



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

Guía N°13 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 “Háblale, cántale y señálale las cosas”

Conéctate a través del contacto visual y háblales con afecto. Cada vez que hablas, cantas o señalas las cosas a lo que te estás refiriendo, les proporcionas pistas sobre el significado de lo que estás hablando.

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: marcela.avello@colegiomiravalle.cl

Pre kínder B: diony.gajardo@colegiomiravalle.cl

Kínder A: francisca.ramos@colegiomiravalle.cl

Kínder B: daniela.pardo@colegiomiravalle.cl

Kínder C: carla.fuentes@colegiomiravalle.cl

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



| Número de Actividad | Actividad | Recursos con los que debo contar |
|---|---|---|
| <p>121 NT1 Y NT2</p> <p>Exploración del Entorno Natural</p> <p>OA 7</p> <p>Convivencia y Ciudadanía</p> <p>OAT 11</p> | <p style="text-align: center;">Cuando crezco, cambio</p> <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo a observar y comentar fotografías de su crecimiento.2. Luego invitar a confeccionar su línea de vida a través de imágenes, se sugiere realizarlo en una cartulina o hoja blanca (tal como lo indica la imagen), las fotografías deben representar momentos importantes que han experimentado desde su nacimiento hasta la actualidad.3. Seguidamente se sugiere guardar el trabajo con el nombre y la fecha, además el adulto debe escribir las respuestas de las siguientes preguntas según su nivel: <p>Pre-kínder: ¿Qué me puedes comentar de tu línea de vida?, ¿Cómo eras cuando naciste?, ¿Qué partes de tu cuerpo han cambiado?, ¿Cómo te alimentas antes?, ¿Cómo lo haces ahora?</p> <p>Kínder: ¿Qué me puedes comentar de tu línea de vida?, ¿Cómo eras cuando naciste?, ¿Has crecido? ¿Cómo puedes saber si estás creciendo? ¿Crees que crecemos toda la vida o en algún momento lo dejamos de hacer?</p> | <ul style="list-style-type: none">● Cartulina● Fotogra● Pegamento● Tijeras● Lápices de colores  |
| <p>122 NT1 Y NT2</p> <p>Corporalidad y Movimiento</p> | <p style="text-align: center;">Uso mi mano, uso mi pie</p> <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo/a a jugar “Simón manda”, orientado hacia su lateralidad (es la preferencia que todos tenemos por utilizar una parte de nuestro | <ul style="list-style-type: none">● Cinta de color azul● Cinta de color rojo. |



OA 3

cuerpo un ejemplo más popular es la preferencia por utilizar la mano derecha o ser diestro),

como por ejemplo: coloca la cuchara a la derecha de tu plato, salta con el pies izquierdo, levanta la mano derecha. Seguidamente realiza las siguientes preguntas: ¿cuál es tu mano derecha? ¿cual es tu mano izquierda? ¿Qué mano usas para peinarte? ¿en qué acciones usas ambos pies?

2. Posteriormente realizan mímicas de movimiento, como: golpear la pelota con la mano derecha, chutar con el pie izquierdo, lavarse los dientes con la mano derecha, etcétera.
3. Seguidamente lea la siguiente canción y realicen juntos los movimientos que allí se plantean.

Bailemos el lupi lu.
Bailemos el lupi la.
Bailemos el lupi lu
y una vuelta te darás.

Arriba la mano derecha,
abajo la mano derecha,
unas cuantas sacudidas
y una vuelta te darás.

Arriba el pie derecho,
abajo el pie derecho,
unas cuantas sacudidas
y una vuelta te darás.

Canción popular





| | | |
|---|---|--|
| | <p>4. Para finalizar realice las siguientes preguntas: ¿con qué mano escribes? ¿cual es tu mano derecha ? ¿cual es tu mano izquierda?</p> <p>SUGERENCIAS:</p> <p>Pre-kinder y Kínder: Antes de comenzar la actividad debe colocar una cinta de color azul en la mano izquierda y en la mano derecha de color rojo.</p> | |
| <p>123 NT1 Y NT2 “Lenguaje Verbal” OA 3</p> <p>“Convivencia y ciudadanía” OAT 1</p> | <p style="text-align: center;">“Jugando a separar y contar palabras”</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cuéntele a su hijo(a), que realizará un juego que se llama “Contar y Separar palabras”, para esto ocuparan juguetes, objetos de la casa o láminas con dibujos etc.5. El adulto explicará al niño(a), que van a ir ocupando su cuerpo para ir segmentando la palabra (separando) y luego van a ir contando cuántas sílabas tiene la palabra.6. El adulto realizará el primer ejemplo: mostrará una naranja y lo primero que hará es segmentar (separar en sílaba la palabra) se la colocara en la cabeza y dirá NA, luego en los hombros RAN y finalmente en la cintura Ja, y preguntara ¿Cuántas sílabas tiene la palabra naranja? ¿Cuántas veces toque mi cuerpo?.7. Cuéntele que también podemos utilizar para segmentar y contar las sílabas de una palabra, aplausos, zapateo, dedos de nuestras manos, etc.8. Posteriormente invitara a su hijo(a), a realizar el mismo ejercicio utilizando algún juguete o elemento que tengan de 1 a 3 / 1 a 4 sílabas dependiendo del nivel. | <ul style="list-style-type: none">● Juguetes.● Objetos de la casa● Láminas con dibujos etc.  |



| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|---|
| | <p>Es importante que a medida que avance el juego vayan incorporando palabras largas.</p> <p>(SE SUGIERE VER CÁPSULA LENGUAJE VERBAL SEGMENTACIÓN Y CONTEO, REALIZADA EN CONJUNTO CON PIE QUE SE ENCUENTRA EN PLATAFORMA CLASSROOM)</p> <p>SUGERENCIAS:</p> <p>PRE KÍNDER: Utilizar objetos que tengan palabras de una, dos o tres sílabas máximo.</p> <p>KINDER: Agregar dificultad con objetos que tengan palabras más largas.</p> | | | | | | | | | | | | | |
| <p>124 NT1 Y NT2</p> <p><i>“pensamiento Matemático”</i></p> <p>OA6</p> <p><i>“identidad y autonomía”</i></p> <p>OA 10</p> | <p style="text-align: center;"><u>El gusanito de los números</u></p> <p>1.- antes de la actividad, debe preparar una hoja blanca dibujando en ella una tabla, en donde se enumera pre kinder del 1 al 6 y kinder desde el 5 al 12, al costado del número debe tener dibujada la cara del gusano, dejando el recuadro vacío al lado como se muestra a continuación.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">4</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>2.- invite al niño/a a observar la hoja y pregunte ¿qué es lo que hay dibujado?, ¿que podemos encontrar en esta hoja?, ¿que le falta a estos gusanitos?.</p> | 1 |  | | 2 |  | | 3 |  | | 4 |  | | <ul style="list-style-type: none"> ● Hoja blanca ● Lápices ● Tempera (color a elección)  |
| 1 |  | | | | | | | | | | | | | |
| 2 |  | | | | | | | | | | | | | |
| 3 |  | | | | | | | | | | | | | |
| 4 |  | | | | | | | | | | | | | |



| | | |
|---|---|--|
| | <p>3.- indique al niño/a que a continuación, deberá ayudar a dibujar el cuerpo del gusano, agregando círculos con t mpera (utilizando su dedo  ndice), deber  hacer la cantidad de  rculos que indica el n mero. (ver ejemplo)</p> <p>Sugerencias: Pre k nder: N meros del 1 al 6 K nder: N meros del 5 al 12</p> | |
| <p>125 NT1 Y NT2</p> <p><i>“pensamiento matem tico”</i></p> <p>OA 8</p> <p><i>“identidad y autonom a”</i></p> <p>OAT 10</p> | <p style="text-align: center;"><u>Resuelvo problemas</u></p> <p>1.- tenga a mano l piz y papel, o de lo contrario puede responder las preguntas en esta gu a.</p> <p>2.- informe al ni o/a, que a usted le llegaron algunos problemas y no sabe c mo resolverlos, pero que un pajarito le cont  que el (ni o/a), lo puedo ayudar a resolverlo, para esto el ni o/a, debe estar muy atento a lo que le va a leer.</p> <p>3.- l ale al ni o/a los siguientes problemas, anote las respuesta que el ni o entregue, o si el ni o/a lo prefiere, permitirle a  l que la escriba. (puede apoyar al ni o/a con material concreto para que el agregue o quite elementos y as  facilitar el conteo de estos)</p> <p>a) hoy Mar a fue a la feria y compr  dos manzanas , al llegar a casa se di  cuenta que quedaba una manzana ,  cu ntas manzanas tiene ahora en total Mar a?</p> <p style="text-align: center;">R: <input data-bbox="846 1214 1050 1356" type="text"/></p> | <ul style="list-style-type: none">● L piz grafito● Goma <p>Si lo requiere puede utilizar elementos como , bolitas, palitos de helado, cuentas, juguetes, etc, para agregar y quitar elementos en cada problema matem tico.</p>  |



| | | |
|-----|---|--|
| | <p>b) Pablito Está ordenando su estuche y en él tiene 10 </p> <p>  lápices de colores, pero su hermana le pidió  lápices prestados.</p> <p>¿cuántos lápices le quedaron en total a Pablito?</p> <p>R: <input data-bbox="840 657 1039 795" type="text"/></p> <p>Sugerencias: Pre kinder: puede crear más problemas matemáticos, en donde el niño agregue o quite elementos (máximo hasta 5) kínder: puede crear más problemas matemáticos, en donde el niño agregue o quite elementos (máximo hasta 10)</p> | |
| 126 | <p style="text-align: center;">“Inventando chistes”</p> <p>1. Invite a su hijo (a) a un lugar tranquilo de la casa, para realizar las siguientes preguntas: ¿Qué entiendes por tener buen humor? ¿Por qué</p> | <ul style="list-style-type: none">● Hoja blanca. |



| | | |
|---|--|---|
| <p>NT1 Y NT2 “Lenguaje Verbal” OA 5</p> <p>“Identidad y Autonomía” OAT 5</p> | <p>crees que tienes buen humor? ¿Qué crees tú que son los chistes? ¿Cómo son los chistes?</p> <p>2. Luego leale los siguientes chistes, realizando cambio de voz si es necesario.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>¿Qué le dijo un chino al piano? No tecleo.</p> <p>¿Que le dijo la cuchara a la jalea? No tiembles cobarde.</p> <p>¿Qué le dice un pez a otro pez? Nada.</p> <p>¿Que le dijo una pulga a otra pulga? Vamos a pie o esperamos al perro</p> </div> <p>3. Posteriormente comentele que los chistes tienen una parte chistosa, divertida y hay chistes cortos y largos.</p> <p>4. Luego invite a su hijo(a), a crear su propio chiste, puede dibujar su chiste o con la ayuda de un adulto escribirlo en una hoja, dependiendo del nivel.</p> <p>5. Finalmente pedirle a su hijo(a) que cuente el chiste que creo o dibujo.</p> <p>SUGERENCIAS: Pre-Kínder: Dibujar de que se trata su chiste. Kínder: Escribir su chiste, con la ayuda del adulto si es necesario.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Lápices grafito. ● lápices de colores.  |
| <p>127 NT1 Y NT2</p> | <p style="text-align: center;">Adivina... Adivina</p> <p>1. Invite a su hijo(a) a jugar a las adivinanzas, a partir de las siguientes lecturas realizadas por el adulto:</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Los sentidos del cuerpo. ● Guia. |



| | | |
|---|--|---|
| <p>“Lenguaje verbal” OA:6</p> <p>“Convivencia y ciudadanía” OA:10</p> | <p>Salta, salta y la cola le falta ¿Quién es? (Rana)</p> <p>Soy lenta, pero segura ¿Quién es? (Tortuga)</p> <p>Por las mañanas soy buen cantor ¿Quién es? (Gallo)</p> <p>Da mil colores y se posa en las flores ¿Quién es? (Mariposa)</p> <p>2. De tiempo y espere que el niño(a) responda asertivamente, en caso contrario puedo dar algunas pistas.</p> <p>SUGERENCIAS:</p> <p>Pre Kínder: El adulto puede realizar mímicas al leer la adivinanza.</p> <p>Kínder: El adulto puede invitar al niño(a) a crear otras adivinanzas.</p> |  |
| <p>128 NT1 Y NT2</p> | <p>Identifica el sonido</p> | <ul style="list-style-type: none">• Voz.• Guía. |



| | | |
|--|---|---|
| <p><i>“Lenguaje verbal”</i> OA:3</p> <p><i>“Convivencia y ciudadanía”</i> OA:1</p> | <ol style="list-style-type: none">1. Invite a su hijo(a) a escuchar atentamente diferentes sonidos, los cuales tendrá que identificar según la cualidad, en esta oportunidad, jugaremos a reconocer sonidos fuertes y suaves.2. Para comenzar, el adulto es quien deberá emitir los siguientes sonidos:<ul style="list-style-type: none">- Rugido de un león y maullido de un gato, luego pregunte: ¿Cuál de estos animales emiten un sonido fuerte? (León).- Canto de un gallo y canto de un pájaro, luego pregunte: ¿Cuál de estos animales emiten un sonido suave? (Pájaro).- Grito y bostezo, luego pregunte: ¿Cuál de estos sonidos emiten un sonido suave? (Bostezo).- Aplauso y chasquido de dedos, luego pregunte: ¿Cuál de estos sonidos emiten un sonido fuerte? (chasquido).3. Posteriormente, repasen los sonidos escuchados en la dinámica, explicando que los sonidos fuertes como el del león, canto de un gallo, grito de una persona y aplaudir con las manos, son de alta intensidad, en comparación al sonido que emite un gato, el canto de un pájaro, una persona bostezando y chasquido de dedos, que emiten un sonido suave, ya que tienen baja intensidad. <p>SUGERENCIAS:</p> <p>Pre Kínder: repasar solo los sonidos realizados en la dinámica.</p> <p>Kínder: invitar al niño(a) a pensar en otros sonidos fuertes y suaves.</p> |  |
|--|---|---|



129
NT1 Y NT2

“pensamiento
Matemático”

OA6

Creando con figuras geométricas

1. Entregue al niño/a las diferentes figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) de diversos colores y tamaño.
2. Luego, observen y nombren las figuras geométricas, realice las siguientes pregunta ¿el círculo tiene vértices (puntas)? (cuantos lados tiene el cuadrado? Entre otras.
3. posteriormente, invita a tu hijo(a) a realizar diferentes dibujos con las figuras geométrica por ejemplo (casa, helado).
4. Para finalizar, entregue a su hijo(a) una hoja y blanca e invite a pegar sus creaciones, nombrando las figuras geométricas que utilizo para su creación.

Sugerencias

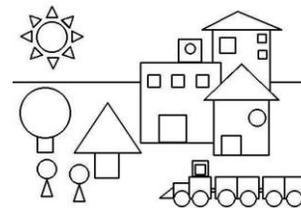
Pre kínder: Realizar figuras simples.

Kínder : Realizar figuras más complejas

Figuras simples



Figuras complejas



- Dos cuadrados de diferentes tamaños.
- Dos triángulos de diferentes tamaños.
- Dos rectángulos de diferentes tamaños.
- 1 hoja blanca



| | Actividad Psicomotriz | |
|---|---|---|
| <p>130 NT1 Y NT2</p> <p><i>“Corporalidad y movimiento”</i> 0A:9</p> | <ol style="list-style-type: none">1. Se colocarán dos canastos o cajas (uno vacío y otro lleno de materiales) a una distancia entre sí de 2 o 3 metros.2. El niño o la niña comenzará desde la caja vacía y correrá hacia la caja con materiales, tomará un material y retrocederá (caminando de espaldas hacia atrás) hacia la caja que se encuentra vacía, dejará el material en mencionada caja y repetirá la acción hasta trasladar todos los materiales de una caja a otra.3. Recomiendo al terminar el circuito realizar un ejercicio de respiración el cual adjuntaré por medio de un video en classroom y luego beber un poco de agua para recuperar energías  | <ul style="list-style-type: none">• Vasos plásticos, Peluches, zapatos, juguetes o algún material que no sea peligroso de manipular.• 2 Canastos o cajas.• Parlante para colocar música, de preferencia música infantil (31 minutos, Los frutantes, Tikitiklip. Etc)• Recordar que se encuentran videos de apoyo en Classroom. |