
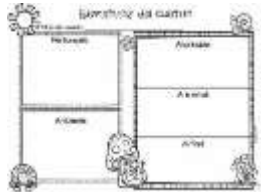





Aprendizaje a Distancia Educación Inicial


NIVEL : SEGUNDO NIVEL TRANSICIÓN (KÍNDER)




SEMANA : 17 AL 28 DE AGOSTO

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo:</p> <p>Pensamiento matemático</p> <p>9 Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.</p>	<p>Texto Ministerial NT2</p> <p>Invite al niño(a) a jugar con una silla. Explique que observarán la silla desde diferentes ángulos y que deberá describir lo que ve. Solicite que se acueste debajo de la silla y mencione lo que ve, luego al lado y finalmente de pie, hacia abajo. Pregunte: ¿La silla se ve igual desde todos los puntos de vista? Explique que eso ocurre con todos los objetos, siempre se verán de diferente forma dependiendo de nuestro ángulo de mirada. Luego abre su libro en la página 40 y menciona desde dónde se observan las 3 fotografías de la zapatilla. Deje que él solo indique desde dónde se tomó la fotografía. Finalmente van a la página 70 del libro y pegan los objetos según el punto de vista desde el lugar que se ven (Desde arriba, el lado o abajo)</p>	<p>LIBRO NT2</p> <p>Página 40</p> <p>Estuche con lápices de colores</p>	<p>Registro de observación:</p> <ul style="list-style-type: none"> El niño o niña menciona las 3 vistas de la fotografía. El niño o niña pega los objetos según la vista que corresponde a cada uno.
<p>Núcleo:</p> <p>Identidad y autonomía</p> <p>5 Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.</p>	<p>Invite al niño/a a ver video “El cojín mágico” de la psicóloga Francesca Chío. Luego invite a realizar la actividad en un lugar cómodo y silencioso.</p> <p>Pida que realice el juego de imaginación lo más relajado o relajada posible.</p> <p>Finalmente, invite a que comente su viaje sobre el cojín, le preguntamos ¿Te gustó este viaje?, ¿Cómo te sientes?, ¿Qué viste en este viaje?</p>	<p>Video “El cojín mágico”</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1vK4D1YXPY3d5vKUmOT74fmGsamR6rTu/view?usp=sharing</p> 	<p>Registro de observación:</p> <ul style="list-style-type: none"> El niño/a menciona cómo se siente después del “Viaje en el cojín”. El niño/a menciona qué le gustó del viaje. El niño/a menciona lo que vio en el viaje.

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo:</p> <p>Lenguaje verbal</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>Lea al niño(a) un breve cuento, procurando que sólo lo escuche, para estimular su imaginación y creatividad, una vez terminado éste, usted hará breves preguntas relacionadas.</p> <p>Explicará palabras nuevas(significado de extraviada-deslumbrada-repleta-tropezar)</p> <p>¿Quién es la protagonista del relato? ¿Qué le sucedió? ¿A quiénes conoció en su camino? ¿Qué descubrió en su camino? ¿Cómo termina el cuento? ¿Qué enseñanza nos deja?</p> <p>A continuación, le proporcionará la ficha de trabajo (ésta la puede imprimir o copiar en el cuaderno de actividades.</p>	<p>Guía N°1: Cuento “La hormiguita viajera”</p> <p>Guía N°2: Ficha de trabajo Cuaderno de actividades Estuche</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Registrar si el niño(a) logra responder las preguntas relacionadas al texto. En lo posible anotar las respuestas en su cuaderno de actividades.
<p>Núcleo</p> <p>Lenguaje verbal</p> <p>8. Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.</p>	<p>Invite al niño(a) a sentar cómodamente en una silla frente a la mesa. Previamente contará con el libro Caligrafix (Trazos y letras).Dará instrucciones para un apropiado uso de éste como por ejemplo: tener manos limpias para evitar que se ensucien las páginas, contar con lápiz grafito y goma, evitar que se arruguen las hojas etc.</p> <p>Le pedirá al niño(a) que abra su libro en la primera página, donde están sus datos personales. Antes de completar los datos, el adulto escribirá en una hoja aparte los datos con letra mayúscula imprenta para que posteriormente el niño(a) los transcriba.</p> <p>Adulto va reforzando la toma del lápiz y va leyendo cada dato, apuntando con su dedo índice donde tiene que escribir el niño(a), sobre la línea.</p> <p>En el caso de los niños(as) que tengan dificultad en la toma del lápiz, se envían opciones con distintos elementos para simplificar la toma del lápiz.</p>	<p>Libro Caligrafix Estuche</p>  	<p>Registro de observación</p> <ul style="list-style-type: none"> Observar si el niño logra representar las palabras(si transcribe sus datos) Pueden enviar fotos de su actividad.

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo:</p> <p>Lenguaje verbal</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>Texto Caligrafix: Jugando con los Sonidos</p> <p>Invite al niño(a) a ubicarse en un lugar cómodo para completar la página de información personal del Texto “Jugando con los sonidos”. Muéstrelle el Video adjunto e invítelo a realizar las actividades solicitadas en las páginas 8 y 9. Al finalizar solicite que escriba la fecha en ambas páginas. Sacar fotos y enviar a su Educadora.</p>	<p>Libro: Jugando con los Sonidos. Páginas N° 08 y 09. Estuche.</p>  <p><i>Pinche aquí o copie el enlace Video explicativo.</i></p> <p>https://drive.google.com/file/d/16m2YTvLdH-bmD19QegVdi-Uluzprfku/view?usp=sharing</p>	<p>El adulto registra en el cuaderno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta cuantas sílabas tiene cada palabra. • Pinta la cantidad de círculos que corresponda. • Verbaliza el nombre de las prendas que tienen 3 sílabas.
<p>Núcleo: Lenguajes Artísticos</p> <p>7 Representar a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).</p>	<p>Invite al niño(a) a observar video tutorial de dibujo y luego a realizar estos dibujos (puede ser 1 o los 2) siguiendo el tutorial.</p> <p>Una vez terminados los dibujos, invite a revisar y a realizar nuevamente dibujos de niños(as), esta vez sin el tutorial y a agregar detalles que no aparecían en el video. Por ejemplo, dibujar nariz, pestañas, cejas, cuello, brazos, dedos de las manos, etc. (al menos 2) Para finalizar invite al niño a pintar sus dibujos.</p>	<p><i>Pinche aquí o copie el enlace</i></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ecS2yVPGbl8</p>	<p>El adulto registra en cuaderno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa a través del dibujo las figuras elegidas siguiendo el Tutorial. • Agrega al menos 2 detalles en las figuras dibujadas sin el tutorial.

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo: Lenguajes Artísticos</p> <p>5 Representar plásticamente emociones, ideas, experiencias e intereses, a través de líneas, bailes, formas, colores, texturas, con recursos y soportes en plano y volumen</p>	<p>Invite al niño/a a ubicarse en un lugar cómodo con los materiales solicitados y observen el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=SxQV5LktyvE&t=17s</p> <p>Invite al niño(a) a realizar pelotas de algodón o calcetines viejos los introducimos en el calcetín que será el cuerpo de nuestro Gusatín y posteriormente cerramos con un elástico o lana repetimos este paso 4 veces hasta que nuestro Gusatín quede listo, una vez finalizado este paso le haremos la cara, ojos y antenitas y está listo nuestro Gusatín para jugar con él.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Calcetines</p> <p>Algodón , papel u otros calcetines que no utilices</p> <p>Elástico hilo o lana</p> <p>Tijeras</p> <p>1 Limpia pipas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa oralmente sus preferencias respecto a las diversas producciones artísticas realizadas. • Señala sus ideas a través de diferentes posibilidades plásticas de su interés.
<p>Núcleo: Pensamiento Matemático</p> <p>9 representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.</p>	<p>Texto Ministerial NT2</p> <p>Invite al niño(a) a ubicarse en su lugar de trabajo, abrir su libro NT2 en la página 40 ¿DESDE DÓNDE MIRO ESTOS OBJETOS?</p> <p>Antes de comenzar la actividad le presentamos algunos objetos en distintas posiciones y esperamos que el niño(a) lo miren desde arriba, al lado y abajo, esperamos que nos comente la posición en la cual se observa el objeto. Posteriormente sacamos los recortables de la página 70 y le pedimos al estudiante que recorte y pegue la imagen en el recuadro que corresponda observando muy bien desde que punto lo observa.</p> <p>Una vez pegadas todas las imágenes nuestra tarea está finalizada.</p>	<p>LIBRO NT2 PÁGINAS N°40 70</p> <p>MATERIALES</p> <p>Tijera - Pegamento</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja un objeto desde arriba, del lado y desde abajo, observando en dibujos fotografías o TICs, comparando lo que ve.

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo:</p> <p>Exploración del entorno natural</p> <p>7 Describir semejanzas y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento, en personas, animales y plantas.</p>	<p>Texto Ministerial NT2</p> <p>Invite al niño/a a observar el vídeo de motivación para dar inicio a la actividad.</p> <p>Busquen en el texto de NT2 la página número 41. Observen las imágenes y comenten que representaran los símbolos que salen (agua, tierra y aire) y las textura ¿que serán cada una? (pelos, escamas, plumas y piel).</p> <p>Pregúntele ¿Qué animales hay?, ¿Dónde habitan estos animales?, ¿De qué está cubierto su cuerpo?, ¿Qué tamaño tendrá?, ¿Será doméstico o salvaje?, ¿Por qué?, ¿conoces o has visto alguno de ellos?, ¿Dónde?, ¿Qué te pareció?, ¿Hay alguno que no conozcas?</p> <p>Luego vayan comentando dónde vive cada animal de las imágenes e invítelo/a a unir con una línea el animal con el signo de agua, tierra o aire. Después miren las diferentes texturas y vayan uniendo con una línea el ser vivo con el elemento que cubre su cuerpo (pelos, escamas, plumas o piel).</p>	<p>Vídeo de motivación https://drive.google.com/file/d/1lp6SFWfGgO4CGrSEVGLn8jJobXCz2idF/view?usp=sharing</p> <p>LIBRO NT2 PÁGINA Nº 41</p>  <p>Símbolos</p>  <p>Texturas</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona 4 o más características de los seres vivos.

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo: Pensamiento Matemático</p> <p>8 Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.</p>	<p>Invite al niño/a a seleccionar 10 elementos (pueden ser juguetes no muy grandes, servicios, utensilios de cocina, frutas, lápices, llaves, etc.), pídale que los cuente para asegurarse que son 10. Invítelo a jugar con una historia donde tenga que sacar o poner los elementos, por ejemplo: Marcelo, quería celebrar su cumpleaños y compro 10 frutillas (los 10 elementos) en el negocio. Al llegar a su casa se fue a lavar las manos y el perro le saco 2 frutillas, ¿Cuántas le quedaron?</p> <p>Las ordenó sobre la mesa, pasó su hermana y Marcelo, le regalo 3 frutillas ¿Cuántas tiene ahora? Se dio cuenta que le faltaban frutillas para fiesta, así que le pido 1 a su mamá, ¿Cuántos juntó?</p> <p>Llegó un invitado y se sentó en la mesa y se comió 4 frutillas ¿Cuántas le quedan? Cuando su tía llegó a saludarlo le llevaba de regalo 4 frutillas, ¿Cuántas tiene?.</p>	<p>Puede poner este vídeo e ir pausándolo para escuchar las respuestas.</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1J-upLI27dbAWxxuQoJWQxpxDRGTIQpeg/view?usp=sharing</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza resolución de problemas simples, agregando y quitando elementos.