



Escuela Básica Particular N° 1650 – Miravalle
Pablo Neruda N° 1921 Peñalolén – Tel.: 7910374
E-mail: colegiomiravalle1650@gmail.com

Guía N° 7

NIVEL PREKÍNDER Y KÍNDER



Hoy más que nunca nuestro foco y compromiso está en el desarrollo y resguardo integral de nuestros niños y niñas en edad pre escolar. Es por eso que en las actividades que encontrarán a continuación podrán evidenciar tales principios como, “LEAN Y COMENTEN CUENTOS”, entre otros.

COLEGIO MIRAVALLE.



Escuela Básica Particular N° 1650 – Miravalle
Pablo Neruda N° 1921 Peñalolén – Tel.: 7910374
E-mail: colegiomiravalle1650@gmail.com

Cualquier duda que pueda surgir frente a la guía o a las actividades, nuestro canal de comunicación formal es por medio del correo electrónico institucional, no dude en enviarnos un correo y se lo responderemos a la brevedad.

Pre kínder A: marcelaavello.miravalle@gmail.com

Pre kínder B: dionygajardo.miravalle@gmail.com

Kínder A: franciscamos.miravalle@gmail.com

Kínder B: danielapardo.miravalle@gmail.com

Kínder C: carlafuentes.miravalle@gmail.com

***Te informamos que nos puedes ver el nuestro canal de YouTube “Miravalle Junto a ti”
y en nuestra plataforma classroom***



Actividad número	Actividad	Recursos con los que debo contar
<p>71</p> <p>NT1 Y NT2</p> <p><i>“Exploración del entorno natural”</i></p> <p>OA:7</p> <p><i>“Identidad y Autonomía”</i></p> <p>OAT:10</p>	<p style="text-align: center;">¿CÓMO CRECEN LAS PLANTAS?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Busque una planta que tenga en casa, obsérvenla junto a su hijo(a) y pregunte: ¿Qué observas? ¿Sabes cómo crecen las plantas? ¿Qué necesitan las plantas para crecer? ¿Cómo nacerá una planta? (ANOTE LAS PREGUNTAS/RESPUESTAS EN UNA HOJA BLANCA).2. Posteriormente explique a su hijo/a el proceso de crecimiento de una planta: “Las plantas nacen de una semilla, la cual es sembrada bajo la tierra, para posteriormente brotar una raíz (Germinación) por medio de la cual la planta podrá alimentarse. Luego aparece el tallo, que crece sobre la superficie de la tierra con la ayuda del sol, agua y aire, para luego brotar las primeras hojas, hasta alcanzar su proceso de floración y polinización, que es cuando los insectos se alimentan del néctar contenidos en las flores, las cuales brotan frutos y en estas se contienen semillas que cuando se caen a la tierra, estas semillas vuelen a iniciar un nuevo ciclo de vida en las plantas. (SE SUGIERE VER CAPSULA EN EXPLORACIÓN DEL ENTORNO “CRECIMIENTO DE LAS PLANTAS” DISPONIBLE EN CLASSROOM).3. Busque en casa algún frasco, vaso o envase plástico y planten una semilla, para que puedan observar el crecimiento de la planta, para esto coloque dentro del recipiente algodón húmedo cubriendo hasta la mitad y luego las semillas (5 o 6), recordando que necesitará agua, luz y aire. <p>SUGERENCIAS PARA AMBOS NIVELES:</p> <ul style="list-style-type: none">● Enviar registro fotográfico del crecimiento de la semilla a la educadora correspondiente según cada nivel.	<ul style="list-style-type: none">● Planta para observar.● Hoja blanca/lápiz.● Masetero, frasco de vidrio, vaso plástico/vidrio, envase de yogurt, jalea, sémola, etc.● Algodón.● Semillas (lenteja, poroto).● Video de cápsula. 



<p>72</p> <p>NT1 Y NT2 "Lenguaje verbal" OA:3</p> <p>"Identidad y Autonomía" OAT:10</p>	<p style="text-align: center;">¿ADIVINA CÚAL ES EL ANIMAL?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo(a) a jugar a las adivinanzas, el adulto pregunta al niño(a): ¿Adivina cuál es el animal? Y luego el adulto debe emitir uno a uno el sonido de los siguientes animales: gato, oveja, gallo, vaca, cerdo, caballo, pato y perro. Esperando que el niño(a) responda. Por ejemplo: ¿Adivina cuál es el animal? Miau miau miau (gato) ¿Adivina cuál es el animal? Beee beeee beeeee (oveja).2. Para finalizar pídale a su hijo(a) que dibuje en una hoja los animales que adivino durante el juego y repitan nuevamente el sonido de cada animal, mencionado alguna de sus características. Por ejemplo: gato/felino que ronronea, oveja/se extrae la lana, vaca/se extrae leche/ cerdo/le gusta bañarse en el barro y comer manzana, caballo/relincha y come pasto, pato/le gusta nadar en el agua y perro/come huesos y ladra. <p style="text-align: center;">(SE SUGIERE VER CÁPSULA EN LENGUAJE VERBAL DE "DISCRIMINACIÓN AUDITIVA" DISPONIBLE EN CLASSROOM).</p> <p>SUGERENCIAS:</p> <p>Prekínder: El adulto puede realizar mímicas al momento de emitir el sonido del animal.</p> <p>Kínder: El adulto solo debe emitir el sonido del animal, pudiendo vendar los ojos del niño(a) para agudizar el sentido de audición.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Los sentidos del cuerpo.● Video de cápsula. 
---	--	--



<p>73</p> <p><i>NT1 Y NT2</i></p> <p><i>Convivencia y Ciudadanía</i></p> <p><i>OA 1</i></p>	<p style="text-align: center;">Inventemos el juego</p> <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo(a) comentar sobre los juegos que conocen, para luego realizar las siguientes preguntas: ¿A que podemos jugar? ¿cuántas personas se necesitan para jugar? ¿cuáles son sus reglas?2. Posteriormente lea el siguiente texto del poema: <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"><p>Yo te tomo la mejilla. Tú me tomas la mejilla. Al primero que se ría, se le hacen las cosquillas.</p><p>Yo te tomo las orejas. Tú me tomas las orejas. Al primero que se ría, le daremos las lentejas.</p><p>Yo te tomo la nariz. Tú me tomas la nariz. Al primero que se ría, le quitamos la perdiz.</p></div> <ol style="list-style-type: none">3. Seguidamente invita a su hijo (a) a realizar las acciones que aparecen en el poema, mientras realizan el juego se recomienda repetir los versos.4. Luego para finalizar se sugiere inventar nuevos versos al poema a través del juego y realice las siguientes preguntas según su nivel:	
---	--	---



	<p>Pre-Kínder: ¿Conocías este juego? ¿te gusto jugar? ¿por qué? ¿que otra parte del cuerpo podríamos incorporar?</p> <p>Kínder: ¿Qué acciones realizamos? ¿que otra parte del cuerpo podríamos incorporar? ¿Qué otras acciones podríamos hacer ? ¿que juego podríamos inventar?</p>	
<p>74</p> <p>NT1 y NT2</p> <p><i>“Corporalidad y Movimiento”</i></p> <p>OA:6</p>	<p>Paisaje con Origami</p> <ol style="list-style-type: none">1. Busca en casa diferentes papeles que te puedan ayudar a realizar la actividad por ej: diario, papel lustre, hojas blancas. El papel que tengas en casa.2. Luego recorten cuadrados de diferentes tamaños.3. Observen los modelos que están en la guía y sigue paso a paso las instrucciones.4. ahora inténtalo tú, crea tus origami.5. Pega tus origami en una hoja blanca y realiza un dibujo con ellos.(puedes dibujar una plaza y pegar tus origamis de perros o gatos)	<p>Materiales :</p> <p>Diferentes papeles cortados en cuadrados.</p> <p>Lápices y pegamentos.</p>



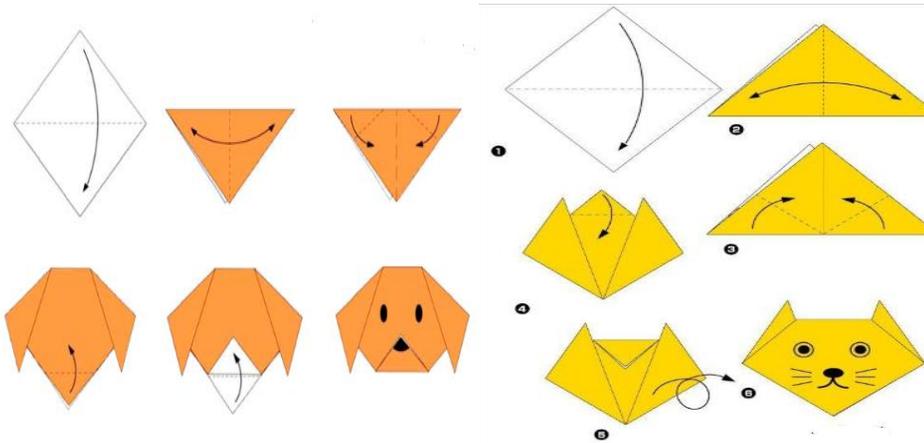
SUGERENCIAS:

Pre Kínder: Realizar origami de menor complejidad

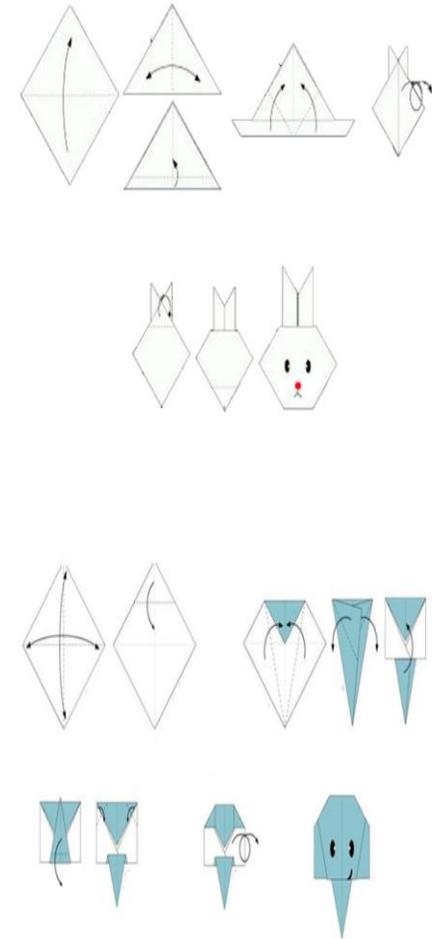
Kínder: Realizar origami de mayor complejidad

**PUEDEN REALIZAR ORIGAMII DE DISTINTOS TAÑAMOS.
(SE SUGIERE VER CÁPSULA QUE SE ENCUENTRA EN PLATAFORMA
CLASSROOM)**

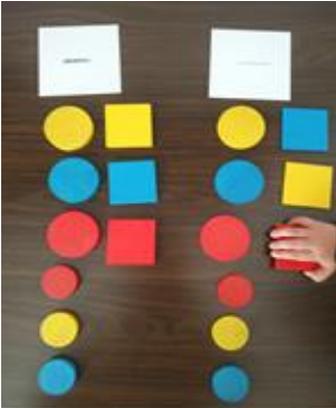
Menor complejidad



Mayor complejidad



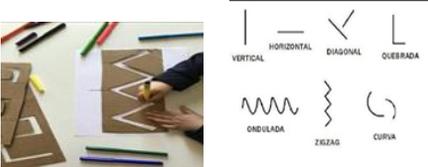
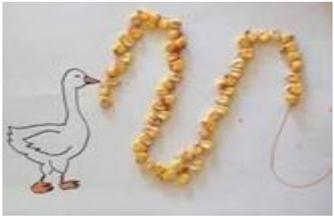


<p>75 NT1 Y NT2</p> <p>NT1 Y NT2</p> <p><i>Pensamiento Matemático.</i> OA 2</p>	<p style="text-align: center;">“CLASIFICACIÓN DE FIGURAS”</p> <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo/a a realizar un juego de clasificación (agrupar elementos usando un criterio o característica en común). LOS CRITERIOS A UTILIZAR SON: COLOR FORMA TAMAÑO2. Cortar 6 figuras geométricas grandes (2 círculo, 2 cuadrado y 2 triángulo) y 6 figuras geométricas pequeñas (2 círculo, 2 cuadrado y 2 triángulo) de tres colores diferentes.3. Presentárselo a su hijo/a. ubicarlos de forma desordenada y pedirle que agrupen por el criterio que ello/as quieran y pregunte ¿Qué criterio usaste?4. Luego pídale que los ordene/clasifique, por color y pregúntele ¿qué criterio usaste para agrupar? Seguidamente pídale que las pegue en hoja blanca y el adulto anota el criterio que utilizo.5. Posteriormente pídale que las ordene/clasifique por dos criterios, forma y tamaño. Pídale que las pegue en una hoja y anote el criterio que el niño/a utilizo. Como por ejemplo (círculos grandes) AHÍ EL NIÑO ESTA AGUPANDO POR DOS CRITERIOS CIRCULO=FORMA - GRANDE TAMAÑO.6. Finalmente pregunte ¿Qué actividad realizamos? ¿qué criterios ocupamos para clasificar? ? <p>SUGERENCIAS:</p> <p>Pre Kínder: Clasificar por un atributo, color.</p> <p>Kínder: Clasificar por dos atributos, tamaño y forma.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Papel lustre de colores, cartulina o goma eva.● Hoja Blanca 
---	---	---



<p>76</p> <p>NT1 Y NT2</p> <p>Exploración del Entorno Natural</p> <p>OA 2</p> <p>Corporalidad y Movimiento</p> <p>OAT 6 CM</p>	<p style="text-align: center;">Los volcanes</p> <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo(a) a observar la cordillera y realice las siguientes preguntas: ¿Conoces los volcanes? ¿Dónde los podemos encontrar a los volcanes? ¿Qué forma tiene?2. Luego léale la siguiente explicación de los volcanes: Explicación: <i>Un volcán es una montaña muy grande por la que sale magma, que son rocas del interior de la tierra que están derretidas y muy calientes. El magma brota en forma de lava, cenizas y gases volcánicos. Eso se llama erupción. En la cima o parte más alta del volcán, está el cráter, que es de donde se expulsan los materiales de la erupción. Los volcanes pueden estar activos, dormidos o extintos y, solo en Chile, hay más de 2.000.</i>3. Seguidamente invítale a realizar el siguiente experimento:<ol style="list-style-type: none">1. Para hacer que el volcán cortara un trozo cuadrado de cartón como base, Luego, pegue el vaso en la parte superior de la base.2. Luego rellene alrededor del vaso con greda o plastilina, formando un volcán, el vaso será el cráter de nuestro volcán.3. Seguidamente con mucho cuidado aplique una cucharada de bicarbonato y aplique el vinagre.4. Para finalizar el niño(a), debe dibujar en una hoja blanca lo que sucedió y responder las siguientes preguntas según su nivel.	<ul style="list-style-type: none">● Greda o plastilina● Vaso plástico● Vinagre● Bicarbonato● Cartón● Hoja blanca● Lápices de colores● Lápiz grafito● Goma de borrar  <p style="text-align: center;"><small>© Can Stock Photo - csp4376628</small></p>
--	---	--



	<p>Pre-kínder: ¿Qué es un volcán? ¿Siempre tiran humo los volcanes? ¿Qué fue lo que más te gusto del experimento? ¿Dónde podemos encontrar volcanes?</p> <p>Kínder: ¿Qué te pareció el experimento? ¿Qué es un volcán? ¿Qué temperatura tienen los volcanes? ¿Si fueras un volcán donde te gustaría vivir?</p>	
<p>77</p> <p>NT1 Y NT2 "Corporalidad y Movimiento" OA:6</p>	<p>"JUGANDO A LAS LÍNEAS"</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dibuje y realice moldes en cartón o cualquier otro material disponible de Diferentes "líneas" rectas, curvas, diagonales, quebradas etc.2. Luego pídale a que su hijo(a) debe marcar las líneas utilizando diversos materiales en una hoja blanca, ocupando los diferentes moldes, explíquelo que debe ir de izquierda a derecha.3. Posteriormente pídale a su hijo(a), que repase por encima de las líneas, con diferentes materiales (papel picado, plasticina, semillas, porotos, piedras)etc. Tratando de respetar los márgenes. <p>SUGERENCIAS:</p> <p>Pre Kínder: trazar líneas rectas, verticales u horizontales.</p> <p>Kínder: Seguir las líneas, sin levantar el lápiz. Trazar diferentes líneas curvas, rectas, onduladas, quebradas, diagonales.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Hoja blanca, block, cartulina, cartón piedra, cartón.• Lápices de colores, plumones, temperas.• tizas, plasticina, piedras, porotos, semillas, papel picado.   



<p>78</p> <p>NT1 y NT2 <i>“pensamiento matemático”</i></p> <p>OA:1</p> <p><i>Desarrollo personal y social</i></p> <p>OAT: 6</p>	<p style="text-align: center;">REPITE REPITE</p> <p>1- cuénteles al niño/a que hoy realizarán un juego que se llama el monito mayor, en donde uno de los participantes será el monito mayor, quien realizará una acción y el resto deberá repetirla siguiendo el modelo.</p> <p>2.- cuénteles que en esta ocasión utilizarán sólo sonidos que puedan realizar con partes de su cuerpo, (aplauso, zapateo, chasquido, beso, toser, etc.)</p> <p>3- inicia el adulto siendo el monito mayor y entrega una secuencia de 2 sonidos (1 aplauso, 1 zapateo), luego invite al niño/a repetir los sonidos que usted realizó.</p> <p>4- el niño en esta ocasión es el monito mayor y el adulto repite.</p> <p>Es importante que a medida que avance el juego vayan incorporando sonidos nuevos y dificultad.</p> <p>(SE SUGIERE VER CÁPSULA DE PENSAMIENTO MATEMÁTICO, PATRONES SONOROS REALIZADA EN CONJUNTO CON PIE QUE SE ENCUENTRA EN PLATAFORMA CLASSROOM)</p> <p>SUGERENCIAS PRE KÍNDER: utilizar uno, dos y hasta tres sonidos diferentes consecutivamente. KINDER: utilizar dos, tres y hasta 4 sonidos diferentes consecutivamente.</p>	
---	---	---



<p>79 NT1 Y NT2 "Lenguaje verbal" OA:3 "Desarrollo personal y social" OAT:10</p>	<p style="text-align: center;">JUEGA CON LAS PALABRAS</p> <p>1- invite al niño/a a jugar al veo veo, buscando elementos que se encuentren a su alrededor, pueden invitar a los diferentes miembros de la familia a jugar, el juego consiste en que alguien escoge un elemento que esté presente a la vista de todos, pero sin nombrar que es, debe entregar características de este objeto (color, forma, funcionalidad, etc.), el que adivina le toca escoger un objeto.</p> <p>2-el adulto debe anotar en una hoja el nombre de los elementos utilizados en el juego.</p> <p>3- luego invite al niño/a a segmentar en sílabas las palabras y contabilizar cuántas sílabas tiene, por ejemplo si la palabra es juguete el niño/a lo segmenta utilizando la estrategia que él escoja ju gue te ¿cuántas sílabas tiene?, tres. y así con cada palabra del juego.</p> <p>(se sugiere ver cápsula de lenguaje verbal segmentación y conteo 1, realizada con equipo PIE que se encuentra en plataforma classroom)</p> <p>SUGERENCIAS: Pre kínder: utilizar palabras de uno, dos y tres sílabas kínder: entregar desafíos al niño con palabras más largas, tres, cuatro y hasta 5 sílabas.</p>	 
---	--	---



	Actividad Psicomotriz	
<p>80</p> <p><i>NT1 Y NT2</i> <i>“Corporalidad y Movimiento”</i> OA:6</p>	<p>Circuito en casa</p> <ol style="list-style-type: none">1) Se dispondrá el espacio para realizar el circuito, el punto de partida tendrá una canasta o caja vacío, se colocarán 6 vasos plásticos, distanciados uno de otro, en línea recta, al final del camino con vasos se encontrará otro canasto, el cual tendrá 10 juguetes a elección.2) El niño o niña, se colocará donde se encuentra el primer canasto, el que está vacío, y comenzará a gatear pasando por sobre el camino de vasos.3) Una vez que termine de gatear por el camino de vasos, encontrará el canasto con los materiales, se pondrá de pie y tomará uno de los juguetes con ambas manos, la cuales llevará sobre la cabeza (con el objeto en ellas) y comenzará a caminar en zig-zag esquivando los vasos hasta llegar al punto de partida.4) En el punto de partida dejará el material en la canasta vacía.5) Se repetirán estas acciones hasta trasladar todos los materiales de una caja a otra. 	<ol style="list-style-type: none">1) Vasos plásticos, frascos plásticos, botellas plásticas o cualquier objeto que sirva de obstáculo (que no sea de un material que pueda dañar a los niños y niñas y que tenga la altura necesaria para que ellos puedan gatear sobre ellos)2) Juguetes: 10 aproximadamente, a la elección de los niños y niñas (de un tamaño que ellos soporten para sostenerlo sobre la cabeza)3) 2 Canastos, cajas o telas para sostener y recibir los juguetes.4) Parlante para música, para hacer más entretenida la actividad, recomiendo trabajar con la banda chilena “los frutantes” una banda de música infantil muy entretenida y saludable.



Escuela Básica Particular N° 1650 – Miravalles
Pablo Neruda N° 1921 Peñalolén – Tel.: 7910374
E-mail: colegiomiravalle1650@gmail.com