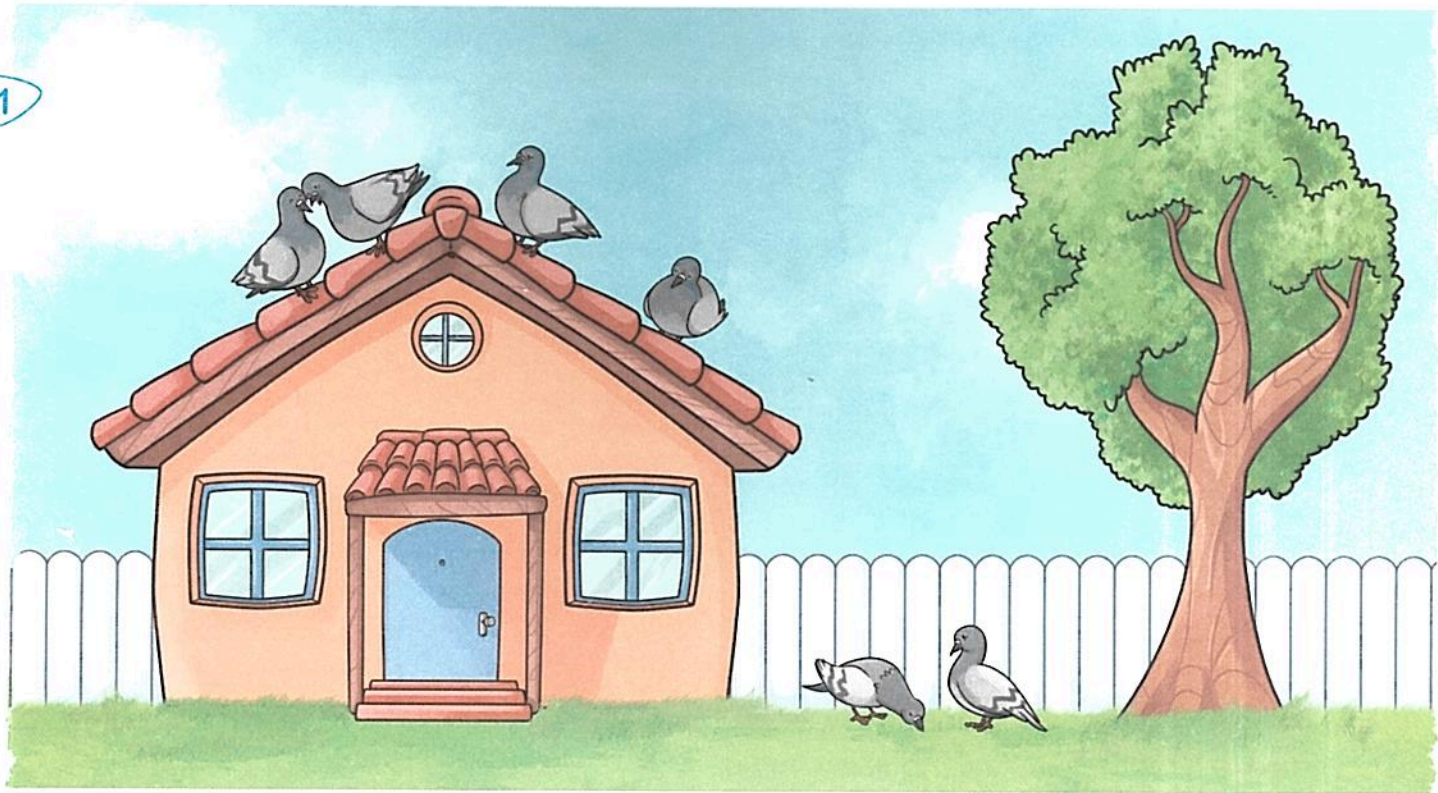


Ubicación: arriba - abajo

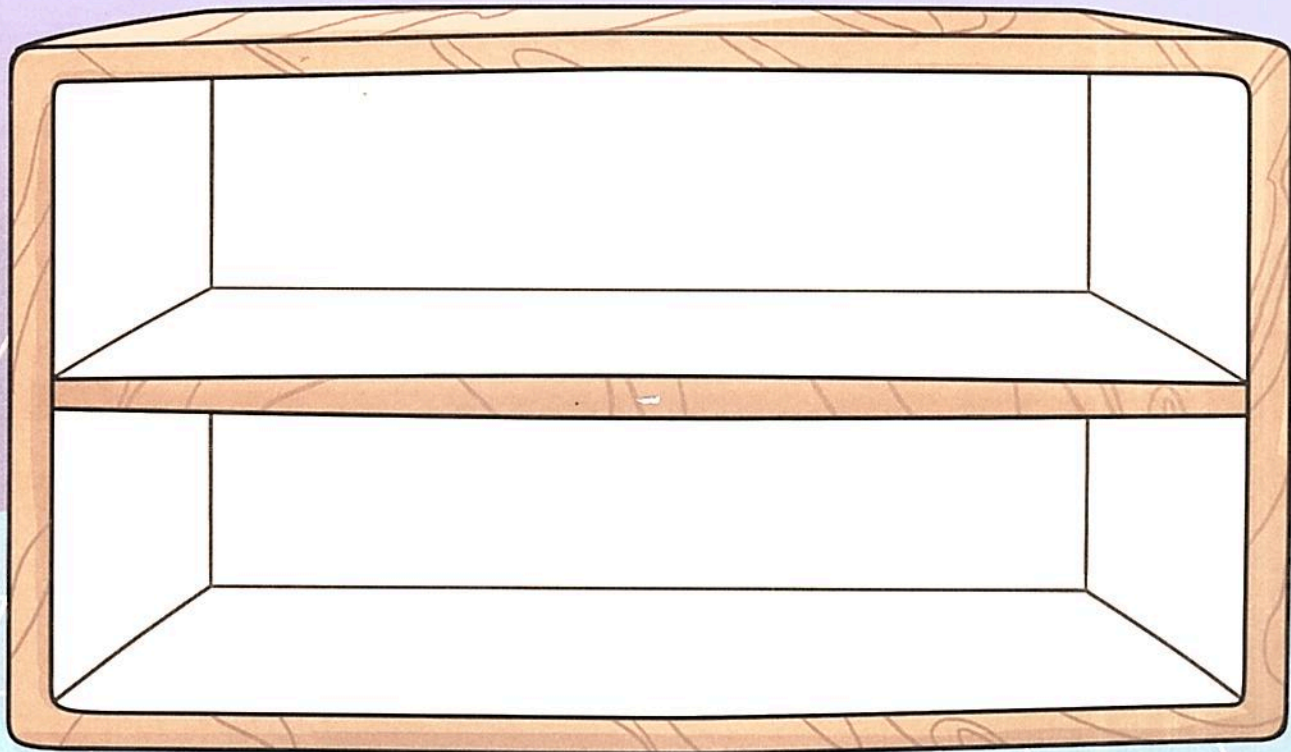
1. Pinta al perro que está arriba.
2. Pinta el gato que está abajo.



1



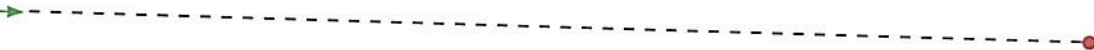
2



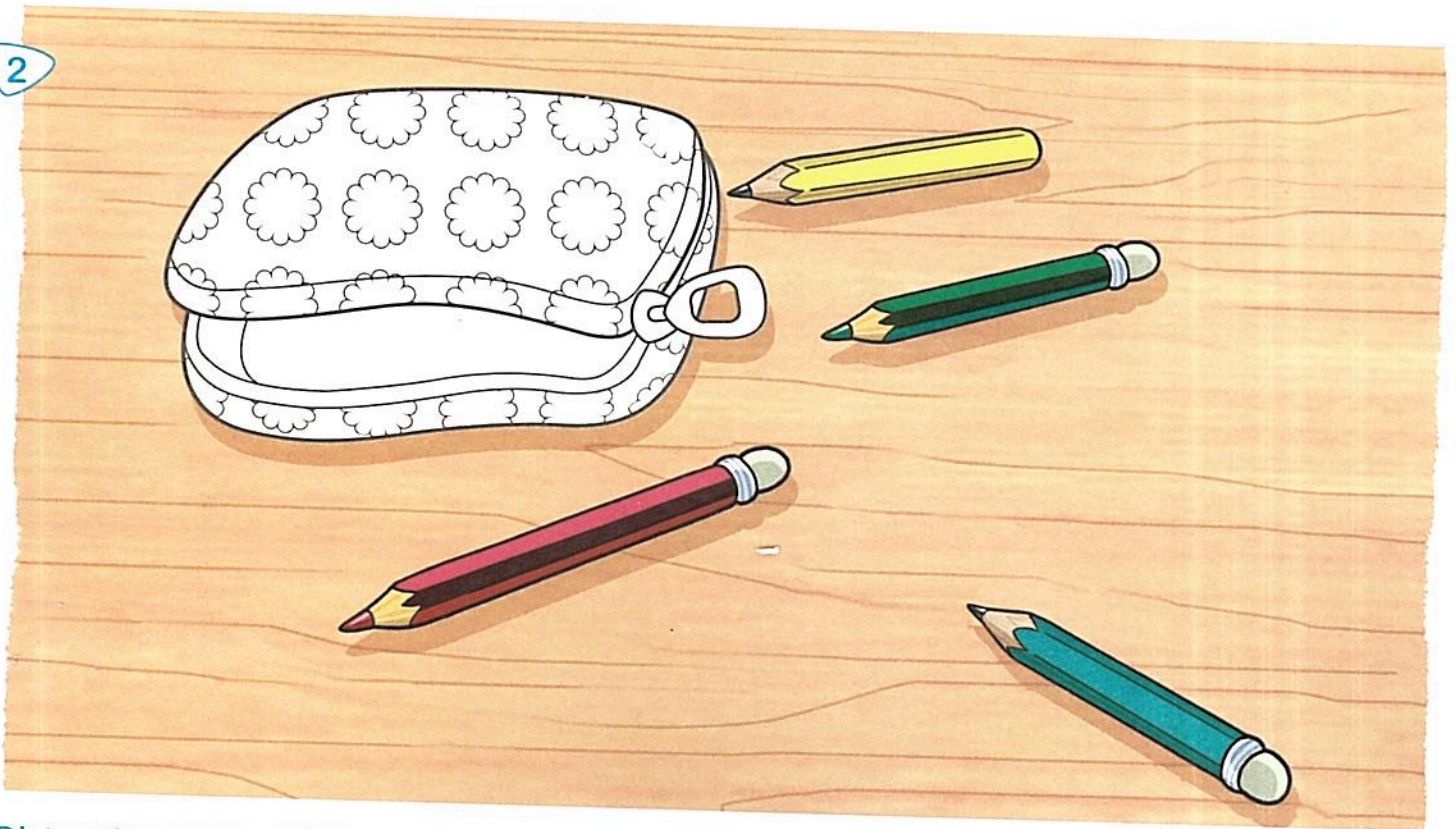
Ubicación: arriba - abajo

1. Encierra de color azul las palomas que están arriba y de color rojo las palomas que están abajo.
2. Dibuja un juguete arriba y lo que tú quieras abajo.

1



2



Distancia: cerca - lejos

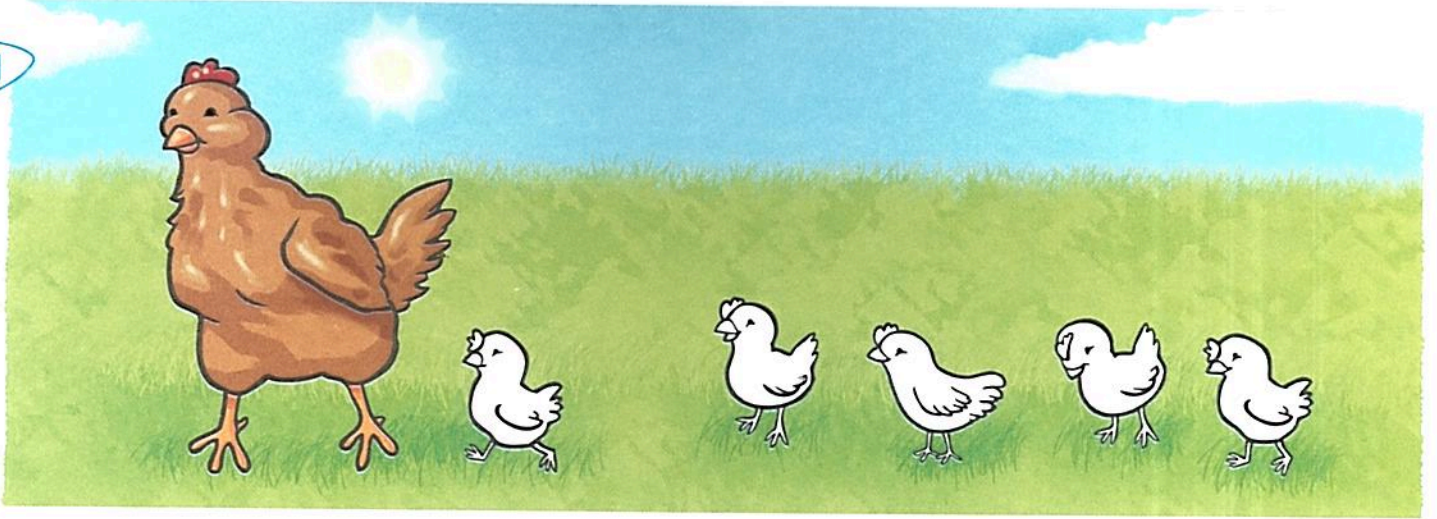
1. Traza el trayecto que debe hacer cada niño para llegar a su mochila.

¿Qué niño tiene su mochila más cerca? Pinta su mochila.

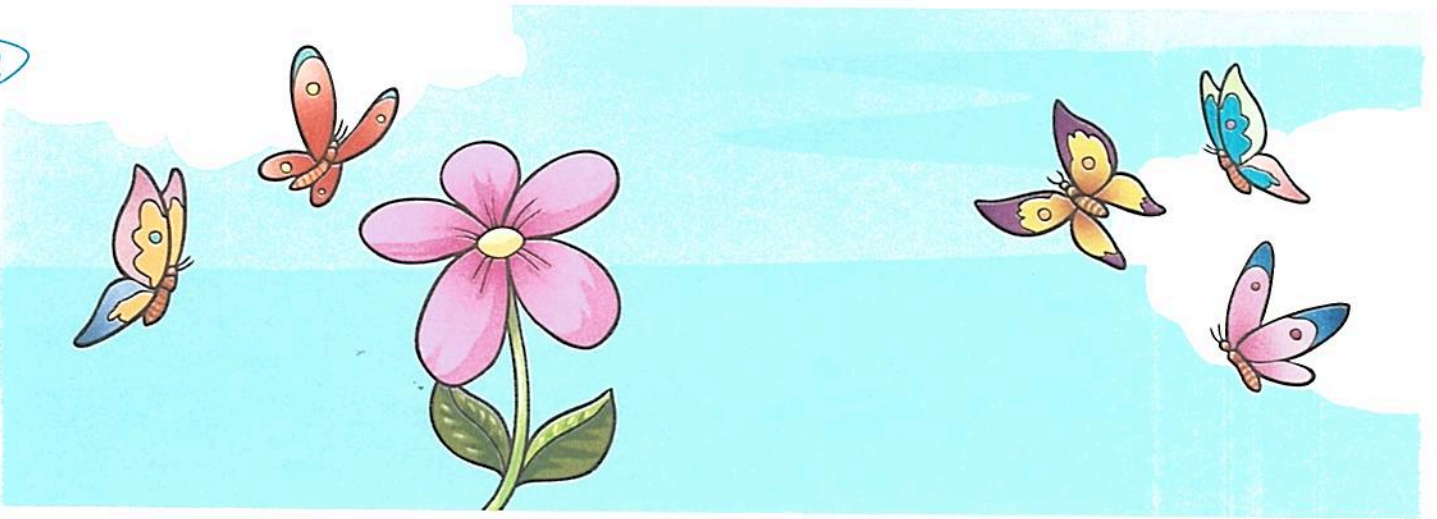
¿Qué niño tiene su mochila más lejos? Encierra su mochila.

2. Encierra el lápiz que está más lejos del estuche. Pinta el estuche con tus colores favoritos.

1



2

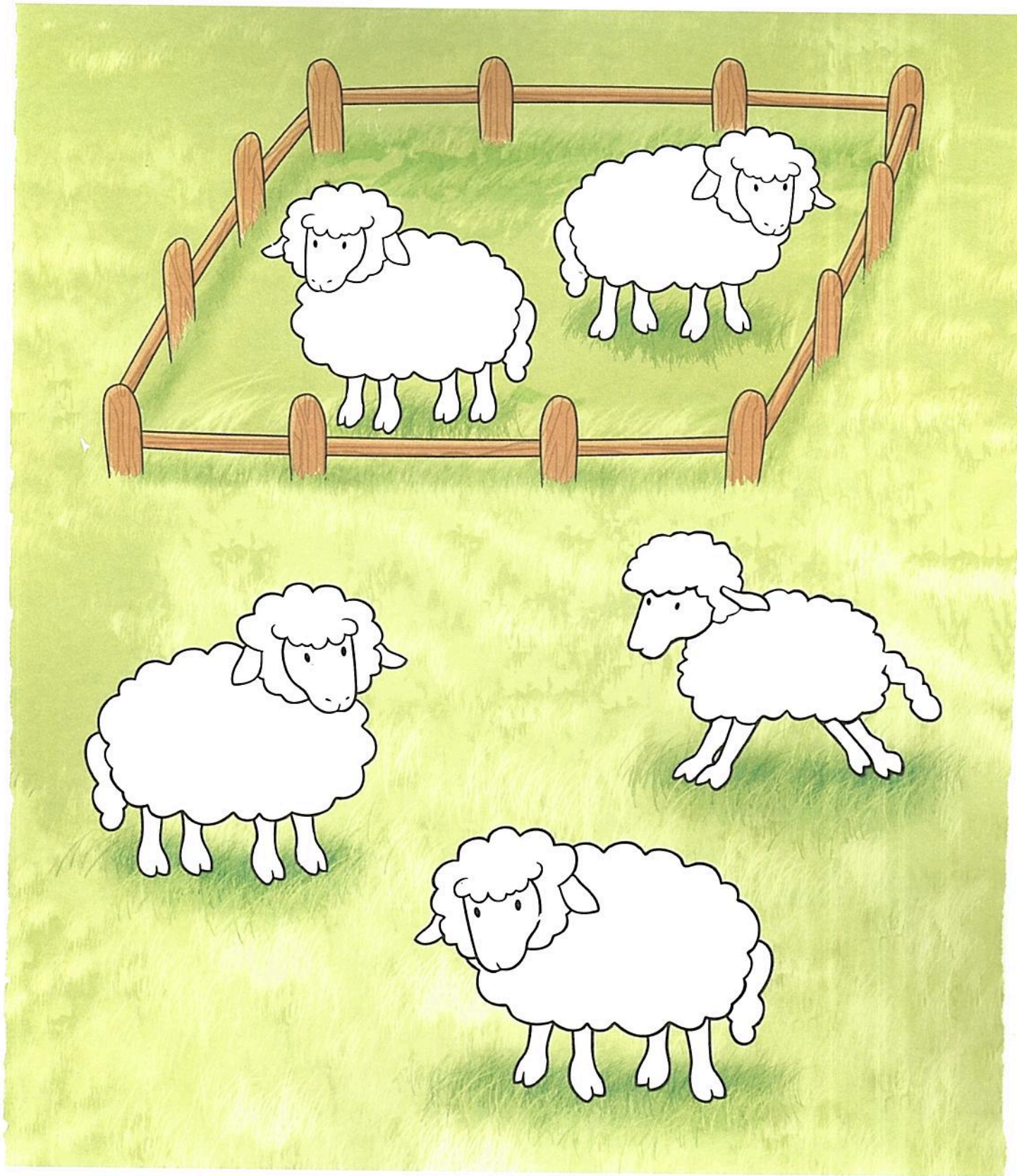


3



Distancia: cerca - lejos

1. Pinta de color amarillo el pollito que está más cerca de la gallina y de color naranja el que está más lejos.
2. Encierra las mariposas que están cerca de la flor y marca con una X las que están lejos.
3. Dibuja una pelota cerca del pato y un árbol lejos de él.



Ubicación: dentro - fuera

- Rellena con plastilina las ovejas que están dentro del corral y con algodón las que están fuera.



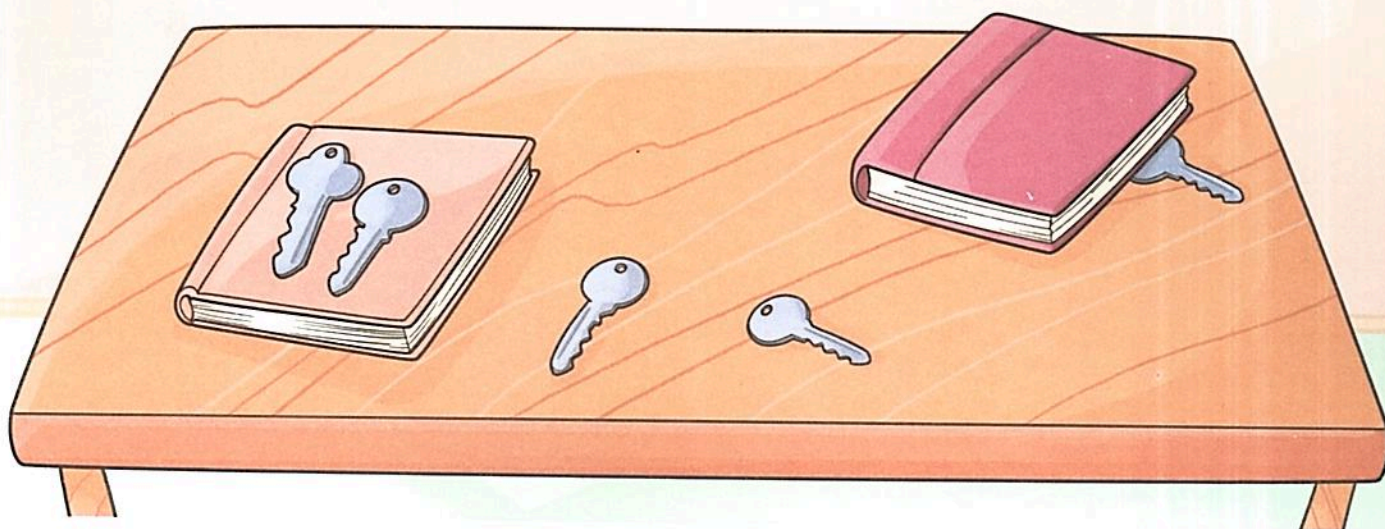
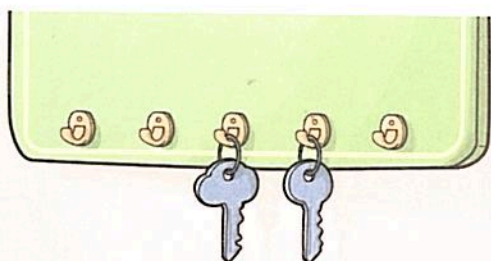
Ubicación: dentro - fuera

- Busca los stickers de la página 153.
- Pega dentro de la mochila los elementos que puedes llevar al colegio y fuera de la mochila los que no puedes llevar.

1



2



Ubicación: encima - debajo

1. Encierra los libros que están debajo de la mesa.
2. Marca con una X las llaves que están encima del libro.

