

## ¡CONTEMOS LA CANTIDAD DE SÍLABAS!

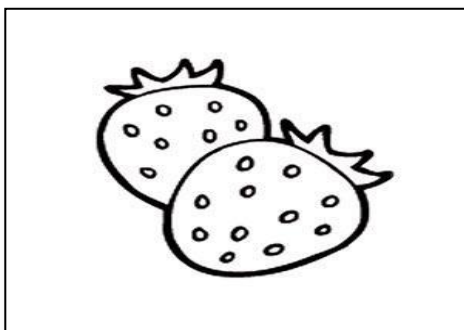
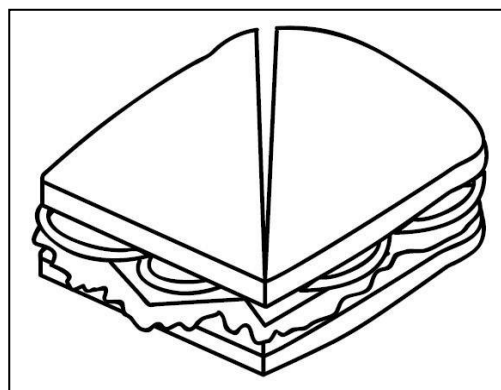
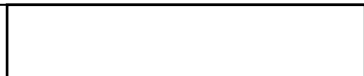
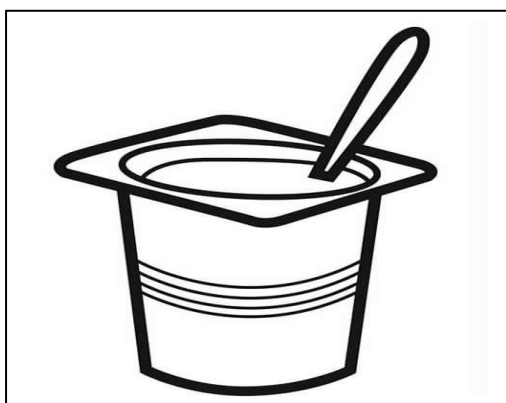
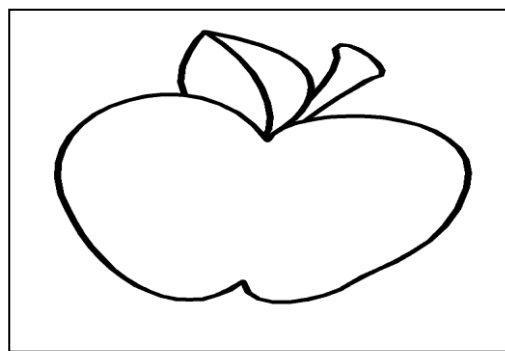
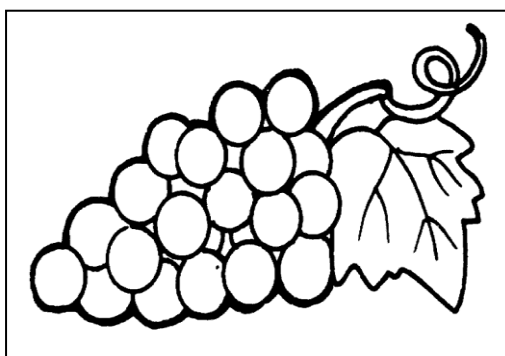
Nombre: \_\_\_\_\_



1

| ÁMBITO                | NÚCLEO          | OBJETIVO DE APRENDIZAJE   |
|-----------------------|-----------------|---|
| Comunicación integral | Lenguaje verbal | <b>Nº3</b> .-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. |

- **Contar con los deditos, con aplausos o saltando la cantidad de sílabas que tiene cada alimento y dibuja rayitas debajo en el rectángulo correspondiente.**











## ¡DESCUBRAMOS LAS VOCALES!

Nombre: \_\_\_\_\_

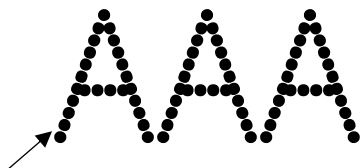


| ÁMBITO                | NÚCLEO          | OBJETIVO DE APRENDIZAJE  |
|-----------------------|-----------------|--|
| Comunicación integral | Lenguaje verbal | Nº7.- Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas. |

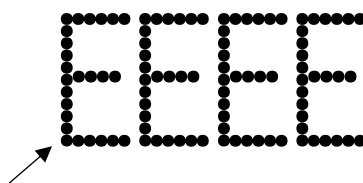
- Observa y encuentra las vocales A y E, para luego encerrar las vocales A de color verde y las vocales E de color rojo.

A , A , A ,  ROTA ESTÁ  
 NO SÉ QUIEN LA ARREGLARÁ , A , A  
 E , E , E ,  ME COLÉ  
 EN  DE MARIBEL E , E ,  
 I , I I ,  YO SALÍ  
 Y EN LA  ME CAÍ , I I  
 O , O , O ,  SE ABRIÓ  
 PORQUE EL  LA MOVIÓ , O O  
 U , U , U , MI HERMANITO HACE U  
 Y EN LA  TURURÚ , U , U .

- Marca por las líneas punteadas y luego copia las vocales encontradas:



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

¡Juguemos con música!

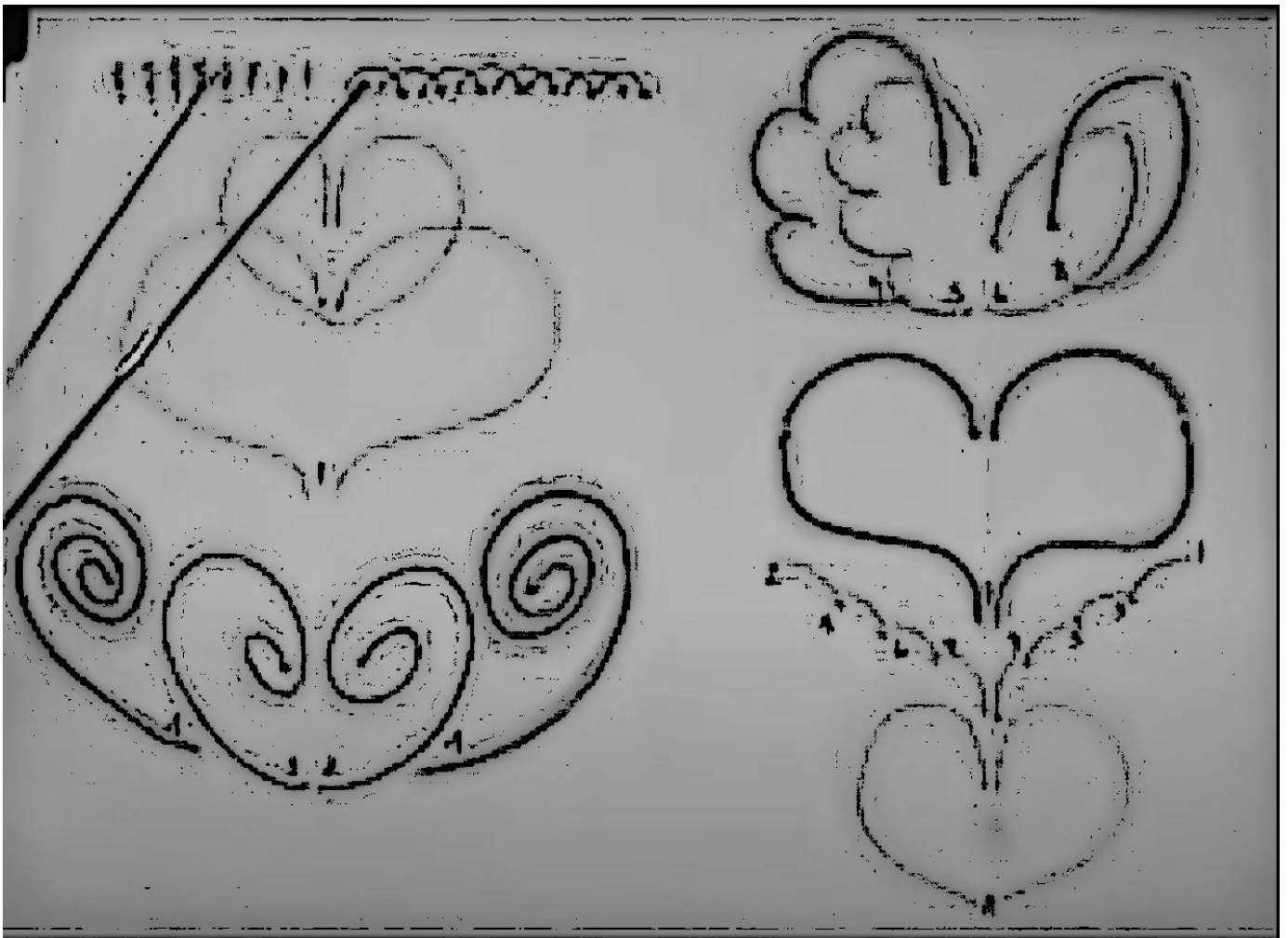
Nombre: \_\_\_\_\_



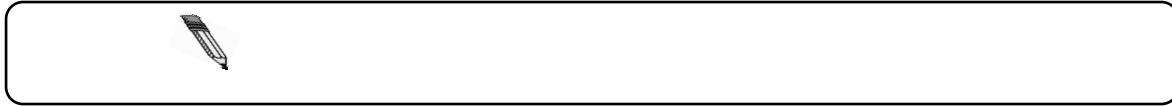
3

| ÁMBITO                | NÚCLEO             | OBJETIVO DE APRENDIZAJE   |
|-----------------------|--------------------|---|
| Comunicación integral | Lenguaje artístico | <b>Nº6.-</b> Apreciar producciones artísticas de diversos contextos (en forma directa o a través de medios tecnológicos), describiendo y comparando algunas características visuales, musicales o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, colorido, formas, diseño, entre otros). |

- Con ayuda de un adulto van a colocar el siguiente musical desde YouTube:  
Se llama “Escucha consciente, activa e interactiva – Ave María Schubert” En donde apreciarán la música siguiendo su ritmo por los dibujos al igual que en el video con un lápiz de cualquier color, lo importante que se note su recorrido por las partituras.  
¡Tú puedes!



## ¡Juguemos con el experimento!



| ÁMBITO                                | NÚCLEO                          | OBJETIVO DE APRENDIZAJE   |
|---------------------------------------|---------------------------------|---|
| Interacción y comprensión del entorno | Exploración del entorno natural | <b>Nº5.-</b> Explorar los cambios o efectos que se producen en los materiales al aplicarles fuerza, calor o agua. |

➤ Te invitamos con la ayuda de un adulto realizar el siguiente experimento.

- 1.- Buscar un vaso plástico
- 2.- Aplicar jabón (3 cucharadas)
- 3.- Llenar el vaso con agua
- 4.- Revolver hasta que se haga una mezcla homogénea y observar qué pasará si introduzco una bombilla y soplo (con supervisión del adulto, soplar hacia fuera)
- 5.- Después de haber jugado con el efecto de la mezcla entre el agua y el jabón, dibujar en el recuadro debajo lo que pudieron observar.



*¡ESPERO LES GUSTE!! ES MUY ENTRENIDO...*

¿Pudiste hacer burbujas? 😊


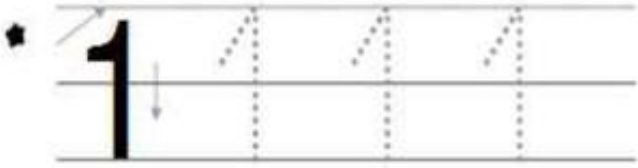

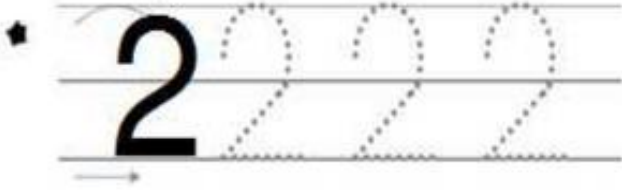

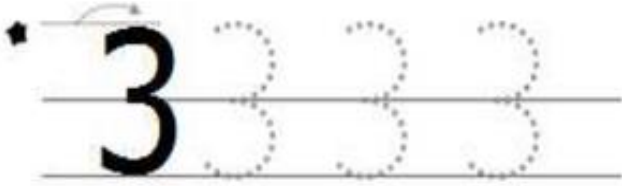
**¡Contemos y escribamos los números!**

Nombre: \_\_\_\_\_



| ÁMBITO                                 | NÚCLEO                 | OBJETIVO DE APRENDIZAJE   |
|--|------------------------|---|
| Interacción y comprensión del entorno. | Pensamiento matemático | <b>Nº6.-</b> Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos. |

- **Contar los gatitos, para luego unir con el número correspondiente y finalmente copiar dichos números por la línea punteada.**

|   |  |
|---|--|
|   |    |
|  |  |
|  |  |


- **Ahora graficar los números 1 – 2 – 3 sin ayuda de la línea punteada...**

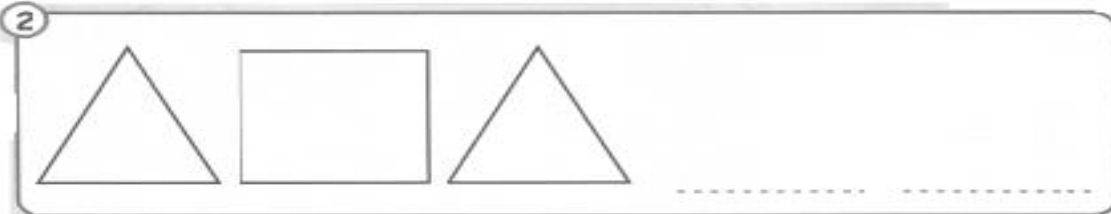
**¡Muy atentos a descubrir el patrón!**

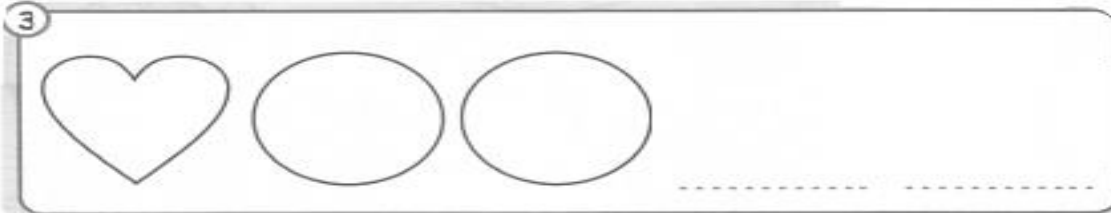
Nombre:  \_\_\_\_\_

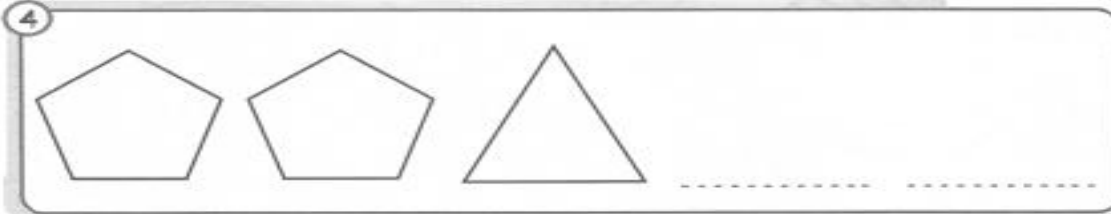
| ÁMBITO                                 | NÚCLEO                 | OBJETIVO DE APRENDIZAJE  |
|--|------------------------|--|
| Interacción y comprensión del entorno. | Pensamiento matemático | <b>Nº6.-</b> Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos. |

➤ **Observa cada patrón y sigue la secuencia, dibujando o recortando de diarios o revistas la figura que continua.**

1


2


3


4


➤ **Ahora inventa un patrón tú...**

¡Comprensión Lectora!

Nombre: \_\_\_\_\_



7

| ÁMBITO                | NÚCLEO          | OBJETIVO DE APRENDIZAJE   |
|-----------------------|-----------------|---|
| Comunicación Integral | Lenguaje verbal | Nº6.- Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones. |

- Escucha con atención el siguiente texto y responde las preguntas, luego puedes colorear.

## Rufo y Alex

Alex está jugando con Rufo. Rufo es un perro café y peludo. Rufo necesita un baño.



|                         |   |
|-------------------------|---|
| ¿ Con quién juega Alex? | <input type="radio"/> Rufo<br><input type="radio"/> Manguera      |
| ¿De qué color es Rufo?  | <input type="radio"/> Negro<br><input type="radio"/> Café         |
| ¿Qué necesita?          | <input type="radio"/> Un baño<br><input type="radio"/> Un juguete |

## ¡ADIVINA EL OBJETO TECNOLÓGICO!

Nombre: \_\_\_\_\_



8

| ÁMBITO                                 | NÚCLEO                                | OBJETIVO DE APRENDIZAJE  |
|--|---------------------------------------|--|
| Interacción y comprensión del entorno. | Comprensión del entorno sociocultural | Nº3.- Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos. |

- **Observa la imagen y comenta con un adulto el uso del objeto tecnológico (celular) y cuál es su impacto (cómo ayuda) para la comunidad. Luego escribir los números faltantes en los botones y por último escribirlos en la pantalla del teléfono.**

