

## Rutas de Aprendizaje de Educación Inicial

**Nivel: NT2 Liceo José Victorino Lastarria**

**Semana: 16 al 27 noviembre 2020**

**Educadoras: Patricia Villalobos – Jeannette Peña**

Núcleo Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos – Guía	Evaluación
<p><b>Pensamiento matemático</b></p> <p>10) Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.</p>	<p>Invitar al niño/a a observar video de cuerpos geométricos. Confeccionar cuerpos geométricos con plastilina y palos de fósforos o mondadientes, Con la ayuda del adulto contar vértices, aristas y caras. Las plastilinas representan los vértices y los palitos las aristas, espacios las caras, cuando los confeccione puede nombrar si los conoce o preguntar el nombre del cuerpo geométrico</p>	<p><b>Video cuerpos geométricos</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9pNSjhsz1D0&amp;t=196s">https://www.youtube.com/watch?v=9pNSjhsz1D0&amp;t=196s</a></p>	<p>✓ Nombra atributos, contando aristas vértices y caras</p>
<p><b>Lenguaje verbal</b></p> <p>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.</p>	<p>Con apoyo de la Guía N°1 el adulto invita al niño/a a contar sílabas de diferentes objetos y a representar con el número de sílabas que le corresponde a cada uno de los objetos, Si no cuenta con impresora puede realizar los dibujos, en su cuaderno de dibujo y escribir el número con lápiz mina</p>	<p><b>Guía N°1</b> Contar sílabas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno</li> <li>• Lápiz mina</li> </ul>	<p>✓ Cuenta sílabas</p>
	<p>Observar el video del mono sílabo sa se si so su. Luego en la Guía N°2 sonido inicial, lee cada uno de los dibujos con el sonido inicial de cada sílaba, pintar los dibujos en cada fila. El adulto pregunta, dime algo que comienza con la sílaba se- so -sa -su –si Sin mirar los dibujitos.</p>	<p><b>Guía N°2</b> Sonido inicial sa se si so su</p> <p><b>Video sílabas sa se si so su</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xxitaGjPJaq">https://www.youtube.com/watch?v=xxitaGjPJaq</a></p>	<p>✓ Reconoce sonido inicial sa se si so su</p>

Núcleo Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos – Guía	Evaluación
<p><b>Lenguaje verbal</b></p> <p>6) Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.</p>	<p>Se invita al niño/a a conocer más acerca de los animales, jugando a las adivinanzas con el video sugerido Comentar ¿Cuál es el animal que más le gusta? y porqué</p>	<p><b>Video de las adivinanzas</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=29TaUubsBk">https://www.youtube.com/watch?v=29TaUubsBk</a></p>	<p>✓ Comprende contenidos explícitos respondiendo las adivinanzas</p>
<p><b>Lenguaje Artístico</b></p> <p>1) 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).</p>	<p>Se invita al niño/a a observar el video sugerido llamado: “La galería de Arte” en donde podrán apreciar algunas pinturas y esculturas famosas, al finalizar pueden comentar lo que les agradó más o no les gustó, el adulto puede leer nombre y artistas que aparecen. Luego se les invita a dibujar, pintar o esculpir con plastilina, para transformarse ellos en unos artistas.</p>	<p><b>Video la galería de arte</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wbuRQsOoajg">https://www.youtube.com/watch?v=wbuRQsOoajg</a></p>	<p>✓ Aprecia producciones artísticas describiendo o comentando lo observado</p>
<p><b>Identidad y autonomía</b></p> <p>5) Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos</p>	<p>El adulto conversa con el niño/a acerca del trabajo que realizan los integrantes de la familia, invitar a pensar ¿Qué te gustaría ser cuando grande?, ¿En qué te gustaría trabajar? Invitar a dibujarse en su trabajo futuro, en su cuaderno de dibujo y con sus lápices de colores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de dibujo</li> <li>• Lápices</li> </ul>	<p>✓ Comunica verbalmente su preferencia</p>

Núcleo Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos – Guía	Evaluación
<p><b>Lenguaje verbal</b></p> <p>6) Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.</p>	<p>Cuento “La niña que nunca cometía errores” Observar el video y contestar las preguntas en forma oral, de la Guía N°3 Power Point</p> <p>Cuento “El erizo y el globo” Observar el video y contestar las preguntas en forma oral, de la Guía N°4 Power Point</p>	<p><b>Guía N°3</b> <b>Video “La niña que nunca cometía errores”</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2FVJYPdm-VE">https://www.youtube.com/watch?v=2FVJYPdm-VE</a></p> <p><b>Guía N°4</b> <b>Video “El erizo y el globo”</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gZMCCNWgj3o">https://www.youtube.com/watch?v=gZMCCNWgj3o</a></p>	<p>✓ Comprende contenidos explícitos de textos literarios respondiendo las preguntas relacionadas con los cuentos</p>
<p><b>Pensamiento Matemático</b></p> <p>6) Emplear los números para contar 7) Representar números</p>	<p>El adulto invita al niño/a a contar cosas de su propia casa y luego a responder cada pregunta (El adulto se las lee), y el niño/a escribe el número que corresponde en la Guía N°5 “Cuenta y escribe”</p>	<p><b>Guía N°5</b> <b>“Cuenta y escribe”</b></p>	<p>✓ Cuenta objetos de su casa ✓ Escribe números</p>
<p><b>Corporalidad y movimiento</b></p> <p>7) Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas</p>	<p>El adulto lee las rimas, invita al niño/a a repetir estas breves rimas, realiza la acción motriz como un juego y luego dibuja en tu cuaderno cada uno de los animalitos</p> <p>EL PULPO ANDRÉS DICE QUE TE TOQUES LOS PIES LA TORTUGA BENITO DICE QUE CAMINES DESPACITO DICE EL SEÑOR PATO QUE APLAUDAS CON LOS ZAPATOS DICE LA MARIPOSA LUISA QUE BATAS LOS BRAZOS DE PRISA LAS MARIQUITAS CON MANCHITAS TE INVITAN A CORRER A 4 PATITAS EL COCODRILO CONSUELO TE PIDE QUE TE TUMBES EN EL SUELO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rimas</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Lápices</li> </ul>	<p>✓ Realiza los movimientos indicados</p>

Núcleo Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos – Guía	Evaluación
<b>Lenguaje artístico</b>  6) Experimentar diversas combinaciones de expresión plástica, comunicando las razones de proceso realizado	El adulto facilita los materiales, e invita al niño/a confeccionar un spinner con ayuda del video sugerido en los recursos, allí también podrá observar los materiales a utilizar. Puede decorar a su elección, pintando con los lápices scriptos	<b>Video de spinner</b> <a href="https://pin.it/4OMgXbG">https://pin.it/4OMgXbG</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vaso plástico</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Lápices scriptos</li> <li>• Mondadientes o un pincho</li> </ul>	✓ Confecciona el spinner
	Invita al niño/a hacer un collage siguiendo indicaciones de la guía N° 6 “collage entretenido”, juntos preparen materiales y luego pide que recorte figuras de revistas, diarios u otros para crear libremente. Finalmente, de un nombre a su creación.	<b>Guía N°6</b> <b>Collage entretenido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas u otras</li> <li>• Pegamento</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Revistas o diarios</li> </ul>	✓ Confecciona collage
<b>Lenguaje verbal</b>  8) Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas	Invita al niño/a a realizar actividad del libro página 24 “Armemos nuestra enciclopedia”. Pregúntale ¿Cuál es tu animal favorito?, con la ayuda del adulto que escriba el nombre y lo dibuje en el espacio asignado. Luego en el espacio de información escriba características principales. Al no contar con el libro, puede realizarlo en un cuaderno u hoja de papel. Si deseas hazlo mismo con otros animales	<b>Libro del estudiante</b> Página 24 Armemos nuestra enciclopedia <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz grafito</li> </ul>	✓ Juega a escribir palabras ✓ Escribe algunas vocales ✓ Escribe algunas consonantes
	Invita al niño/a realizar guía N°7 “Individual entretenido”. En una hoja blanca divide la hoja según se indica para que luego él o ella rellene los espacios con líneas en diferentes direcciones y colores.	<b>Guía N°7</b> <b>Individual entretenido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápices de colores o scriptos</li> <li>• Hoja blanca</li> <li>• Regla</li> </ul>	✓ Traza línea recta hacia abajo ✓ Traza línea recta hacia la derecha ✓ Traza línea curva

Núcleo Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos – Guía	Evaluación
<p><b>Corporalidad y movimiento</b></p> <p>3) Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración) de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.</p>	<p>Invita al niño/a jugar siguiendo instrucciones de la guía N°8 “Imitando la figura”, en una hoja dibuja siguiendo modelo figura humana y luego pídele que imite las figuras con fideos al mismo tiempo comente ubicación en que están las extremidades</p>	<p><b>Guía N°8 Imitando la figura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel lustre o de revista</li> <li>• Hoja blanca</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Pegamento</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	<p>✓ Reconoce y copia figura humana con material concreto</p>
<p><b>Comprensión del entorno sociocultural</b></p> <p>3) Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos</p>	<p>Invita al niño/a a observar objetos autoadhesivos de página 73, junto con nombrarlos pregunta ¿Qué objetos tecnológicos sirven para indagar más sobre los insectos, plantas o animales? (binoculares, lupa, balanza, linterna, pinza, cámara de fotos) luego pídele que saque el auto adhesivo y lo pegue en página 20 ¿Qué objetos tecnológicos me ayudan a indagar? Si no cuentas con el libro, dibuja en una hoja en blanco</p>	<p><b>Libro del estudiante</b> Página 73 y 20</p>	<p>✓ Nombra algunos de los objetos tecnológicos</p> <p>✓ Nombra la función de a lo menos dos de los objetos tecnológicos</p>
<p><b>Pensamiento matemático</b></p> <p>12) Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, acciones y posibles respuestas</p>	<p>Invita al niño/a a realizar actividad del libro página 48 ¿Qué alimentos puedo comer?, pídele que observe en el refrigerador y/o despensa alimentos saludables, luego los nombre y dibuje en el libro u hoja blanca</p>	<p><b>Libro del estudiante</b> Página 48</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápices</li> </ul>	<p>✓ Comunica cómo resolvió qué alimentos saludables podía comer de la despensa.</p>

Núcleo Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos – Guía	Evaluación
<p><b>Pensamiento matemático</b></p> <p>5) orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/ después/al mismo tiempo, día/ noche), frecuencia (siempre/ a veces/ nunca) y duración (larga/ corta)</p>	<p>Invita al niño/a a realizar actividad de la guía N°9 “Días de la semana”, con la orientación del adulto nombre e indique los días de la semana. Luego pregunte ¿Qué día es hoy? ¿Qué día fue ayer? ¿Qué día será mañana? Finalmente, que recorte las tarjetas (rectángulos con las frases y días de la semana) y con su ayuda que pegue o cuelgue las frases en su dormitorio y diariamente coloca a continuación el día</p>	<p><b>Guía N°9</b> <b>Días de la semana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina o papel blanco</li> <li>• Tijeras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nombra días de la semana</li> <li>✓ Nombra día antes de ...</li> <li>✓ Nombra día después de ..</li> </ul>
<p><b>Corporalidad y movimiento</b></p> <p>7) Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio, y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos</p>	<p>Invita al niño/a a jugar “Armémonos como carretilla” guía N°10 , siguiendo instrucciones apoya las manos en el suelo y adulto le levanta las piernas para luego avanzar y armar rompecabezas</p>	<p><b>Guía N°10</b> “Armémonos como carretilla”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se desliza apoyando las manos</li> </ul>
<p><b>Identidad y autonomía</b></p> <p>1) Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de tics</p>	<p>Invita al niño/a observar guía N°11 “Piper un corto que trata sobre superar los miedos”, luego que responda preguntas.</p>	<p><b>Guía N°11</b> “Piper un corto que trata sobre superar los miedos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Da su opinión sobre lo observado</li> <li>✓ Comenta sentimientos</li> </ul>