

Trazos y Letras

Nº1

A partir de los
4 años

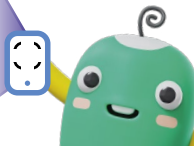
Lenguaje

GUÍA DIDÁCTICA

Letra ligada



PLEIQ



¡Escanea el QR, descarga la app y
aprende con educación aumentada!



Caligrafix

ÍNDICE INTERACTIVO

Haz clic en el contenido que buscas para acceder a la página correspondiente.
Podrás volver a esta sección haciendo clic en el botón “Índice”, ubicado al final de cada página.

Presentación	4
Propuesta metodológica	5
Organización del cuaderno del estudiante	9
Estructura de cada página del texto del estudiante	13
Recursos del cuaderno	14
Recursos digitales	15
Estructura de la guía didáctica	22

INICIACIÓN A LA ESCRITURA

Trazos libres

Sugerencia de actividad previa.....24

Página 6.....	25
Página 12.....	26
Página 13.....	27
Página 14.....	28

Escritura de vocales

Sugerencia de actividad previa..... 29

Página 88	30
Página 89	32
Página 90	34
Página 98	36
Página 99	38
Página 100	40
Página 108	42
Página 109	44
Página 110	46
Página 117	48
Página 118	50
Página 119	52
Página 130	54
Página 131	56
Página 132	58
Página 134	60
Página 142	61

Producción de textos

Sugerencia de actividad previa..... 62

Página 91.....	63
Página 143.....	64

Motricidad fina

Sugerencia de actividad previa..... 65

Página 7.....	66
Página 9.....	67
Página 11.....	68
Página 84	70
Página 85	71
Página 94	72
Página 95.....	73
Página 104	74
Página 105	75
Página 114.....	76
Página 115.....	77
Página 125.....	78
Página 126.....	79

Trazos rectos

Sugerencia de actividad previa.....80

Página 15.....	81
Página 16.....	82
Página 25	83
Página 26	84
Página 27.....	85
Página 28	86
Página 29	87
Página 30	88
Página 17.....	89
Página 18.....	90
Página 19.....	92
Página 31.....	93
Página 32.....	94
Página 33.....	95
Página 46.....	96
Página 47.....	97

Trazos curvos

Sugerencia de actividad previa..... 98

Página 20.....	99
Página 21.....	100
Página 22.....	101
Página 23.....	102
Página 24	104
Página 34.....	105
Página 35.....	106
Página 36.....	107
Página 37.....	108
Página 38.....	109
Página 39.....	111
Página 40	112
Página 41.....	113
Página 42	115
Página 43.....	116
Página 44	117
Página 48	118
Página 49	119
Página 50	120
Página 51.....	122
Página 45	123
Página 52	124
Página 53.....	125

COMUNICACIÓN ORAL

Desarrollo semántico

Sugerencia de actividad previa.....127

Página 54.....	128
Página 55.....	129
Página 56.....	131
Página 57.....	132
Página 58.....	133
Página 59.....	134

Descripción de imágenes

Sugerencia de actividad previa.....135

Página 63.....	136
Página 64.....	137
Página 65.....	138
Página 66.....	139

Escuchar y comprender textos orales

Sugerencia de actividad previa.....141

Página 60.....	142
Página 61.....	144
Página 62.....	145
Página 97.....	146
Página 129.....	147

INICIACIÓN A LA LECTURA

Lectura de textos

Sugerencia de actividad previa.....148

Página 79.....	149
Página 80.....	150
Página 86.....	151
Página 96.....	152
Página 101.....	153
Página 106.....	154
Página 127.....	155

Segmentación silábica

Sugerencia de actividad previa.....156

Página 68.....	157
Página 69.....	159
Página 70.....	160
Página 71.....	161

Rimas

Sugerencia de actividad previa.....163

Página 72.....	164
Página 73.....	165
Página 74.....	167

Sonido inicial

Sugerencia de actividad previa.....168

Página 75.....	169
Página 76.....	171
Página 77.....	172
Página 78.....	173
Página 83.....	174
Página 93.....	176
Página 123.....	178
Página 137.....	180
Página 145.....	182
Página 149.....	184

Comprensión de textos escuchados

Sugerencias de estrategias para la comprensión lectora.....186

Página 81.....	187
Página 87.....	188
Página 107.....	189
Página 116.....	190
Página 121.....	192
Página 128.....	193
Página 147.....	194
Página 151.....	195

Vocales

Sugerencia de actividad previa.....196

Página 82.....	198
Página 92.....	199
Página 102.....	200
Página 103.....	201
Página 111.....	203
Página 112.....	204
Página 113.....	205
Página 120.....	207
Página 122.....	208
Página 124.....	209
Página 133.....	210
Página 135.....	211
Página 136.....	212
Página 138.....	213
Página 139.....	214
Página 140.....	215
Página 141.....	216
Página 144.....	217
Página 148.....	219
Página 67.....	221
Página 146.....	222
Página 150.....	223

PRESENTACIÓN

Trazos y Letras® Nº 1 es una propuesta didáctica diseñada para favorecer el logro de los Objetivos de Aprendizaje del Primer Nivel de Transición, en el Núcleo Lenguaje Verbal de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP).

El cuaderno del estudiante promueve el desarrollo progresivo de habilidades del lenguaje mediante experiencias de aprendizaje organizadas de forma secuencial, que avanzan desde actividades de menor a mayor complejidad. A través de ellas se busca fortalecer habilidades fundamentales para la comunicación, la lectura y la escritura propias de esta etapa.

En este contexto, el cuaderno pone especial énfasis en el trazado de la letra ligada e incorpora actividades con letra imprenta, ofreciendo oportunidades para reconocer, leer y trazar letras en ambos formatos.

A su vez, se caracteriza por un enfoque lúdico y contextualizado que promueve la participación activa de los niños en situaciones de exploración, conversación y construcción de significado en torno al lenguaje.

Esta **guía didáctica** complementa el cuaderno del estudiante y tiene como propósito orientar el trabajo pedagógico del docente o mediador en la implementación del recurso. En ella se presentan sugerencias metodológicas, orientaciones para la mediación pedagógica y propuestas de actividades que enriquecen las experiencias de aprendizaje.

Asimismo, el proyecto incorpora **recursos digitales interactivos** a través de la aplicación **PleIQ** y **Papel Digital**, los cuales amplían las oportunidades de aprendizaje e integran el trabajo del cuaderno con experiencias digitales de manera mediada y responsable.

De este modo, el cuaderno y la guía didáctica se articulan como un recurso que apoya al docente en la creación de experiencias de aprendizaje significativas para el desarrollo del lenguaje en la educación inicial.

**Siempre que es posible, este texto procura utilizar un lenguaje inclusivo y no discriminatorio. No obstante, con el fin de respetar el principio de economía del lenguaje y facilitar la lectura y comprensión del texto, en algunos casos se empleará el masculino gramatical, que según la Real Academia Española (RAE) se utiliza como forma genérica para referirse a personas de todos los géneros.*

PROPUESTA METODOLÓGICA

1. Principios pedagógicos

La propuesta metodológica del cuaderno **Trazos y Letras® Nº 1** se fundamenta en diversos principios pedagógicos que orientan el aprendizaje del lenguaje en la educación inicial. Estos principios consideran las características del desarrollo infantil y las dinámicas propias del aula, con el propósito de favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas en esta etapa.

- **Consideración del desarrollo evolutivo infantil.**

La propuesta reconoce que el aprendizaje del lenguaje escrito es un proceso progresivo que se construye a partir de las capacidades propias de esta etapa, favoreciendo experiencias concretas, visuales y significativas que permitan avanzar gradualmente hacia la lectura y la escritura.

- **Experiencia real del aula.**

Las actividades han sido diseñadas a partir de la práctica pedagógica y de las situaciones que ocurren cotidianamente en la sala de clases, promoviendo experiencias cercanas, comprensibles y pertinentes para los niños.

- **Aprendizaje activo y lúdico.**

El juego, la exploración y la participación activa se utilizan como estrategias centrales para favorecer la motivación y el aprendizaje en esta etapa educativa.

- **Aprendizaje significativo y contextualizado.**

Las actividades se presentan en contextos cercanos a la experiencia de los niños, utilizando imágenes, palabras y situaciones con sentido que facilitan la comprensión y el interés por el lenguaje.

- **Enseñanza integrada de la lectura y la escritura.**

La lectura y la escritura se abordan de manera conjunta, entendiendo que ambas habilidades se desarrollan de forma interrelacionada y se fortalecen mutuamente en situaciones comunicativas significativas.

- **Desarrollo progresivo de las habilidades lingüísticas.**

La propuesta promueve el fortalecimiento gradual de habilidades fundamentales como la conciencia fonológica, la comunicación y expresión oral, la comprensión lectora y la producción de textos iniciales.

- **Integración del desarrollo motor y cognitivo.**

El material también considera el desarrollo de la motricidad fina y la coordinación visomotora, habilidades necesarias para el trazado y la escritura emergente.

2. Enfoques de enseñanza de la lectura

Para favorecer este proceso, el cuaderno propone una enseñanza de la lectura que **integra distintos enfoques pedagógicos**, con el propósito de ofrecer un aprendizaje más completo, flexible y acorde con las características del desarrollo infantil.

Esta propuesta combina tres aproximaciones complementarias que contribuyen al aprendizaje progresivo del lenguaje escrito:

Enfoque fonético

Introduce a los niños en el reconocimiento de los sonidos del lenguaje (fonemas), comenzando por las vocales y posteriormente incorporando las consonantes. Este trabajo favorece el desarrollo de la conciencia fonológica y la comprensión de la relación entre sonidos y letras.

Enfoque silábico

Promueve la combinación progresiva de consonantes y vocales para formar sílabas (ma, me, mi, mo, mu), las cuales constituyen una base fundamental para la construcción de palabras y el inicio de la lectura.

Enfoque global

Presenta palabras completas asociadas a imágenes o pictogramas, favoreciendo la comprensión del significado y el desarrollo del vocabulario visual en contextos significativos, especialmente pertinentes en la etapa preescolar.

La articulación de estos enfoques permite que los niños se acerquen al lenguaje escrito **reconociendo sonidos, formando sílabas y comprendiendo palabras con significado**, favoreciendo así un aprendizaje más significativo.

3. Secuencia progresiva para el aprendizaje de la lectura

En coherencia con el enfoque integrado de lectura y escritura, el cuaderno **Trazos y Letras® Nº 1** organiza el aprendizaje de la lectura a través de una secuencia progresiva de actividades que permite a los niños avanzar gradualmente en el reconocimiento y uso del lenguaje escrito.

Para favorecer este proceso, el material propone experiencias que combinan distintas estrategias de aproximación a la lectura. Los niños comienzan explorando los sonidos del lenguaje y desarrollando la conciencia fonológica, para luego reconocer las vocales e incorporar progresivamente algunas consonantes de alta frecuencia, como M y P, avanzando hacia la lectura de sílabas.

De esta manera, el cuaderno integra actividades que permiten:

- reconocer los sonidos del lenguaje a través del desarrollo de la conciencia fonológica,
- reconocer vocales y las consonantes M y P,
- leer sílabas e identificar palabras en contextos significativos apoyados por imágenes.

4. Desarrollo integral del lenguaje

La propuesta pedagógica del cuaderno promueve el **desarrollo integral del lenguaje**, entendiendo que el aprendizaje de la lectura y la escritura se construye a partir de diversas habilidades que se desarrollan de manera interrelacionada durante la educación inicial.

En este sentido, el material incorpora actividades orientadas a fortalecer distintas dimensiones del lenguaje, que se articulan progresivamente desde la oralidad hacia la escritura:

- **Comunicación y expresión oral:** favorece la ampliación del vocabulario, la formulación de ideas y la participación en situaciones de interacción y diálogo.
- **Conciencia fonológica:** promueve el reconocimiento y la manipulación de los sonidos del lenguaje, facilitando posteriormente la relación entre sonidos y letras en el proceso de lectura y escritura.
- **Comprensión lectora inicial:** invita a los niños a observar imágenes, anticipar significados, responder preguntas y establecer relaciones entre palabras e ideas.
- **Producción inicial de textos:** permite que los niños comiencen a utilizar el lenguaje escrito para expresar ideas, completar palabras o construir mensajes simples con sus propios símbolos.
- **Motricidad fina y coordinación visomotora:** desarrolla habilidades necesarias para el trazado y la escritura emergente, mediante actividades que favorecen el control del trazo y la precisión manual.

5. Enseñanza de la escritura mediante letra ligada

El cuaderno **Trazos y Letras® Nº 1** pone especial énfasis en el aprendizaje de la escritura mediante **letra ligada**, ya que este tipo de grafía favorece:

- la continuidad del trazo
- la coordinación visomotora
- el desarrollo de movimientos gráficos más fluidos y controlados

Cada letra tiene un punto de inicio y un recorrido definido, lo que permite a los niños organizar mejor el movimiento de la mano y desarrollar mayor control y continuidad en el trazo.

Trabajo grafomotor previo

Para que el aprendizaje de la escritura se desarrolle de manera efectiva, es fundamental que los niños hayan realizado un trabajo grafomotor que fortalezca el control del trazo y la coordinación visomotora.

Por esta razón, antes de iniciar la escritura de letras, el cuaderno propone actividades de:

- coordinación de habilidades psicomotoras finas
- trazos rectos
- trazos curvos
- trazos mixtos

Estas experiencias preparan progresivamente la mano para la escritura, permitiendo que el paso hacia la letra ligada se produzca de manera natural y fluida.

Presencia de letra imprenta

En relación con la escritura, el cuaderno pone especial énfasis en el trazado de la letra ligada, ya que favorece la coordinación visomotora, la continuidad del movimiento gráfico y la fluidez. Este tipo de escritura promueve un trazo continuo que facilita la integración de las letras dentro de la palabra, contribuyendo a una mayor automatización del proceso escritor. El trabajo sistemático con este tipo de letra permite a los niños organizar la ejecución del trazo de manera progresiva, internalizando direccionalidad, secuencias de movimiento y control del lápiz, aspectos fundamentales para la escritura autónoma.

Asimismo, el cuaderno incorpora actividades de lectura y trazado en letra imprenta, considerando que este formato está ampliamente presente en el entorno cotidiano de los niños, en textos como libros, señaléticas y diversos materiales impresos. La inclusión de ambos formatos responde a la necesidad de acercar a los niños al lenguaje escrito tal como se presenta en su contexto, favoreciendo una experiencia de aprendizaje más significativa y contextualizada.

De este modo, se promueve el reconocimiento de letras en distintos formatos y se favorece una aproximación más flexible al lenguaje escrito, permitiendo que los niños establezcan relaciones entre la letra ligada y la letra imprenta. Esta articulación no sólo amplía las oportunidades de acceso a la lectura, sino que también contribuye al desarrollo de la comprensión lectora inicial, al facilitar la identificación de palabras en diversos soportes y situaciones.

En conjunto, el trabajo complementario con ambos tipos de letra contribuye a facilitar el tránsito entre la lectura del entorno y la escritura formal, promoviendo un aprendizaje progresivo que integra reconocimiento, lectura y producción escrita de manera coherente con el desarrollo infantil.

ORGANIZACIÓN DEL CUADERNO DEL ESTUDIANTE

El cuaderno se organiza metodológicamente en **tres dimensiones** que favorecen el desarrollo integral de la lectoescritura. Estas dimensiones se presentan de manera articulada y no lineal; por ello, en el índice se observan alternancias entre ellas, de acuerdo con la lógica pedagógica que orienta el recurso.

Iniciación a la escritura

Actividades orientadas al desarrollo de la **coordinación visomotora**, que fortalecen habilidades de **motricidad fina** y **control del trazo** necesarias para la escritura.

Estas habilidades se trabajan mediante:

- Ejercicios de motricidad fina basados en técnicas gráfico-plásticas de manipulación de materiales.
- Ejercicios de trazos direccionales.
- Escritura progresiva de vocales y consonantes.

Asimismo, se promueve la expresión creativa a través del dibujo y la escritura espontánea.

Esta dimensión se organiza en dos etapas progresivas que favorecen el desarrollo de la escritura: el desarrollo del trazo y la iniciación a la escritura convencional.

Etapa	Sección	Descripción
1. Desarrollo del trazo	Coordinación de habilidades psicomotoras finas	Exploración de técnicas gráfico-plásticas, como el rasgado, el modelado, el boleado de papel y el coloreado, que favorecen el desarrollo de la coordinación visomotora, la precisión manual y el control del trazo.
	Trazos libres	Exploración del movimiento gráfico mediante trazos espontáneos que permiten experimentar con direccionalidad y control del lápiz.
	Trazos rectos	Práctica de líneas rectas en distintas direcciones, utilizando espacios guiados que favorecen la precisión del trazo.
	Trazos curvos	Ejercicios que incorporan líneas curvas para ampliar el repertorio de movimientos implicados en la escritura.
	Trazos mixtos	Integración de líneas rectas y curvas en distintos patrones gráficos que preparan para la formación de letras.
2. Iniciación a la escritura convencional	Escritura de letras	Reproducción de vocales y consonantes siguiendo una secuencia de trazado, primero en formato ampliado y posteriormente en riel de escritura.
	Producción de textos	Instancias de escritura emergente en las que los niños experimentan con trazos, letras y algunas palabras, a partir de estímulos visuales o situaciones significativas.

Comunicación oral

Actividades orientadas al desarrollo de la **comunicación oral**, que fortalecen habilidades de **expresión, escucha y comprensión**.

A través de estas experiencias, los niños aprenden a:

- comunicar ideas de manera clara,
- comprender mensajes simples,
- ampliar su vocabulario,
- establecer relaciones entre palabras a partir de su significado.

Asimismo, se promueve:

- la interacción con pares y adultos,
- la participación en conversaciones cotidianas,
- la expresión de opiniones, emociones y experiencias.

Esta dimensión se organiza en tres secciones orientadas al desarrollo del vocabulario, la comprensión y la expresión oral.

Sección	Descripción
Conciencia semántica	Actividades orientadas a reconocer y establecer relaciones entre palabras a partir de su significado, favoreciendo la ampliación del vocabulario y la comprensión de categorías semánticas.
Comprensión de textos orales	Instancias de escucha atenta de textos orales breves que invitan a los niños a identificar información relevante, responder preguntas y demostrar comprensión del mensaje escuchado.
Descripción de imágenes	Actividades que promueven la expresión oral a partir de la observación de imágenes o situaciones, estimulando la formulación de ideas, la organización del discurso y la comunicación de experiencias o interpretaciones.

Iniciación a la lectura

En el aprendizaje de la lectura y la escritura, diversos estudios destacan la importancia del trabajo sistemático con los **precursores** de la lectoescritura, ya que estos constituyen la base para reconocer letras, leer palabras y textos, favoreciendo también la comprensión de la información presente en ellos.

El cuaderno presenta una propuesta de actividades organizadas progresivamente que fortalecen habilidades fundamentales para el aprendizaje de la lectura, tales como:

- Discriminación auditiva
- Conciencia fonológica
- Reconocimiento de grafemas
- Comprensión de textos en contextos significativos

Esta dimensión se organiza en nueve secciones, que abordan distintas habilidades vinculadas al proceso de alfabetización inicial.

Sección	Descripción
Longitud de palabras	Reconocimiento de la longitud de las palabras (largas y cortas).
Segmentación silábica	Ejercicios que invitan a dividir palabras en sílabas, favoreciendo la identificación de su estructura sonora.
Rimas	Reconocimiento de palabras que riman, es decir, que coinciden en sus sonidos finales desde la última vocal acentuada.
Sílaba inicial y final	Ejercicios orientados a identificar la primera y la última sílaba de una palabra.
Sonido inicial y final	Actividades orientadas a identificar el primer y el último sonido de una palabra.
Vocales y consonantes M, P	Identificación de cada grafema y su sonido, asociando vocales y consonantes con sus respectivos fonemas.
Lectura de textos	Exploración de textos literarios y no literarios que favorecen el contacto con distintos tipos de textos.
Lectura autónoma	Lectura de sílabas y palabras que incorporan las letras aprendidas.
Comprensión de textos escritos	Actividades orientadas a comprender información explícita y reconocer el propósito de algunos textos en contextos cotidianos y de juego.

Rol del docente en la mediación del aprendizaje

El cuaderno **Trazos y Letras® Nº 1** está diseñado para ser trabajado mediante la mediación activa del docente o adulto responsable. En esta etapa educativa, el acompañamiento pedagógico es fundamental para favorecer la comprensión de las actividades, promover la participación y ampliar las oportunidades de aprendizaje.

Durante el desarrollo de las actividades, se recomienda que el docente:

- invite a los niños a observar, describir y comentar lo que aparece en la página;
- formule preguntas abiertas que permitan expresar ideas, anticipar respuestas o explicar lo que están haciendo;
- modele estrategias cuando sea necesario, mostrando cómo realizar una actividad o cómo resolver una dificultad;
- promueva la interacción entre los niños, favoreciendo el intercambio de ideas y la construcción conjunta de significados;
- valore los avances de cada estudiante, respetando los distintos ritmos de aprendizaje.

De esta manera, el cuaderno se convierte en una oportunidad para generar instancias de diálogo, observación y exploración que enriquecen el aprendizaje del lenguaje.

Orientaciones para el uso del cuaderno

El cuaderno propone una secuencia de trabajo que refleja la progresión de los Objetivos de Aprendizaje, permitiendo avanzar gradualmente en el desarrollo de las habilidades del lenguaje. No obstante, esta organización constituye una **orientación general y no una estructura rígida**, por lo que puede ajustarse según las características del grupo y el contexto educativo.

El docente o mediador puede adaptar su uso considerando:

Flexibilidad en la secuencia

- Trabajar las páginas en un orden distinto al propuesto.
- Ajustar las instrucciones de las actividades según las necesidades del grupo.

Adaptación al contexto

- Incorporar materiales disponibles en el entorno.
- Reemplazar algunos recursos propuestos por otros equivalentes.

Complementar el trabajo del cuaderno

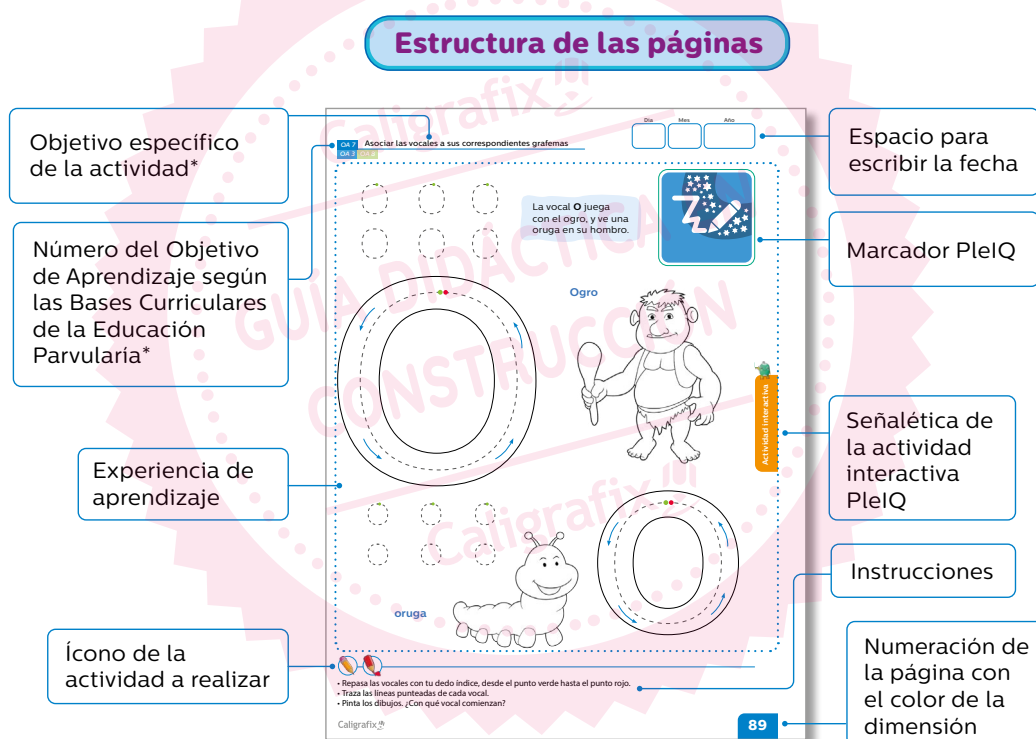
- Realizar experiencias lúdicas y juegos de lenguaje.
- Promover conversaciones y actividades de exploración.
- Generar instancias de participación que permitan a los niños relacionar el contenido con sus propias experiencias.

Desde esta perspectiva, el cuaderno se concibe como un recurso de apoyo que se enriquece mediante la mediación pedagógica del docente, quien puede ajustar su implementación para favorecer un trabajo flexible, contextualizado y accesible para todos los estudiantes.

ESTRUCTURA DE CADA PÁGINA DEL TEXTO DEL ESTUDIANTE

Para facilitar el proceso de planificación, cada página del cuaderno del estudiante señala el Objetivo de Aprendizaje que se busca desarrollar. Asimismo, se incorporan íconos que, junto con las instrucciones de la actividad, orientan a los niños sobre la acción que deben realizar para llevarla a cabo.

Además, el color utilizado en el número de página, la fecha y el objetivo de aprendizaje corresponde a la dimensión de trabajo considerada, en coherencia con las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.



RECURSOS DEL CUADERNO

El cuaderno **Trazos y Letras® Nº1** incorpora diversos recursos que enriquecen las experiencias de aprendizaje y favorecen la participación activa de los niños. Entre estos recursos se encuentran recortables, stickers y personajes, los cuales cumplen una función pedagógica dentro de las actividades propuestas.

Recortables

Permiten manipular, ordenar y relacionar elementos de manera concreta, favoreciendo la comprensión de las actividades y el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.

Stickers

Se utilizan como apoyo para resolver algunas actividades del cuaderno y como recurso motivacional que promueve la participación activa de los niños durante el trabajo.

Personajes del cuaderno

A lo largo del cuaderno aparecen personajes que acompañan el desarrollo de las actividades. Su función es guiar, motivar y contextualizar las experiencias de aprendizaje, ayudando a los niños a comprender las consignas y a involucrarse en las situaciones propuestas.



Emilia



Agustín



Coco



Compañero

RECURSOS DIGITALES

Trazos y Letras® Nº 1 incorpora recursos digitales interactivos a través de la aplicación **PleIQ** y del **Papel Digital Caligrafix**, los cuales complementan y enriquecen las experiencias de aprendizaje propuestas en el cuaderno. La incorporación de herramientas digitales amplía las oportunidades de acceso al conocimiento, integrando distintos canales que responden a diversos estilos de aprendizaje.

De este modo, la tecnología se incorpora como un recurso educativo que aporta dinamismo a las actividades, favorece la participación activa de los niños y promueve el desarrollo progresivo de su autonomía, siempre desde un uso responsable y mediado.

En este contexto, la propuesta se desarrolla a través de un **enfoque transmedia**, que articula el cuaderno de actividades con recursos digitales interconectados y permite vincular las experiencias concretas de aprendizaje con las posibilidades del entorno digital.

Para acceder a estos recursos, el cuaderno incluye un **código de activación gratuito**, ubicado en el reverso de la portada.



Caligrafix + PLEIQ

Este cuaderno incluye 2 aplicaciones con recursos digitales y tecnologías educativas que puedes activar usando el siguiente código:

Respe aquí



Código válido por un año una vez activada la cuenta. No es reutilizable.

1. Aplicación PleIQ

¡Combinamos los beneficios del aprendizaje físico y digital!

- ✓ Actividades educativas, interactivas y lúdicas con personajes 3D entre sus páginas.
- ✓ ¡Ayuda a que tus hijos aprendan de forma autónoma, con seguimiento del progreso en tiempo real!
- ✓ Uso responsable y seguro del tiempo en pantalla, habilitado por ti.

Potencia el aprendizaje de tus hijos en 3 sencillos pasos:

-  1. Descarga la aplicación PleIQ y crea tu perfil.
-  2. Activa tu cuaderno ingresando el código de 9 dígitos.
-  3. Escanea los marcadores PleIQ para aprender con la educación aumentada.

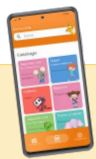
2. Aplicación Caligrafix Papel Digital

¡Tus cuadernos de siempre en versión digital!

Puedes acceder a tu cuaderno para seguir practicando desde cualquier lugar. Solo debes ingresar a:

www.caligrafix.cl/papeldigital

y seguir los pasos para instalar la app en tu dispositivo móvil.



Aplicación PleIQ

PleIQ es un recurso tecnológico transmedia orientado al aprendizaje lúdico y adaptativo, que permite realizar seguimiento del progreso en tiempo real. Su diseño responde a criterios de educación digital efectiva para la primera infancia y promueve un uso seguro y responsable de la tecnología.



¿Qué beneficios brinda el cuaderno interactivo?

La integración del cuaderno con recursos digitales ofrece múltiples beneficios para el aprendizaje.



Los niños pueden interactuar con actividades digitales vinculadas a las páginas del cuaderno, las cuales refuerzan las habilidades trabajadas en el aula mediante propuestas lúdicas adaptadas a su nivel de desarrollo.

Entre sus principales aportes pedagógicos se destacan:

- Uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como recurso pedagógico que enriquece los procesos de aprendizaje al integrar distintos lenguajes, como el visual, sonoro e interactivo.
- Integración del trabajo del cuaderno con experiencias digitales y de realidad aumentada.
- Estrategias de juego (gamificación) que favorecen la motivación y participación de los niños.
- Rutas de aprendizaje personalizadas, que permiten avanzar según el ritmo de cada estudiante.
- Actividades breves, que favorecen la atención y participación de los niños.
- Accesibilidad y flexibilidad, que facilitan el acceso a los recursos dentro y fuera del aula.
- El apoyo al logro de los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.
- Seguimiento del progreso de los estudiantes mediante una plataforma web que informa sobre sus avances.

¿Cómo potencia la autonomía en niñas y niños esta aplicación?

La aplicación **PleIQ** potencia la autonomía de los estudiantes al utilizar un asistente virtual llamado Compañero, quien los guía y acompaña realizando las siguientes acciones:

- Vocaliza las instrucciones de cada actividad.
- Da sugerencias al estudiante cuando este presenta dificultad para lograr un objetivo.
- Ofrece refuerzos positivos, motivando a las y los niños a progresar.



¿Cómo usar la aplicación?

La propuesta de **Caligrafix + PleIQ** facilita el uso de los recursos de manera conjunta e independiente, por lo que se puede utilizar tanto en el aula como en el hogar.

Asimismo, la plataforma envía **informes semanales** al correo electrónico del tutor registrado, con información sobre los avances y logros del estudiante. Esto favorece un seguimiento del proceso de aprendizaje y fortalece la comunicación entre el hogar y el centro educativo.

Marcadores PleIQ

Algunas páginas del cuaderno incluyen **marcadores PleIQ**, que al ser escaneados con la aplicación conecta las actividades concretas de los cuadernos con las bondades del mundo digital y la realidad aumentada, acercando así a los niños al uso responsable de la tecnología. Estos marcadores enriquecen la experiencia de aprendizaje integrando el trabajo concreto con recursos digitales.



El cuaderno cuenta con **dos tipos de marcadores PleIQ**, ambos alineados con las actividades de cada página y con los Objetivos de Aprendizaje.



Marcadores de motivación

Estimulan visualmente a través de experiencias de **realidad aumentada**, despertando el interés y la curiosidad por la situación de aprendizaje.

Se recomienda utilizarlos al inicio de la actividad, con el propósito de contextualizar la temática, activar conocimientos previos y promover el diálogo.



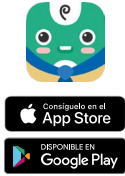
Marcadores de ejercitación

Proponen experiencias interactivas que permiten a los niños ejercitar las habilidades trabajadas en el cuaderno mediante la app **PleIQ**, entregando **retroalimentación inmediata** y generando trazabilidad del aprendizaje.

Estos marcadores pueden utilizarse al inicio o al cierre de la clase, favoreciendo la reflexión, la planificación de estrategias, la autonomía y el desarrollo de habilidades metacognitivas.

¿Cómo acceder a la aplicación PleIQ?

Para utilizarla es necesario seguir los siguientes pasos:



1. Descarga la aplicación PleIQ y crea tu perfil.

– ### –

El código es único y permite instalar la aplicación en hasta seis dispositivos móviles.

Una vez activado, tiene una vigencia de un año

2. Ingresa el código de activación de 9 dígitos incluido en tu cuaderno.



3. Activa tu cuenta haciendo clic en el link que recibirás en tu correo electrónico.



4. Escanea los marcadores PleIQ para aprender con la educación aumentada.



Si deseas saber más acerca de la instalación de la app **PleIQ**, te invitamos a ver el siguiente tutorial de activación.



Papel Digital

Es una propuesta de **Caligrafix** que transforma el cuaderno en una **versión digital interactiva**, permitiendo a los niños practicar las actividades cuantas veces sea necesario y dar continuidad a su aprendizaje.

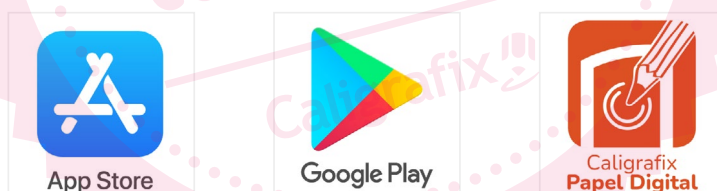
Este recurso complementa el uso del cuaderno impreso y favorece la continuidad del trabajo pedagógico mediante una experiencia accesible y flexible.

Principales beneficios para el docente y los estudiantes:

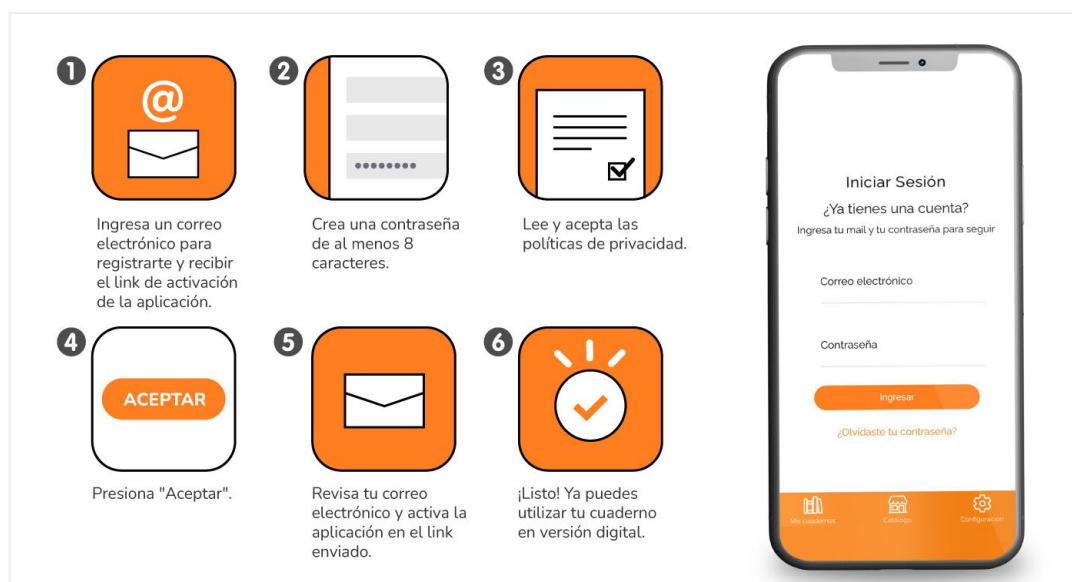
- **Permite proyectar las páginas del cuaderno en la sala de clases**, facilitando la explicación de las actividades, la observación conjunta y la mediación pedagógica.
- **Diversifica las herramientas didácticas del docente**, promoviendo el uso pedagógico y responsable de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Facilita la ejercitación y el aprendizaje autónomo de los niños**, respetando sus ritmos y necesidades.
- **Ofrece acceso fácil y rápido al contenido desde distintos espacios**, posibilitando su uso tanto en el aula como en el hogar.
- **Favorece la participación de las familias**, permitiendo que madres, padres o cuidadores acompañen y apoyen el aprendizaje desde el hogar.

¿Cómo acceder a Caligrafix Papel Digital?

1. Descarga la aplicación Caligrafix Papel Digital.



2. Crea tu cuenta de usuario.



3) ¿Cómo activar tu cuaderno?

Una vez creada tu cuenta de acceso, puedes comenzar a registrar los cuadernos que quieras utilizar en versión digital. Para eso, debes seguir los siguientes pasos:



Desde tu cuenta podrás administrar los perfiles de los niños que utilizarán el cuaderno en su versión digital, activar nuevos cuadernos que adquieras posteriormente y configurar o editar tus datos de forma sencilla.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Esta guía didáctica entrega orientaciones para el trabajo pedagógico con el cuaderno **Trazos y Letras® Nº 1**, fortaleciendo el rol del docente en la planificación, mediación y evaluación de experiencias de aprendizaje lúdicas y significativas.

La guía se organiza en dos apartados: **estrategias metodológicas y sugerencias de actividades previas**, y **la presentación de los componentes** que orientan el trabajo con cada página del cuaderno.

1. Estrategias metodológicas y sugerencias de actividades previas

En esta sección se presentan **estrategias metodológicas** asociadas a distintas habilidades del lenguaje, las cuales ofrecen orientaciones pedagógicas para apoyar el trabajo docente en el aula. Cada estrategia describe brevemente el sentido educativo de la habilidad que se busca desarrollar y propone formas de abordarla mediante experiencias significativas para los niños.

A continuación, se incluyen **sugerencias de actividades previas** que permiten llevar estas estrategias a la práctica antes de trabajar las actividades del cuaderno. Estas propuestas tienen como propósito motivar y preparar a los niños, activar conocimientos previos y favorecer una comprensión más significativa de los aprendizajes que se abordarán posteriormente.

De este modo, las actividades previas permiten iniciar el aprendizaje desde **la experiencia concreta, el juego y la exploración**, para luego avanzar hacia el trabajo gráfico propuesto en el cuaderno.

Cada actividad previa se vincula con una de las dimensiones (Iniciación a la escritura, Comunicación oral o Iniciación a la lectura) y con el Objetivo de Aprendizaje correspondiente. Su organización considera los siguientes componentes:

Nombre de la actividad: identifica la propuesta lúdica que se desarrollará con el grupo.

Tiempo estimado: orienta sobre la duración aproximada de la actividad.

Materiales: indica los recursos necesarios para su realización.

Lugar: sugiere el espacio donde puede desarrollarse la actividad (patio, sala u otro espacio disponible).

Desarrollo de la actividad: describe las orientaciones para el docente o mediador, incluyendo instrucciones, preguntas para guiar la participación de los estudiantes y sugerencias para el desarrollo del juego o experiencia.

En algunos casos se incorporan imágenes o ejemplos visuales que apoyan la comprensión de la actividad y facilitan su implementación.

2. Desarrollo de cada página del cuaderno

La **guía didáctica** presenta orientaciones específicas para el trabajo con cada página del cuaderno del estudiante. Estas orientaciones mantienen la misma secuencia del cuaderno, lo que facilita al docente visualizar el desarrollo progresivo de los contenidos y planificar la mediación pedagógica durante la actividad.

Para cada página se incluyen los siguientes componentes:

Objetivo de Aprendizaje: señala el propósito central de la actividad, en concordancia con los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

Objetivo de Aprendizaje Específico (OAE): identifica el contenido específico que se aborda en la actividad.

Habilidades cognitivas: indica los procesos cognitivos involucrados en la tarea, tales como identificar, comparar o reproducir.

Preguntas de inicio: orientadas a activar conocimientos previos mediante la observación de la actividad y facilitar la comprensión de lo que se realizará.

Preguntas de cierre: permiten evaluar la experiencia de aprendizaje, profundizar los contenidos trabajados y promover la reflexión sobre lo aprendido.

Instrucciones: describen paso a paso la mediación que puede realizar el docente para orientar el desarrollo de la actividad.

Solución: presenta la respuesta esperada o un ejemplo de resolución que sirve como apoyo para la revisión del trabajo realizado por los estudiantes.

Referencias

- Ministerio de Educación de Chile. (2018). *Bases Curriculares de la Educación Parvularia*.
- Bravo, L. (2004). *La conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectura*.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*.
- Condemarín, M. (2003). *Lectura temprana*.
- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*.
- Villalón, M. (2008). *Alfabetización inicial*.
- Vygotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*.

INICIACIÓN A LA ESCRITURA

Trazos libres

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Revisar espacios entre palabras; en la primera línea se ve muy abierto y en la segunda línea, más apretado.

Juego grupal: trazos libres

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: tizas de colores y papel kraft (opcional).

Lugar: se necesita un espacio donde se pueda dibujar con tiza. En su defecto, se puede realizar la actividad en papel kraft.

Invite a los niños a buscar su espacio para que cada uno dibuje libremente con la tiza. El tema es libre y la idea es que dibujen y pinten como lo deseen.

Variantes de la actividad:

- Utilice botellas plásticas, ya sean de agua o bebidas (vacías y limpias) con un pequeño agujero en la tapa. Llene con agua y con el chorrito de agua que sale al apretarlas, los niños dibujan en el piso o paredes del patio.
- Entregue a cada niño un frasco pequeño de témpera y un pincel, invítelos al patio a realizar diferentes trazos, puede utilizar el piso o paredes. Si no es posible utilizar este recurso, utilice papeles de diarios formando pliegos grandes para que los niños tengan más espacio para realizar sus trazos.

Juego grupal: trazos libres

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: se necesita tener preparado material previamente para cada niño:

- Rectángulos de papel blanco de 30x10 cm (simularán bufandas).
- Círculos de hojas de block de 10 cm de diámetro (serán platos).
- Marcadores de colores tipo plumón.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a decorar sus propias bufandas utilizando las hojas rectangulares.

Deben decorar su bufanda con los marcadores de colores trazando líneas rectas de diversas formas; horizontales, verticales y diagonales.

Con los círculos, se les solicitará diseñar un plato utilizando líneas curvas.

Se puede realizar una exposición de los trabajos en la sala, para mostrar y compartir lo realizado.

Página 6

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos libres.

Habilidades cognitivas. Identificar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué piensas que podrías hacer en esta página? ¿Qué colores te gustaría usar? ¿Podrías trazar líneas de colores?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en la actividad? ¿Qué colores utilizaste? ¿Cómo son las líneas que trazaste?

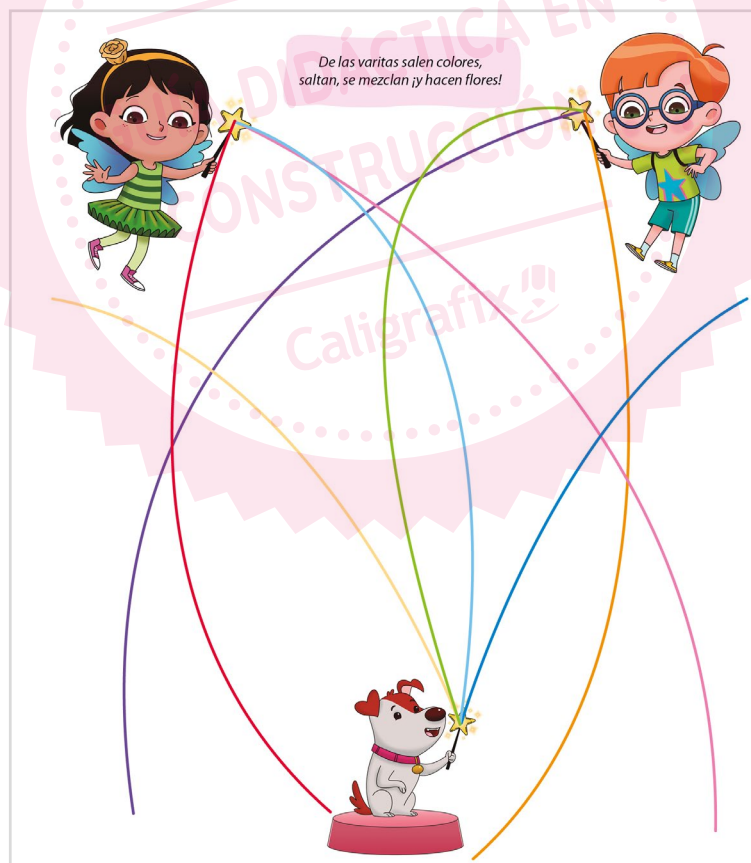
Instrucciones

- De las varitas mágicas de Emilia y Agustín salen líneas de muchos colores. ¡Dibújalas ocupando toda la hoja!

Se espera que el niño:

Realice trazos libres con diferentes colores, tratando de utilizar todo el espacio de la hoja.

Solución



Página 12

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos libres.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué están haciendo los niños?, ¿qué útiles de aseo necesita el niño?, ¿qué útiles de aseo necesita la niña? ¿Cómo podrías conectar a los niños con lo que necesita cada uno? ¿Qué podrías hacer con los dibujos?

Preguntas de cierre. ¿En qué consistió la actividad? ¿Qué hiciste con los niños y los útiles de aseo? ¿El jabón con quién lo uniste?, ¿la pasta dental y el cepillo con quién lo uniste? Además de trazar líneas para unir, ¿qué hiciste con los dibujos? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Descubre la actividad que realiza cada niño.

Se espera que el niño:

Mencione: La niña se está cepillando los dientes.

Mencione: El niño se está lavando las manos.

- Une con una línea a cada niño con los útiles de aseo que necesita, partiendo del punto verde hasta llegar al rojo.

Se espera que el niño:

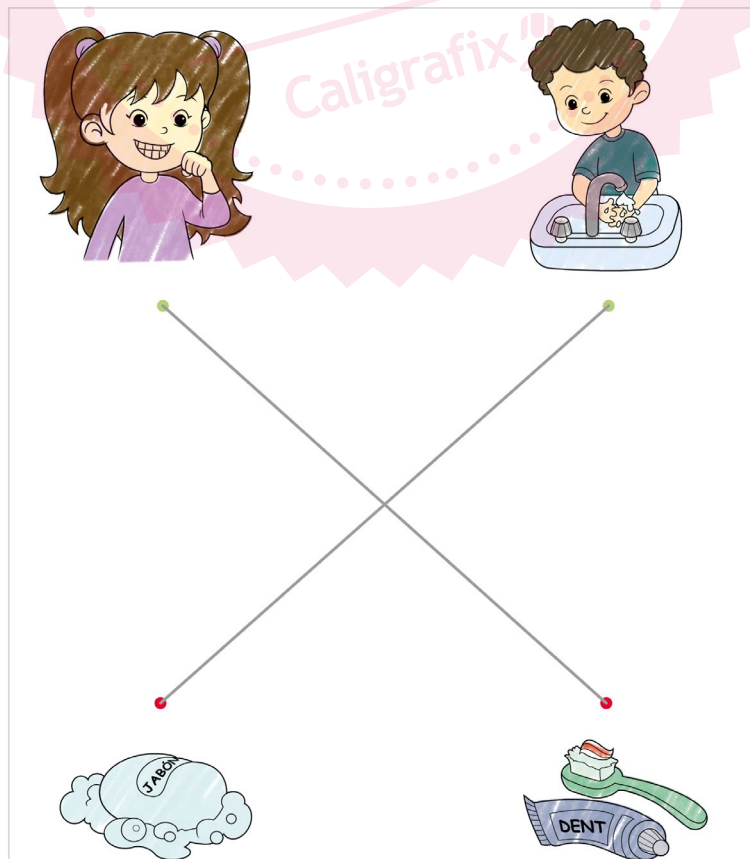
Realice los trazos tratando de no levantar el lápiz y una según corresponda.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee.

Solución



Página 13

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos libres.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Qué le falta a cada niño? ¿Cómo puedes conectar a cada niño con la parte del cuerpo que le falta? ¿Para qué están los puntos verdes y rojos?

Preguntas de cierre. ¿Puedes describir lo que hiciste en la actividad? ¿Cómo uniste a cada niño con la parte del cuerpo que le faltaba? ¿Qué le faltaba a la primera niña? ¿Qué le faltaba a la segunda niña? ¿Qué le faltaba al niño? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo supiste lo que le faltaba a cada niño?

Instrucciones

- Une con una línea a cada niño con la parte del cuerpo que le falta.

Se espera que el niño:

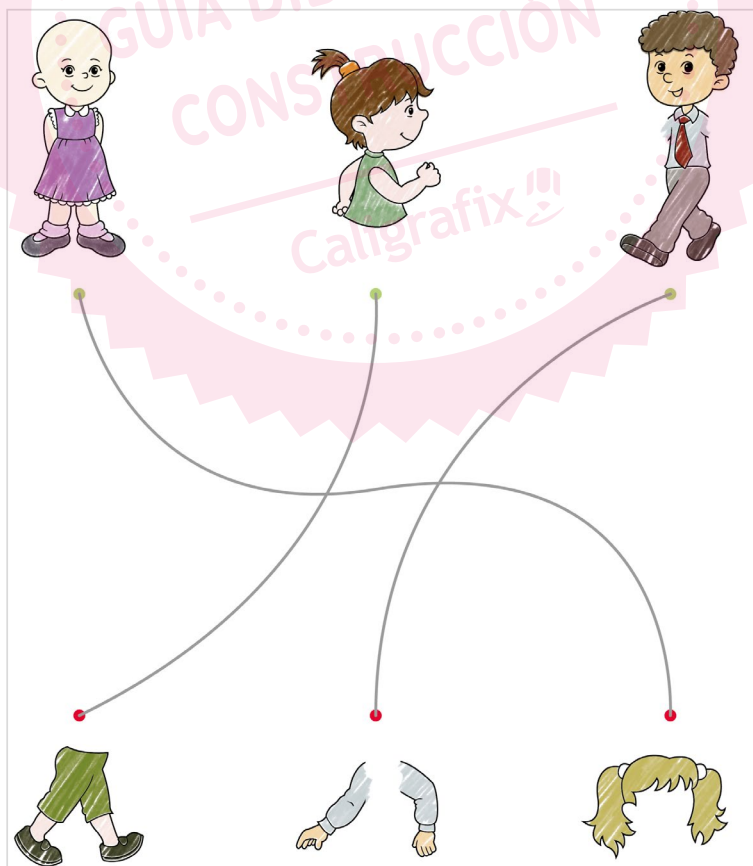
Trace una línea recta que parta del punto verde y termine en el punto rojo, sin levantar el lápiz hasta terminar, uniendo según corresponda.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee.

Solución



Página 14

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos libres.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en esta actividad? ¿Puedes predecir lo que debes hacer con el niño y las prendas de vestir? Si tuvieras que vestirte con estas prendas, ¿qué te pondrías primero?, ¿qué te pondrías después?, ¿qué dejarías para ponerte al final?

Preguntas de cierre. ¿Qué trayecto hiciste para ayudar al niño a vestirse?, ¿hacia qué prenda te dirigiste primero?, ¿cuál prenda fue después?, ¿cuál dejaste para el final? ¿Cuántos caminos tuviste que trazar? ¿Qué líneas utilizaste para trazar los caminos? ¿Qué ropa dibujaste al niño? ¿Para realizar esta actividad qué tuviste que hacer primero?, ¿qué hiciste después?, ¿qué hiciste al final?

Instrucciones

- Traza los caminos que debe recorrer el niño para vestirse. Hazlo según la secuencia dada: primero se pone la polera; después, el pantalón y por último, los zapatos.

Los niños podrían trazar una secuencia diferente justificada en su experiencia personal.

Se espera que el niño:

Trace una línea recta que parta del punto verde donde está el personaje, luego continúe la línea recta hasta la polera, siga con otra línea hasta el pantalón, para finalizar con una línea recta en el punto rojo, donde están los zapatos.

- ¿Cuántos caminos tuviste que trazar? Pinta la ropa.

Se espera que el niño:

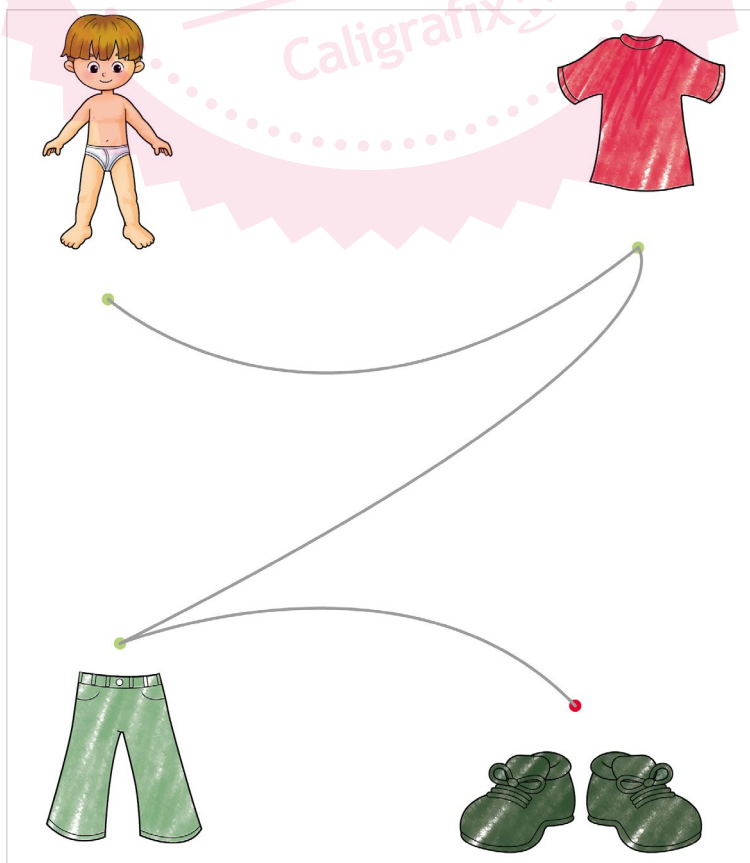
Mencione 3 caminos y pinte con los colores que desee.

- Viste al niño, dibujando su ropa y pintándola.

Se espera que el niño:

Dibuje la ropa sobre la imagen del personaje y la pinte.

Solución



Escritura de vocales

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Las siguientes actividades se pueden realizar con la vocal en estudio o con todas las vocales.

Juego grupal: vocales imprentas y manuscritas

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: una bolsa con cierre hermético, un cotonito de algodón para cada niño, témpera de cualquier color.

Lugar: sala de clases.

En cada bolsa aplique un poco de témpera y cierre sin que quede aire dentro, para formar una especie de superficie moldeable al pasar el dedo por ella.

Entregue a cada niño una bolsita con témpera (bien cerrada) e invítelos a realizar trazos y dibujos con sus dedos, para que exploren el material. Luego nombre una vocal y pida a los niños "dibujar" la vocal que indicada, siguiendo la direccionalidad y continuidad del trazo.

Una variación de esta actividad es trabajarla con un cotonito de algodón para hacer más precisos los trazos.



Juego grupal: vocales manuscritas

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: un trozo de lana de 20 cm para cada niño, de cualquier color. También puede utilizar limpiapipas.

Lugar: sala de clases.

Muestre a los niños los trozos de lana y coménteles que no son lanas comunes y corrientes, sino que son ¡mágicas! y que sirven para formar la letra que uno quiera. Luego, entregue a cada niño un trozo de lana e invítelos a formar con ellas las vocales en manuscrita libremente. Luego escriba en la pizarra vocales en manuscrita y pida a los niños que las vayan representando con la lana. La idea es que cada niño forme con su lana las vocales sin ayuda.

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal A/a.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas? ¿Cómo podrías representarla corporalmente? ¿Qué forma tiene la vocal "A" mayúscula? ¿Puedes predecir lo que hay que hacer en esta actividad? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar la "A" mayúscula? ¿Cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la letra? ¿Cómo es la forma de la vocal "a" minúscula?, ¿desde dónde tienes que comenzar a trazar la letra?, ¿cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la minúscula? Para trazar las vocales mayúsculas y minúsculas, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal ejercitaste en esta actividad? ¿Puedes señalar palabras que comiencen con el sonido "a"? ¿Ves esta vocal en alguna de las palabras de la sala? ¿Qué tienen en común la vocal "A" mayúscula y minúscula? ¿Cuál es más fácil de escribir para ti? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal?, ¿para qué sirve?

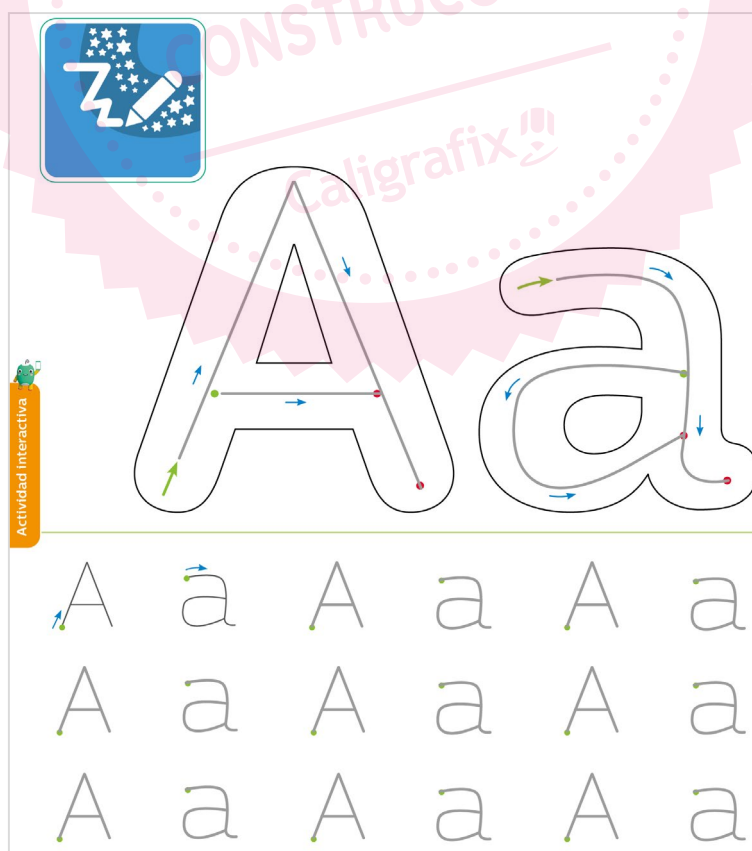
Instrucciones

- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales partiendo del punto verde.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo.

Solución



Marcador página 88

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal *Q*.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuál es el sonido de esta vocal?, ¿cómo es su forma? ¿Por qué es diferente a la de imprenta? ¿Esta vocal es mayúscula o minúscula? Si observas el cuadro de la izquierda, ¿dónde tienes que comenzar a escribir la vocal? En las vocales que están con líneas segmentadas, ¿qué indica el punto verde y el punto rojo? ¿Qué elemento conoces que tenga esta forma?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal tuviste que escribir en esta actividad? ¿Qué dirías acerca de su forma? ¿Para qué nos sirve aprender a escribir esta vocal? En esta actividad, ¿qué fue lo más fácil para ti?, ¿qué fue lo más difícil? ¿Tu nombre tiene esta vocal? ¿Puedes pensar en algunas palabras que comiencen con este sonido?, ¿cuáles serían?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

La *a* se traza redondita y termina con su colita.

Actividad Interactiva

Marcador página 89

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 90

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal .

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas en esta actividad?, ¿cómo es su forma?, ¿en qué se parece a la "A" mayúscula manuscrita?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué muestra el cuadro de la derecha? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo de la letra? ¿Qué crees que hay que hacer con las vocales pequeñas?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil trazar las líneas punteadas de la vocal "a"? ¿Podrías explicar por qué la forma minúscula tiene una línea curva a cada lado, a modo de bracitos? ¿Conoces alguna palabra donde encuentres el sonido "a"? ¿Tu nombre tiene esta vocal?

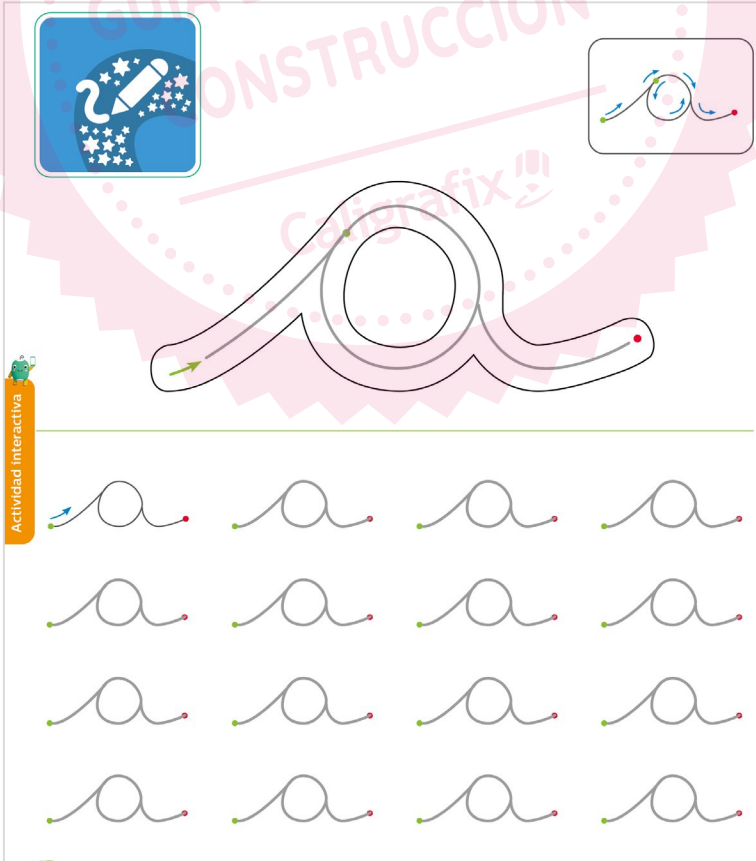
Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución



Actividad Interactiva

Marcador página 90

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal E/e.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas? ¿Qué forma tiene la vocal “E” mayúscula? ¿Puedes predecir lo que hay que hacer en esta actividad? ¿dónde tienes que comenzar a trazar la “E” mayúscula? ¿Cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la letra? ¿Cómo es la forma de la vocal “e” minúscula?, ¿desde dónde tienes que comenzar a trazar la letra “e” minúscula?, ¿cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la “e” minúscula? Para trazar las vocales mayúsculas y minúsculas, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal ejercitaste en esta actividad? ¿Puedes señalar palabras que comiencen con el sonido “e”? ¿Ves esta vocal en alguna de las palabras de la sala? ¿Qué tienen en común la vocal “E” mayúscula y “e” minúscula? ¿Cuál es más fácil de escribir para ti? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal?, ¿para qué sirve?

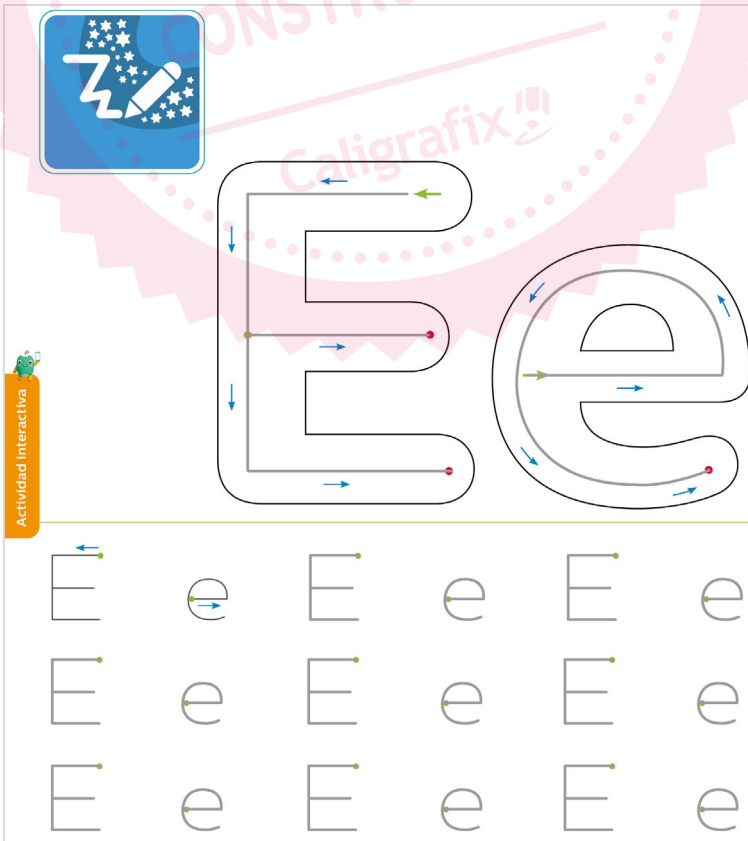
Instrucciones

- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Trazas las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución



Actividad interactiva

Marcador página 98

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal E.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuál es el sonido de esta vocal?, ¿cómo es su forma?, ¿la línea es recta o curva? ¿Por qué es diferente a la "E" imprenta mayúscula? ¿Esta vocal es mayúscula o minúscula? Si observas el cuadro de la izquierda, ¿dónde tienes que comenzar a escribir la vocal? En las vocales que están con líneas segmentadas, ¿qué indica el punto verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal tuviste que escribir en esta actividad? ¿Qué dirías acerca de su forma? ¿Para qué nos sirve aprender a escribir esta vocal? ¿Esta forma corresponde a la mayúscula o la minúscula? En esta actividad, ¿qué fue lo más fácil para ti?, ¿qué fue lo más difícil? ¿Puedes pensar en algunas palabras que comiencen con este sonido? ¿El sonido de esta vocal aparece en tu nombre?

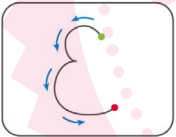
Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

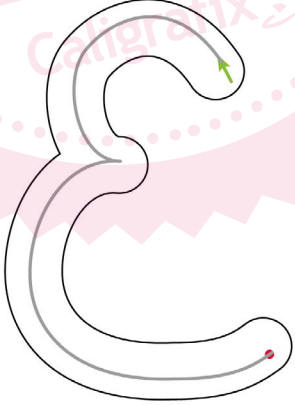
Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución




Traza la E diciendo en voz alta: eee... eee... como si fueras un robot.

Actividad interactiva

Marcador página 99

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Caligrafix

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix

Página 100

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal e.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas en esta actividad? ¿Cómo es su forma?, ¿en qué se parece a la "E" mayúscula manuscrita?, ¿en qué son diferentes? ¿Tienen el mismo sonido? ¿Qué muestra el cuadro de la derecha? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo de la letra? ¿Qué crees que hay que hacer con las vocales pequeñas?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil trazar las líneas punteadas de la vocal "e"? ¿Podrías explicar por qué la forma minúscula tiene una línea curva a cada lado, a modo de bracitos? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal en letra manuscrita? ¿Conoces alguna palabra donde encuentres el sonido "e"? ¿Tu nombre tiene ese sonido?

Instrucciones

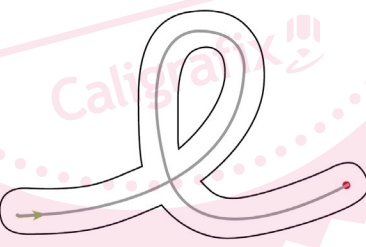
- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución





Actividad Interactiva

Marcador página 100

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 108

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal I/i.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas? ¿Qué forma tiene la vocal "I" mayúscula? ¿Cómo podrías representarla corporalmente? ¿Puedes predecir lo que hay que hacer en esta actividad? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar la "I" mayúscula? ¿Cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la letra? ¿Cómo es la forma de la vocal "i" minúscula?, ¿desde dónde tienes que comenzar a trazar la letra?, ¿cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la "i" minúscula? Para trazar las vocales mayúsculas y minúsculas, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal ejercitaste en esta actividad? ¿Puedes señalar palabras que comiencen con el sonido "i"? ¿Ves esta vocal en alguna de las palabras de la sala? ¿Qué tienen en común la vocal "I" mayúscula y minúscula? ¿Cuál es más fácil de escribir para ti? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal?, ¿para qué sirve?

Instrucciones

- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

El diagrama muestra la solución para la actividad de trazado de la vocal I/i. En la parte superior izquierda, hay un icono de un lápiz y una Z. A la derecha, se muestran ejemplos de la vocal I mayúscula y la vocal i minúscula con sus respectivos trazos. Debajo, hay una cuadrícula de líneas segmentadas para practicar el trazado de la vocal I/i.

Marcador página 108

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 109

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal J.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuál es el sonido de esta vocal? ¿Cómo es su forma?, ¿recta o curva? ¿Por qué es diferente a la "I" mayúscula imprenta? ¿Esta vocal es mayúscula o minúscula? Si observas el cuadro de la izquierda, ¿dónde tienes que comenzar a escribir la vocal "J"? En las vocales que están con líneas segmentadas, ¿qué indican el punto verde y el punto rojo? ¿En qué piensas cuando ves esta letra?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal tuviste que escribir en esta actividad? ¿Qué dirías acerca de su forma? ¿Para qué nos sirve aprender a escribir esta vocal? ¿Esta forma corresponde a la mayúscula o la minúscula? En esta actividad, ¿qué fue lo más fácil para ti?, ¿qué fue lo más difícil? ¿Puedes pensar en algunas palabras que comiencen con este sonido? ¿Tu nombre tiene esta vocal?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

Imagina que tu dedo es un lápiz mágico. ¡Traza la J sin levantarlo del camino!

Actividad Interactiva

Marcador página 109

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 110

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal *i*.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas en esta actividad? ¿Cómo es su forma?, ¿en qué se parece a la "i" mayúscula manuscrita?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué muestra el cuadro de la derecha? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo de la letra? ¿Qué crees que hay que hacer con las vocales pequeñas?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil trazar las líneas punteadas de la vocal "i"? ¿Podrías explicar por qué la forma minúscula tiene una línea curva a cada lado, a modo de bracitos? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal en letra manuscrita? ¿Conoces alguna palabra donde encuentres el sonido "i"? ¿El sonido "i" está en tu nombre?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

Actividad interactiva

Marcador página 110

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal O/o.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas? ¿Qué forma tiene la vocal "O" mayúscula? ¿Cómo podrías representarla corporalmente? ¿Puedes predecir lo que hay que hacer en esta actividad? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar la "O" mayúscula? ¿Cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la letra "O" mayúscula? ¿Cómo es la forma de la vocal "o" minúscula?, ¿desde dónde tienes que comenzar a trazar la letra?, ¿cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la "o" minúscula? Para trazar las vocales mayúsculas y minúsculas, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales ejercitaste en esta actividad? ¿Puedes señalar palabras que comiencen con el sonido "o"? ¿Tu nombre tiene la vocal "o"? ¿Ves esta vocal en alguna de las palabras de la sala? ¿Qué semejanzas ves entre la vocal "O" mayúscula y minúscula?, ¿qué diferencias observas? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal?, ¿para qué sirve?

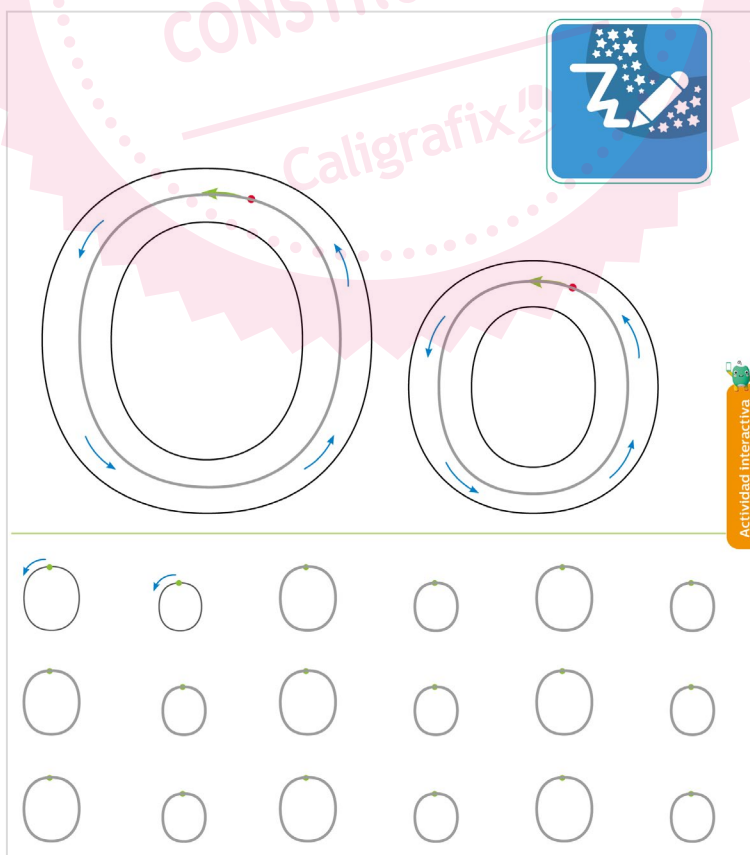
Instrucciones

- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución



Marcador página 117

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 118

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal O.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuál es el sonido de esta vocal? ¿Cómo es su forma?, ¿recta o curva, abierta o cerrada? ¿Cómo podrías representar esta vocal corporalmente? ¿En qué se diferencia a la "O" en letra imprenta? ¿Esta vocal es mayúscula o minúscula? Si observas el cuadro de la derecha, ¿dónde tienes que comenzar a escribir la vocal? En las vocales que están con líneas segmentadas, ¿qué indica el punto verde y el punto rojo? ¿En qué piensas cuando ves esta letra?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal tuviste que escribir en esta actividad? ¿Qué dirías acerca de su forma? ¿Para qué nos sirve aprender a escribir esta vocal? ¿Esta forma corresponde a la mayúscula o la minúscula? En esta actividad, ¿qué fue lo más fácil para ti?, ¿qué fue lo más difícil? ¿Puedes pensar en algunas palabras que comiencen con este sonido? ¿Tu nombre tiene este sonido?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

Traza la O como si fuera un camino: baja, sube al cerro y baja por la cascada.

Actividad interactiva

Marcador página 118

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 119

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal *o*.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas en esta actividad? ¿Cómo es su forma?, ¿en qué se parece a la "O" mayúscula manuscrita?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué muestra el cuadro de la izquierda? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar?, ¿dónde finaliza el trazo de la vocal? ¿Qué crees que hay que hacer con las vocales "o" que están abajo?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil trazar las líneas punteadas de la vocal "o"? ¿Trazar esta vocal fue fácil o difícil para ti? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal en letra manuscrita? ¿Conoces alguna palabra donde encuentres el sonido "o"? ¿Por qué la "o" minúscula tiene una línea a cada lado a modo de brazos?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

La solución muestra un diagrama de la vocal 'o' con flechas que indican el camino de trazo: una flecha verde en la parte superior izquierda indica el inicio, y una flecha roja en la parte superior derecha indica el final. Debajo del diagrama, hay una cuadrícula de 4 filas y 5 columnas de vocales 'o' para practicar. Cada vocal tiene un punto verde en la parte superior izquierda y un punto rojo en la parte superior derecha. A la derecha de la cuadrícula, hay un icono de un lápiz y el texto 'Actividad Interactiva'.

Marcador página 119

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal U/u.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas? ¿Qué forma tiene la vocal “U” mayúscula? ¿Cómo podrías representarla corporalmente? ¿Puedes predecir lo que hay que hacer en esta actividad? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar la “U” mayúscula? ¿Cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la letra “U” mayúscula? ¿Cómo es la forma de la vocal “u” minúscula?, ¿desde dónde tienes que comenzar a trazar la letra?, ¿cuántos movimientos tienes que hacer para trazar la minúscula? Para trazar las vocales mayúsculas y minúsculas, ¿dónde tienes que comenzar a trazar?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales ejercitaste en esta actividad? ¿Puedes señalar palabras que comiencen con el sonido “u”? ¿El sonido “U” está en tu nombre? ¿Ves esta vocal en alguna de las palabras de la sala? ¿Qué semejanzas ves entre la vocal “U” mayúscula y minúscula?, ¿qué diferencias observas? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal?, ¿para qué sirve?

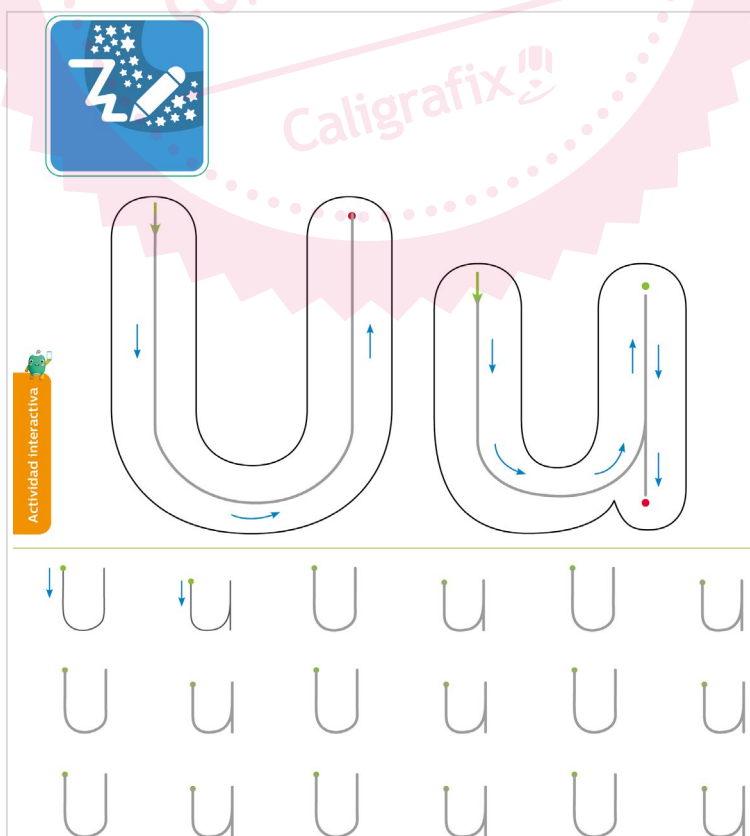
Instrucciones

- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución



Marcador página 130

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Página 131

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal 'u'.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuál es el sonido de esta vocal? ¿Cómo es su forma?, ¿la línea es recta o curva, abierta o cerrada? ¿En qué se diferencia esta "u" a la "U" en letra imprenta? ¿Esta vocal es mayúscula o minúscula? Si observas el cuadro de la izquierda, ¿dónde tienes que comenzar a escribir la vocal? En las vocales que están con líneas segmentadas, ¿qué indica el punto verde y el punto rojo? ¿En qué piensas cuando ves esta letra?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal tuviste que escribir en esta actividad? ¿Qué dirías acerca de su forma? ¿Para qué nos sirve aprender a escribir esta vocal? ¿Esta forma corresponde a la mayúscula o la minúscula? En esta actividad, ¿qué fue lo más fácil para ti?, ¿qué fue lo más difícil? ¿Puedes pensar en algunas palabras que comiencen con este sonido? ¿Tu nombre está en este sonido?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

Traza la **u** como si fuera un caminito que baja, sube y baja otra vez.

Actividad interactiva

Marcador página 131

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Escribir vocal **u**.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocal observas en esta actividad? ¿Cómo es su forma? ¿Cómo podrías representarla con tu mano?, ¿en qué se parece a la "U" mayúscula manuscrita?, ¿en qué son diferentes? ¿Qué muestra el cuadro de la derecha? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar la vocal?, ¿dónde finaliza el trazo? ¿Qué crees que hay que hacer con las vocales "u" que están abajo?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil trazar las líneas punteadas de la vocal "u"? ¿Trazar esta vocal fue fácil o difícil para ti? ¿Por qué es importante aprender a escribir esta vocal en letra manuscrita? ¿Conoces alguna palabra donde encuentres el sonido "u"? ¿Tu nombre tiene el sonido "u"? ¿Por qué la "u" minúscula tiene una línea a cada lado a modo de brazos?, ¿para qué sirven esas líneas?

Instrucciones

- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice el trazo de manera continua sobre la línea segmentada hasta completar la vocal, siguiendo el ejemplo. Debe intentar completar todas las vocales.

Solución

Marcador página 132

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en seleccionar el botón de acceso a la actividad a realizar y trazar con el dedo la vocal seleccionada, siguiendo el ejemplo que nos entrega la aplicación.

Habilidades trabajadas

Identificar - examinar - reproducir.



Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Reconocer y escribir vocales.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué vocal observas en el primer cuadro? ¿A qué vocal corresponde el modelo? ¿Qué piensas que debes seleccionar en el primer riel? ¿En qué tienes que fijar tu atención para realizar la actividad? ¿Qué vocal observas en el segundo cuadro? ¿Qué piensas que debes seleccionar en el segundo riel? ¿En qué tienes que fijar tu atención para realizar la actividad?
- Actividad 2. ¿Qué vocales observas en la primera fila? ¿a qué tipo de letra corresponden, imprenta o ligada? ¿son mayúsculas o minúsculas? ¿Con qué piensas que debes completar cada columna?
- Actividad 3. ¿Qué observas en los recuadros? ¿Cuál es el sonido inicial vocálico de cada imagen? ¿Qué piensas que debes escribir en el cuadro que está en blanco?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿En qué fijaste tu atención para descubrir la letra igual al modelo? ¿Cuántas vocales "a" y "e" encontraste escritas correctamente? ¿La actividad fue fácil o difícil para ti?
- Actividad 2. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Cuál vocal fue más fácil escribir para ti? ¿Cuál fue más difícil? ¿Por qué piensas que es importante aprender a escribir estas vocales?
- Actividad 3. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cuál es la vocal inicial de la palabra iguana? ¿Cuál es la vocal inicial de la palabra oreja? ¿Cuál es la vocal inicial de la palabra avión? ¿Con qué vocal comienza la palabra escalera? ¿Con qué vocal comienza la palabra uno?

Instrucciones

1. Encierra en cada fila la letra que es igual al modelo.

Se espera que el niño:

Identifique en cada caso la vocal a y e que es igual al modelo.

2. Escribe las vocales según el modelo.

Se espera que el niño:

Escriba las vocales con letra ligada.

3. Escribe la vocal inicial de cada dibujo.

Se espera que el niño:

Identifique el sonido inicial y escriba la vocal según corresponda. Puede ser en imprenta o manuscrita.

Solución

1

a	e	o	a	e	o	g
e	a	e	o	u	o	a

2

u	a	i	e	o
u	a	i	e	o
u	a	i	e	o

3



i



o



a



e



u

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Identificar, asociar y trazar grupos vocálicos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en los círculos de color naranja? ¿Qué observas en los círculos de color verde? ¿A qué tipo de letra corresponden estas vocales, imprenta o manuscrita, mayúsculas o minúsculas? ¿Cómo se relacionan los círculos naranjas con los verdes? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad? ¿Qué observas en los recuadros de color azul?, ¿puedes leer las vocales que hay en cada recuadro? ¿En qué tipo de letra están escritas estas vocales? ¿Como son las vocales que están en los cuadros morados? ¿En qué tipo de letra están escritas? ¿Cómo conectarías las vocales de los cuadros azules con la de los cuadros morados?
- Actividad 2. ¿Qué piensas que tienes que hacer con estas secuencias vocálicas? ¿En que tipo de letra están escritas?
- Actividad 3. ¿Qué grupos vocálicos observas en esta actividad? ¿Cómo crees que debes completar las siguientes filas?, ¿que tipo de letra crees que tienes que usar?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué tenías que unir en esta actividad? ¿Te pareció fácil o difícil unir los grupos vocálicos? ¿Qué hiciste para unir los grupos vocálicos correspondientes?
- Actividad 2. ¿Fue fácil o difícil trazar las secuencias vocálicas para ti?
- Actividad 3. ¿Qué tenías que hacer en esta actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Fue fácil o difícil escribir en letra ligada?

Instrucciones

1. Lee los grupos de vocales y une los que son iguales.

Se espera que el niño:

Lea y una con una línea los grupos vocálicos que dicen los mismo, ya sea en imprenta o manuscrita.

2. Traza los grupos vocálicos con el color indicado: ae rojo, eu verde, ie azul, ua naranja, oe amarillo, ai café.

Se espera que el niño:

Trace cada grupo vocálico, partiendo del punto verde, siguiendo la línea punteada y sin levantar el lápiz, hasta llegar al punto rojo.

3. Escribe los grupos vocálicos siguiendo las líneas punteadas.

Se espera que el niño:

Lea cada grupo vocálico y pueda escribirlos con letra ligada.

Solución

1. Conexión de vocales iguales:

au	eu
oi	ie
eu	au
ie	oi

2. Trazado de vocales con colores:

ae (rojo), eu (verde), ie (azul), ua (naranja), oe (amarillo), ai (café)

3. Escritura de vocales en letra ligada:

Ae, ea, ia, ei, oa, ui, Ua, oe, ai, au, io, ue

Producción de textos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Juego grupal: nos presentamos y conocemos

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: para cada niño:

- Un círculo de hoja block (10 cm de diámetro).
- Un trozo de lana (40 cm de largo).
- Lápices de colores.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a crear su propio distintivo, para que los demás compañeros los conozcan más. En los distintivos deben poner información como: nombre, edad, color favorito, incluso pueden dibujar un autorretrato, etc. Dependiendo de las características de cada grupo, los niños pueden escribir los datos, copiarlos o dibujarlos.

Luego, pida a los niños poner la lana en el distintivo y usarlo durante todo el día para que todos puedan ver su información y ellos también la de los demás.

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN
Caligrafix

Página 91

Objetivo de aprendizaje N°8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Representar gráficamente mensajes simples.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo podrías completar la información que te solicitan? ¿Cuál es tu color favorito? ¿Cuál es tu mascota favorita? ¿Y tu cuento favorito? ¿Qué piensas que tienes que hacer en el recuadro azul?

Preguntas de cierre. ¿Con qué información completaste tus datos? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Te había preguntado antes esta información?, ¿dónde?, ¿cuándo? ¿Por qué es importante que sepas esta información? ¿Si tuvieras que agregar otro dato acerca de ti, cuál sería?

Instrucciones

- Completa la ficha creando tus propios símbolos.

Se espera que el niño:

El propósito de esta actividad es que el alumno represente mediante dibujos o símbolos la información que se le solicita. Si intenta escribir, es considerado correcto si lo hace con errores (letras omitidas, agregadas o con la dirección incorrecta), con mayor razón, si lo hace sin un modelo a seguir.

- En el recuadro, dibújate junto a tu mascota o tu cuento favorito.

Se espera que el niño:

En este nivel escolar idealmente dibuje cabeza, tronco y extremidades. Si no representa estas partes del cuerpo, igual es considerado correcto, ya que aún está en proceso.

Solución



Mi color favorito es: _____

☆ ☾ ☀ △ ○ ○



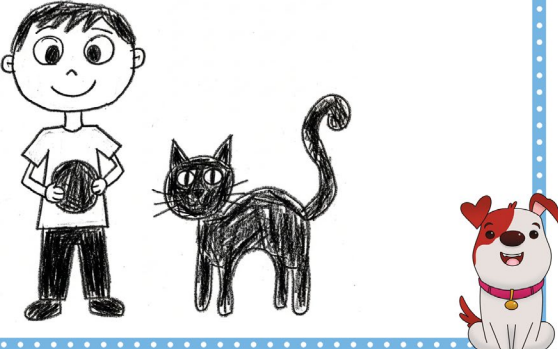
Mi mascota favorita es: _____

☁ ☆ ☾ 🍏 □ ○



Mi cuento favorito es: _____

☆ △ ○ ☾



Página 143

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar las vocales a sus correspondientes grafemas.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Si tuvieras que escribir tu nombre cómo lo harías? ¿En qué dirección comenzarías a escribir? ¿Qué sabes de los dictados? ¿Para qué crees que están las figuras? ¿Por qué crees que hay una línea al lado de cada figura?, ¿qué podrías escribir en esa línea?

Preguntas de cierre. ¿Qué sentiste al escribir tu nombre? ¿Qué vocales hay en tu nombre?, ¿cuántas son? ¿Conoces algunas de las letras que componen tu nombre?, ¿qué sonido tienen? / ¿Qué escribiste al lado del cuadrado / triángulo / círculo? ¿Qué vocal te dictaron en la carita feliz? ¿Qué vocal escribiste en la estrella? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué fue lo más fácil para ti?

Instrucciones

- Escribe tu nombre en cada línea.

Se espera que el niño:

Escriba su nombre con letra imprenta o ligada. Si no lo sabe escribir, se le puede entregar un modelo escrito para que lo transcriba.

- Escribe en las líneas las vocales que escucharás.

Se espera que el niño:

Pueda escribir las vocales dictadas con letra imprenta o ligada, lo que dependerá del criterio utilizado por el docente.

Solución

Camara Contreras

Camara Contreras

Camara Contreras

Camara Contreras

a

i

u

😊

o

e

Motricidad fina

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Juego grupal: motricidad fina

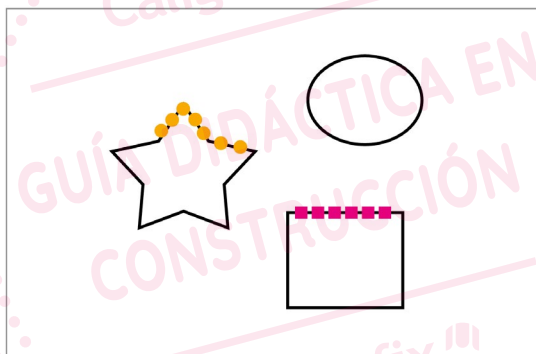
Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: hojas blancas y lápices para cada niño. Stickers con forma definida (círculos, estrellas, cuadrados, etc.). En caso de no tener los stickers, se pueden hacer las figuras con papel lustre y utilizar pegamento.

Lugar: sala de clases.

Pida a los niños que dibujen una figura de libre elección, para luego decorar toda la línea de contorno con stickers o papel lustre, hasta completarla.

Se puede utilizar la actividad para elaborar una tarjeta. De este modo tiene mayor sentido y estimula a los niños a trabajar con motivación.



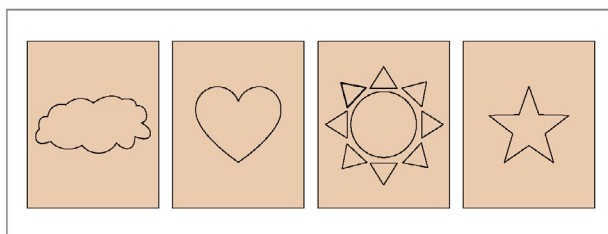
Juego grupal: motricidad fina

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: 4 pliegos de papel kraft, plastilina, témperas, papel de diario o revistas, papel lustre, tijeras, pegamento.

Lugar: sala de clases.

Marque previamente un dibujo en los pliegos de papel kraft. Pueden ser dibujos al azar (corazón, nube, flor, sol, etc.) o relacionados con el tema de unidad.



Divida el curso en 4 grupos, para que cada uno trabaje una técnica de motricidad fina diferente:

- Rellenar rasgando con las manos papel de diario o revistas.
- Rellenar utilizando el dedo índice con puntitos de témpera.
- Rellenar pintando con témperas y brochas pequeñas.
- Rellenar cortando cuadrados de papel con tijeras.

Los papeles kraft funcionan como estaciones y en cada una deben estar 10 minutos por grupo y luego pasar a la siguiente. Una vez terminada la rotación, se presentan los trabajos en el patio.

Página 7

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - manipular - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Has visto alguna vez un conejo?, ¿cómo son? ¿Cómo crees que se siente el conejo?, ¿por qué? ¿Qué sabes de las zanahorias? ¿Por qué piensas que el conejo está cerca de la zanahoria? ¿Qué piensas que hay que hacer con estas imágenes?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Puedes describir el paso a paso para rellenar el conejo? ¿Puedes describir lo que hiciste para rellenar la zanahoria? ¿Qué te resultó más fácil? ¿Qué te resultó más difícil? ¿Qué te gustó más, rasgar el papel o rellenar con plastilina?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Rasga pequeños pedazos de papel y pégalos en el conejo.

Se espera que el niño:

Rasgue con las manos papel lustre u otro papel de fácil manipulación.

Pegue los trozos de papel dentro del conejo tratando de no salirse de los márgenes y cubriendo todo el espacio.

- Rellena con plastilina la zanahoria.

Se espera que el niño:

Esparza la plastilina con su dedo índice cubriendo toda la zanahoria y tratando de no salirse de los márgenes.

Solución



Página 9

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - manipular- coordinar

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Has visto alguna vez una mariposa?, ¿cómo son?, ¿de qué color son? ¿Cómo crees que se siente la mariposa? ¿Para qué utiliza las alas? ¿Que relación tiene el texto con la mariposa? ¿Qué imaginas que tienes que hacer con esta imagen?

Preguntas de cierre. ¿Sabes qué es una adivinanza? ¿Qué otras adivinanzas conoces? ¿Qué colores utilizaste para decorar las alas de la mariposa? ¿Qué hacen Agustín y Coco?

Instrucciones

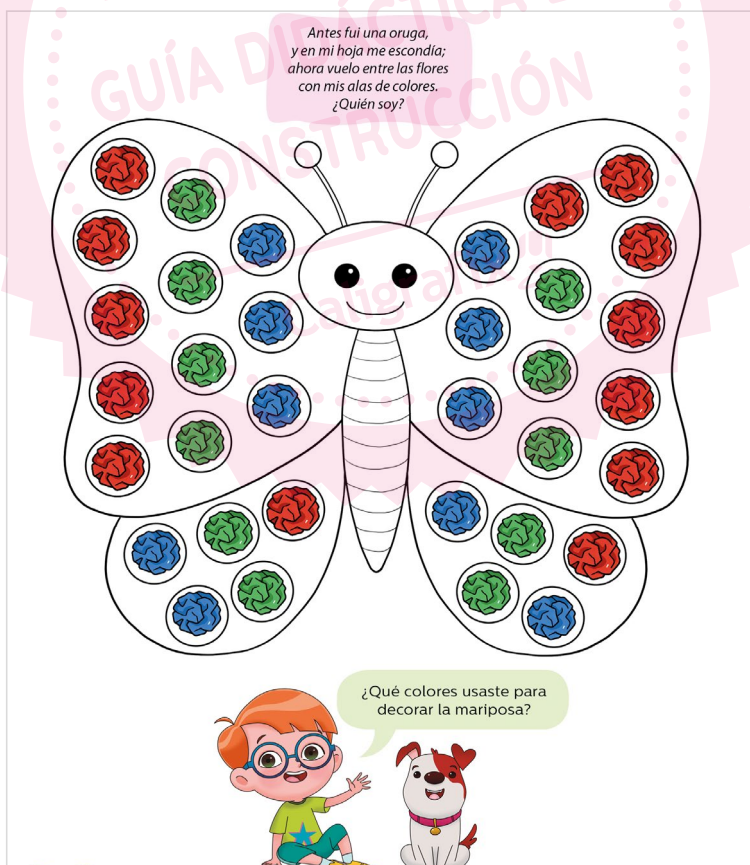
- Decora las alas de la mariposa con bolitas de papel de muchos colores.

Se espera que el niño:

Rasgue con las manos papel lustre de colores u otro papel de fácil manipulación.

Pegue los trozos de papel dentro de las alas de la mariposa, tratando de no salirse de los márgenes y cubriendo todo el espacio.

Solución



Página 11

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - manipular - coordinar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué animal ves?, ¿cómo es?, ¿los has visto alguna vez?, ¿dónde? ¿Qué crees que está haciendo el unicornio? ¿Qué colores te gustaría usar para pintar este dibujo?

Preguntas de cierre. ¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué colores utilizaste? ¿Te gusta pintar?, ¿por qué? ¿Te gustó esta actividad?, ¿por qué?

Instrucciones

- Pinta el dibujo con tus lápices de colores favoritos.

Se espera que el niño:

Pinte el dibujo tratando de mantener la dirección del trazo y respetando los márgenes.

Solución



Marcador página 11

Marcador de motivación

La actividad consiste en tocar un unicornio que se proyecta, cuando el niño lo haga, el unicornio se mueve.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - expresar.



Página 84

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - asociar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocales observas?, ¿sabes cuál es su sonido? ¿Cómo está tu boca al decir el sonido de la vocal "A"? ¿Cómo es la vocal "A" mayúscula? ¿Cómo es la vocal "a" minúscula? ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Por qué crees que hay una ardilla y una araña? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra ardilla y araña? ¿Qué piensas que dicen las palabras que están debajo de los dibujos? ¿Qué letras de las palabras ardilla y araña conoces?, ¿sabes qué sonido tienen esas letras? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales conociste en esta actividad? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales? ¿Cuántas vocales A/a encontraste en la palabra ardilla? ¿Cuántas vocales A/a encontraste en la palabra araña? ¿Alguien tiene un nombre que comience con este sonido? ¿Qué otras palabras que conoces comienzan con la vocal A? ¿Tiene tu nombre la vocal "A"? ¿cuántas tiene? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil realizar esta actividad?

Instrucciones

- Rasga pedazos de papel lustre de color azul y pégalos en las vocales.

Se espera que el niño:

Rasgue o pique pequeños pedazos de papel con sus propias manos y los pegue tratando de respetar los márgenes de la imagen.

- Encierra las vocales A/a que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

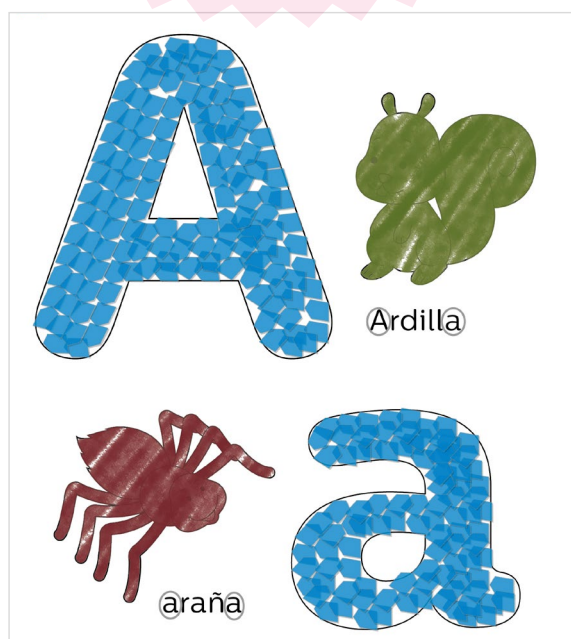
Encierre en un círculo las vocales A/a que aparecen en las palabras Ardilla y araña.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: araña y Ardilla.

Solución



Página 85

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - asociar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en esta actividad? ¿Qué vocales son?, ¿cómo suenan?, ¿cómo es su forma? ¿En qué se parecen las "A" en letra ligada a las "A" en imprenta que conociste?, ¿en qué se diferencian? Si observas las letras que conforman la palabra, ¿están juntas o separadas? ¿Por qué la vocal de arriba es más grande que la de abajo? ¿Qué piensas que hay que hacer con las vocales mayúscula y minúscula? ¿Qué podemos hacer con las palabras?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿qué sonido tiene esta vocal? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales A? ¿Cuántas palabras hay en la página?, ¿qué crees que dirán? ¿Cuántas vocales "A" tiene la palabra "ancla"? ¿se encuentran, al inicio, intermedio o al final? ¿Cuántas vocales "A" tiene la palabra "aguja"? ¿dónde se encuentran, al inicio, intermedio o al final? ¿Qué otras palabras conoces que llevan vocal "A"? ¿Cuántas formas conociste de la vocal "A"? ¿Fue fácil o difícil realizar la actividad?, ¿por qué?

Instrucciones

- Rasga pedazos de papel lustre de color amarillo y pégalos en las vocales.

Se espera que el niño:

Rasgue o pique pequeños pedazos de papel con sus propias manos y los pegue tratando de respetar los márgenes de la imagen.

- Encierra las vocales A/a que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

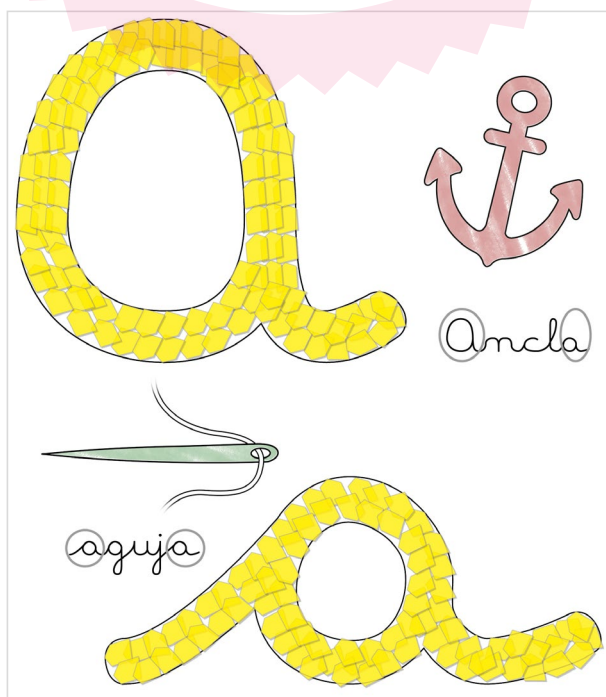
Encierre en un círculo las vocales A/a que aparecen en las palabras aguja y Ancla.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: aguja y Ancla.

Solución



Página 94

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - asociar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocales observas?, ¿sabes cuál es su sonido? ¿Cómo está tu boca al decir el sonido de la vocal "E"? ¿Cómo es la vocal "E" mayúscula? ¿Cómo es la vocal "e" minúscula? ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Por qué crees que hay un elefante y unos espárragos? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra elefante y espárragos? ¿Qué piensas que dicen las palabras que están debajo de los dibujos? ¿Qué letras de las palabras elefante y espárragos conoces?, ¿sabes qué sonido tienen esas letras? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Tu nombre tiene la vocal "E"? ¿cuántas tiene?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales conociste en esta actividad? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales? ¿Cuántas vocales E/e encontraste en la palabra elefante? ¿Cuántas vocales E/e encontraste en la palabra espárragos? ¿Alguien tiene un nombre que comience con este sonido? ¿Qué otras palabras que conoces comienzan con la vocal "E"? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Rellena las vocales con material a elección.

Se espera que el niño:

Rellene las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

Se recomienda alguno que no tenga mucho volumen, para no dificultar el trabajo de las demás actividades del cuaderno. Algunas opciones: escarcha, viruta de lápices de colores, stickers, plastilina, papel, etc.

- Encierra las vocales E/e que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

Encierre en un círculo las vocales E/e que aparecen en las palabras Elefante y espárragos.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Elefante y espárragos.

Solución



Página 95

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - asociar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en esta actividad? ¿Qué vocales son?, ¿cómo suenan?, ¿cómo es su forma? ¿En qué se parecen las “E” en letra ligada a las “E” en imprenta que conociste?, ¿en qué se diferencian? Si observas las letras que conforman las palabras, ¿están juntas o separadas? ¿Por qué la vocal de arriba es más grande que la de abajo? ¿Qué piensas que hay que hacer con las vocales mayúscula y minúscula? ¿Qué podemos hacer con las palabras?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿qué sonido tiene esta vocal? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales “E”? ¿Cuántas palabras encontraste en la página? ¿Cuántas vocales “E” tiene la palabra “enano”? ¿dónde se encuentran, al inicio, intermedio o al final? ¿Cuántas vocales “E” tiene la palabra “erizo”? ¿dónde se encuentran, al inicio, intermedio o al final? ¿Qué otras palabras conoces que llevan vocal “E”? ¿Cuántas formas conociste de la vocal “E”? ¿Te gustó realizar esta actividad?, ¿por qué?

Instrucciones

- Rellena las vocales con material a elección.

Se espera que el niño:

Rellene las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **E/e** que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

Encierre en un círculo las vocales **E/e** que aparecen en las palabras Enano y erizo.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Enano y erizo.

Solución



Página 104

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocales observas?, ¿sabes cuál es su sonido? ¿Cómo está tu boca al decir el sonido de la vocal "I"? ¿Tu nombre tiene la vocal "I"? ¿cuántas tiene? ¿Cómo es la vocal "I" mayúscula? ¿Cómo es la vocal "i" minúscula? ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Por qué crees que hay un iglú y un imán? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra iglú e imán? ¿Qué piensas que dicen las palabras que están debajo de los dibujos? ¿Qué letras de las palabras iglú e imán conoces?, ¿sabes qué sonido tienen esas letras? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales conociste en esta actividad? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales? ¿Cuántas vocales I/i encontraste en la palabra iglú? ¿Cuántas vocales I/i encontraste en la palabra imán? ¿Alguien tiene un nombre que comience con este sonido? ¿Qué otras palabras que conoces comienzan con la vocal "I"? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Rellena las vocales con pintura usando tu dedo.

Se espera que el niño:

Utilice t mpera de un color a elecci n, esparci ndola con su dedo  ndice sin salirse de los m rgenes.

- Encierra las vocales I/i que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

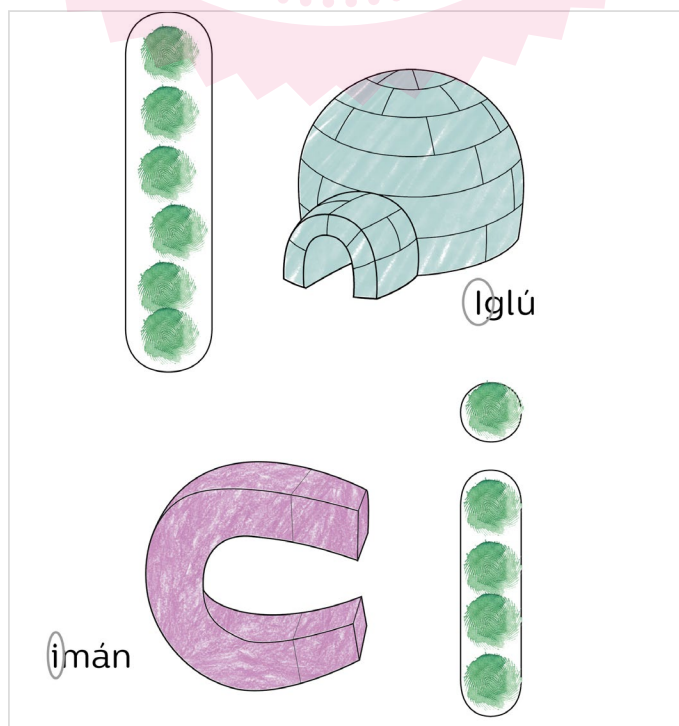
Encierre en un  rculo las vocales I/ i que aparecen en las palabras Igl  e im n.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las im genes con los colores que desee y nombre los dibujos: Igl  e im n.

Soluci n



Página 105

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en esta actividad? ¿Qué vocales son?, ¿cómo suenan?, ¿cómo es su forma? ¿En qué se parecen las “i” en letra ligada a las “I” en imprenta que conociste?, ¿en qué se diferencian? Si observas las letras que conforman las palabras, ¿están juntas o separadas? ¿Por qué la vocal de arriba es más grande que la de abajo? ¿Qué piensas que hay que hacer con las vocales “i” mayúscula y minúscula? ¿Identificas vocales “i” en las palabras?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿qué sonido tiene esta vocal? ¿Qué material usaste para rellenar las vocales “i”? ¿Qué palabras encontraste en la página? ¿Cuántas vocales “i” tiene la palabra “iglesia”? ¿dónde se encuentran, al inicio, intermedio o al final? ¿Cuántas vocales “i” tiene la palabra “isla”? ¿dónde se encuentra, al inicio, intermedio o al final? ¿Qué otras palabras conoces que llevan vocal “i”? ¿Cuántas formas conociste de la vocal “i”?

Instrucciones

- Rellena las vocales con pintura usando tu dedo.

Se espera que el niño:

Utilice pintura de un color a elección, esparciéndola con su dedo índice sin salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **J** / **i** que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

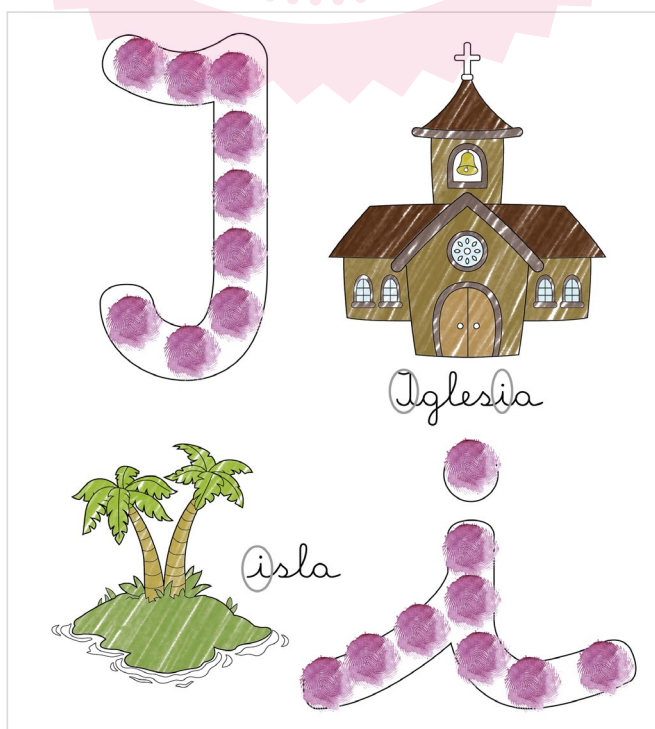
Encierre en un círculo las vocales **J** / **i** que aparecen en las palabras Iglesia e isla.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Iglesia e isla.

Solución



Página 114

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocales observas?, ¿sabes cuál es su sonido? ¿Cómo está tu boca al decir el sonido de la vocal "O"? ¿Cómo es la vocal "O" mayúscula? ¿Cómo es la vocal "o" minúscula? ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Por qué crees que hay una oveja y una oruga? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra oveja y oruga? ¿Qué piensas que dicen las palabras que están debajo de los dibujos? ¿Qué letras de las palabras oveja y oruga conoces?, ¿sabes qué sonido tienen esas letras? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales conociste en esta actividad? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales? ¿Cuántas vocales O/o encontraste en la palabra oveja? ¿Cuántas vocales O/o encontraste en la palabra oruga? ¿Alguien tiene un nombre que comience con este sonido? ¿Qué otras palabras que conoces comienzan con la vocal "O"? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Rellena las vocales con material a elección.

Se espera que el niño:

Rellene las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **O/o** que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

Encierre en un círculo las vocales O/o que aparecen en las palabras Oveja y oruga.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Oveja y oruga.

Solución



Página 115

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en esta actividad? ¿Qué vocales son?, ¿cómo suenan?, ¿cómo es su forma? ¿En qué se parecen las “O” en letra ligada a las “O” en imprenta que conociste?, ¿en qué se diferencian? Las letras que conforman las palabras, están juntas o separadas? ¿Por qué la vocal de arriba es más grande que la de abajo? ¿Qué piensas que hay que hacer con las vocales “O” mayúscula y minúscula? ¿Qué vocales identificas en las palabras?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿qué sonido tiene esta vocal? ¿Qué material usaste para rellenar las vocales “O”? ¿Qué palabras encontraste en la página? ¿Cuántas vocales “O” tiene la palabra “oso”? ¿dónde se encuentran, al inicio, intermedio o al final? ¿Cuántas vocales “O” tiene la palabra “olla”? ¿dónde se encuentra, al inicio, intermedio o al final? ¿Qué otras palabras conoces que lleven vocal “O”? ¿Cuántas formas conociste de la vocal “O”?

Instrucciones

- Rellena las vocales con material a elección.

Se espera que el niño:

Rellene las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **O/o** que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

Encierre en un círculo las vocales **O/o** que aparecen en las palabras Oso y olla.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Oso y olla.

Solución



Página 125

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocales observas?, ¿sabes cuál es su sonido? ¿Cómo está tu boca al decir el sonido de la vocal “U”? ¿Cómo es la vocal “U” mayúscula? ¿Cómo es la vocal “u” minúscula? ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Por qué crees que hay un unicornio y un uslero? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra unicornio y uslero? ¿Qué piensas que dicen las palabras que están debajo de los dibujos? ¿Qué letras de las palabras unicornio y uslero conoces?, ¿sabes qué sonido tienen esas letras? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales conociste en esta actividad? ¿Qué color usaste para rellenar las vocales? ¿Cuántas vocales U/u encontraste en la palabra unicornio? ¿Cuántas vocales U/u encontraste en la palabra uslero? ¿Qué palabra es más larga “uslero o Unicornio”? ¿Alguien tiene un nombre que comience con este sonido? ¿Qué otras palabras que conoces comienzan con la vocal “U”? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Rellena las vocales con material a elección.

Se espera que el niño:

Rellene las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales U/u que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

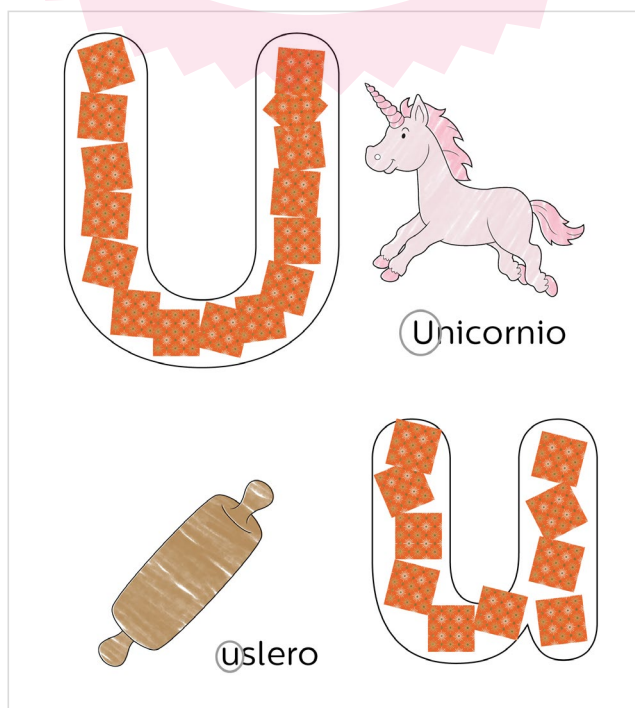
Encierre en un círculo las vocales U/u que aparecen en las palabras Unicornio y uslero.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Unicornio y uslero.

Solución



Página 126

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Objetivo de aprendizaje Nº 7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Coordinar habilidades psicomotoras finas.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en esta actividad? ¿Qué vocales son?, ¿cómo suenan?, ¿cómo es su forma? ¿En qué se parecen las “U” en letra ligada a las “U” en imprenta que conociste?, ¿en qué se diferencian? Si observas las letras que conforman las palabras, ¿están juntas o separadas?, ¿por qué? ¿Por qué la vocal de arriba es más grande que la de abajo? ¿Qué piensas que hay que hacer con las vocales “U” mayúscula y minúscula? ¿Qué otras vocales identificas en las palabras?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal aprendiste en esta actividad?, ¿qué sonido tiene esta vocal? ¿Qué material usaste para rellenar las vocales “U”?, ¿cómo lo hiciste? ¿Qué palabras encontraste en la página? ¿Cuántas vocales “U” tiene la palabra “uva”?, ¿dónde se encuentra, al inicio, intermedio o al final? ¿Cuántas vocales “U” tiene la palabra “urraca”?, ¿dónde se encuentra, al inicio, intermedio o al final? ¿Qué otras palabras conoces que lleven vocal “U”? ¿Cuántas formas conociste de la vocal “U”? ¿Tu nombre tiene la vocal “U”?, ¿cuántas tiene?

Instrucciones

- Rellena las vocales con material a elección.

Se espera que el niño:

Rellene las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes

- Encierra las vocales U/u que encuentres en las palabras.

Se espera que el niño:

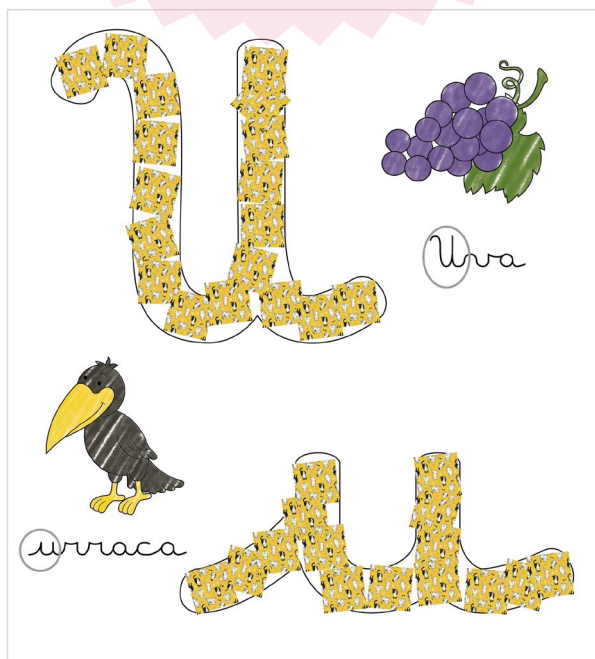
Encierre en un círculo las vocales U/u que aparecen en las palabras Uva y urraca.

- Nombra y pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y nombre los dibujos: Uva y urraca.

Solución



Trazos rectos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Juego grupal: rectos

Tiempo estimado: 20 minutos

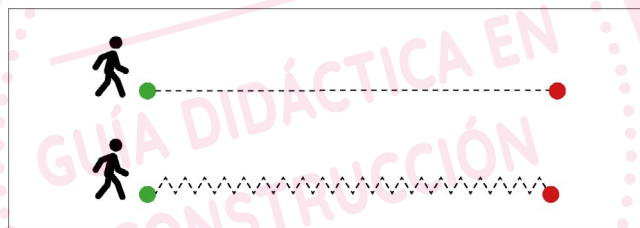
Materiales: tiza blanca o cinta adhesiva de papel.

- Círculos pequeños de cartulina verde y roja.

Lugar: la actividad requiere espacio, puede realizarse en el patio o en la sala de clases, si fuera espaciosa.

Marque trayectos rectos de líneas segmentadas sobre el suelo. Puede usar tiza en el patio o con cinta adhesiva si es que la actividad se realiza en la sala de clases. En un extremo ponga un círculo verde y en el otro un círculo rojo.

Invite a los niños que caminen, gateen y corran sobre las líneas segmentadas, partiendo desde el punto verde, sin detenerse en el trayecto hasta llegar al punto rojo.



Se pueden realizar diferentes tipos de trazos rectos, aumentando gradualmente la dificultad.

Juego grupal: trazos rectos

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: témpera, pinceles y papel kraft para cada grupo.

Lugar: se puede realizar en un lugar espacioso, ya sea el patio o la sala de clases.

Divida el curso en grupos de 4 niños. Explique que cada grupo debe realizar trazos rectos utilizando el pincel con témpera. Realice un ejemplo estirando el trazo hasta que la pintura se desvanezca, repitiendo la acción hasta completar el papel kraft con líneas rectas de distinto tipo. Invite a los niños a realizar el mismo ejercicio.



Página 15

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en los dibujos? ¿Hacia dónde se dirige cada bebé? ¿Qué nos indica la flecha verde y el punto rojo? ¿Desde dónde debes comenzar a trazar la línea?, ¿cómo crees que debe ser la línea, recta o curva? ¿Puedes describir cómo se toma el lápiz para realizar el trazado de la línea en forma correcta?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de línea trazaste para que cada bebé pudiera llegar a su juguete? ¿Qué dirección tenían las flechas para llegar al punto rojo? ¿La actividad te resultó fácil o difícil?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Por qué es importante tomar correctamente el lápiz?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada bebé para llegar a su juguete.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

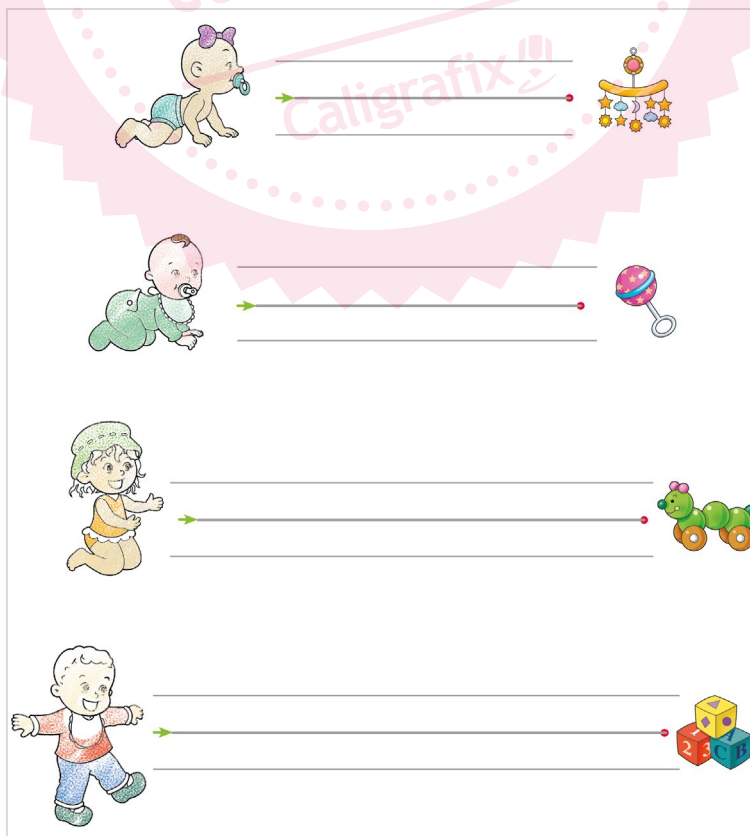
Realice trazos rectos horizontales partiendo de cada flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los bebés.

Se espera que el niño:

Pinte los dibujos con los colores que desee.

Solución



Página 16

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en los dibujos? ¿Hacia dónde se dirige cada niño? ¿Qué nos indica la flecha verde y el punto rojo? ¿Desde dónde debes comenzar a trazar la línea?, ¿cómo crees que debe ser la línea, recta o curva? ¿Puedes describir cómo se toma el lápiz para realizar el trazado de la línea correctamente? ¿Qué podemos hacer con los juguetes?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de línea trazaste para que cada niño pudiera llegar a su juguete? ¿Qué dirección tenía la línea que trazaste? ¿La actividad te resultó fácil o difícil, por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Por qué es importante tomar correctamente el lápiz?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada niño para llegar a su juguete favorito.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

Realice trazos rectos verticales partiendo de cada flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los juguetes y encierra el que más te gusta.

Se espera que el niño:

Pinte las imágenes con los colores que desee y encierre su favorito.

Solución



Página 25

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en la actividad? ¿Qué relación hay entre las papas y las papas fritas? ¿Qué se puede preparar con el apio? ¿Qué relación hay entre el tomate y la pizza? ¿Qué se puede preparar con la harina? Además del jugo, ¿qué otra comida puedes preparar con las naranjas? ¿Qué dirección tienen las flechas para trazar las líneas? ¿La dirección que vas a trazar es de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? ¿Qué piensas que debes hacer con las líneas punteadas? ¿Se debe levantar el lápiz mientras trazas la línea?, ¿por qué? ¿Puedes explicar cómo debes tomar el lápiz?

Preguntas de cierre. ¿Trazaste líneas rectas o curvas?, ¿horizontales o verticales? ¿La actividad te resultó fácil o difícil? ¿Cuál de esos alimentos es el que más te gusta?, ¿por qué?

Instrucciones

- Observa los alimentos y los productos que se hacen con ellos.

Se espera que el niño:

Responda algo similar a esto:

- Con las papas se hacen papas fritas.
- Con la harina se hace pan.
- Con los espárragos se hace ensalada.
- Con la naranja se hace jugo.
- Con el tomate se hace pizza.

- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

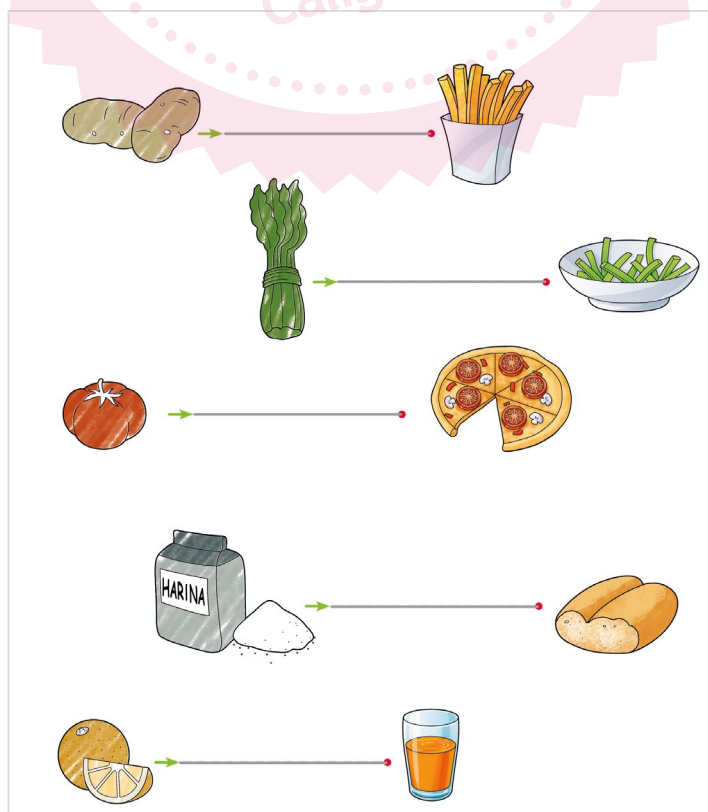
Trace líneas rectas horizontales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, siguiendo la línea punteada y sin levantar el lápiz.

- Pinta los alimentos.

Se espera que el niño:

Pinte los alimentos con los colores que desee.

Solución



Página 26

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué ves en las primeras imágenes? ¿Qué línea debes trazar, horizontal o vertical? ¿Dónde comienza y dónde termina la línea? ¿Qué semejanzas tienen los elementos que están a la izquierda con los que están a la derecha?

Preguntas de cierre. ¿Las líneas que trazaste son horizontales o verticales?, ¿rectas o curvas? ¿Cómo se llama a la gallina antes de crecer? ¿En qué se transforma la oruga? ¿Cómo es el árbol antes de crecer? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil?, ¿y lo más difícil?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice la línea que une a cada ser vivo con su ejemplar adulto.
- Traza las líneas punteadas.

Se espera que el niño:

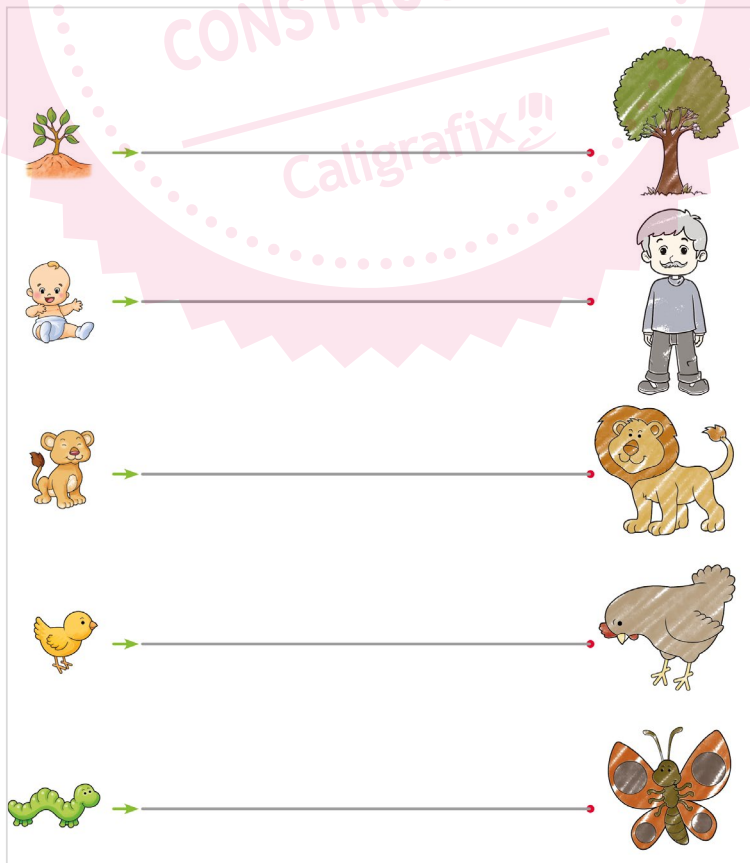
Realice trazos rectos horizontales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los seres vivos adultos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en la actividad? ¿Cómo son las nubes? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Qué cae de las nubes? ¿Qué crees que hay que hacer con las líneas segmentadas? ¿Conoces el nombre de estas líneas?, ¿cuáles son? ¿Cómo podrías describir la direccionalidad de las líneas verticales? ¿Dónde debes comenzar a trazar la línea y dónde finalizar? ¿Debes levantar el lápiz mientras realizas el trazado vertical?, ¿por qué? Si observas el recuadro de la derecha, ¿puedes predecir lo que debes hacer en las nubes?, ¿qué colores tienes que utilizar? ¿Cómo debes hacerlo?

Preguntas de cierre. ¿En qué consistió la actividad? ¿Qué líneas trazaste para representar la lluvia?, ¿qué dirección tenían? ¿Qué hiciste con las nubes?, ¿puedes describir sus atributos de tamaño, color y diseño? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Aprendiste algo nuevo?, ¿qué aprendiste?

Instrucciones

- Repasa la lluvia con tu dedo índice.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

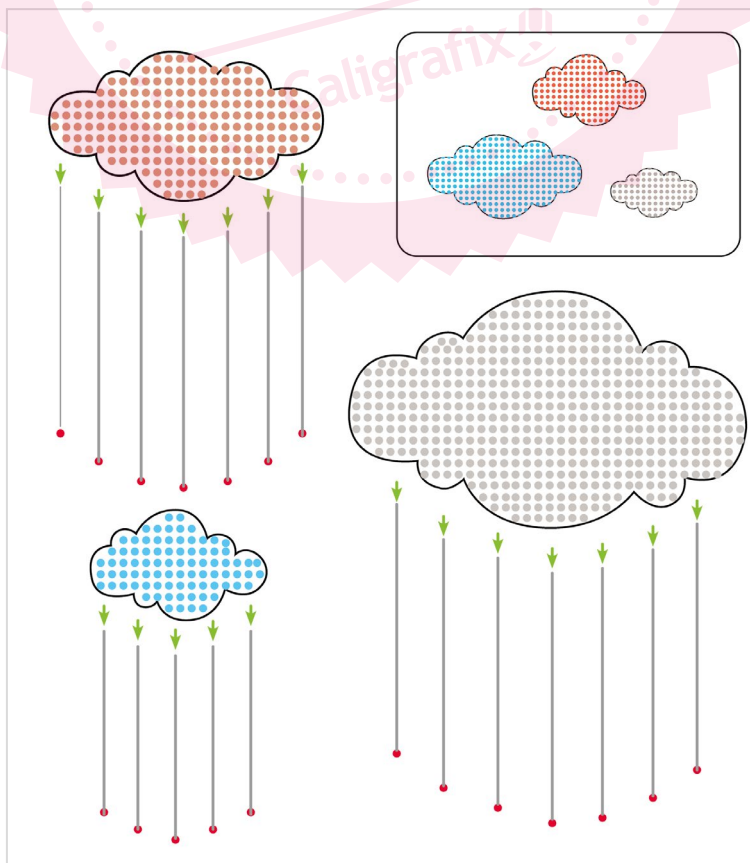
Realice trazos rectos verticales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Puntea con marcadores el interior de las nubes según el modelo.

Se espera que el niño:

Complete cada nube con puntos, siguiendo la clave de color.

Solución



Página 28

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué animales observas en la página? ¿A qué conducen las líneas segmentadas de cada animal? ¿De qué se alimenta el gato / caballo / león / cerdo? ¿Cómo son las líneas?, ¿horizontales o verticales?, ¿rectas o curvas? ¿Qué debes hacer para trazar las líneas punteadas?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué tipo de líneas trazaste? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- ¿Qué comen estos animales?

Se espera que el niño:

De acuerdo a lo que se muestra en la página pueda decir: el gato come pescado, el caballo come pasto, el león come carne y el cerdo come papas y granos.

- Repasa con tu dedo índice el camino que debe recorrer cada animal para llegar a su alimento.
- Traza las líneas punteadas y pinta los animales.

Se espera que el niño:

Realice trazos rectos verticales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

Solución



Página 29

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen de arriba?, ¿qué momento del día es? ¿Has visto a una babosa alguna vez?, ¿cómo son?, ¿por qué piensas que las babosas están en una imagen de noche? ¿Qué observas en la imagen que está abajo?, ¿qué momento del día puede ser? ¿Has visto caracoles alguna vez?, ¿dónde?, ¿cómo son? ¿En qué se parecen las babosas y los caracoles?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que hay que hacer con las líneas segmentadas?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿Cuántas babosas hay en la imagen? ¿Cuántos caracoles hay? ¿Qué sabes acerca de cómo se desplazan estos animales?

Instrucciones

- Escucha los versos y después pinta de colores las babosas y los caracoles.

Se espera que el niño:

Pinte los dibujos con los colores que desee.

- Con tu dedo índice, recorre el camino que siguen las babosas en la noche y los caracoles en el día.

- Después, traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

Realice trazos rectos oblicuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

Solución



Página 30

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos rectos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo son las tijeras?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Usas tijeras?, ¿para qué las usas? ¿Por qué hay que tener cuidado con las tijeras? ¿Qué piensas que hay que hacer con las líneas segmentadas? ¿Dónde comienza el trazo?, ¿dónde termina? ¿Qué podrías hacer con las tijeras después de trazar las líneas punteadas?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿De qué color pintaste la tijera grande? ¿De qué tamaño son las tijeras de color amarillo? ¿De qué color pintaste las tijeras medianas? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué fue lo que menos te gustó?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas de las tijeras.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

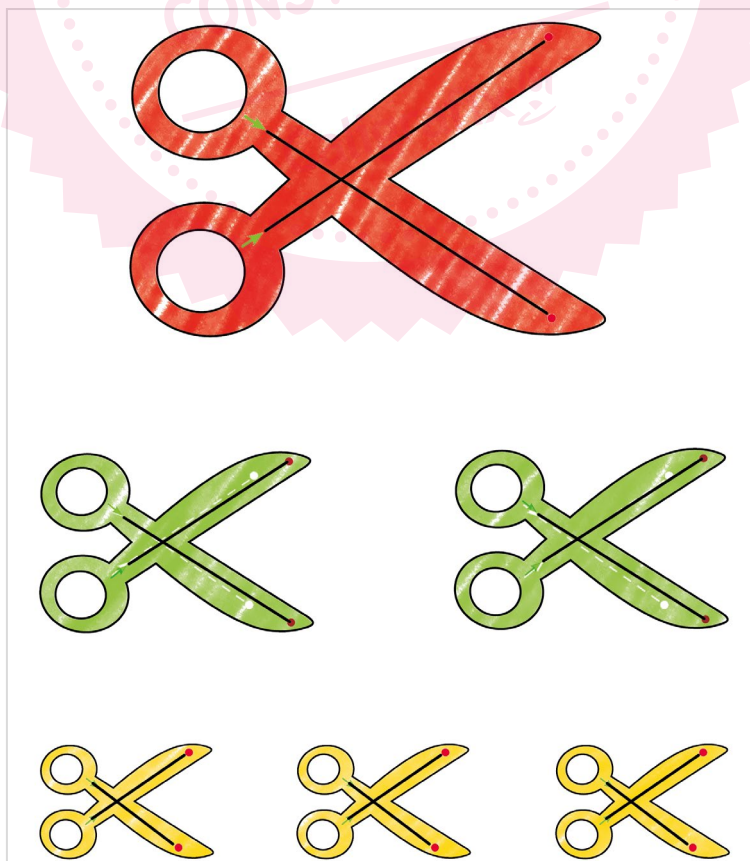
Realice trazos rectos oblicuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta las tijeras grandes de color rojo, las medianas de color verde y las chicas de color amarillo.

Se espera que el niño:

Pinte cada tijera según los colores indicados.

Solución



Página 17

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué personajes ves?, ¿hacia dónde se dirigen? Si tuvieras que describir el trayecto que debe hacer la doctora para llegar al hospital, ¿cómo sería? ¿Dónde debes iniciar el trazado del camino? ¿Por qué crees que hay puntos en el trayecto? ¿Qué nos indica el punto verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre. ¿Con qué líneas realizaste los trayectos de cada personaje a su lugar de trabajo? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Qué fue lo más difícil?, ¿por qué?

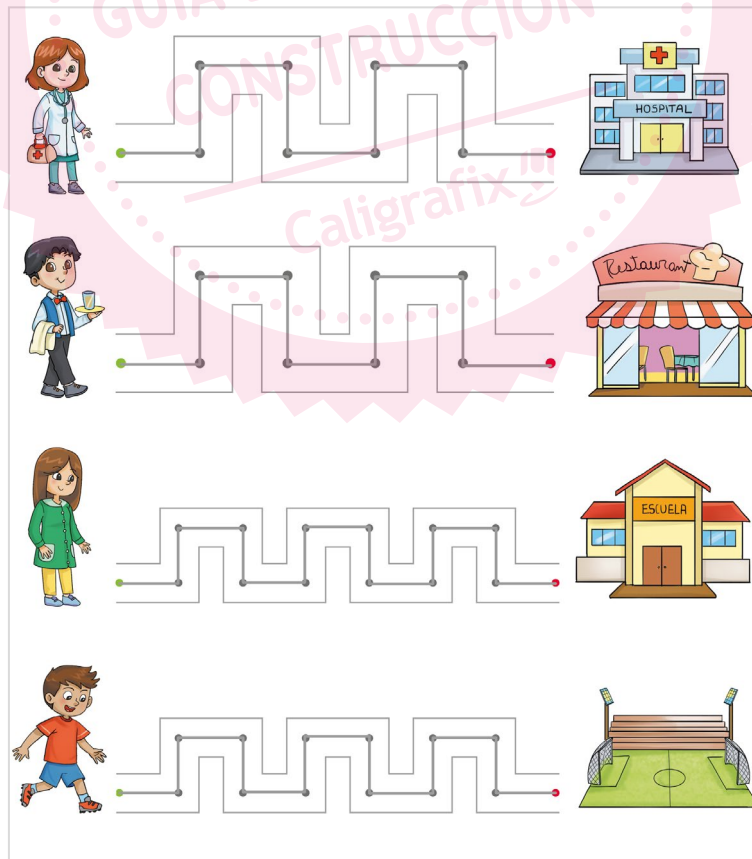
Instrucciones

- Ayuda a la doctora a llegar al hospital, al mesero al restaurante, a la profesora a la escuela y al jugador a la cancha.
- Une los puntos, partiendo por el verde y terminando en el rojo.

Se espera que el niño:

Realice trazos rectos verticales y horizontales; parte del punto verde, pasa por todos los puntos grises y termina en el punto rojo.

Solución



Página 18

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Dónde debe llegar el conejo? ¿Cómo lo puedes ayudar? ¿Dónde debes iniciar el trazado del camino? ¿Qué líneas piensas que puedes trazar para ayudarlo a llegar a su madriguera, rectas o curvas? ¿Qué más podrías hacer en esta página?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué líneas trazaste para ayudar al conejo? ¿Puedes pensar en una manera diferente para ayudar al conejo a llegar a su madriguera? ¿Qué te pareció la actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer el conejo para llegar a la madriguera.
- Trazas el camino que debe realizar el conejo.

Se espera que el niño:

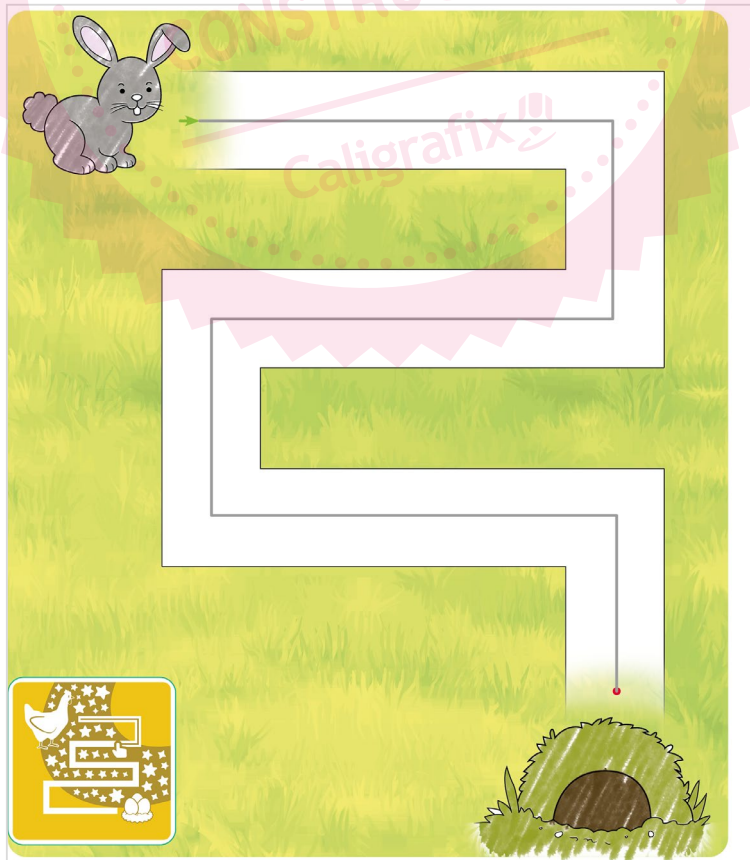
Realice trazos rectos horizontales y verticales ligados, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta al conejo y su madriguera.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Marcador página 18

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en que el estudiante trace con su dedo el recorrido que cada animal debe seguir para llegar a su alimento.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - expresar.



Caligrafix

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix

Página 19

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué personajes ves en la página? ¿Hacia dónde se dirigen? ¿Qué indica la flecha verde?, ¿y el punto rojo? ¿Cómo es el recorrido que tienen que hacer los personajes?, trázalo con tu dedo.

Preguntas de cierre. ¿Qué líneas utilizaste para trazar los trayectos de cada personaje?, ¿rectas o curvas? ¿A qué juego llegó la niña?, ¿y el perrito?, ¿y el niño? ¿Qué juego es tu favorito?

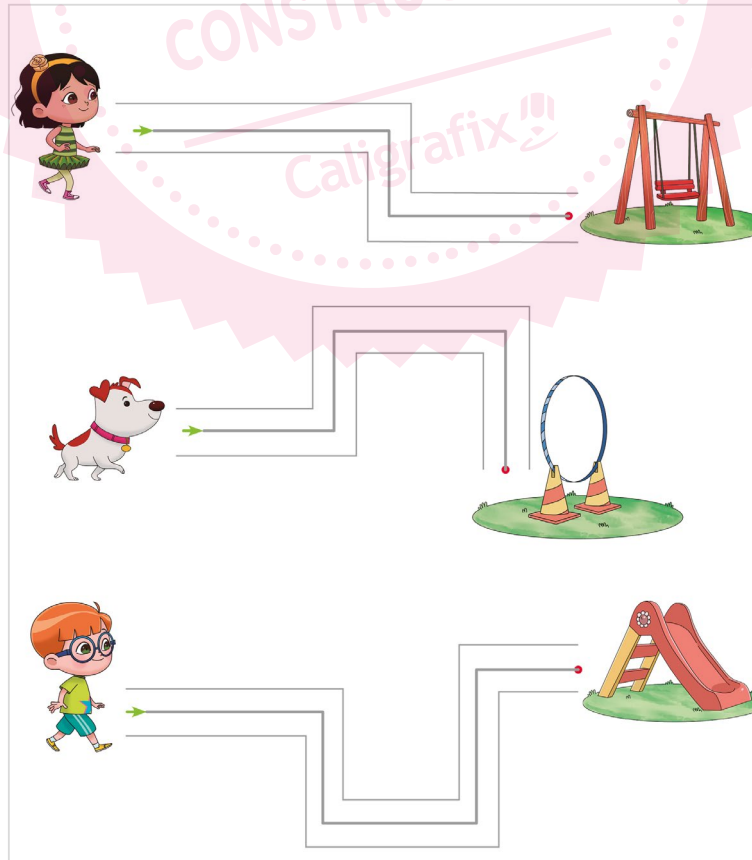
Instrucciones

- Ayuda a Emilia, Coco y Agustín a llegar a su juego favorito del parque.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

Realice trazos quebrados, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

Solución



Página 31

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué animales observas en la actividad? ¿Dónde debe llegar cada animal? ¿A qué lugar llegará la hormiga? ¿Dónde finaliza el camino del pajarito? ¿Cuál es el punto de partida en cada trayecto? ¿Qué indica el punto rojo? ¿Con qué tipo de línea crees que se pueden realizar los trayectos de cada animal, recta o curva?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de trazos aprendiste en esta actividad? ¿Dónde llegó la hormiga / el perro / el pajarito / el ratón? ¿El trazado de la línea fue fácil o difícil? ¿Qué dirección tenían las líneas que trazaste?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada animal para llegar hasta su hogar.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

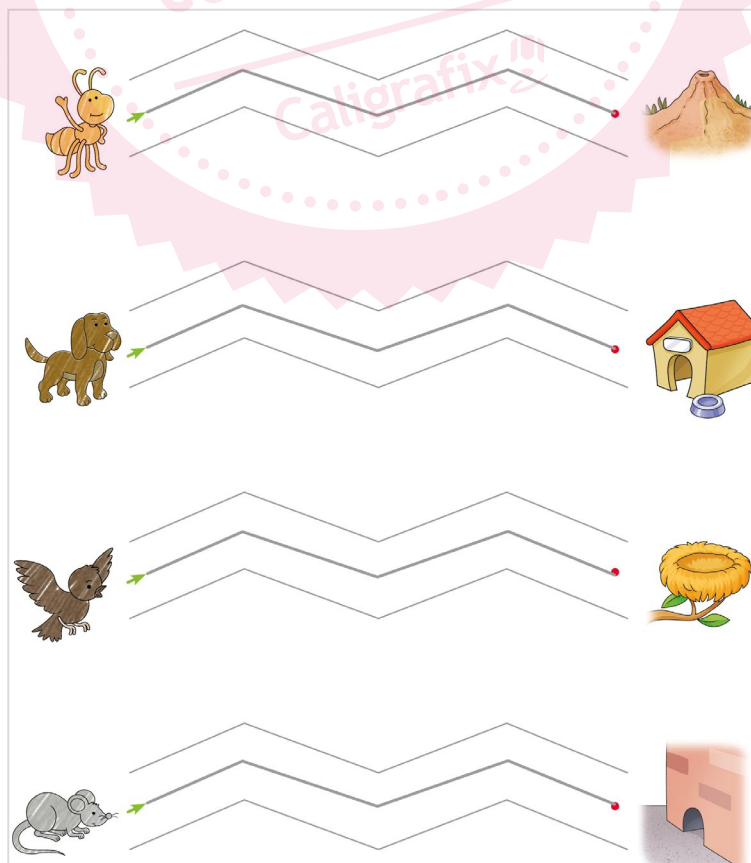
Realice trazos rectos quebrados; comenzando en la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz para lograr un trazo continuo.

- Pinta los animales. ¿Dónde vive cada uno?

Se espera que la y el niño respondan:

- La hormiga vive en un hormiguero.
- El perro vive en una casita.
- El pajarito vive en un nido.
- El ratón vive en la ratonera.

Solución



Página 32

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en las imágenes? ¿Qué animales ves? ¿A dónde conducen los caminos de cada mamá? ¿Puedes predecir lo que debes hacer con las líneas segmentadas? ¿A qué se parecen las líneas que vas a trazar? ¿Qué nos indica la flecha verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Hacia dónde conducía el camino de cada mamá? ¿Cómo son los caminos que trazaste? ¿A qué se parecen? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el camino que debe hacer cada mamá para llegar hasta donde está su cría.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

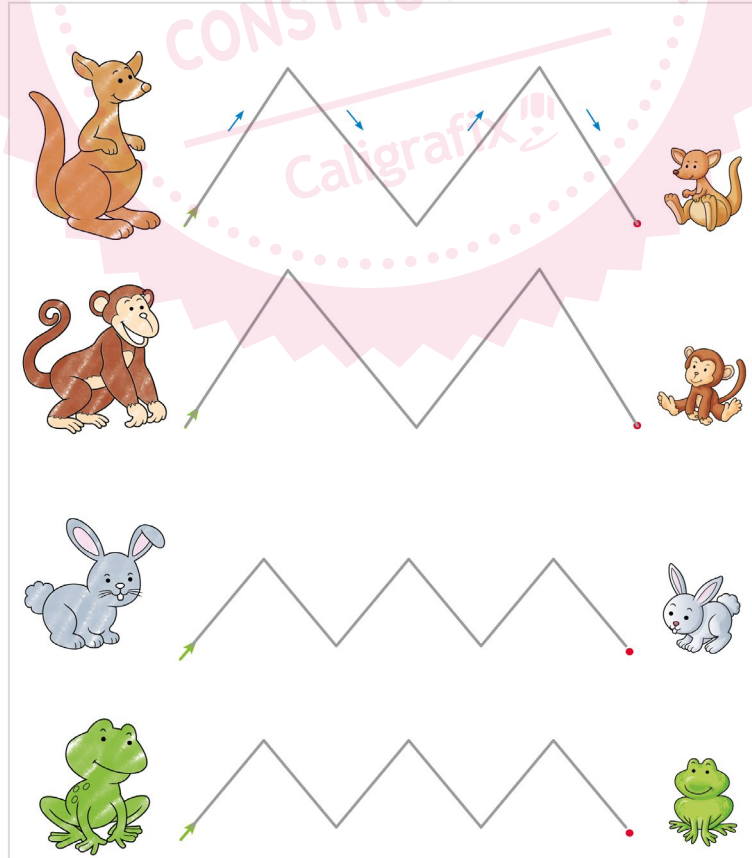
Realice trazos quebrados continuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta a la madre de cada cría.

Se espera que el niño:

Use los colores que desee, puede colorear a cada madre del mismo color que su cría.

Solución



Página 33

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿A dónde quiere llegar el topo?, ¿qué sabes de estos animales?, ¿dónde viven?, ¿de qué se alimentan? ¿Por qué el camino que debe hacer el topo está bajo tierra? ¿Qué crees que hay que hacer en esta actividad?, ¿para qué son los puntos negros? ¿Cuál es el punto de partida para trazar el camino? ¿Por qué la madriguera está vacía? ¿Qué imaginas que podría haber en la madriguera del topo?

Preguntas de cierre. ¿En qué consistió la actividad? ¿Cómo ayudaste al topo a llegar a la madriguera?, ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿Qué dibujaste en la madriguera?, ¿por qué?

Instrucciones

- Ayuda al topo a llegar a su madriguera.
- Traza el camino siguiendo la dirección de la flecha. Pasa por los puntos negros hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

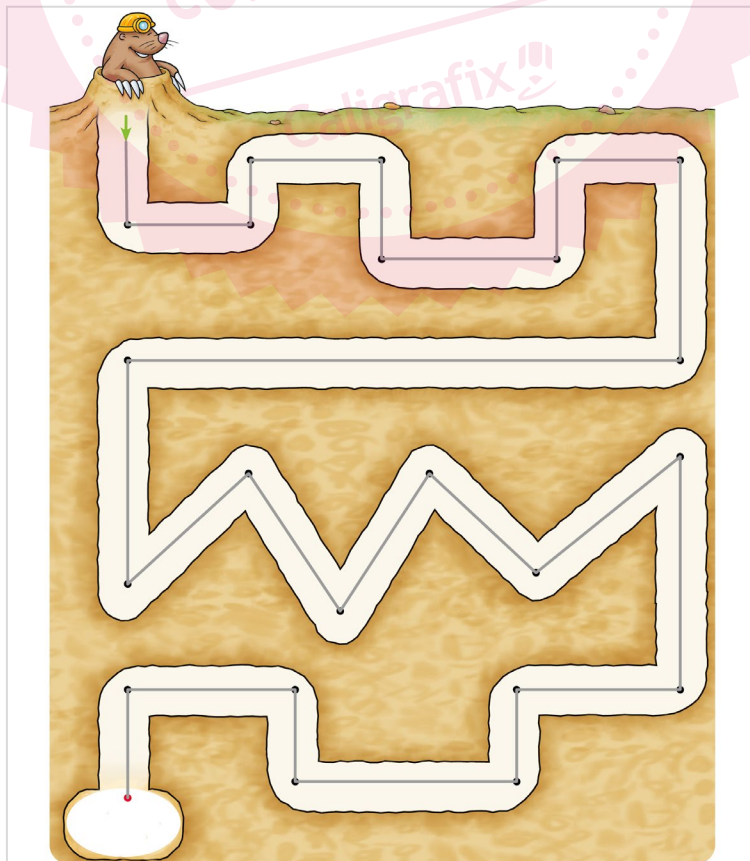
Realice trazos quebrados continuos. Parta desde la flecha verde, siguiendo los puntos de orientación y llega hasta el punto rojo.

- Dibuja lo que piensas que guarda el topo en su madriguera.

Se espera que el niño:

Dibuje libremente. No es necesario que sea un elemento relacionado con el topo.

Solución



Página 47

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos quebrados.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿A qué materiales conducen los objetos que están a la izquierda de la actividad? ¿Por qué la puerta conduce a las tablas de madera? ¿Qué material se necesita para hacer una ventana? ¿De qué material está construida la muralla? ¿Conoces el material con el que se construyó el techo? ¿cuál es su nombre? ¿Desde dónde comienza el trazado de las líneas?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué tipos de líneas trazaste? ¿A qué se parece el trazo que realizaste? ¿La actividad te resultó fácil o difícil?, ¿por qué? ¿Conoces otro material para construir murallas? ¿Conoces otro material para construir techos? ¿Tienes alguno de estos materiales en casa?, ¿dónde?, ¿qué objetos se construyeron con ellos?

Instrucciones

- ¿De qué material están hechos la puerta, la ventana, la muralla y el techo?

Se espera que el niño pueda responder:

La puerta está hecha de madera.

La ventana, de vidrio.

La muralla, de ladrillos.

El techo está hecho de tejas.

- Traza las líneas punteadas, partiendo del objeto hasta llegar al material con que fue construido.

Se espera que el niño:

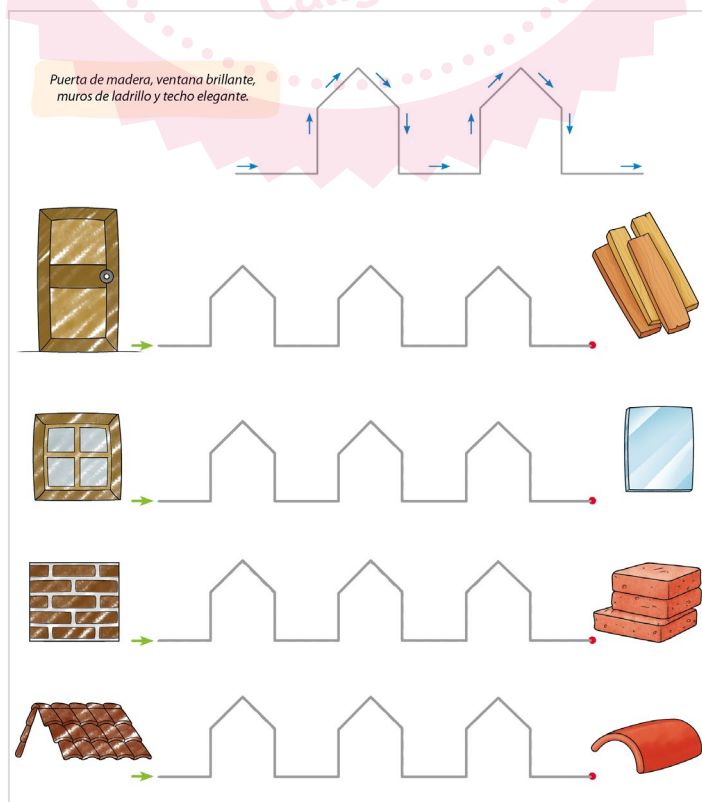
Realice trazos rectos horizontales, verticales y oblicuos. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, siguiendo la línea segmentada y sin levantar el lápiz.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte los dibujos con los colores que desee.

Solución



Trazos curvos

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Juego grupal: trazos curvos

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: tiza blanca o cinta adhesiva de papel y círculos de cartulina verdes y rojos.

Lugar: la actividad requiere espacio, puede realizarse en el patio o en la sala de clases si es espaciosa.

Marque trayectos curvos de líneas segmentadas sobre el suelo. Puede usar tiza en el patio o con cinta adhesiva si es que la realiza, en la sala de clases.

En un extremo ponga un círculo verde y en el otro un círculo rojo, que indiquen el inicio y el final.

Invite a los niños que caminen sobre las líneas segmentadas, partiendo desde el punto verde, sin detenerse en el trayecto, hasta el punto rojo.



Se pueden realizar diferentes tipos de trazos curvos, aumentando gradualmente la dificultad.

Juego grupal: trazos curvos

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: platos de plástico o bandejas de plumavit grandes y arena o sémola en cantidad suficiente para aplicar un puñado en el plato de cada niño.

Lugar: la actividad preferentemente debe ser realizada en la sala de clases.

Indique a los niños que usarán el plato con arena como pizarra y su dedo será el lápiz, con el cual deberán experimentar trazos curvos de todas las formas. Pueden ir borrando los trazos moviendo el plato para que se esparza la arena y así volver a comenzar.

Página 20

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿A dónde quieren llegar los peces? ¿Cómo es el trayecto que debes trazar?, ¿recto o curvo? ¿Desde dónde debes comenzar a trazar los caminos? ¿Qué tipo de animales hay en la página, terrestres, acuáticos o aéreo terrestres?, ¿qué sabes de ellos?, ¿cómo es su hábitat?

Preguntas de cierre. ¿Qué líneas trazaste para que los peces lleguen a sus hábitat? ¿Cuáles eran el punto de partida y de llegada? ¿Qué sabes acerca de los peces?, ¿qué sabes acerca de su hábitat? ¿Cuál de los peces que había en la actividad te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada animal acuático para llegar a su hábitat.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

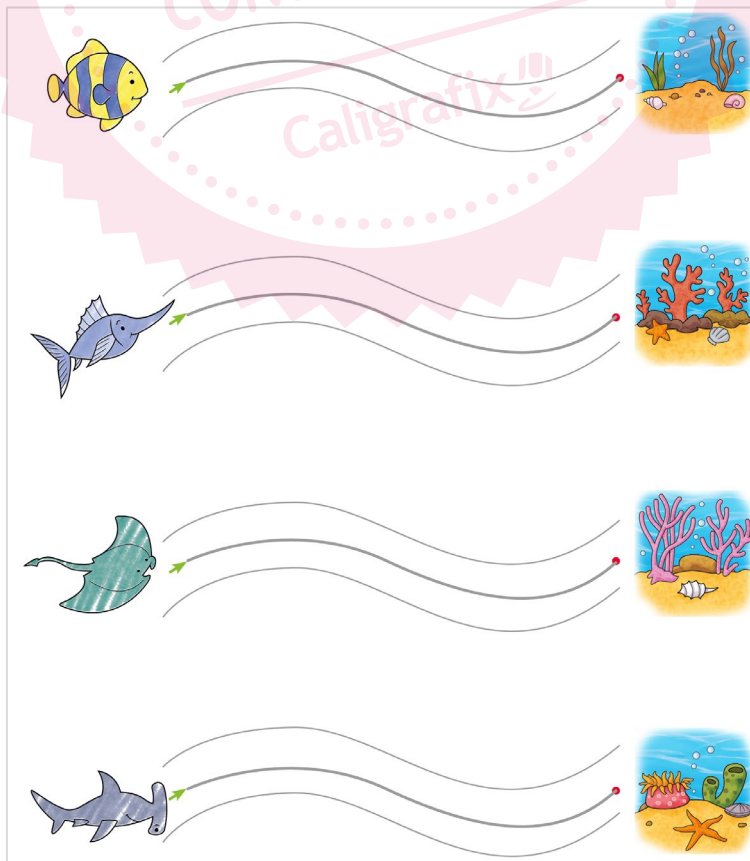
Realice trazos curvos horizontales, desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los peces.

Se espera que el niño:

Pinte los peces con los colores que desee.

Solución



Página 21

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Hasta dónde conduce el trayecto que deben hacer los caballitos de mar? ¿Qué forma tiene el trazo que debes realizar? ¿Dónde debes comenzar a trazar los caminos? ¿Dónde debes finalizar el trazo? ¿Sería correcto levantar el lápiz antes de completar el camino?, ¿por qué? ¿Qué dirección indica la flecha verde? ¿Qué sabes de los caballitos de mar y las conchitas?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿A qué se parece el trazo que realizaste? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿Cómo podrías representar el trazo con tu cuerpo? ¿Cuántos caballitos de mar hay en la actividad? ¿La actividad fue fácil o difícil?, ¿por qué? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada caballito de mar para llegar a su conchita.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

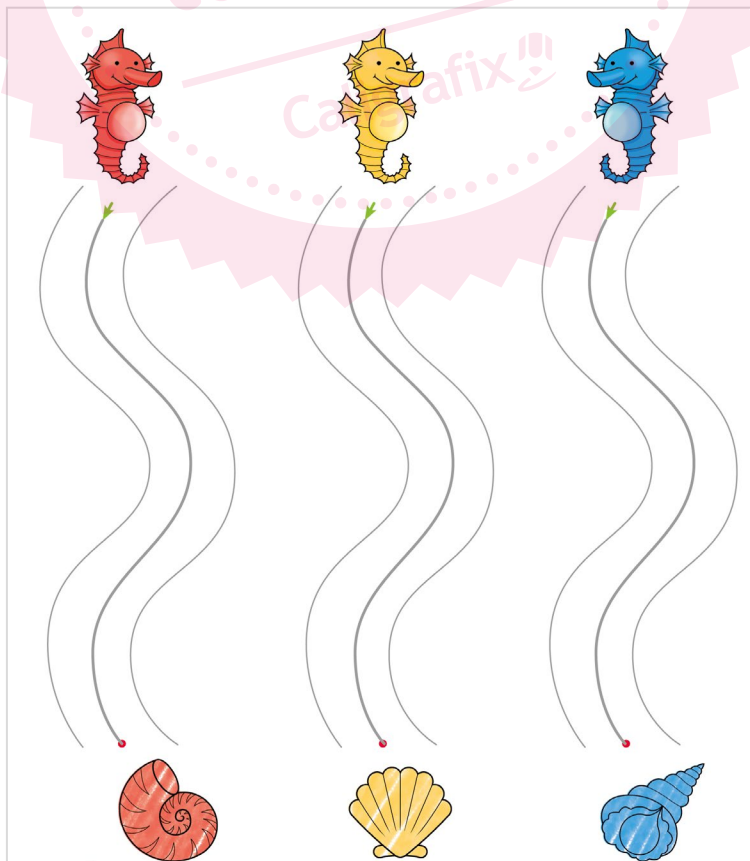
Realice trazos curvos, desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta las conchitas del color de cada caballito de mar.

Se espera que el niño:

Pinte las conchitas con los colores indicados.

Solución



Página 22

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Hasta dónde quiere llegar el perro?, ¿por qué? ¿Dónde tienes que comenzar a trazar el camino? ¿Cómo tiene que ser la línea? ¿Cuántos maceteros hay?, ¿cómo son?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Cuál macetero tiene menos flores? ¿Cuál macetero tiene más flores? ¿Qué más puedes hacer con el perro y el hueso?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿El trazo que realizaste es de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo? ¿Cómo es el camino que tuviste que trazar? ¿Por dónde comenzaste? ¿Qué línea utilizaste? ¿Cuántas flores tenía el macetero que encerraste? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Qué fue lo más difícil?

Instrucciones

- Ayuda al perro a llegar hasta su hueso.
- Traza el camino que debe hacer el perro para llegar a su hueso.

Se espera que el niño:

Realice un trazo curvo diagonal, desde la flecha verde hasta el hueso, sin levantar el lápiz.

- Pinta los dibujos y encierra el macetero que tiene una flor.

Se espera que el niño:

Pinte el perro y el hueso con los colores que desee y encierre el macetero con una flor.

Solución



Página 23

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué elementos observas en la actividad? ¿Quién es el personaje que está en el jardín? ¿Qué hace un jardinero? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Cómo puedes ayudar al jardinero a llegar hasta la flor? ¿Por qué el jardinero debe llegar hasta la flor? ¿Todos los caminos conducen a la flor? ¿Cuántas salidas tiene el laberinto? ¿Todas las salidas llegan a la flor? ¿Cómo puedes saber qué caminos son correctos?

Preguntas de cierre. ¿Cómo era el camino que trazaste?, ¿pasaste cerca de algún animal?, ¿por cuáles? ¿Qué hiciste con el jardinero y la flor? ¿Si hubieses querido llegar hasta la mariposa, hubieses seguido el mismo camino? ¿Qué otros elementos podrían haber en un jardín? ¿Qué hace un jardinero? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Fue fácil o difícil?, ¿por qué?

Instrucciones

- Ayuda al jardinero a llegar hasta la flor.
- Traza un recorrido para que el jardinero pueda llegar a la flor y regarla.

Se espera que el niño:

Elija un camino para llegar a la flor. Hay varias opciones de trayecto para elegir.

- Pinta al jardinero y la flor.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Marcador página 23

Marcador de motivación

La actividad consiste en tocar a la flor que se proyecta, para que esta se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Página 24

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué animales observas en la actividad? ¿Cómo son los caminos que conducen a los animales? ¿Cómo es el paisaje? ¿Por qué hay tantos árboles? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad? ¿Desde dónde debes comenzar a trazar los caminos? ¿Cuál es la dirección que señalan las flechas? ¿Los caminos deben realizarse de izquierda a derecha o de derecha a izquierda?

Preguntas de cierre. ¿Cuál camino fue más difícil para tí?, ¿por qué? ¿Cuál te pareció más fácil?, ¿por qué? ¿Qué líneas utilizaste para trazar los caminos? ¿Las líneas que trazaste las hiciste de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? ¿Cuál de estos animales te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el camino que recorrió cada animal del bosque.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

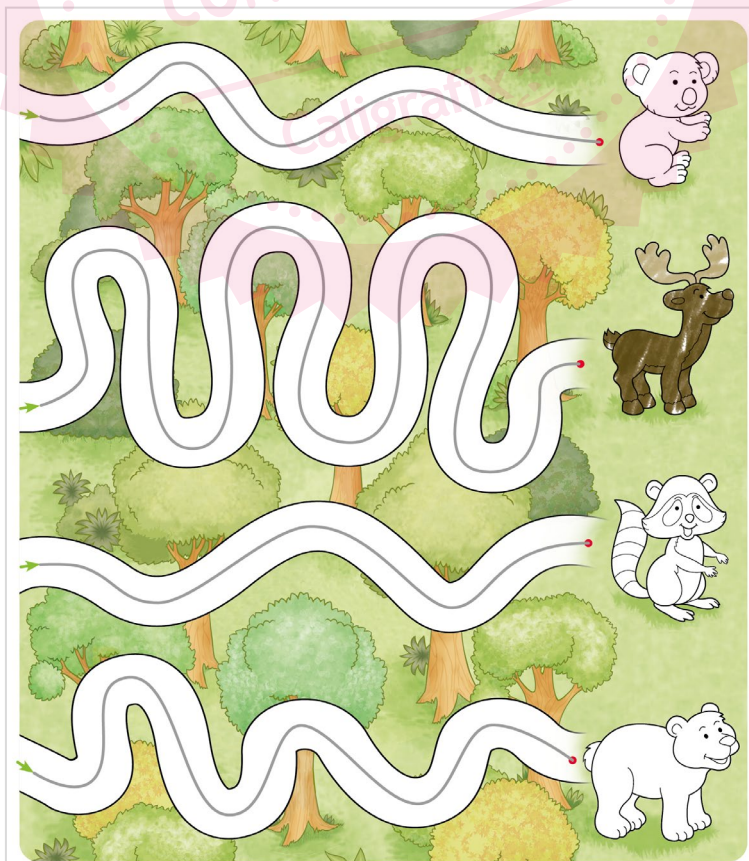
Se espera que el niño:

Realice trazos curvos horizontales desde la flecha verde hasta cada animalito, sin levantar el lápiz.

- Pinta el animal que hizo el recorrido más difícil.

El animal a pintar dependerá de la complejidad que le haya causado al niño cada trazo, por lo tanto él deberá escoger.

Solución



Página 34

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué frutas observas en la actividad? ¿Qué piensas que debes hacer con ellas? ¿Las líneas punteadas que forman las frutas de qué tipo son, rectas o curvas? ¿Por qué crees que hay un cuadro con frutas punteadas con colores? ¿De qué color está punteada la manzana? ¿De qué color está punteada la pera? ¿De qué color está punteado el plátano? ¿Qué colores te gustaría usar para puntear las frutas?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste primero en esta actividad?, ¿fue fácil o difícil para ti? Después de completar las líneas segmentadas, ¿qué hiciste?, ¿Fue fácil o difícil puntear? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cuál es tu fruta favorita o te gusta más?

Instrucciones

- Completa las frutas repasando con tu lápiz las líneas punteadas.

Se espera que el niño:

Realice trazos repasando con el lápiz sobre las líneas punteadas de manera continua y ligada, sin salirse de los márgenes.

- Puntea con marcadores el interior de cada fruta. Fíjate en el modelo.

Se espera que el niño:

Complete con los puntos que más pueda cada imagen. No es necesario que use los mismos colores del modelo.

Solución



Página 35

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cuántos gusanos hay?, ¿cómo son?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que debes hacer con los gusanos? ¿Cómo son las líneas que debes trazar, curvas o rectas? ¿Desde dónde debes iniciar el trazo?, ¿hasta dónde debes llegar? ¿El trazo que debes realizar es de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? ¿Cómo debes tomar el lápiz? ¿Cuál es la postura de tu cuerpo para realizar esta actividad? ¿Por qué es importante mantener una postura correcta?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo eran las líneas que trazaste?, ¿qué dirección tenían de derecha a izquierda o de izquierda a derecha? ¿Qué te resultó más fácil, trazar los gusanos grandes o los pequeños? ¿Qué colores usaste para pintarlos?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el cuerpo de cada gusano.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

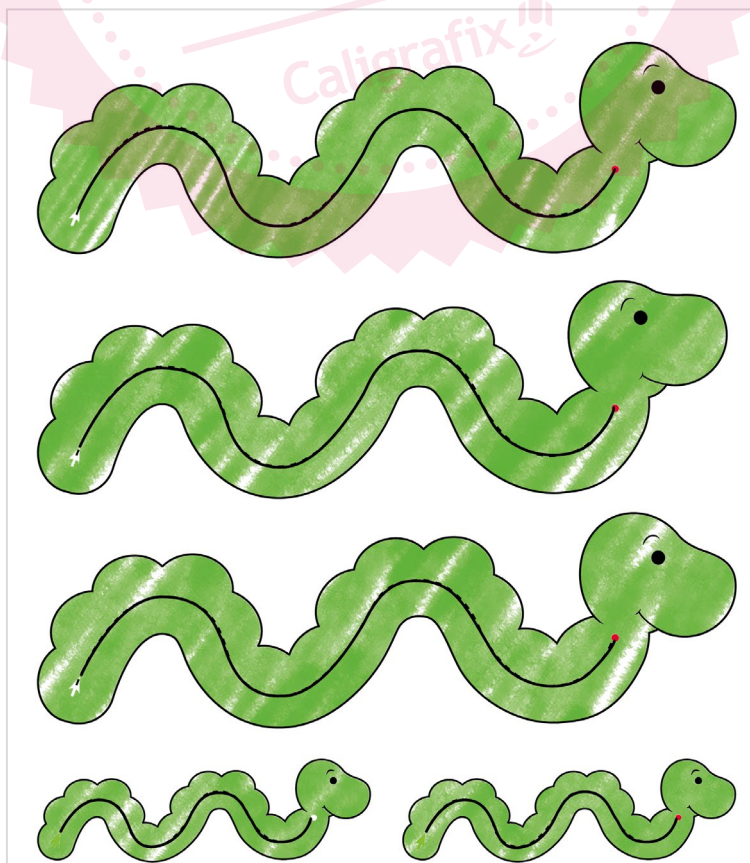
Realice trazos curvos horizontales siguiendo las líneas segmentadas. Parta desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz.

- Pinta los gusanos.

Se espera que el niño:

Pinte los gusanos con los colores que desee.

Solución



Página 36

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo son las orugas que hay en la actividad?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Cuál es la oruga más larga?, ¿cuál es la más corta? ¿En qué dirección caminan las orugas? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?, ¿dónde debes comenzar a trazar las líneas?, ¿hasta dónde debes llegar?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué líneas trazaste? ¿De qué color pintaste la oruga que camina hacia la izquierda? ¿Hacia qué dirección van las orugas verdes? ¿Trazaste las líneas de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? ¿Puedes representar el trazo que realizaste con tu mano? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil?, ¿por qué?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas del cuerpo de las orugas.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

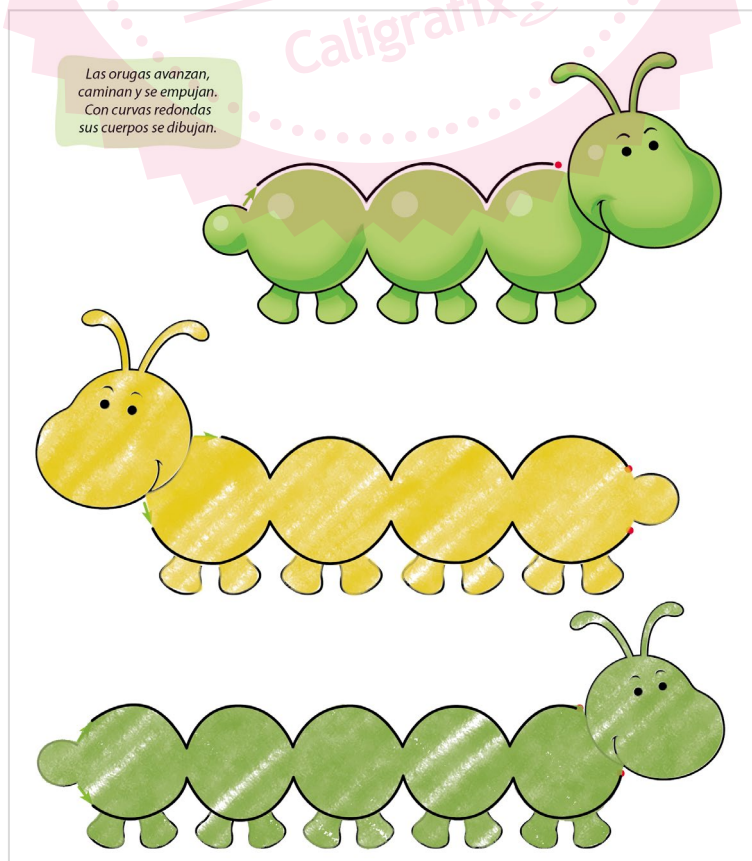
Realice trazos semicirculares continuos siguiendo las líneas segmentadas. Parta desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz.

- Pinta de color amarillo la oruga que camina hacia la izquierda y de color verde la que camina hacia la derecha.

Se espera que el niño:

Identifique lateralidad derecha - izquierda y pinte según corresponda.

Solución



Página 37

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Qué sabes de las ballenas? ¿Qué crees que debes hacer en las olas? ¿Cómo son las líneas segmentadas de las olas? ¿En qué dirección debes trazar las líneas? ¿Desde dónde debes comenzar a trazar las líneas?, ¿dónde finaliza el trazado? ¿Qué debes hacer entre las líneas continuas? ¿Qué piensas que debes hacer donde hay solo una flecha verde y un punto rojo?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿Si tuvieras que representar las olas de una manera diferente, cómo serían?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice las olas del mar.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

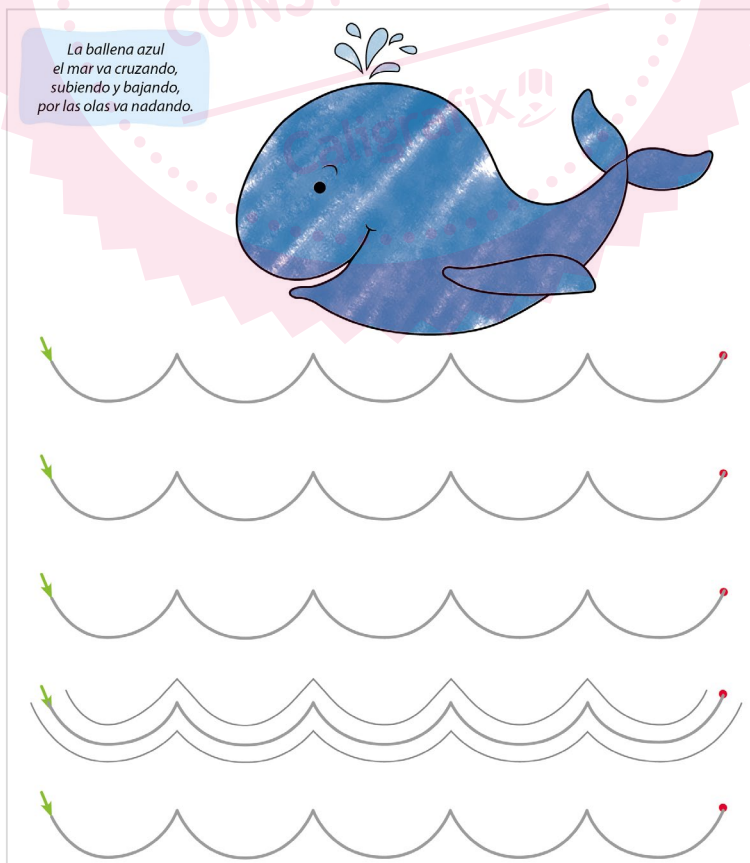
Realice trazos semicirculares continuos, siguiendo las líneas punteadas. Comience desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz hasta finalizar.

- Continúa el trazo partiendo desde la flecha hasta llegar al punto rojo. Pinta la ballena.

Se espera que el niño:

Continúe los trazos semicirculares y coloree la ballena como desee.

Solución



Marcador página 38

Marcador de motivación

La actividad consiste en tocar el planeta Tierra que se proyecta, para que este se mueva y nos muestre el interior.

Habilidades trabajadas

Observar - evocar - expresar.



Página 39

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Por qué crees que el sol está en el centro? ¿Qué hace el planeta Tierra alrededor del Sol? ¿A qué se parece el movimiento que realiza la Tierra alrededor del Sol? ¿Para realizar un trazo continuo cómo debes hacerlo? ¿El trazo que debes realizar es de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? Si comparas el tamaño del Sol, la Luna y la Tierra, ¿cuál es más grande?, ¿cuál es más pequeño?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Cómo es la línea que trazaste?, ¿la hiciste de izquierda a derecha o de derecha a izquierda?, ¿qué representa? ¿Hay otros planetas que orbitan alrededor del Sol?, ¿cuáles? Si pudieras dibujar otro planeta orbitando alrededor del Sol, ¿cuál sería?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace el planeta Tierra alrededor del Sol.
- Traza la línea punteada siguiendo la dirección de la flecha.

Se espera que el niño:

Realice el trazo circular, siguiendo las líneas segmentadas. Parta desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

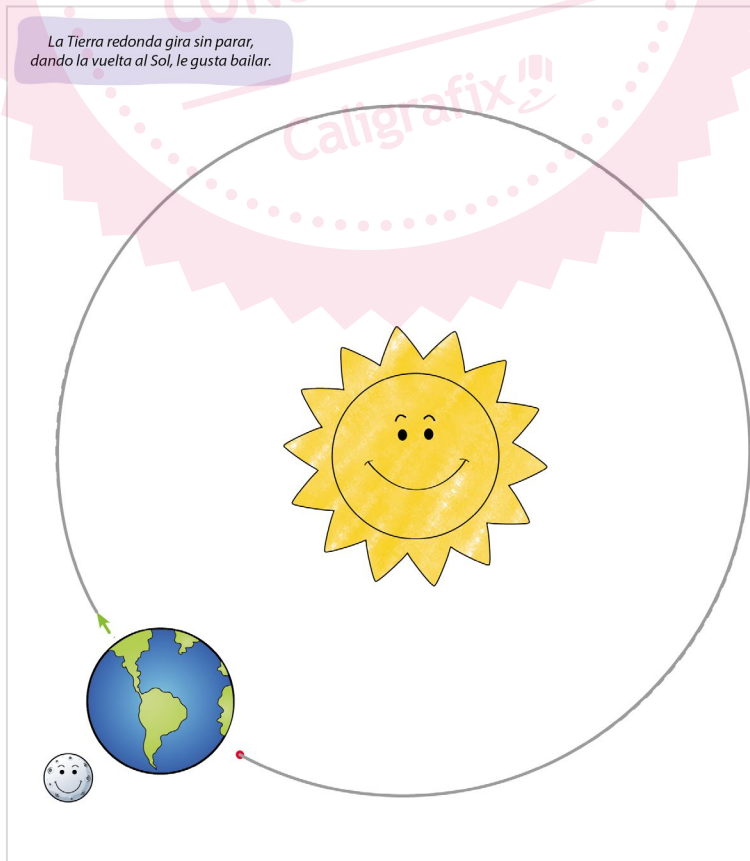
- Pinta el Sol.

Se espera que el niño:

Pinte el Sol de color amarillo o similar.

Solución

La Tierra redonda gira sin parar,
dando la vuelta al Sol, le gusta bailar.



Página 40

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en esta actividad? ¿Hasta dónde quiere llegar el platillo volador? ¿Qué forma tiene el trayecto que debes realizar?, ¿desde dónde debes comenzar el trazado?, ¿qué indica el punto rojo? ¿Cómo debe ser tu postura corporal mientras realizas la actividad? ¿Cuál es la forma correcta de tomar el lápiz? ¿Qué podrías hacer con el platillo volador, al finalizar el trayecto?

Preguntas de cierre. ¿Qué forma tenía el trayecto que trazaste? ¿Fue fácil o difícil? ¿Si el platillo volador estuviera al centro del espiral y el planeta afuera, cómo sería el trayecto que tendrías que trazar? ¿Si tuvieras que diseñar un viaje a un planeta, cómo sería ese trayecto?, ¿a qué planeta te gustaría viajar?, ¿cómo sería la nave en la que viajarías?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace el platillo volador hasta Saturno.
- Traza el trayecto siguiendo la dirección de la flecha.

Se espera que el niño:

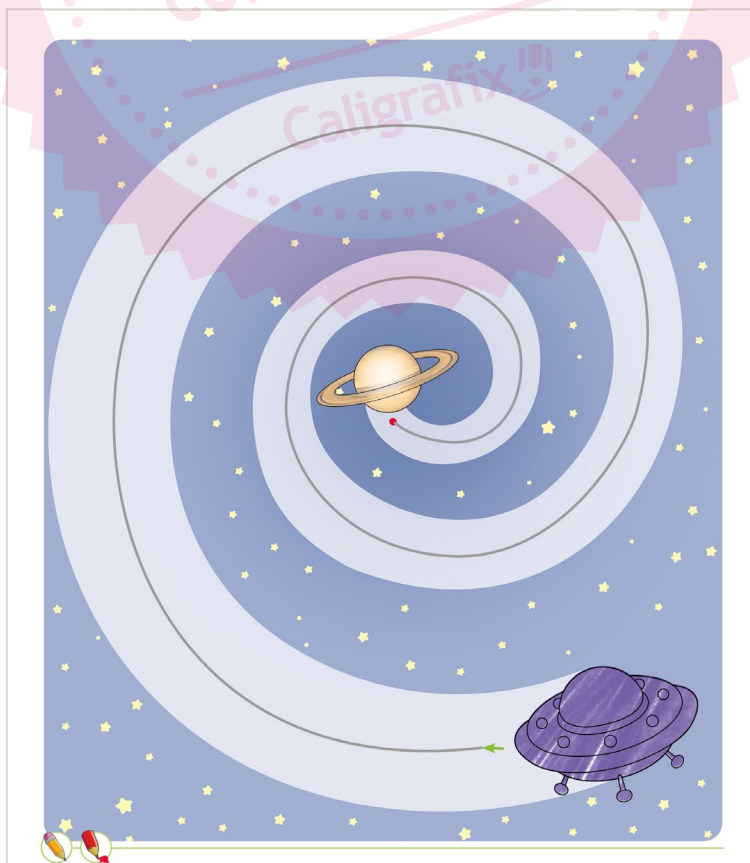
Realice trazos curvos en forma de espiral, desde fuera hacia dentro. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz.

- Pinta el platillo volador.

Se espera que el niño:

Pinte el platillo volador de los colores que desee.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo son las olas que saltan los delfines? ¿Qué nos indican las flechas verdes y los puntos rojos? ¿Para qué están las líneas continuas en el segundo ejercicio? ¿Qué piensas que debes hacer en el último ejercicio, donde está solo la flecha verde y el punto rojo?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué tipo de línea trazaste? ¿En qué dirección realizaste el trazo, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Lograste realizar un trazo continuo sin levantar el lápiz? ¿Cuántos delfines hay en la actividad?, ¿qué sabes de estos animales?, ¿cómo son?, ¿cuál es su hábitat?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice las líneas curvas de las olas.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

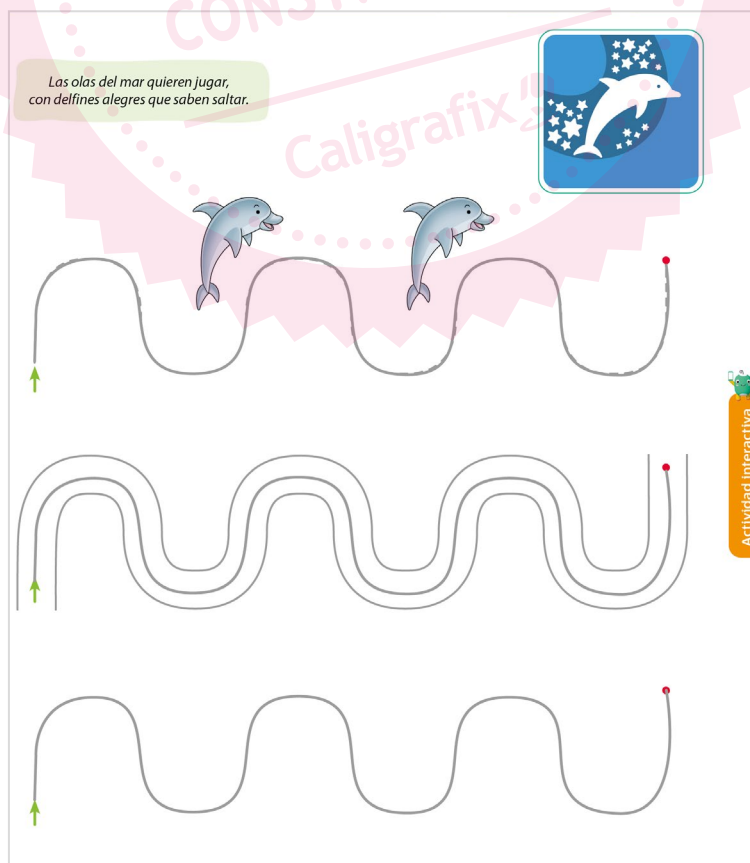
Realice trazos curvos. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, siguiendo la línea segmentada sin levantar el lápiz.

- Continúa los trazos partiendo desde la flecha hasta llegar al punto rojo.

Se espera que el niño:

Realice los trazos tratando de no levantar el lápiz hasta llegar al punto rojo.

Solución



Marcador página 41

Marcador de motivación

La actividad consiste en tocar el delfín que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el recuadro verde? ¿Cómo es el automóvil? ¿Cómo es la línea que está al lado? ¿Qué nos indican las flechas azules? ¿Qué medios de transporte ves en la actividad? ¿Hacia dónde se dirigen? ¿A qué señal de tránsito debe llegar la camioneta? ¿Y la bicicleta? ¿Qué medio de transporte llegará al semáforo? ¿Qué medio de transporte llegará a la señal de tránsito que cede el paso?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de líneas trazaste en esta actividad? ¿cómo lo hiciste? ¿A qué se parecen estas líneas que trazaste? ¿A qué medios de transporte pertenecen las imágenes de la actividad? ¿Has visto estas señales de tránsito? ¿dónde? ¿cuál es su función? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil?

Instrucciones

- Ayuda a cada medio de transporte terrestre a llegar a la señal de tránsito.
- Traza los caminos siguiendo el trayecto, según corresponda.

Se espera que el niño:

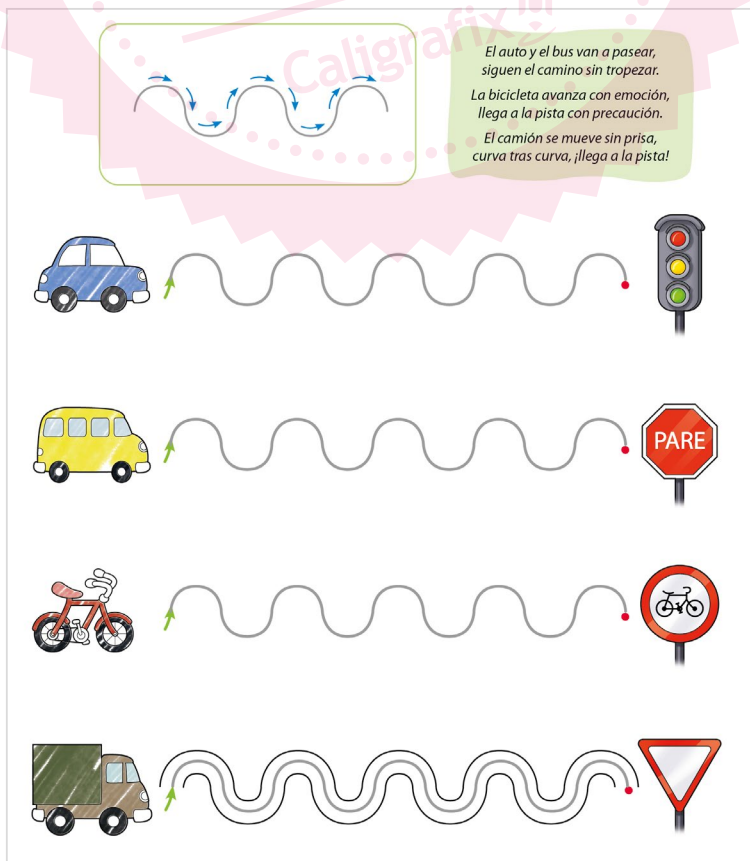
Realice trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los medios de transporte.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Página 43

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - comparar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo son los caracoles?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué son diferentes?, ¿qué sabes de ellos? ¿Qué ves en el caparazón de cada caracol?, ¿cómo son las líneas segmentadas?, ¿en qué dirección están los espirales? ¿Para trazar de manera correcta estas líneas, cómo lo debes hacer?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad de trazado? ¿Cómo son las líneas que trazaste? ¿La actividad fue fácil o difícil? ¿Qué fue más fácil para ti, trazar los espirales desde afuera hacia adentro o desde adentro hacia afuera? ¿De qué color pintaste los caracoles grandes? ¿De qué color pintaste los caracoles pequeños? ¿Has visto caracoles?, ¿dónde?, ¿cómo son?, ¿dónde viven? ¿Para qué te sirve ejercitar el trazado de líneas?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice las líneas del caparazón de cada caracol.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

Realice trazos curvos en forma de espiral, desde el exterior al interior y luego del interior al exterior, siguiendo la línea segmentada sin levantar el lápiz.

- Pinta los caracoles grandes de un color y los pequeños de otro.

Se espera que el niño:

Utilice los colores que desee, pero considerando que los caracoles grandes tienen un determinado color y los pequeños otro.

Solución



Página 44

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en esta actividad? ¿Qué insectos ves?, ¿cómo son?, ¿a dónde quieren llegar? ¿Cómo son los trayectos que debe hacer cada insecto para llegar a su flor? ¿Cuál es el punto de partida?, ¿hasta dónde debes llegar? ¿Qué piensas que podemos hacer con las flores?

Preguntas de cierre. ¿Cómo son las líneas que trazaste?, ¿cuál te resultó más fácil?, ¿cuál fue la más difícil para ti? ¿Cuál de estos insectos te gusta más?, ¿por qué? ¿Por qué estos insectos deben llegar a las flores? ¿Qué te imaginas cuando observas las líneas?

Instrucciones

- Repasa con tu dedo índice el trayecto de cada insecto hasta su flor.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

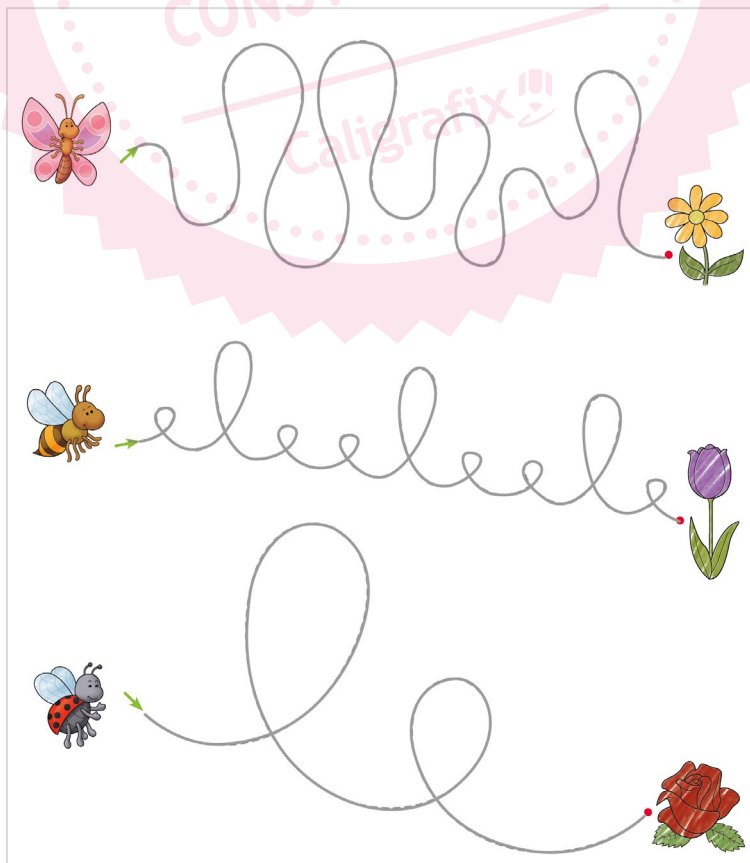
Realice trazos curvos. Parta desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, siguiendo la línea segmentada sin levantar el lápiz.

- Pinta las flores.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Página 48

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Puedes describir lo que observas en la actividad? ¿A qué se parece el trazo que debes realizar? ¿Cómo puedes unir el cuerpo de estos animales a sus patas traseras y cola? ¿Cómo debes completar las líneas segmentadas?, ¿desde dónde debes comenzar?, ¿hasta dónde debes llegar? ¿Cómo son estas líneas?, ¿curvas o rectas? ¿Cómo piensas que podrías pintar las patas traseras de cada animal?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de líneas trazaste en esta actividad?, ¿fue fácil o difícil? ¿Las trazaste de izquierda a derecha o de derecha a izquierda? ¿De qué color pintaste las patas traseras y la cola del conejo? ¿De qué color pintaste las patas traseras y la cola del perro? ¿Cuál de estos animales es tu favorito?, ¿por qué?

Instrucciones

- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

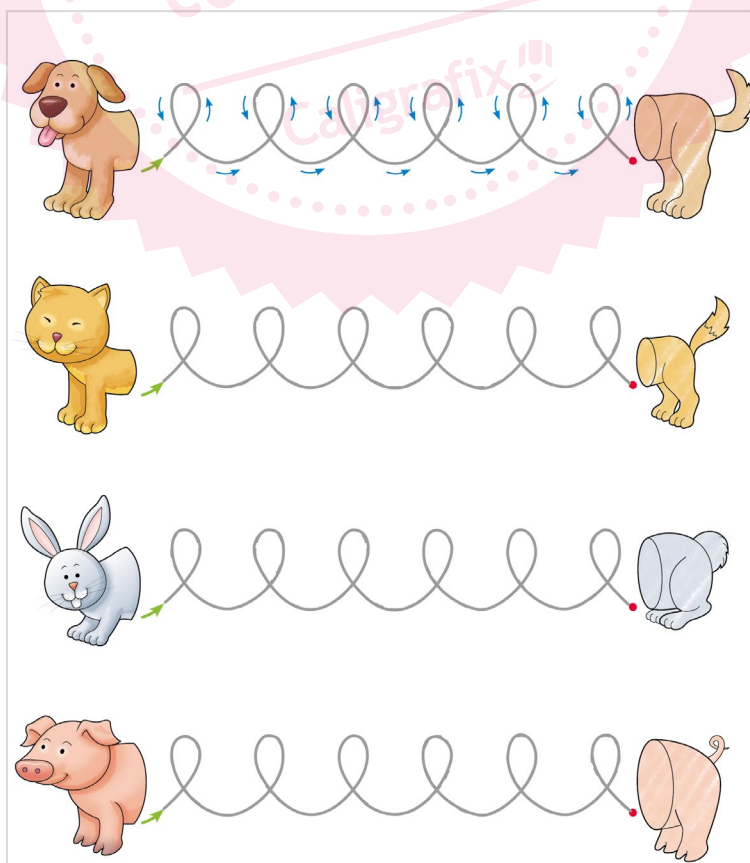
Realice trazos curvos siguiendo el ejemplo. Partiendo de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta las patas traseras y la cola de cada animal.

Se espera que el niño:

Pinte las patas traseras y colas con colores similares a la parte delantera del cuerpo de cada animal.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el recuadro verde? ¿Cómo es el pelo de la niña? ¿Por qué crees que están las líneas curvas señaladas con flechas? ¿Qué objetos ves en la columna de la izquierda?, ¿para qué sirven? ¿Por qué cada objeto conduce a una peluca? ¿Cómo debes trazar las líneas segmentadas?, ¿puedes describir el paso a paso? ¿Qué piensas que puedes hacer con las pelucas?

Preguntas de cierre. ¿Cómo son las líneas que trazaste en esta actividad? ¿En qué direcciones tuviste que realizar los trazos? ¿Qué colores usaste para colorear las pelucas? ¿Cuáles de estos objetos utilizas frecuentemente? ¿Qué líneas fueron más fáciles de trazar para ti?

Instrucciones

- Nombra y explica para qué sirve cada uno de estos objetos.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.

Se espera que el niño:

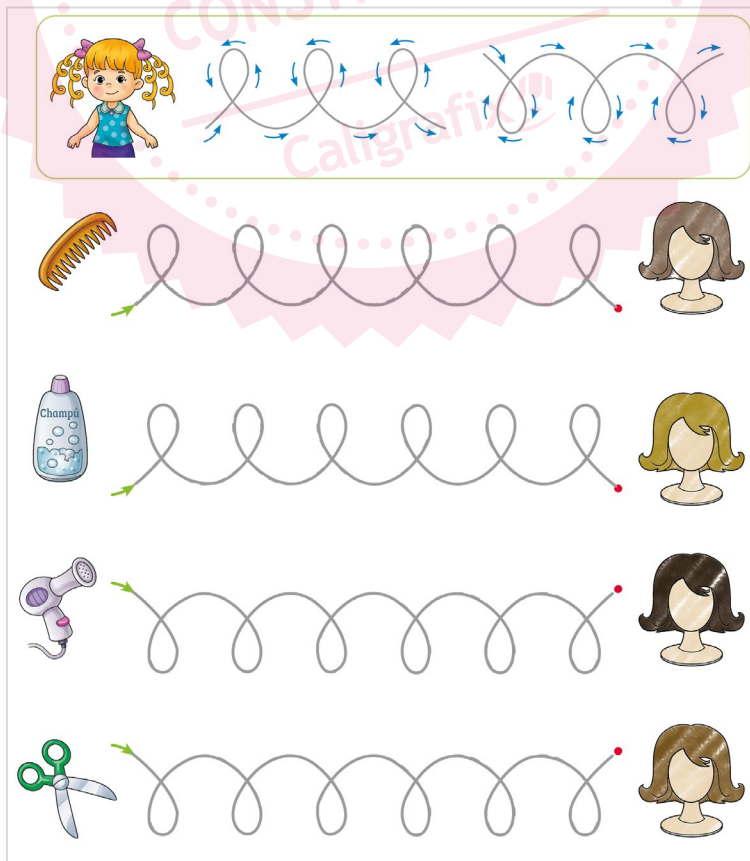
Realice trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parta desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta las pelucas de diferentes colores.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el recuadro verde? ¿Has realizado este trazo anteriormente? ¿A qué se parece este trazo? ¿Qué crees que está haciendo el avión? ¿Cómo son las líneas que dejó? ¿Cómo son las líneas segmentadas?, ¿en qué dirección debes comenzar a trazar?, ¿cómo tienes que hacerlo? ¿A qué medios de transporte corresponden las líneas que tienes que trazar? ¿Qué puedes hacer con los medios de transporte aéreos?

Preguntas de cierre. ¿En qué consistía la actividad? ¿Qué líneas trazaste? ¿A qué tipo de medios de transporte corresponden las imágenes? ¿Cuál de estos medios de transporte es tu favorito?, ¿por qué? ¿Para qué sirve ejercitar el trazado de líneas curvas? ¿En qué dirección trazaste las líneas, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda?

Instrucciones

- Trazas la huella que deja cada medio de transporte aéreo al volar por el cielo.

Se espera que el niño:

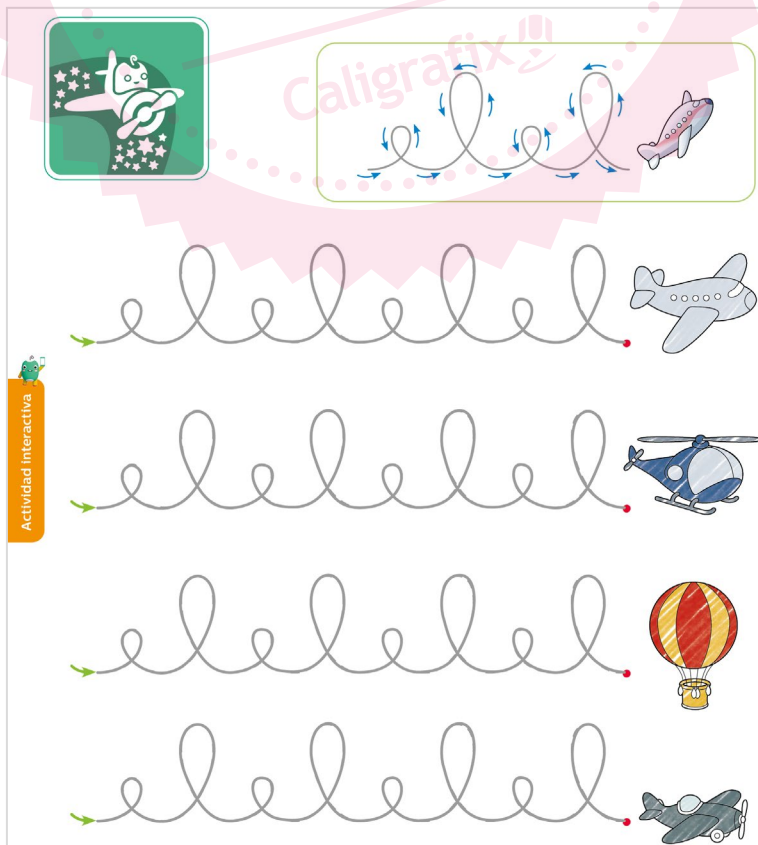
Realice trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los medios de transporte.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Marcador página 50

Marcador de motivación

La actividad consiste en tocar el avión que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



Caligrafix

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix

Página 51

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos curvos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el recuadro verde? ¿A qué se parecen estos trazos? ¿Qué transporte acuático dejó esa huella? ¿Cómo es el bote?, ¿qué hay que hacer para que se mueva en el agua? ¿Cómo son las huellas que dejaron los transportes acuáticos?, ¿en qué dirección debes comenzar a trazar? ¿Qué transportes acuáticos observas?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para tí?, ¿y lo más difícil? ¿Qué sabes del submarino? ¿En cuál transporte acuático te gustaría navegar?, ¿por qué? ¿Conoces el nombre de algún barco? Si tuvieras un barco, ¿qué nombre le pondrías?

Instrucciones

- Traza la huella que deja cada medio de transporte acuático al navegar por el mar.

Se espera que el niño:

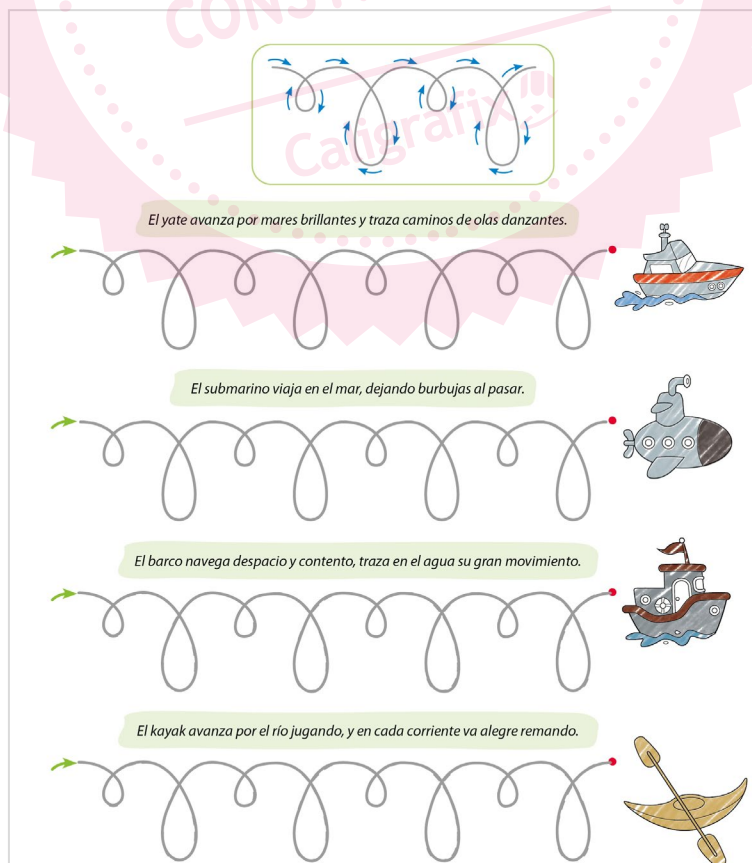
Realice trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los medios de transporte.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Página 45

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos mixtos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué animales observas en la columna de la izquierda? ¿Qué objetos observas en la columna de la derecha? ¿cómo se relacionan ambas columnas? ¿Por qué el camino de la oveja llega hasta el ovillo de lana? ¿Por qué el camino de la vaca conduce a la leche? ¿Cómo se relaciona la abeja con la miel? ¿Cuál es la relación entre la gallina y el huevo? ¿Cómo son las líneas que forman los caminos? ¿Qué te imaginas al ver el trazo que vas a realizar?

Preguntas de cierre. ¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Cómo eran las líneas que trazaste? ¿El trazo lo realizaste de derecha a izquierda o de izquierda a derecha? ¿Cuál de los alimentos que son de origen animal te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué alimento de origen animal no te gusta?, ¿por qué?

Instrucciones

- ¿Qué productos nos dan los animales?

Se espera que cada niña y niño al observar las imágenes, diga:

La oveja nos da lana.

La vaca, leche.

La abeja, miel.

La gallina, huevos.

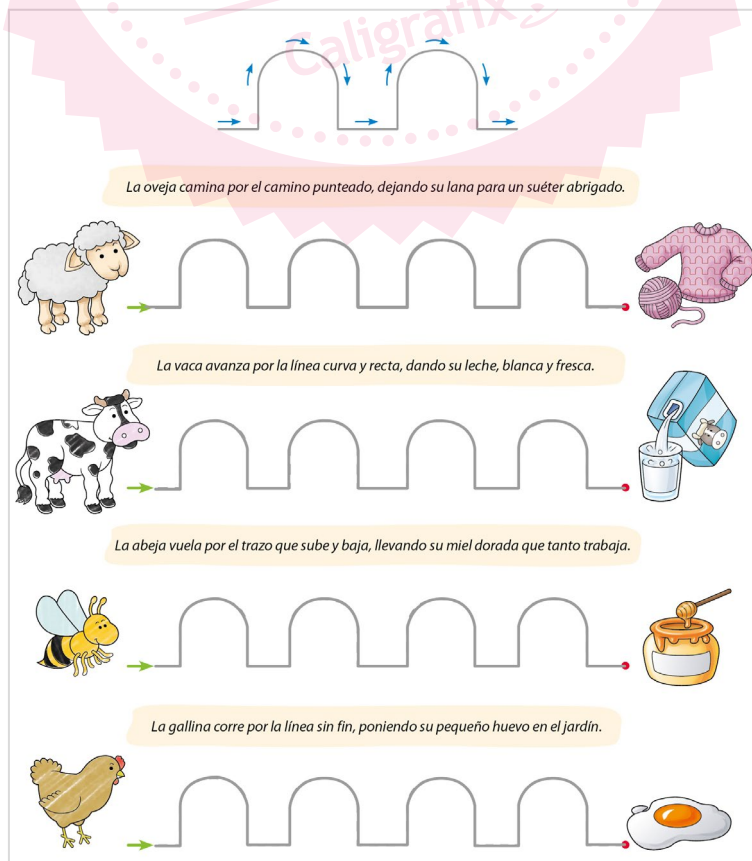
- Repasa, con tu dedo índice, el camino de cada animal hasta el producto que nos da.

- Traza las líneas punteadas y pinta los animales.

Se espera que el niño:

Realice trazos mixtos siguiendo las líneas segmentadas. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

Solución



Página 52

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos mixtos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuántos animales ves en la página?, ¿qué animales son?, ¿qué sonido hacen?, ¿qué colores tiene cada uno? ¿Qué tipo de línea tienen debajo?, ¿cómo puedes completar las líneas para llegar hasta abajo? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Cómo fue el trazo que hiciste para unir a la rana con su base?, ¿y el trazo para el pato?, ¿y para el cerdito?, realízalo con tu dedo. ¿Qué trazo fue el más fácil de hacer?, ¿y el más difícil?, ¿por qué?

Instrucciones

- ¿Qué animales ves? ¿Qué sonido hace cada uno?

Se espera que cada niña y niño diga:

La rana hace "croac, croac"

El pato hace "cuac, cuac"

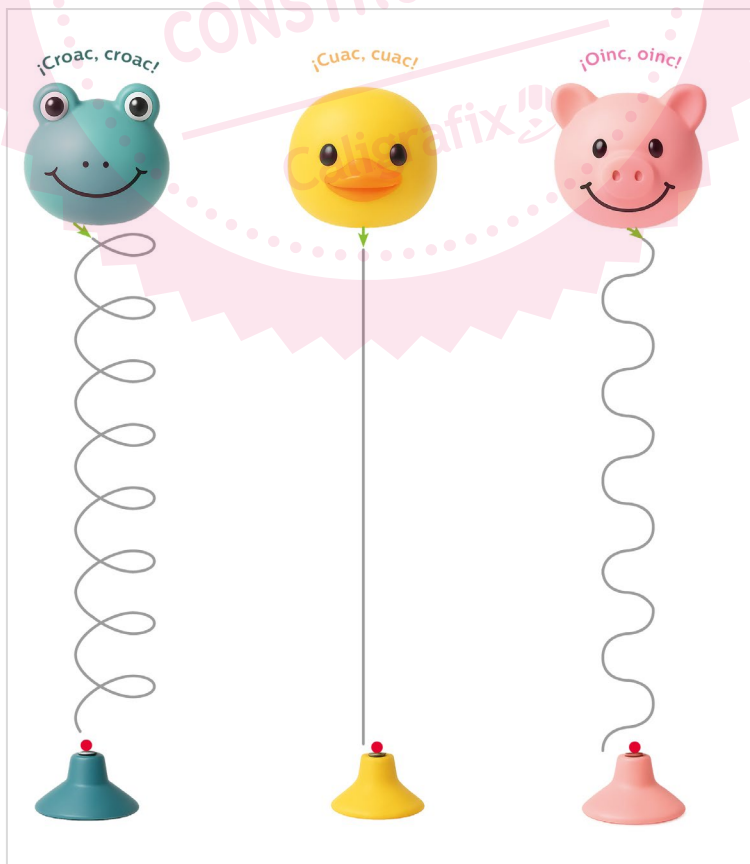
El cerdo hace "oinc, oinc"

- Completa según el trazo indicado en cada animal.

Se espera que el niño:

Realice trazos mixtos siguiendo los tres tipos de líneas. Parta de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

Solución



Página 53

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Realizar trazos mixtos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cómo están vestidos los personajes? ¿Dónde se encuentran? ¿Hacia dónde crees que van? ¿Qué tienes que hacer para completar el dibujo?

Preguntas de cierre. ¿Qué elementos descubriste después de unir las líneas? ¿Qué tipo de trazos tuviste que realizar? ¿Cuál fue el más fácil?, ¿y el más difícil? ¿Qué colores utilizaste para pintar tu dibujo?

Instrucciones

- Completa el dibujo trazando las líneas punteadas.

Se espera que el niño:

Trace las diferentes líneas sin levantar el lápiz.

- Pinta el dibujo.

Se espera que el niño:

Pinte el dibujo con los colores que desee.

Solución



Marcador página 53

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en trazar líneas, segmentadas y curvas, para que las figuras se iluminen o se muevan.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



COMUNICACIÓN ORAL

Desarrollo semántico

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

Juego grupal: semántica

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: elementos concretos que se puedan relacionar por uso, ejemplo: taza - plato; escoba - pala; lápiz - cuaderno; plumón - borrador, etc.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en círculo. Disponga los elementos en el interior del círculo y luego pregunte: ¿Qué elementos ven aquí?, ¿para qué nos sirven?, ¿de qué forma se pueden relacionar? Idealmente, los niños deben encontrar la relación entre los elementos, por ejemplo: la taza con el plato, la escoba con la pala, el cuaderno con el lápiz, etc.

En caso de no encontrar la relación de algunos elementos, guíe con preguntas directas sobre cada uno, por ejemplo: ¿Qué es eso?, ¿para qué sirve?, ¿con qué otro elemento lo usamos?

Página 54

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

OAE. Establecer relaciones semánticas.

Habilidades cognitivas. Identificar - comparar - reproducir.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué elementos observas en la columna de cuadros de color naranja? ¿Qué elementos observas en la columna de cuadros de color rojo? ¿Cómo son los elementos de ambas columnas? ¿Qué piensas que tienes que hacer en esta actividad? ¿cómo conectarías los elementos de ambas columnas?

- Actividad 2. ¿Qué elementos observas en los cuadros de color naranja? ¿Qué elementos observas en los cuadros de color rojo? ¿Cómo son los elementos de ambas columnas? ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? ¿Cómo crees que se relacionan los elementos de las dos columnas?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Cómo uniste los elementos de los cuadros de color naranja con los de color rojo? ¿En qué te fijaste para unirlos? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

- Actividad 2. ¿Qué tuviste que hacer en esta actividad? ¿En qué te fijaste para unir los elementos?, ¿qué condición tenía que darse para unir un elemento con otro? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil para tí?, ¿por qué?

Instrucciones

1. Une con una línea los elementos iguales y píntalos del mismo color.

Se espera que el niño:

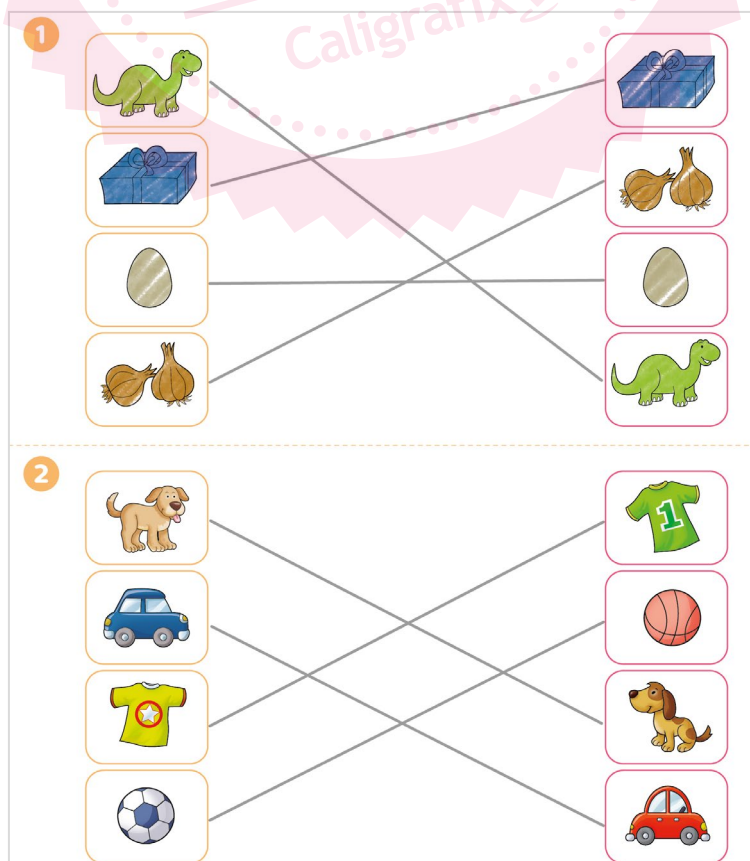
Identifique los elementos que son iguales y los pinte del mismo color.

2. Une con una línea los objetos que pertenecen a la misma familia.

Se espera que el niño:

Guiados por un adulto vaya nombrando los elementos y describiéndolos para luego unirlos.

Solución



Página 55

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

OAE. Clasificar elementos por categoría.

Habilidades cognitivas. Identificar - categorizar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿A qué crees que corresponden las imágenes que están en los recuadros morados?, ¿cómo piensas que se relaciona el modelo con las otras imágenes?

- Primer riel. ¿A qué categoría corresponde el sofá?, ¿qué elementos del riel pertenecen a la misma categoría?
- Segundo riel. ¿A qué categoría pertenece la bota?, ¿qué elementos del riel pertenecen a la misma categoría?
- Tercer riel. Si observas el modelo y los elementos del riel, ¿qué categoría predomina?, ¿qué elementos pertenecen a esa categoría?
- Cuarto riel. Si observas el modelo, ¿a qué categoría pertenece? ¿Qué elemento del riel no pertenece a la categoría del modelo?

Preguntas de cierre

- Primera riel. ¿Qué elementos coloreaste? ¿A qué categoría pertenecen estos elementos? ¿La manzana por qué no pertenece a esta categoría?
- Segundo riel. ¿Cuál elemento no pintaste?, ¿por qué? ¿A qué categoría pertenecen los demás elementos?
- Tercer riel. ¿A qué categoría pertenece el gallo? ¿Qué elementos del riel pertenecen a la misma categoría? ¿Si tuvieras que pensar en una nueva categoría donde la niña sea el modelo, qué elementos incluirías?
- Cuarto riel. ¿A qué categoría corresponde el modelo?, ¿Qué elementos del riel pertenecen a la categoría? ¿Por qué la letra "A" no pertenece a la categoría? ¿Puedes pensar en elementos que pertenezcan a la misma categoría de la letra "A"? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Por qué crees que es importante aprender a distinguir categorías?

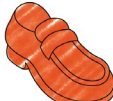
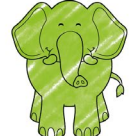
Instrucciones

- Pinta en cada fila los elementos que pertenecen a la misma categoría del modelo.

Se espera que el niño:

Guiado por un adulto, vaya nombrando los elementos y describiéndolos; para luego, identificar la categoría y colorear los elementos que pertenecen a ella.

Solución

Actividad interactiva

Marcador página 55

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en arrastrar objetos al grupo semántico que le corresponde.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



Caligrafix[®]

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix[®]

Página 57

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

OAE. Establecer relaciones entre palabras.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - relacionar.

Preguntas de inicio

- Cuadro rojo. ¿Cómo relacionas el cepillo con los dientes? ¿Con qué elemento relacionarías con el guante? ¿Qué tienen en común esos elementos?
- Cuadro verde. ¿Qué observas en el recuadro? ¿Cómo relacionas el cepillo y los dientes? ¿Con qué elemento relacionarías el secador? ¿Dónde se guardan estos elementos?
- Cuadro naranja. ¿Qué observas en el recuadro? ¿Cómo relacionas el gorro con la cabeza? ¿Con qué elemento se relacionan los calcetines? ¿En qué temporada usas esos elementos?

Preguntas de cierre

- Cuadro rojo. ¿Con qué elemento relacionaste el guante? ¿Cuál es la relación entre el guante y la mano?
- Cuadro verde. ¿Con qué elemento relacionaste el secador? ¿Cómo explicarías la relación entre secador y pelo?
- Cuadro naranja. ¿Con qué elemento relacionaste los calcetines? ¿Cómo explicarías la relación entre los calcetines y los pies?

Instrucciones

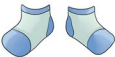
- Lee las analogías y complétalas con los stickers de la página 153.
- ¿Qué otras cosas usamos en las manos? ¿Y en los pies? / ¿Qué otra cosa sirve para limpiar? ¿Qué otra cosa sirve para secar? / ¿Cuándo usamos gorro? ¿Y cuándo usamos calcetines?

Las analogías permiten al niño establecer relaciones de semejanzas y afinidades existentes entre pares de palabras mediante la habilidad de comparar.

Se espera que el niño:

Con ayuda de un adulto recorte los dibujos y responda cada analogía. Si el niño no sabe las respuestas, realice preguntas que lo ayuden a inferir las respuestas.

Solución

	→	es para	→	
El zapato				el pie,
	→	es para la	→	
el guante				mano
	→	limpia los	→	
El cepillo				dientes,
	→	seca el	→	
el secador				pelo
	→	va en la	→	
El gorro				cabeza,
	→	van en los	→	
los calcetines				pies

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

Objetivo de aprendizaje Nº 4

Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

OAE. Establecer relaciones entre palabras.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - relacionar.

Preguntas de inicio

- Cuadro rojo. ¿Qué observas en el recuadro? ¿Cómo relacionas el paraguas y la lluvia? ¿Con qué elemento relacionarías el quitasol?
- Cuadro verde. ¿Qué observas en el recuadro? ¿Cómo relacionas el anillo y la mano? ¿Qué elemento pondrías en el cuadro en blanco?, ¿por qué?
- Cuadro celeste. ¿Por qué crees que la luna está relacionada con la imagen que representa el dormir? ¿Con qué acción relacionarías el sol?

Preguntas de cierre

- Cuadro rojo. ¿Con qué elemento completaste el cuadro? ¿Cómo se relaciona el quitasol con el sol?
- Cuadro verde. ¿Con qué elemento completaste el cuadro? ¿Cómo expresas la relación entre aro y oreja?
- Cuadro celeste. ¿Con qué elemento completaste el cuadro? ¿Cómo expresas la relación entre sol y la acción de despertar? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil?

Instrucciones

- Lee las analogías y complétalas con los stickers de la página 153.

Se espera que el niño:

Con ayuda de un adulto, recorte los dibujos y responda cada analogía. Si el niño tiene dificultades para responder las preguntas, haga otras preguntas que lo ayuden a inferir las respuestas.

Solución

 Paraguas es a	→	 lluvia
 como quitasol es a	→	 sol
 Anillo es a	→	 mano
 como aro es a	→	 oreja
 Luna es a	→	 dormir
 como sol es a	→	 despertar

Página 59

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

OAE. Relacionar objetos con situaciones de uso.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué imágenes observas? ¿Qué información crees que entregan los cuadros de colores? ¿Puedes explicar el uso de cada uno de los elementos? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿El cuadro número 1 a qué imagen lo uniste? ¿Qué otro objeto también podrías usar cuando llueve? / ¿El cuadro número dos, a qué imagen lo uniste? / ¿El cuadro número tres, a qué imagen lo uniste? / ¿El cuadro número cuatro, a qué imagen lo uniste? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Si tuvieras que crear una oración relacionada con el uso de un objeto, cuál sería?

Instrucciones

- Escucha las oraciones y completa cada una con el dibujo que corresponda.
- Une cada oración con el dibujo que corresponda.

Se espera que el niño:

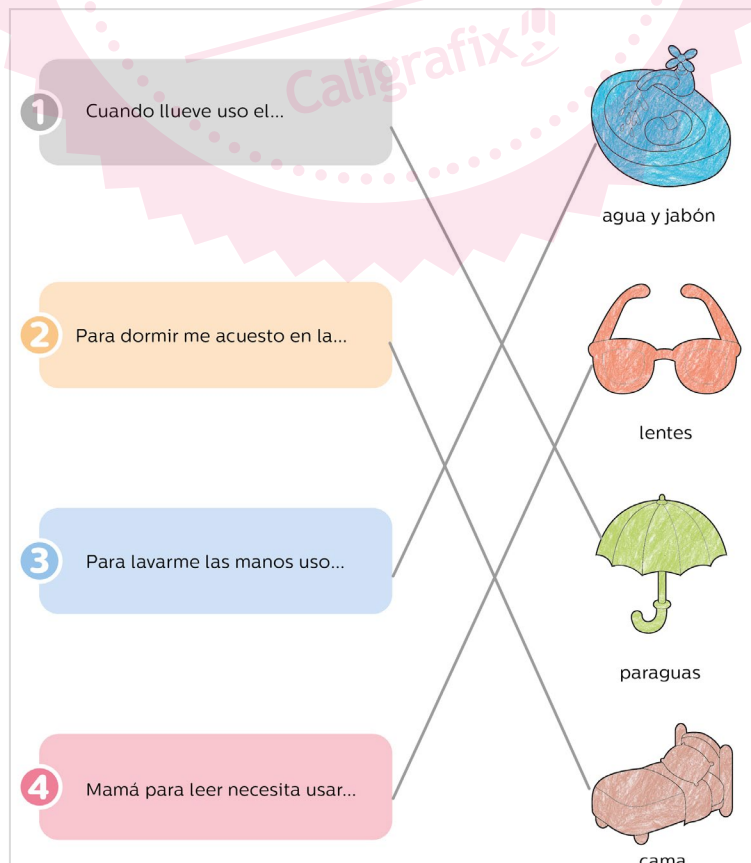
Escuche cada frase y la complete con la palabra que corresponda. Luego las une.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Descripción de imágenes

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Juego grupal: descripción de objetos

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: peluches, piedras, plumas, cuadernos, lápices, etc. La idea es que sean materiales con diferentes características para que los niños los puedan describir y manipular.

Lugar: sala de clases.

Invite a los niños a sentarse en círculo y disponga en el interior los objetos recolectados.

Pida a cada niño que pase al centro y manipule un objeto y diga cómo es, qué características tiene, qué le gusta del objeto, que no le gusta, para qué se usa, etc.

Lo ideal es que cada niño tenga la oportunidad de manipular y describir un objeto.

También se puede ir complejizando la actividad realizando comparaciones entre dos objetos, tanto en las diferencias como en las similitudes.

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix

Página 63

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

OAE. Describir imágenes.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el primer recuadro? ¿Qué animales ves? ¿En qué se parecen el perro y el gato?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué sabes de los perros? ¿Qué sabes de los gatos? ¿Son animales domésticos o salvajes?, ¿por qué? ¿Qué observas en el segundo recuadro? ¿En qué se parecen el niño y la niña? ¿En qué son diferentes? ¿Qué observas en el último recuadro? ¿Cómo son los calcetines? ¿Cómo es el gorro? ¿Cuál es el uso de ambas prendas? ¿En qué estación del año se usan estas prendas?, ¿por qué?

Preguntas de cierre. ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué tienes que hacer para descubrir semejanzas y diferencias? ¿En qué te fijaste para describir los elementos? ¿La actividad fue fácil o difícil para ti? ¿Qué fue lo que más te gusto describir?, ¿por qué?

Instrucciones

- Observa y comenta en qué se parecen y en qué se diferencian las siguientes parejas.

Pueden surgir diversas respuestas.

Se espera que cada niño identifique:

Algunas semejanzas entre el perro y el gato: ambos tienen el mismo color, son animales, tienen cola y dos orejas, los dos tienen cuatro patas, su cuerpo está cubierto de pelos, etc.

Algunas diferencias entre el perro y el gato: el gato tiene bigotes, la forma de los ojos, la forma de las orejas, la cola del perro está hacia abajo y la del gato hacia arriba, el tamaño, etc.

Algunas semejanzas entre el niño y la niña: ambos tienen pecas, sonríen, tienen los brazos extendidos, la polera, etc.

Algunas diferencias entre el niño y la niña: la niña usa lentes, el niño tiene las manos abiertas, el cabello; el corte y color, etc.

Algunas semejanzas entre los calcetines y el gorro: son de lana, son prendas de vestir, tienen un borde amarillo, líneas, etc.

Algunas diferencias: el color, la forma, la cantidad, el pompón, etc.

Solución



Página 64

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

OAE. Describir imágenes.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio. En la primera imagen: ¿Qué personas observas?, ¿en qué espacio de la casa se encuentran?, ¿qué están haciendo? ¿Qué elementos hay sobre la mesa? ¿Crees que falta alguno?, ¿cuáles? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en esta actividad?

En la segunda imagen: ¿Qué observas en la imagen? ¿Cómo se llaman esos juegos? ¿Te has subido a esos juegos en el parque? ¿Cuál te gusta más?, ¿por qué? ¿Crees que falta algún elemento en la imagen? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. En la primera imagen: ¿Cuántos stickers pegaste? ¿Qué elementos contenían los stickers? ¿Cómo supiste que faltaban? ¿Con qué personas de tu familia te reúnes a comer? ¿En qué momento del día lo hacen?

En la segunda imagen: ¿Cuántos stickers pegaste? ¿De qué personas se trataba? ¿Cómo supiste que faltaban? ¿Qué juegos o actividades te gusta hacer en el parque? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

Instrucciones

- Observa las imágenes y describe lo que ves. Busca los stickers de la página 153 y pégalos en las escenas que correspondan. Después, vuelve a describir cada imagen.

Pueden surgir diversas respuestas.

Se espera que cada niño:

Realice una descripción detallada de los elementos que observa identificando, principalmente, personas, elementos, y colores que le son cercanos.

Solución



Página 65

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

OAE. Describir imágenes.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio.

1. ¿Cuántas personas observas en la escena? ¿En dónde están? ¿Qué está haciendo Emilia?, ¿qué hacen Agustín y Coco? ¿A qué crees que juegan?

2. ¿Cuántas personas observas en la escena? ¿Quiénes serán? ¿En dónde están? ¿Qué crees que están haciendo? ¿Qué estarán preparando?

Preguntas de cierre.

1. ¿Cómo supiste a qué estaba jugando? ¿Qué personajes se estaban escondiendo? ¿Quién los tenía que encontrar? ¿Algunas vez lo has jugado? ¿En qué consiste el juego? ¿Te gusta jugarlo con tus compañeros? ¿En qué otros espacios lo has jugado?

2. ¿Qué elementos te ayudaron a identificar el espacio que se representa? ¿Qué está preparando el niño? ¿Qué ingredientes está ocupando? ¿Qué está preparando la mamá? ¿Qué ingredientes está ocupando? ¿Alguna vez has ayudado en tu casa a la preparación de alimentos?, ¿qué has preparado?

Instrucciones

1. Observa la escena. ¿Qué hacen Emilia, Agustín y Coco? ¿Dónde están? ¿A qué juegan?

2. Observa la imagen. ¿Qué ves? ¿Dónde están? ¿Qué hace el niño? ¿Qué hace la mamá? ¿Te gusta ayudar a preparar los alimentos?

Se espera que cada niño:

1. Identifique que los personajes están jugando a "la escondida" en el parque.

2. Identifique que la mamá y el niño están en una cocina preparando dos platillos. La última respuesta dependerá de la experiencia de cada estudiante.

Solución



Página 66

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

OAE. Producir oraciones a partir de imágenes.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en la primera secuencia de imágenes? Nombremos juntos las imágenes de la primera fila: ratón - comer - queso, ¿qué oración podrías formar con estas palabras? / ¿Qué elementos ves en la segunda secuencia de imágenes? Nombremos juntos las imágenes de la segunda fila: niños - patinar - parque, ¿qué oración podrías formar con esas palabras? / ¿Qué ves en la tercera secuencia de imágenes? Nombremos juntos las imágenes de la tercera fila: bebé - llorar - cuna, ¿qué oración podrías formar con esas palabras?

¿Qué imaginas que tienes que hacer en el último recuadro de cada fila?

Preguntas de cierre. ¿Qué oración se te ocurrió para la primera secuencia de imágenes?, ¿cómo las relacionaste? ¿Qué imagen pegaste en el último recuadro?, ¿por qué? / ¿Qué oración inventaste para la segunda secuencia de imágenes?, ¿cómo las relacionaste? ¿Qué imagen pegaste en el último recuadro?, ¿por qué? / ¿Qué oración mencionaste para la tercera secuencia de imágenes?, ¿cómo las relacionaste? ¿Qué imagen pegaste en el último recuadro?, ¿por qué? ¿Coincidió algunas de tus oraciones con la de otro compañero? ¿La actividad te pareció fácil o difícil?, ¿por qué?

Instrucciones

- Observa las imágenes e inventa una oración con ellas. Dila en voz alta. Luego, busca los stickers de la página 153 y pega el que corresponda a la información de esas imágenes.

Se espera que cada niño:

Observe las imágenes y forme una oración que tenga relación con ellas. No importa que la concordancia gramatical sea incorrecta.

Solución

El perro: ¿Qué hace el ratón? ¿Qué hacen los niños? ¿Qué hace el bebé?

Actividad interactiva

Marcador página 66

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en completar oraciones incompletas eligiendo entre diversas opciones.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



Caligrafix®
GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN
Caligrafix®

Escuchar y comprender textos orales

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje

En esta área los objetivos de aprendizaje son distintos en cada actividad, por esa razón están señalados en la solución de cada página y no de manera general.

Juego grupal: descripción de personajes

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: canción “La carga del trencito” de Mazapán.

Lugar: sala de clases.

Pida a los niños a formar un círculo para escuchar la canción. Invítelos a poner atención a la letra para comprender lo que dice. Repita la canción las veces que sea necesario para que los niños se familiaricen con el tema y su estructura, la que incluye rimas con elementos que lleva el tren y partes del cuerpo.

Después, motive a los niños a inventar una estrofa nueva con su propia rima o cambiándole la letra a alguna de las existentes. Pueden hacerlo de manera individual, en parejas o colectivamente. Por ejemplo: “Pasa el trencito llevando almejas, va echando humito por las cejas”.

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

OAE. Escuchar y comprender descripciones orales.

Habilidades cognitivas. Observar - comparar - distinguir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en esta actividad? ¿Qué ves en los recuadros que señala la niña? ¿Cómo son los perros? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Qué información crees que nos entrega la niña? / ¿Qué ves en los recuadros que señala el niño? ¿Cómo es el paisaje en cada imagen? ¿Cómo son los gatos? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? ¿Qué información crees que no entrega el niño? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Cuál de los dos perros es Chiquitin? ¿Cómo lo supiste? ¿Qué datos entregó el niño? ¿Cuál es la gata Luci? ¿Cómo lo supiste? ¿Qué tuviste que hacer para seleccionar cada mascota? ¿Qué aprendiste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

Instrucciones

- Observa las imágenes y comenta lo que ves en cada una.
- Escucha lo que dicen la niña y el niño y marca con una **X** la imagen que describe cada uno.

Se espera que el niño:

Pueda mencionar lo que ve en cada imagen para luego identificar según corresponda.

- Pinta a los niños.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



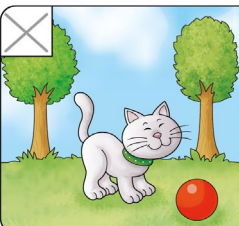
Mi perro se llama Chiquitin, es de color blanco con manchas negras y tiene las orejas cortas.

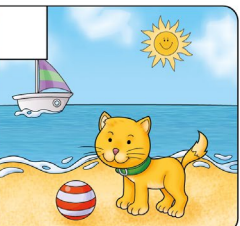












Mi gata Luci tiene un collar verde y le encanta jugar con su pelota roja en el parque.

Marcador página 60

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en escuchar una frase u oración y seleccionar la imagen correspondiente.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



Página 61

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

OAE. Escuchar y comprender descripciones orales.

Habilidades cognitivas. Interpretar - Relacionar - Aplicar.

Preguntas de inicio. *¿Qué observas en el cuadro azul? ¿De qué piensas que se trata el texto que está al lado de la casa? ¿Cómo es la casa del recuadro azul? ¿Qué información piensas que nos entrega? ¿Qué ves en el cuadro rojo? ¿Cuántos sabores de helado tiene la copa?, ¿cómo lo supiste? ¿Qué información piensas que hay en el texto que está al lado de la copa? ¿Cuántos ositos hay en el recuadro café?, ¿cómo son los ositos?, ¿puedes describirlos? ¿Puedes predecir en qué consiste la actividad?*

Preguntas de cierre. *¿Puedes recordar la descripción de la casa?, ¿de qué colores la pintaste? / ¿Recuerdas lo que decía el texto acerca de la copa de helado? ¿Qué colores utilizaste para pintar los helados? / ¿Recuerdas qué decía el texto acerca de los osos?, ¿De qué colores los pintaste? ¿Qué parte de los osos tienen el mismo color? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué tuviste que hacer para realizar la actividad?*

Instrucciones

- Escucha las descripciones y pinta los dibujos, según la información que entrega cada una.

Se espera que el niño:

Escuche cada descripción y pinte con los colores señalados según corresponda en cada caso.

Solución

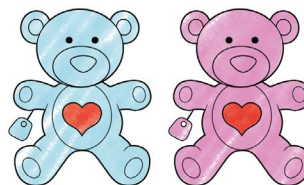
Josefina vive en una casa amarilla
con puerta y ventanas azules.



La copa de helado tiene dos sabores:
frutilla y chocolate.



En la tienda venden dos osos, uno
celeste y uno rosado.
Los dos tienen el corazón rojo.



Página 62

Objetivo de aprendizaje Nº 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

OAE. Comprender textos orales.

Habilidades cognitivas. Razonar - comparar - seleccionar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Qué piensas que representan los dibujos? ¿A qué estación del año representa el primer cuadro? ¿A qué estación del año corresponde el segundo cuadro? ¿Mariposas, flores y días soleados a qué estación corresponden? ¿El último cuadro a qué estación corresponde? ¿De qué piensas que se tratan los textos? ¿Cómo crees que se relacionan los textos con las imágenes?, ¿cómo podrías conectarlos?

Preguntas de cierre. ¿A qué imagen uniste el texto en color naranja? ¿Qué características del texto se relacionan con la imagen?, ¿opinas lo mismo? ¿A qué estación del año uniste el texto en color verde? ¿Cómo supiste que el texto hablaba del otoño? ¿El paisaje de primavera a qué color lo uniste?, ¿Qué es lo que más te gusta de esta estación? ¿A qué color de texto uniste la imagen del invierno?, ¿Qué decía acerca de esta estación? ¿Cuál es tu estación del año favorita?, ¿por qué?

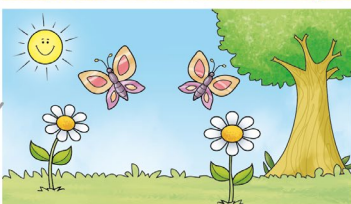
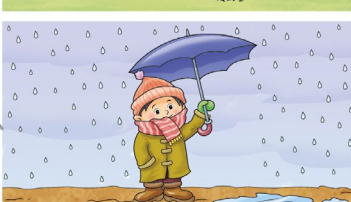
Instrucciones

- Escucha y repite los siguientes versos.
- Une cada texto con la imagen que corresponde.

Se espera que el niño:

Identifique y relacione cada verso con la imagen que corresponda.

Solución

El sol nos sonríe, con rayos dorados, playas alegres, y días soleados.	
El viento mágico llegó y las hojas se llevó, amarillas y cafés, adivina qué estación es.	
Con botas y paraguas me protejo del agua. Para el frío y la lluvia, los guantes son de gran ayuda.	
Mariposas y flores es el tiempo de colores, todo está brillante en esta estación radiante.	

Objetivo de aprendizaje Nº 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

OAE. Escuchar y comprender textos orales breves.

Habilidades cognitivas. Escuchar - interpretar - seleccionar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en esta actividad? ¿Qué animales ves en el primer riel?, ¿qué sabes acerca de ellos? ¿Qué piensas que dice el texto que está en el riel? ¿Qué animales ves en el segundo riel?, ¿qué sabes acerca de ellos? ¿De qué crees que se trata el texto que está junto a los animales? ¿Qué objetos ves en el tercer riel?, ¿cuál es su uso? ¿Qué piensas que dice el texto que está en el mismo riel? ¿Qué elementos ves en el último riel? ¿Para qué sirven la estufa y la escalera? ¿Qué crees que dice el texto que está en el riel? ¿Tienes alguna idea de lo que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué tenías que hacer en esta actividad? ¿El texto correspondía a un poema, un trabalenguas o una adivinanza? ¿Puedes explicar con tus palabras lo que es una adivinanza? ¿Qué animal encerraste en el primer / segundo riel?, ¿por qué? ¿Qué elemento encerraste en el tercer / cuarto riel?, ¿por qué? ¿Cuál de todas las adivanzas fue más fácil de resolver para ti? ¿Cuál adivinanza fue más difícil? ¿Qué aprendiste? ¿Qué adivinanza te gustó más?, ¿por qué?

Instrucciones

- Escucha las adivanzas y marca con una **X** la respuesta que tú creas correcta.

Se espera que el niño:

Escuche y logre identificar a cada elemento a través de las adivanzas.

- Inventa una adivinanza y compártela con tus amigos.

Se espera que el niño:

Invente una adivinanza que, aunque no rime o tenga la estructura formal, sea coherente con la respuesta.

Solución

Es un animal pequeño que si le tocas el pelo te dolerán los dedos.	☒ erizo 	☐ caballo 	☐ ballena 
Tiene famosa memoria, gran tamaño, dura piel y la nariz más grandota que en el mundo pueda haber.	☐ jirafa 	☐ oveja 	☒ elefante 
Quien me mira se refleja, así nadie tendrá una queja.	☐ foto 	☒ espejo 	☐ espada 
Aunque yo nunca me mueva, por mí suben, por mí bajan y mi utilidad la halagan.	☐ estufa 	☐ estrella 	☒ escalera 

Objetivo de aprendizaje Nº2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

OAE. Escuchar y comprender textos orales.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el primer riel? ¿Qué hacen los niños en las imágenes? ¿Hacen lo mismo en ambas escenas o cuadros? / ¿Qué observas en el segundo riel? ¿Son los mismos niños? ¿En qué se diferencian ambas escenas o cuadros? / ¿Qué observas en el tercer riel? ¿En qué parte de la casa crees que están?, ¿por qué?

Preguntas de cierre. ¿Qué escena marcaste en el primer riel?, ¿por qué? ¿Qué preparó cada niño? / ¿Qué escena marcaste en el segundo riel?, ¿por qué? ¿De qué tamaño eran los vasos de cada niño? / ¿Qué escena marcaste en el tercer riel?, ¿por qué? ¿Qué prepararon los niños? ¿Has preparado helados? ¿Cómo crees que se preparan? ¿Por qué los jugos se convierten en helados?

Instrucciones

- Escucha los textos y marca con una **X** la imagen que corresponda a lo escuchado.

Se espera que el niño:

Identifique la escena que corresponda a cada texto escuchado.

Solución

Agustín preparó un jugo de uva verde y Emilia, un jugo de naranja.		
A Agustín y a Emilia les gustó mucho el jugo de uva y de naranja. Agustín tomó un vaso grande y Emilia un vaso pequeño con bombilla.		
Agustín y Emilia llenaron unos vasos de jugo, los pusieron en el refrigerador y después de unas horas se convirtieron en helados.		

INICIACIÓN A LA LECTURA

Lectura de textos

En esta área los objetivos de aprendizaje son distintos en cada actividad, por esa razón están señalados en la solución de cada página y no de manera general.

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

Juego grupal: creando mi cuento**Tiempo estimado: 30 minutos**

Materiales: recortes de revistas o impresiones de computador, una hoja de block por grupo, lápices scripto por grupo.

Lugar: sala de clases.

Organice el curso en grupos de 4 niños, cada uno a cargo de un adulto y entregue los materiales para la actividad. Luego, explique que usando los recortes, deben inventar un cuento breve, escribiendo y pegando las imágenes sobre la hoja de block.

Una vez terminado el cuento, invite a los niños a narrarlo a sus demás compañeros de curso.

En esta actividad los niños juegan a escribir. Guíe y apoye el proceso para que se entienda lo expresado por cada grupo.

Juego grupal: jugando a leer**Tiempo estimado: 40 minutos**

Materiales: noticia de un diario.

Lugar: sala de clases.

Para la clase los niños traen un recorte de una noticia que hayan leído y seleccionado con el apoyo de los padres. El ideal es que la noticia tenga un carácter positivo y sea sobre un tema de interés para los niños.

Invite a los niños, por turno, a que jueguen a leer y narren a sus compañeros de qué se trata el artículo del diario escogido.

Página 79

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Leer textos predecibles rimados.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué elementos ves en el recuadro que está a la izquierda? ¿Dónde más los ves? ¿Cuántos pollitos ves? ¿Qué hace cada uno de los pollitos? ¿Quién será la señora? ¿De qué tratará el texto? ¿Qué actividades piensas que podemos hacer con este texto?

Preguntas de cierre. ¿De qué se trataba el texto? ¿Cuántos pollitos tiene la tía? ¿Qué instrumentos tocaban los pollitos? ¿Cómo sonaba el tambor y la sonaja? ¿Has tocado instrumentos musicales? ¿Cuál o cuáles? ¿Cuál es tu instrumento musical favorito?, ¿por qué? ¿Qué hiciste para seguir la lectura?, ¿fue fácil o difícil?, ¿por qué?

Instrucciones

- Observa el texto. ¿De qué crees que se trata? ¿Qué instrumentos musicales aparecen en el texto?

Se espera que el niño:

Responda las preguntas. Las respuestas pueden variar, no se considera ninguna incorrecta si tiene relación con lo que están observando en la imagen.

- Escucha el texto y sigue la lectura apoyándote en las imágenes.

Se espera que el niño:

Como es un texto predecible, el niño pueda seguirlo fácilmente, leyendo las imágenes y asociando los dibujos con los sonidos que produce cada uno.

- ¿Cuántos pollitos son? ¿Qué hacen los pollitos? Si llegara otro pollito, ¿qué instrumento podría tocar?

Se espera que el niño responda:

Responda: Son cinco pollitos. Uno toca los platillos, otro la guitarra, otro el tambor, otro la sonaja y otro la campanita. Las respuestas pueden variar.

Solución

Cinco pollitos


tía

tambor

sonaja

guitarra

platillos

campana

Cinco pollitos tiene mi .

uno le salta, otro le pía

y los otros le cantan la sinfonía.

Uno toca el  ¡pom, pom, pom!

Otro la  ¡chucu, chucu, chu!

Otro la  ¡rom, rom, rom!

Otro los  ¡chin, chin, chin!

Otro la  ¡tilín, tilín, tilín!



(Retahila popular)

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

OAE. Leer textos predecibles. rimados.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿De qué tratará el texto? ¿Qué imágenes observas? ¿Quién crees que es el personaje principal? ¿Por qué crees que están esas imágenes? ¿Qué tiene de especial este texto? ¿Qué actividad piensas que podemos hacer con este texto?

Preguntas de cierre. ¿Cómo era el conejo? ¿Qué le gustaba comer? ¿Quién era su amiga? ¿Qué buscaban en el bosque? ¿Qué hacía el conejo cuando salía la luna? ¿Dónde descansaba? ¿Por qué crees que el conejo estaba panzón? ¿Cómo crees que se siente el conejo cuando está con su amiga la ardilla? ¿Si esta historia ocurriera en el mar, cuáles serían sus personajes? ¿Qué te gustó de esta actividad?

Instrucciones

- Observa el texto. ¿De qué crees que se trata?

Se espera que el niño:

Las respuestas pueden variar, no se considera ninguna incorrecta si tiene relación con lo que están observando en la imagen.

- Escucha el texto y sigue la lectura apoyándote en las imágenes.

Se espera que el niño:

Juegue a leer a partir de las imágenes. El texto presenta rimas, lo que hace que tenga ritmo y sea predecible.

Solución

El conejo comilón



Página 86

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Explorar textos predecibles rimados.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿De qué tratará el texto? ¿Qué imágenes observas? ¿Por qué crees que están esas imágenes? ¿Qué letras reconoces en el texto? ¿Con qué vocal comienza abeja? ¿Qué sabes de las abejas? ¿Has probado la miel? ¿es dulce o salada? ¿Has visto abejas?, ¿dónde? ¿Has visto un panal de abejas?, ¿dónde? ¿Quién será el personaje principal?

Preguntas de cierre. ¿Quién era Alicia? ¿Cómo se sentía Alicia? ¿Dónde buscaba su alimento? ¿Cuál crees que es su alimento? ¿La miel será su único alimento o comerán algo más? ¿Todas las abejas se alimentarán de miel? ¿Qué hacía en el panal? ¿Qué vocales encerraste? ¿Con qué vocal comienza Alicia? ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿En qué tuviste que fijar tu atención? ¿Si tuvieras que pensar en un nombre diferente para Alicia, cuál sería?

Instrucciones

- Observa el texto, ¿de qué piensas que se trata?

Se espera que el niño:

Las respuestas pueden variar, no se considera ninguna incorrecta mientras tenga relación con lo que están observando en la imagen.

- Escucha el texto y sigue la lectura leyendo las imágenes.
- Busca y encierra todas las A/a que encuentres en el texto.

Se espera que el niño:

Con ayuda de un adulto juegue a leer a partir de las imágenes. El texto presenta rimas, lo que hace que tenga ritmo y sea predecible. Luego identifique los vocales A/a que más pueda, no es necesario que las encuentre todas, tenga ritmo y sea predecible. Luego identifique los vocales A/a que más pueda, no es necesario que las encuentre todas.

Solución

La abeja Alicia

La  Alicia cansada está,
buscando su alimento en el  .

Va de  en  sin parar
para hacer la miel en el  .



Página 96

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Descubrir el contenido de textos escritos.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué crees que dice el título? ¿Qué letras reconoces en el título? ¿Qué tipo de texto crees que es: una noticia, un cuento o una receta?, ¿por qué? ¿De qué crees que se trata? ¿Quién crees que es el protagonista de la historia? ¿Conoces los espantapájaros?, ¿has visto uno?, ¿dónde?, ¿para qué crees que sirven? ¿Qué piensas que falta en la ilustración o portada?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de texto era? ¿Qué faltaba en la portada? ¿Cuáles son los personajes? ¿Con qué vocal comienza espantapájaros y elefante? ¿Quién es el autor del cuento? ¿Qué otro título le pondrías al cuento? ¿Te gusta escuchar cuentos? ¿por qué? ¿Cuál es tu cuento favorito? ¿Qué función cumplen los cuentos? ¿Qué vocales encerraste? ¿En qué te fijaste para encerrar las vocales?

Instrucciones

- Observa la portada del libro. ¿De qué piensas que se trata el cuento?

Se espera que el niño:

Las respuestas pueden variar, no se considera ninguna incorrecta si tiene relación con lo que están observando en la imagen.

- Escucha el nombre del cuento y descubre qué falta en la portada. Dibújalo y píntalo.

Se espera que el niño:

Pueda dibujar y pintar como quiera el elefante

- Encierra las vocales E/e que encuentres en la portada.

Se espera que el niño:

Encuentre y encierre las vocales E,e, no es necesario que sean todas.

Solución



Página 101

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Completar una historia.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - relacionar.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Qué piensas que tienes que hacer en los recuadros? ¿De qué crees que se trata la historia? ¿Cuántas imágenes debes pegar en la historia?

Preguntas de cierre. ¿Qué imágenes utilizaste en esta historia? ¿De qué trata la historia? ¿Por qué el rey y la reina estaban felices? ¿Qué le regalaron a la princesa? ¿Puedes pensar en una historia diferente?, ¿quiénes serían sus personajes?, ¿donde ocurriría la historia? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó?

Instrucciones

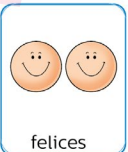
- Escucha la historia y complétala pegando los stickers de la página 155. En algunos espacios podrás elegir qué imagen pegar, ¡así tu historia quedará única y diferente!

Se espera que el niño:

Escuche y complete la historia con los recortables de la página 155. La imagen debe tener concordancia con el artículo que le antecede; sin embargo, en algunos casos queda a libre elección.

Solución

En un gran  vivían un 

y una . Ellos estaban muy 

porque su hija, la  Elisa, los vendría a

visitar. Para sorprender a la princesa, los reyes

le regalaron un lindo .

Página 106

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Reconocer textos comunicativos.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - comparar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué tipo de texto crees que es? ¿Una receta, una carta, un cuento? ¿por qué? ¿Qué letras reconoces en el texto? ¿Cuáles están en imprenta? ¿Cuáles están en manuscrita?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de texto era? ¿Para qué sirven las cartas? ¿Quién escribió la carta? ¿Qué día de la semana escribió la carta Isabel? ¿en qué mes del año? ¿Desde dónde escribirá Isabel? ¿Qué decía la carta? ¿Por qué le habrá escrito Isabel una carta a su abuelita? ¿sabes algo acerca de los moais?, ¿has visto uno?, ¿dónde? ¿Qué vocal encerraste? ¿En imprenta o en manuscrita? ¿Con qué vocal comienza Isabel? ¿Con qué vocal comienza isla? ¿En qué se parecen el nombre Iris e Isabel?

Instrucciones

- Observa y escucha el siguiente texto.
- ¿Qué tipo de texto crees que es?

Se espera que el niño:

Reconozca que es una carta. Si el niño no logra reconocer el tipo de texto a partir de la imagen, la pregunta se puede volver a formular durante o después de la lectura.

- Busca y encierra todas las **I/i** - **J/j** que encuentres en el texto.

Se espera que el niño:

Encuentre la mayor cantidad de letras **I** mayúsculas, minúsculas, imprentas y manuscritas. No es necesario que las encierre todas.

Solución

Isla de Pascua, miércoles 7 de enero de 2026

Querida abuelita Iris:
Te escribo esta carta para
contarte que la Isla de
Pascua es muy bonita. En
las tardes salgo a mirar
los moais. Los isleños son
muy simpáticos.

Besitos de tu nieta,

Isabel

Página 127

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Reconocer textos instructivos.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - comparar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué tipo de texto crees que es? ¿Una receta, una carta, un cuento? ¿por qué? ¿Qué letras reconoces en el texto? ¿Están en imprenta o en manuscrita? ¿Qué representan las letras rosadas? ¿Por qué imaginas que hay números en el texto?

Preguntas de cierre. ¿De qué era la receta? ¿Cuáles eran los ingredientes? Describe la secuencia para preparar el jugo de uva. ¿Qué aparato usaste para hacer el jugo de uva? ¿Por qué crees que el jugo debe colarse antes de tomarlo? ¿Qué vocales encerraste? ¿Estaban en imprenta o manuscrita? ¿Cual de los ingredientes comenzaba con "U"? ¿Has preparado algún jugo? ¿De qué fruta? ¿Cómo lo hiciste? ¿Es bueno tomar jugo de uva? ¿Por qué?

Instrucciones

- Observa y escucha el texto. ¿Qué tipo de texto crees que es?

Se espera que el niño:

Reconozca que es una receta. Si no logra reconocer el tipo de texto a partir de la imagen, la pregunta se puede volver a formular durante o después de la lectura.

- Busca y encierra todas las **U/u** que encuentres en el texto.

Se espera que el niño:

Reconozca y encierra la mayor cantidad de vocales, no es necesario que sean todas.

- En el cuadro, haz un dibujo de la receta.

Se espera que el niño:

Dibuje según su imaginación, lo importante es que tenga relación con la receta.

Solución

JUGO DE UVA

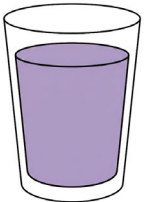
Ingredientes:

- Un racimo de uvas
- Agua
- Azúcar

Preparación:

1. Con ayuda de un adulto, coloca las uvas lavadas en la licuadora con un poco de agua y una cucharadita de azúcar para molerlas.
2. Cuela el jugo en un vaso, agrega hielo a gusto ¡y disfruta un fresco jugo de uvas!

¡Compártelo con tu familia!



Segmentación silábica

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Juego grupal: separación silábica

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: materiales de la sala que tengan hasta 4 sílabas (cuadernos, lápices, pegamentos, estuches, libros, tijeras, un número 3, un número 2, un dibujo de un sol, una flor, etc.). Cuatro hojas de tamaño carta con los números 1, 2, 3, 4 escritos en ellas, los cuales se pegarán en cuatro mesas de la sala.



Lugar: sala de clases o patio

Pida a los niños sentarse en semicírculo. En el centro del semicírculo disponga los materiales escogidos. Comente a los niños que harán un juego en el cual deben ir por turno a sacar uno de los materiales recolectados y contar las sílabas que este elemento tenga. Luego, muestre los números que están sobre cada mesa y realice un ejemplo:

“Si sacas unas tijeras, cuenta las sílabas de la palabra TI - JE - RAS, aplaudiendo y marcando las sílabas al mismo tiempo. Luego, contando las sílabas con tus dedos y como tiene 3 sílabas lo debes poner en la mesa que tiene el número 3”.

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Distinguir sílabas de una palabra.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el cuadro rojo? ¿Qué palabra está escrita arriba de los círculos? ¿reconoces alguna vocal en esa palabra? ¿cuáles? ¿Por qué están coloreados tres círculos? ¿Si tuvieras que percutir con las palmas las sílabas de esta palabra, cómo lo harías? ¿Si tuvieras que marcar las sílabas de la palabra “estrella” contando con los dedos, cómo lo harías? ¿Qué relación hay entre el número de sílabas y los círculos que están en blanco? ¿Qué piensas que tienes que hacer en los demás cuadros? ¿Cómo podrías marcar las sílabas de cada palabra, antes de pintar los círculos?

Preguntas de cierre. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra sapo? ¿Cómo lo descubriste? ¿Cuántos círculos pintaste? / ¿Cuántas sílabas tiene la palabra luna? ¿Cómo lo descubriste? ¿Cuántos círculos pintaste? / ¿Cuántas sílabas tiene la palabra gallina? ¿Cuántos círculos pintaste? ¿Cómo lo descubriste? / ¿Cuál elemento tiene una sílaba? ¿Cuál elemento tiene cuatro sílabas? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra pelota? ¿Cuál elemento tiene más sílabas? ¿cuántas sílabas tiene? ¿Cuál elemento tiene menos sílabas? ¿cuántas sílabas tiene? ¿Cuáles elementos tienen la misma cantidad de sílabas? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil? ¿por qué?

Instrucciones

- Marca, con aplausos, las sílabas de cada palabra.

Se espera que el niño:

Marque las sílabas de las palabras dando palmas con las manos.
Por ejemplo: es - tre - lla



- Cuenta las sílabas de cada palabra y pinta la cantidad de círculos que corresponda. Fíjate en el ejemplo.

Se espera que el niño:

Cuente las sílabas de palabras para que pueda inferir la cantidad de círculos que debe de pintar. Puede guiar el conteo para que los niños repasen los números.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución

EX

TIN

TOR

estrella

sapo

luna

gallina

bota

burro

pelota

Marcador página 68

Marcador de ejercitación

La actividad consiste en tocar una imagen, escuchar el nombre de la palabra e identificar el número de sílabas.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - conectar.



Página 69

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Distinguir sílabas de una palabra.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el cuadro rojo? ¿Qué piensas que representan las líneas? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra copa? ¿Qué piensas que hay que hacer en los otros cuadros? ¿De qué manera prefieres marcar las sílabas, percutiendo las palmas, contando con los dedos o de otra forma?

Preguntas de cierre. ¿Qué palabras tienen tres sílabas? ¿Qué hiciste para saberlo? ¿Cuántas líneas trazaste en las palabras helado, raqueta y tomate? ¿Qué palabras tienen dos sílabas? ¿Cuántas líneas trazaste? ¿Cuántas palabras tienen una sílaba?, ¿cuáles son? ¿cómo lo supiste? Además de “pan” y “tren”, ¿qué otras palabras tienen la misma cantidad de sílabas? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Cómo puedes saber cuántas sílabas tiene una palabra? ¿Puedes pensar en una manera diferente para separar en sílabas una palabra? ¿Puedes pensar en una nueva forma de representar la cantidad de sílabas de una palabra? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil para ti?, ¿por qué?

Instrucciones

- Marca, con aplausos, las sílabas de cada palabra.
- Traza tantas líneas como sílabas tenga la palabra. Fíjate en el ejemplo.

Se espera que el niño:

Reconozca el objeto y dé un aplauso por cada sílaba que contenga cada palabra. Una vez que reconozca la cantidad de sílabas, debe trazar las líneas según corresponda esa cantidad.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución

 copa ///	
 helado ///	 tren /
 raqueta ///	 bruja ///
 sol /	 tomate ///

Página 70

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Distinguir sílabas de una palabra.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en los recuadros? ¿Por qué hay círculos debajo de cada dibujo? ¿Cómo podrías marcar las sílabas de cada palabra? ¿Cómo podrías emparejar los dibujos de la columna de la izquierda con la columna de la derecha?

Preguntas de cierre. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra pan?, ¿cómo lo supiste? ¿Con qué palabra uniste pan?, ¿por qué? ¿Qué palabra uniste a cocodrilo?, ¿por qué?, ¿cuántas sílabas tienen?, ¿cómo lo supiste? ¿Qué palabras tienen tres sílabas?, ¿Cómo descubriste que iban unidas? ¿Qué palabra tiene la misma cantidad de sílabas que rana? ¿Cómo lo supiste? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué estrategia usaste para saber qué imágenes tenían la misma cantidad de sílabas? ¿La actividad fue fácil o difícil para ti?, ¿por qué?

Instrucciones

- Marca, con aplausos, las sílabas de cada palabra y pinta los círculos según corresponda.
- Une con una línea las palabras que tienen la misma cantidad de sílabas.

Se espera que el niño:

Reconozca el objeto y dé un aplauso por cada sílaba que contenga cada palabra. Una vez que reconozca la cantidad de sílabas, debe pintar la cantidad de círculos según corresponda. Finalmente, debe unir las palabras que tengan la misma cantidad de sílabas.

Solución

pan  ● ○ ○ ○	cocina  ● ● ● ○
bicicleta  ● ● ● ●	silla  ● ● ○ ○
camello  ● ● ● ○	flor  ● ○ ○ ○
rana  ● ● ○ ○	cocodrilo  ● ● ● ●

Connections: pan (2 syllables) to flor (2 syllables), bicicleta (3 syllables) to cocina (3 syllables), camello (3 syllables) to cocodrilo (4 syllables), rana (2 syllables) to silla (2 syllables).

Página 71

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Distinguir sílabas de una palabra.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en las imágenes? ¿A qué juego se parecen las imágenes? ¿Para qué piensas que sirven los números con color que están arriba? ¿Qué representa el uno / dos / tres / cuatro? ¿Por qué crees que la flor está pintada de rojo? ¿Qué harías con las otras piezas de dominó? ¿Cómo vas a marcar las sílabas de cada palabra? ¿De qué color vas a pintar los elementos que aparecen en cada dominó? ¿En qué te debes fijar?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Puedes describir el paso a paso para realizar esta actividad? ¿De qué color pintaste la pera?, ¿por qué? ¿Cuántos círculos dibujaste en el dominó que tenía la pera? ¿Cuántos círculos dibujaste en el dominó del caballo?, ¿de qué color lo pintaste?, ¿por qué? ¿De qué color pintaste el dos y cuántos círculos dibujaste? ¿El color rosado en qué dibujo lo usaste?, ¿por qué? ¿Cómo supiste que el plátano se pintaba de color amarillo?, ¿cuántas sílabas tiene y cuántos círculos dibujaste? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil?, ¿por qué?

Instrucciones

- Completa cada dominó con círculos, según la cantidad de sílabas de cada palabra. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos según la cantidad de sílabas que tenga la palabra. Fíjate en la clave de color.

Se espera que el niño:

Reconozca las sílabas de cada palabra, ya sea dando aplausos, contando con los dedos o utilizando material concreto. Luego, que complete cada dominó según las sílabas que identificó. Finalmente, debe pintar siguiendo la clave de color.

Solución

Marcador página 71

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar los lápices en RA, tocar cada uno, y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Rimas

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Juego grupal: sonidos finales

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: imágenes de parejas de elementos que rimen, pueden ser dibujadas o impresas, por ejemplo: manzana - ventana; gato - pato; lana - rana, calcetín - volantín, etc.

Lugar: sala de clases o patio.

Comience realizando un juego oral con los nombres de sus estudiantes; por ejemplo, diga un nombre y luego nombre un elemento que rime con este nombre, por ejemplo: Pedro - pera, y realice varios ejemplos para luego invitar a los niños a descubrir que relación hay entre el nombre y el elemento nombrado. Luego, solicite a los niños que se ubiquen sentados en el suelo formando un círculo, entregue a cada niño una tarjeta con el dibujo de un elemento. Las demás tarjetas las debe ubicar en el centro del círculo. Luego, explique que cada niño por turno, tendrá que elegir una tarjeta con la imagen que rime con la que tiene. De esta forma, todos participan del juego guiado y puede monitorear a los niños que presenten dificultades.

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN
Caligrafix

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Reconocer palabras que riman.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el riel de color morado / naranja / verde / celeste? Vamos al riel de color morado y escucha con atención: "Mi gatito regalón se metió en un..." ¿cajón o canasto? / Vamos al riel de color naranja y escucha con atención: "La ardilla amarilla se durmió en una..." ¿cama o en una silla? / Vamos al riel de color verde y escucha con atención: "Mejor me como una lechuga, dijo la..." ¿tortuga o la vaca? / Vamos al riel de color celeste y escucha con atención: "Esto no tiene fin, dijo el..." ¿león o delfín?

Preguntas de cierre. ¿Qué elementos pintaste en cada riel? ¿Dónde se metió el gatito regalón? ¿Dónde se durmió la ardilla amarilla? ¿Quién comió una lechuga? ¿Quién dijo que esto no tiene fin? ¿Qué te pareció esta actividad de rimas? ¿En qué te fijaste para seleccionar el elemento que rimaba? ¿Fue fácil o difícil?, ¿por qué?

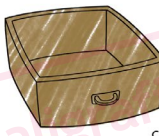
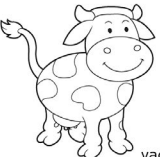
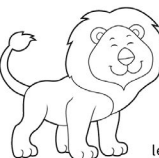
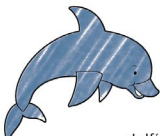
Instrucciones

- En cada recuadro, pinta el dibujo que rime con el verso.

Se espera que el niño:

Escuche cada verso y nombre los elementos que se presentan, para luego identificar cual es el que rima con el verso. Puede pintar de los colores que desee.

Solución

Mi gatito regalón se metió en un...		
La ardilla amarilla se durmió en una...		
Mejor me como una lechuga, dijo la...		
Esto no tiene fin, dijo el...		

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Reconocer palabras que riman.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué elementos hay en cada recuadro? ¿Puedes decir que significa que las palabras riman? ¿Cómo podrías relacionar los elementos de los recuadros? ¿En qué te tienes que fijar para unir las palabras que riman? Ahora, mira la columna de la izquierda, ¿cuál es el primer elemento? ¿Con cuál elemento de la columna derecha rima "bombero"? ¿Con botón, gato o sombrero? ¿Cuál es el elemento que sigue en la columna de la izquierda? ¿Con cuál elemento de la columna derecha rima "ratón"? ¿Con botón, gato o sombrero? ¿Cuál es el elemento que sigue en la columna de la izquierda? ¿Con cuál elemento de la columna derecha rima "pato"? ¿Con botón, gato o sombrero?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué palabras riman? ¿En qué te fijaste para saber que rimaban? ¿Qué colores usaste para pintar los elementos? ¿Fue fácil o difícil encontrar las rimas?, ¿por qué? ¿Puedes nombrar otro elemento que rime con alguna de las imágenes? ¿Para qué nos sirve aprender a identificar las rimas?

Instrucciones

- Une con una línea las palabras que riman.

Se espera que el niño:

Nombre en voz alta cada elemento, para identificar la rima entre palabras y así pueda unirlos.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución

Di en voz alta cada palabra.

¿Qué palabra rima con bombero: botón, gato o sombrero?

bombero

botón

ratón

gato

pato

sombrero

Actividad interactiva

Marcador página 73

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar los lápices en RA, tocar cada uno, y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Reconocer palabras que riman.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué elementos hay en cada recuadro? ¿Recuerdas qué significa que las palabras riman? ¿Cómo se relacionan las palabras de los recuadros? ¿En qué te tienes que fijar para unir las palabras que riman? Ahora, mira la columna de la izquierda ¿Cuál es el primer elemento? ¿Con cuál elemento de la columna derecha rima “manzana”? ¿Con ala, botella o campana? ¿Cuál es el elemento que sigue en la columna de la izquierda? ¿Con cuál elemento de la columna derecha rima “pala”? ¿Con ala, botella o campana? ¿Cuál es el elemento que sigue en la columna de la izquierda? ¿Con cuál elemento de la columna derecha rima “estrella”? ¿Con ala, botella o campana?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Qué palabras riman? ¿En qué te fijaste para saber que rimaban? ¿Qué colores usaste para pintar los elementos? ¿Fue fácil o difícil encontrar las rimas?, ¿por qué? ¿Puedes nombrar otro elemento que rime con alguna de las imágenes?

Instrucciones

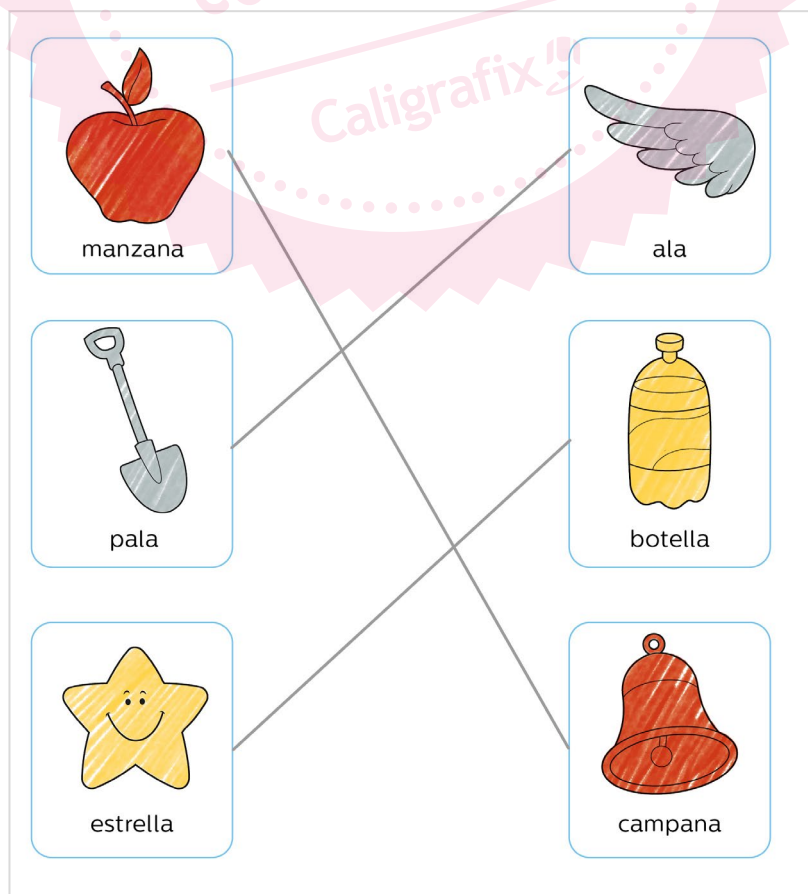
- Une las palabras que riman y píntalas del mismo color.

Se espera que el niño:

Nombre en voz alta cada elemento, para identificar la rima entre palabras y así pueda unir.

Escoja los colores que desee, no tienen que ser los mismos usados en este ejemplo, pero cada pareja debe tener el mismo color.

Solución



Sonido inicial

Sugerencia de actividad previa

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Juego grupal: sonidos iniciales

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: cámara fotográfica o celular para tomar fotos.

Lugar: dependencias del establecimiento.

Explique a los niños que realizarán un juego, en el cual, ellos deberán observar a su alrededor y buscar elementos que comiencen con el sonido inicial que se indicará. Por ejemplo: “Buscar elementos que comiencen con A”.

Motive y guíe a los niños a moverse a su alrededor buscando elementos que comiencen con el sonido señalado. Una vez encontrado tome una fotografía del elemento. Realice la misma acción hasta encontrar al menos 2 elementos con cada sonido inicial.

Varíe la actividad e incluya la búsqueda del elemento por sílaba inicial.

Solicite que busquen elementos con sonidos o sílabas iniciales que estén presentes dentro del entorno.

Para la siguiente clase proyecte las fotos sacadas, para que los niños nombren con qué sonido o sílaba comienza el elemento de la foto. De esta manera se realiza un aprendizaje vivencial y pertinente, ya que son los mismos niños los que encontraron las imágenes, por lo que será mucho más significativa la relación que hagan de ellas con los sonidos correspondientes.

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Identificar sílaba inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué elementos observas en la columna de la izquierda? ¿Cuál es la sílaba inicial de cada elemento? En la columna de la derecha, ¿cuál es la sílaba inicial de cada elemento? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Qué tienen en común los elementos de ambas columnas?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Con qué uniste la cama? ¿Cuál es la sílaba inicial de ambas palabras? ¿Con qué uniste la lana?, ¿por qué? ¿Cuál es la sílaba inicial de mono? ¿Qué dibujo de la otra columna comienza con la sílaba mo? ¿Qué dibujos comienzan con la sílaba mo?, ¿qué hiciste para conectarlos? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil para ti, identificar las sílabas iniciales? ¿Para qué te sirve aprender a distinguir las sílabas iniciales?

Instrucciones

- Une con una línea las palabras que tienen igual sílaba inicial.

Se espera que el niño:

Nombre en voz alta cada palabra de ambas columnas e identifique el sonido inicial de cada una, para luego reconocer las que comienzan iguales y unir.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte los dibujos con los colores que desee.

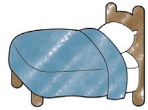
Solución

Nombra en voz alta cada palabra.

¿Qué palabra de abajo comienza con la sílaba la, como en lana?





 lana	 mono	 casa
Lines connecting words with same initial syllable		
 cama	 lápiz	 moneda

Actividad Interactiva

Marcador página 75

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar los lápices en RA, tocar cada uno, y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Identificar sílaba inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la primera fila? Señale el mono y pregunte: ¿Cuál es la sílaba inicial de la palabra mono? ¿Qué palabras conoces que comiencen con la sílaba “mo”? ¿Qué otro dibujo de la fila tiene la misma sílaba inicial? / ¿Cuál es la sílaba inicial de luna? ¿Puedes nombrar otras palabras que comiencen con la sílaba “lu”? ¿Cuál es la sílaba inicial de los otros elementos de la fila? ¿Cuál de ellos lo relacionarías con el modelo?, ¿por qué? / ¿Puedes nombrar otras palabras que comiencen con la sílaba “ga”? ¿De los elementos que hay en la tercera fila, cuales relacionarías según su sílaba inicial? / ¿En la última fila, cuál es la sílaba inicial del modelo? De los elementos del riel, ¿cuál tiene la misma sílaba inicial del modelo?

Preguntas de cierre. ¿Qué dibujo pintaste en la primera fila?, ¿por qué? / ¿Qué dibujo de la segunda fila comienza con la misma sílaba inicial que el modelo? / ¿Cuál es la sílaba inicial del modelo en la tercera fila? ¿Qué elemento de esta fila comienza con la misma sílaba?, ¿de qué color lo pintaste? / En la última fila, ¿cuál es la sílaba inicial del modelo? ¿Qué elemento pintaste?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué hiciste para saber cuáles elementos tenían la misma sílaba inicial?

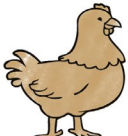
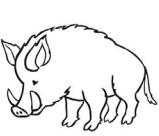
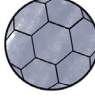
Instrucciones

- Pinta el dibujo que tiene la misma sílaba inicial que el modelo.

Se espera que el niño:

Señale cual es la sílaba inicial de cada modelo. Se pueden realizar preguntas orientadoras: ¿Cuál es el modelo de la primera fila?, ¿Cuál es su sílaba inicial?

Solución

 mono	 moto	 mano
 luna	 lámpara	 lupa
 gato	 gallina	 jabalí
 perro	 polera	 pelota

Página 77

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Reconocer sílaba final.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué imagen está al centro de la página? ¿Cómo es el cohete? ¿Reconoces algunas de las letras de la palabra? ¿Qué crees que esté escrito? ¿Qué sílaba está resaltada en negritas?, ¿está al inicio o al final de la palabra? ¿Qué otras imágenes observas en la página? ¿Qué relación tendrá el cohete con las imágenes que está a su alrededor? ¿Qué imaginas que hay que hacer en la actividad?

Preguntas de cierre. ¿En qué otras palabras está la sílaba "te"? ¿Qué imágenes uniste al cohete?, ¿por qué las otras no? ¿Qué dibujaste en el cohete? ¿Qué otras palabras recuerdas que terminan con la sílaba "te"? ¿Qué te pareció la actividad?

Instrucciones

- ¿Cuál es la sílaba final de la palabra cohete?

Se espera que el niño:

Señale la sílaba resaltada en negritas.

- Une al cohete las imágenes cuyos nombres terminen con la sílaba **te**, igual que cohete.

Se espera que el niño:

Nombre la palabra de cada imagen y una al cohete: chocolate, serpiente, tomate, elefante.

- En la ventana del cohete, dibuja un objeto que termine con la sílaba **te**.

Se espera que el niño:

Dibuje un objeto diferente a los que están en la página.

Solución



Página 78

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Reconocer sílaba final.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué animales observas en la imagen, ¿reconoces a todos?, ¿cuál no? ¿En dónde las has visto? ¿Qué imaginas que significan los círculos que están debajo de ellas?, ¿y las letras? La sílaba que está marcada con rojo en la primera imagen, ¿está al inicio o al final de la palabra? ¿Qué crees que hay que hacer en la actividad?

Preguntas de cierre. ¿Cuál es la sílaba final de cada palabra? ¿te costó nombrar alguna?, ¿cuál? ¿Todas las palabras tienen la misma cantidad de sílabas?, ¿cuál es la palabra que tiene más sílabas?, ¿y la que tiene menos? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?

Instrucciones

- Nombra las palabras y di en voz alta la última sílaba de cada una.

Se espera que el niño:

Nombre e identifique la sílaba final de cada palabra. Se pueden realizar preguntas orientadoras: ¿Cuál es el modelo de la primera fila?, ¿Cuál es su sílaba final?

- Luego pinta el círculo que corresponde a esa sílaba final. Fíjate en el ejemplo.

Se espera que el niño:

Pinte el círculo que corresponde a la sílaba final de cada palabra.

Solución

 ☐ AR ☐ DI ☒ LLA	 ☐ VA ☒ CA
 ☐ SU ☐ RI ☐ CA ☒ TA	 ☐ LO ☒ RO
 ☐ CO ☐ CO ☐ DRI ☒ LO	 ☐ JI ☐ RA ☒ FA

Página 83

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Identificar sonido inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Con qué vocal comienza la palabra árbol? ¿Qué piensas que debes hacer en los círculos blancos? ¿Qué elementos conoces que tengan el mismo sonido inicial de árbol? ¿Qué podrías hacer con el tronco?

Preguntas de cierre. ¿Qué dibujaste en el árbol? ¿En qué se parecen estos elementos?, ¿cuál es su sonido inicial? ¿De qué color pintaste el tronco? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- En los círculos del árbol, dibuja elementos que empiecen con el sonido **A** y píntalos.

Se espera que el niño:

Dibuje un elemento diferente en cada círculo que comience con la vocal A.

- Pinta el tronco del árbol.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Marcador página 83

Marcador de motivación

La actividad consiste en reconocer que el avión comienza con vocal A, luego se toca el avión que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 93

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Identificar sonido inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Con qué vocal comienza la palabra estrella? ¿Qué otros elementos empiezan igual que la palabra estrella? ¿Qué piensas que puedes hacer en esta actividad, que tenga relación con este sonido inicial? ¿Puedes ver algún elemento que comience con el sonido E?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿Dónde buscaste imágenes con sonido inicial E? ¿Qué elementos pegaste? ¿Cuántos elementos encontraste? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Te gustó la actividad?, ¿por qué?

Instrucciones

- Recorta de revistas o diarios elementos que comienzan con **E/e** y pégalos en la estrella fugaz.

Se espera que el niño:

Recorte y pegue los elementos que desee siempre que estos comiencen con E.

Solución



Marcador página 93

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar la imagen del elefante en RA, reconocer sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Página 123

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

OAE. Identificar sonido inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen?, ¿sabes cuál es su nombre?, ¿has visto un uslero?, ¿lo has usado?, ¿para qué sirve? ¿Con qué vocal comienza la palabra uslero? Si observas los elementos que están abajo, ¿cuáles son sus sonidos iniciales? ¿Qué piensas que hay que hacer con los elementos?

Preguntas de cierre. ¿Qué elementos pegaste en el uslero? ¿Cuál es el sonido inicial de esos elementos? ¿Cuántos elementos pegaste? ¿Cómo lo hiciste para seleccionar los elementos correctos? ¿Qué elementos no pegaste?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Busca los stickers de la página 153 y pega dentro del uslero los que tienen sonido inicial **U**.

Se espera que el niño:

Recorte por la línea segmentada y pegue dentro del uslero los recortes.

Solución



Marcador página 123

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar la imagen del unicornio en RA, reconocer sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Identificar sonido final/Asociar fonema-grafema.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué dibujos observas? ¿Con qué vocal termina mono / muñeca / ají / queso / mariposa / balde / tomate / iglú? ¿Qué vocal está dentro del círculo amarillo? ¿Qué vocal está dentro del círculo rojo? ¿La vocal i en qué círculo se encuentra? ¿Dónde está la vocal a? ¿Dónde está la vocal u?

Preguntas de cierre. ¿Qué dibujos terminan con la vocal a / e / i / o / u? ¿Cómo descubriste el dibujo que iba con cada vocal? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil para ti? ¿Qué fue lo más difícil para ti?, ¿por qué?

Instrucciones

• Nombra los dibujos y fíjate en su sonido final. ¿Con qué vocal termina cada uno?

• Une cada dibujo con la vocal que corresponda a su sonido final.

Se espera que el niño:

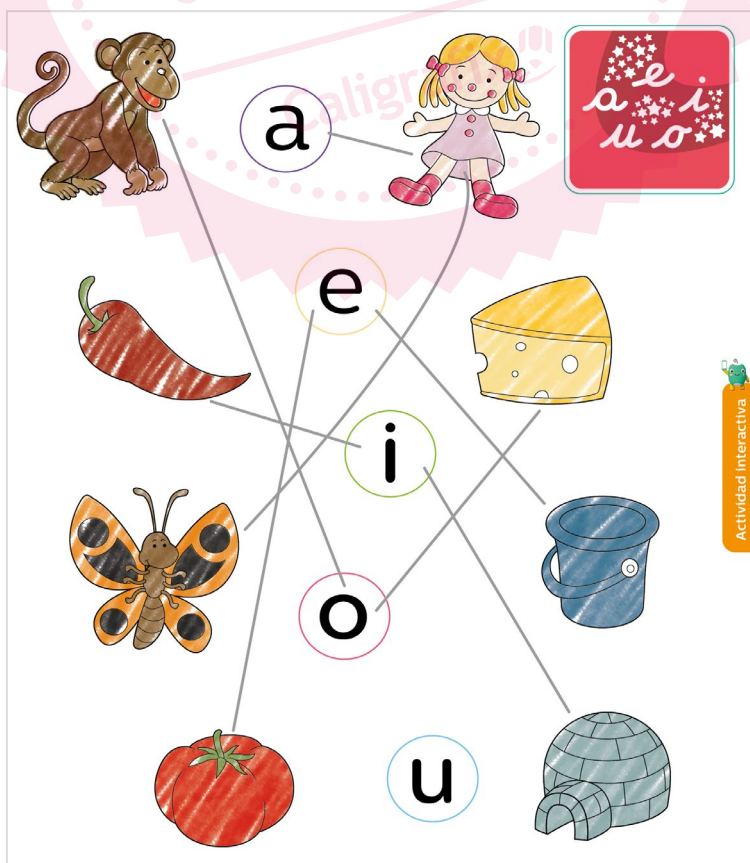
Nombre cada dibujo en voz alta y haga énfasis en su sonido final. Una vez que reconozca cuál es el sonido final, debe unir según corresponda.

• Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución



Marcador página 137

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar las imágenes que se presentan e identificar cual es la que finaliza con la vocal indicada.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 145

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Identificar sonido inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué letra se presenta en la página? ¿Cuál es la diferencia entre las letras que están arriba con las que están abajo? ¿Cuáles corresponde a la letra ligada y cuáles a la letra de imprenta? ¿Qué crees que debemos hacer en las líneas que están en el interior de las letras? ¿Qué significan las flechas y el punto verde?, ¿y el punto rojo? ¿Qué dibujos ves? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en los recuadros verdes?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de letra te resultó más fácil de trazar?, ¿por qué? ¿Encuentras alguna diferencia entre los trazos? ¿Con qué material decoraste las letras? ¿Qué tuviste que hacer para identificar los stickers que pegaste? ¿Qué otras palabras recuerdas que inician con la letra m?

Instrucciones

- Repasa las letras **M/m**, **ML /m**, con tu dedo índice, comenzando en la flecha verde y terminando en el punto rojo. Después, traza las líneas punteadas y decora las letras con el material que prefieras.

Se espera que el niño:

Repase la letra, con su dedo y con el lápiz, sin despegarlo de la hoja. Decore la letra con el material de su elección.

- Busca los stickers de la página 155 y pega en el recuadro verde solo los que comienzan con **M**.

Se espera que el niño:

Nombre los dibujos de los stickers y coloque en los recuadros los que contienen la miel y el murciélago.

Solución



Actividad interactiva

Marcador página 145

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar las imágenes que se presentan e identificar cual es la que finaliza con la vocal indicada.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Identificar sonido inicial.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué letra se presenta en la página? ¿Cuál es la diferencia entre las letras que están arriba con las que están abajo? ¿Cuál corresponde a la letra ligada y cuál a la letra de imprenta? ¿Qué crees que debemos hacer en las líneas que están al interior de las letras? ¿Qué significan las flechas y el punto verde?, ¿y el punto rojo? ¿Qué dibujos ves? ¿Qué relación tienen con la letra que se presenta? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en los recuadros?

Preguntas de cierre. ¿Qué tipo de letra te resultó más fácil de trazar?, ¿por qué? ¿Encuentras alguna diferencia entre los trazos? ¿Con qué material decoraste las letras? ¿Qué tuviste que hacer para identificar los stickers que pegaste? ¿Qué otras palabras recuerdas que inician con la letra p?

Instrucciones

- Repasa las letras, **P/p**  con tu dedo índice, comenzando en la flecha verde y terminando en el punto rojo. Después, traza las líneas punteadas y decora las letras con el material que prefieras.

Se espera que el niño:

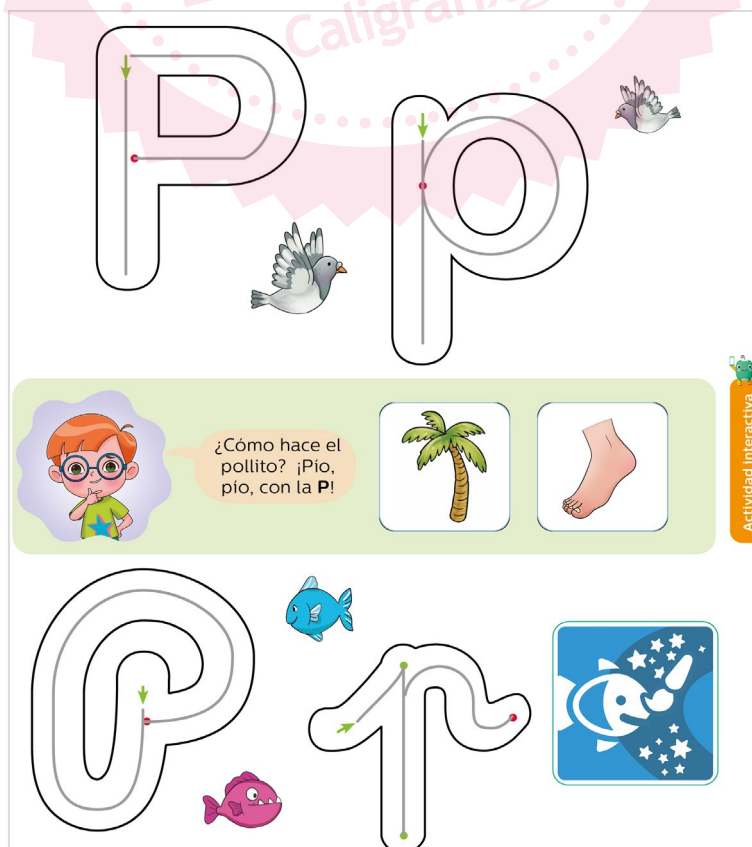
Repase la letra, con su dedo y con el lápiz, sin despegarlo de la hoja. Decore la letra con el material de su elección.

- Busca los stickers de la página 155 y pega en el recuadro verde solo los que comienzan con **P**.

Se espera que el niño:

Nombre los dibujos de los stickers y coloque en los recuadros los que contienen la palmera y el pie.

Solución



¿Cómo hace el pollito? ¡Pío, pío, con la P!

Actividad Interactiva

Marcador página 149

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar las imágenes que se presentan e identificar cual es la que finaliza con la vocal indicada.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Comprensión de textos escuchados

Sugerencias de estrategias para la comprensión lectora

Objetivo de aprendizaje Nº5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Ficha de comprensión lectora

Esta ficha puede ser usada para todos los textos de comprensión que aparecen en el libro, de modo que se guíe el proceso lector.

Antes de la lectura	• Realizar predicciones antes de leer un texto. • Compartir conocimientos y experiencias previas que estén relacionados con el texto que se leerá. • Inferir el tipo de texto que se leerá, de acuerdo a diversas claves de diagramación, ilustración u otras claves lingüísticas.
Durante la lectura	• Realizar predicciones acerca de lo que sigue en el texto. • Comprobar las predicciones realizadas y formular otras a medida que se avanza en la lectura. • Clarificar vocabulario que facilite la comprensión. • Visualizar invitando a los niños a cerrar sus ojos e imaginarse una situación específica del texto. • Hacer preguntas sobre lo que ha sucedido para recordar la historia.
Después de la lectura	• Inferir el significado de palabras y expresiones de acuerdo a claves dadas por el contexto. • Contestar preguntas de diferente nivel de complejidad después de escuchar o leer un texto. • Realizar preguntas: explícitas, implícitas, valorativas y creativas.

*Extraída del Plan Nacional de Fomento de la Lectura, Guía para las Educadoras de Párvulos de los niveles de transición.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Comprender información visual y oral.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué animal ves en el primer recuadro? ¿Cómo son sus orejas? ¿Cómo son sus dientes? ¿Cómo es su cola?, ¿De qué tamaño son los dientes y la cola? / ¿Qué elementos hay en el cuadro número 2? ¿Son todos animales? ¿Cuáles son animales? ¿Cómo son las tortugas?, ¿pueden saltar? ¿Cómo son las ardillas?, ¿pueden saltar? ¿Cómo es la luna?, ¿la has visto? ¿de qué formas la has visto? ¿La luna se ve mejor en el día o en la noche?, ¿por qué?

Preguntas de cierre. ¿De qué color pintaste el conejo? ¿Qué comía el conejo en la historia? ¿Cuántas zanahorias dibujaste? ¿Te gustan las zanahorias? ¿por qué? ¿De qué color son? / En el cuadro número dos, ¿qué animal pintaste?, ¿por qué? ¿Qué colores usaste para pintar a la ardilla? ¿Por qué no pintaste a la tortuga y a la luna?

Instrucciones

- Escucha cada pregunta y sigue las instrucciones.

1. ¿De qué color es el conejo? Píntalo y dibuja lo que come.

Se espera que el niño:

Diga: el conejo es amarillo.

Dibuje dentro de sus posibilidades una zanahoria.

2. ¿Con quién salta el conejo en el bosque? Pinta la respuesta.

Se espera que el niño:

Responda: el conejo salta con su amiga ardilla.

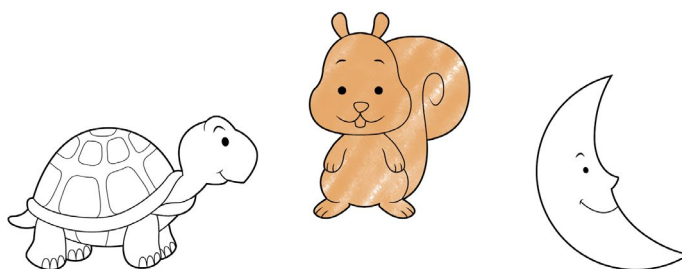
Pinte a la ardilla con los colores que desee.

Solución

1. ¿De qué color es el conejo? Píntalo y dibuja lo que come.



2. ¿Con quién salta el conejo en el bosque? Pinta la respuesta.



Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Comprender información explícita.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué insectos hay en el cuadro número uno? ¿Cuál crees que es la abeja Alicia?, ¿por qué? ¿Has visto alguna abeja? ¿dónde? / ¿Qué elementos hay en el cuadro número dos? ¿Qué producen las abejas? ¿Has probado la miel? ¿es dulce o salada? ¿te gusta?, ¿por qué? / ¿Qué observas en el cuadro número tres? ¿Dónde viven las abejas? ¿Qué hacen las abejas en el panal? ¿qué buscan las abejas en las flores?

Preguntas de cierre. ¿Qué insecto pintaste?, ¿por qué? ¿Qué colores usaste? ¿Qué insecto es el que no pintaste? / ¿Cuál fue la respuesta en la segunda pregunta? ¿Qué hace la abeja en el panal? ¿Has visto un panal? ¿Cómo crees que son? / ¿Qué color usaste para encerrar el rosal/ el panal / rosa?

Instrucciones

- Escucha cada pregunta y sigue las instrucciones.

1. ¿Quién es Alicia? Pinta la respuesta correcta.

Se espera que el niño:

Responda: La abeja.

Pinte a la abeja con los colores que desee.

2. ¿Qué hará la abeja Alicia en el panal? Encierra la respuesta correcta.

Se espera que el niño:

Responda: Hará miel.

Encierre el dibujo de la miel.

- Observa los dibujos y encierra cada uno con el color que corresponde:

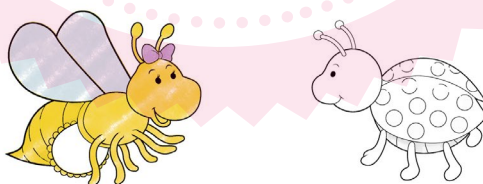
panal: amarillo rosal: rojo rosa: verde

Se espera que el niño:

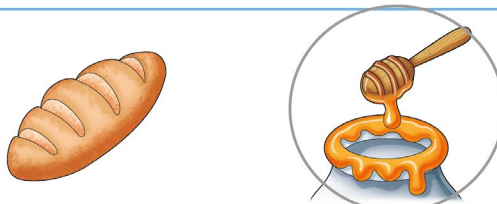
Mencione cada elemento e identifique con qué colores debe encerrar a cada uno. Luego encierra.

Solución

1. ¿Quién es Alicia? Pinta la respuesta correcta.



2. ¿Qué hará la abeja Alicia en el panal? Encierra la respuesta correcta.

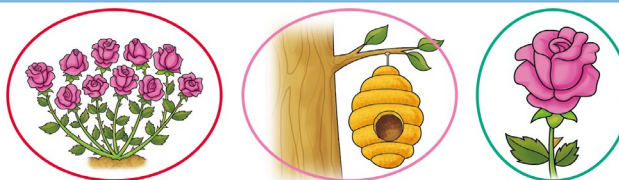


3. Observa los dibujos y encierra cada uno con el color que corresponde:

panal: **amarillo**

rosal: **rojo**

rosa: **verde**



Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Comprender información explícita.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué elementos observas en cada cuadro de la pregunta uno? ¿Cuál crees que es la respuesta?, ¿por qué? / ¿Qué hay en cada recuadro de la segunda pregunta? ¿Qué crees que debes hacer?, ¿por qué?

Preguntas de cierre. ¿Qué marcaste en la pregunta uno? ¿Conoces o habías escuchado hablar de los moais?, ¿dónde? / ¿Dónde estaba Isabel? ¿Qué hiciste en la segunda pregunta? ¿Qué colores utilizaste? ¿A quién le escribió Isabel la carta? ¿Has escrito una carta?, ¿a quién?

Instrucciones

Escucha cada pregunta y sigue las instrucciones.

1. ¿Dónde está Isabel? Marca con una **X** la respuesta.

Se espera que el niño:

Marque con una X la imagen que representa a la Isla de Pascua.

2. ¿A quién escribe Isabel la carta? Pinta la respuesta correcta.

Se espera que el niño:

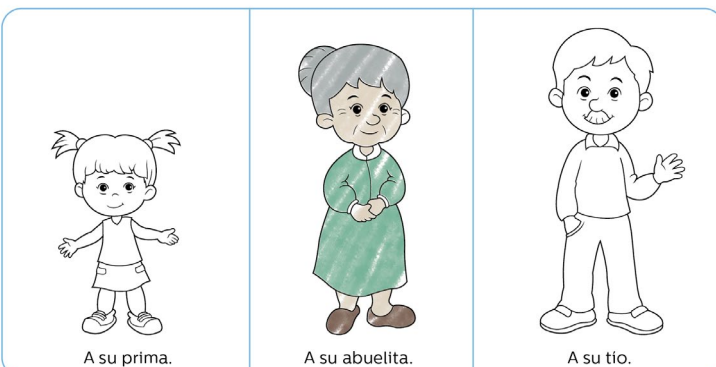
Pinte con los colores que desee a la abuela.

Solución

1 ¿Dónde está Isabel? Marca con una **X** la respuesta.



2 ¿A quién escribe Isabel la carta? Pinta la respuesta correcta.



A su prima.

A su abuelita.

A su tío.

Objetivo de aprendizaje Nº 6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Escuchar y comprender textos literarios breves.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la página? ¿Qué crees que dirá el texto?, ¿por qué? ¿Qué observas en cada recuadro? ¿Cuál familia se parece más a la tuya?, ¿por qué? ¿Qué crees que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿De qué se trataba la historia? ¿Dónde vivían los osos? ¿Cómo es la familia de los osos? ¿Qué buscaba la mamá osa? ¿Qué buscaba el papá oso? ¿Qué hacían la osita Odelia y el osito Omar? ¿Con qué vocal comienza la palabra oso? ¿Qué vocales encerraste en el texto? ¿Qué respuesta marcaste con una X?, ¿por qué? ¿Cuántos integrantes tiene la familia de osos?

Instrucciones

- Escucha el siguiente texto.

Se espera que el niño:

Escuche atentamente la historia.

- Busca y encierra las vocales **O/o** que encuentres en el texto.

Se espera que el niño:

Encuentre la mayor cantidad de vocales **O** que pueda, no es necesario que sean todas.

- Marca con una **X** la familia que pertenece al texto “Los cuatro osos”.

Se espera que el niño:

Marque a la familia que está compuesta por mamá y papá oso y sus dos hijos osos.

Solución



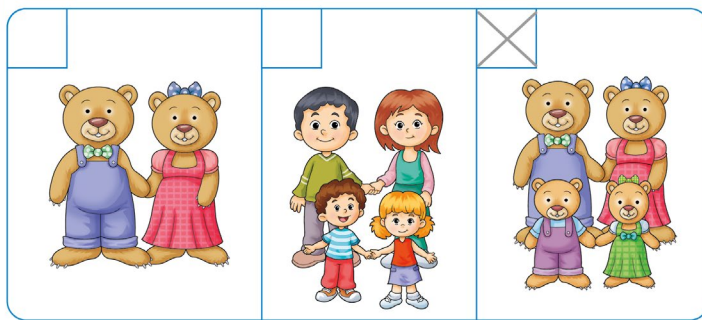
Los cuatro osos

En el bosque viven cuatro osos
tiernos, amorosos y muy chistosos.

La mamá osa busca salmónes
y el papá oso unos cuantos piñones.

Mientras, la osita Odelia y el osito Omar
saltan de un lado a otro sin parar.

Actividad Interactiva



Marcador página 116

Marcador de motivación

La actividad consiste en observar la imagen del unicornio en RA, reconocer sonido inicial vocálico y explorar las posibilidades de movimiento y sonido que aporta la experiencia.

Habilidades trabajadas

Observar - reconocer - describir.



Caligrafix[®]

GUÍA DIDÁCTICA EN
CONSTRUCCIÓN

Caligrafix[®]

Objetivo de aprendizaje Nº 5

Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Explorar un texto informativo y comprender su información explícita.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué hacen los animales? ¿De qué tratará el texto? ¿Qué tipo de texto será?, ¿por qué? ¿Has visto diarios o periódicos?, ¿dónde? ¿Qué información crees que nos entregan los diarios? ¿Quién escribe las noticias de los diarios?

Preguntas de cierre. ¿Cómo se llama el diario? ¿En qué fecha se escribió la noticia? ¿Cuál es el título de la noticia? ¿De qué se trataba la noticia? ¿Quiénes participaban en el festival? ¿Qué ofrecían los animales para comer? ¿Qué espectáculos se realizaron? ¿Qué alternativa encerraste en la respuesta 1 y 2? ¿Qué tipo de frutas y verduras comes? ¿Cuáles son tus favoritas? ¿Qué alimentos son saludables? ¿Por qué debemos comer sano?

Instrucciones

- ¿De qué piensas que trata el texto?

Se espera que el niño:

Responda según lo observado en la imagen. Se considera correcta si tiene relación con la imagen.

- Observa y escucha la noticia.

Se espera que el niño:

Escuche atentamente la noticia y la pueda ir observando.

- Escucha las preguntas y encierra la respuesta correcta.

Se espera que el niño:

Encierre el bosque y las lechugas.

Solución

10 de agosto de 2025

Diario El Búho

TODO UN ÉXITO FUE EL FESTIVAL "COMAMOS SANO"

Animales de todas partes asistieron al festival de la alimentación saludable.

El evento se llevó a cabo en el bosque, al costado de la gran cascada Saltos del Puma. Muchos animales llegaron con sus especialidades, que por supuesto eran muy sanas y nutritivas.

El ciervo Pepito ofreció en su carrito deliciosas uvas y moras silvestres. La tortuga Minina llevó una gran variedad de lechugas que deleitaron a los asistentes; incluso el zorro Hugo, que no es vegetariano, comentó lo deliciosas que estaban.

Para alegrar el festival, los mapaches hicieron un espectáculo de malabarismo y los osos uno de magia que maravilló al público.

Los animales disfrutando de la rica comida y del show.

1
¿Dónde se hizo el festival "Comamos sano"?

2
¿Qué llevó la tortuga Minina para compartir?

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Comprender información explícita.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué tipos de textos observas en el primer recuadro? ¿Cuál corresponde a un cuento / carta / receta? ¿Qué tipo de texto es el que acabas de leer? / ¿Qué elementos observas en el segundo recuadro? ¿Cuál corresponde a la receta que leíste anteriormente? / ¿Qué ingredientes hay en el tercer cuadro? ¿Cuáles corresponden a la receta?

Preguntas de cierre. ¿Cuál fue tu respuesta en el cuadro 1/ 2/ 3? ¿En qué consistía la receta? ¿Has preparado alguna receta de cocina? ¿Cuál o cuáles? ¿De qué te gustaría preparar un jugo? ¿Cómo lo harías?

Instrucciones

- Escucha cada pregunta y encierra la respuesta correcta.

1. ¿Qué tipo de texto es el que acabas de leer?

Se espera que el niño:

Encierre la receta.

2. ¿De qué es la receta?

Se espera que el niño:

Encierre el jugo de uvas.

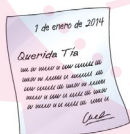
3. ¿Qué ingredientes se necesitan para preparar un jugo de uva?

Se espera que el niño:

Encierre el racimo de uvas, agua y azúcar.

Solución

1 ¿Qué tipo de texto es el que acabas de leer?



Una carta



Un cuento



Una receta

2 ¿De qué es la receta?



Jugo de uva



Jugo de naranja



Helado

3 ¿Qué ingredientes se necesitan para preparar un jugo de uva?



Racimo de uvas
y leche.



Racimo de uvas,
agua y azúcar.



Manzana, agua
y miel.

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Reconocer y comprender textos humorísticos.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio. 1. ¿Qué hacen la mamá, la momia y el mimo? ¿Por qué crees que van corriendo? ¿Qué imaginas que dicen los globos de diálogo?

2. ¿Cuántos recuadros hay en la actividad? ¿De qué color son? ¿Qué imaginas que tienes que hacer?

3. ¿Cuántas palabras ves? ¿Qué personajes ves? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. 1. ¿Por qué corrían la mamá, la momia y el mimo?, ¿te pareció gracioso lo que decían?, ¿por qué? ¿Cómo reaccionas cuándo tienes hambre?

2. ¿Qué alimento dibujaste en el recuadro rojo?, ¿y en el verde? ¿Te agradan los alimentos que dibujaste?

3. ¿Qué letras tienen en común las palabras de la actividad? ¿Cuántas sílabas tiene cada palabra? ¿Que hiciste para poder unir las palabras con las imágenes?

Instrucciones

- 1. Escucha y observa el chiste. Luego, responde: ¿Quiénes iban corriendo? ¿Quién dijo: “¡Tengo hambre!”? ¿Quién no ha comido en mil años? ¿Qué hizo el mimo?

Se espera que el niño:

Responda, a partir de las imágenes y lo que escuchó, responda que la mamá, una momia y un mimo. La mamá dijo que tenía hambre, La momia dijo que no había comido en mil años y el mimo corre y hace la acción de estar comiendo algo grande.

- 2. Dibuja en el recuadro rojo lo que el mimo simuló comer en el chiste.

Imagina: ¿Qué otra comida gigante te gustaría que se comiera el mimo? Dibújala en el recuadro verde.

Se espera que el niño:

Dibuje alimentos.

- 3. Lee y une.

Se espera que el niño:

Una cada palabra con la imagen que le corresponde.

Solución

1 Mamá, momia y mimo iban corriendo...

¡Tengo hambre!

¡Yo también, hace mil años que no como!

Y el mimo... no dijo nada... ¡pero hizo como que se comía una manzana gigante!

2

3

mimo mamá momia

Objetivo de aprendizaje Nº6

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

OAE. Explorar y comprender textos predecibles rimados.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - recordar - reproducir.

Preguntas de inicio.

1. ¿De qué crees que trata el texto? ¿Quién será el protagonista? ¿Por qué hay dibujos en el texto? ¿Cuántas imágenes hay en el recuadro verde?
2. ¿Cuántas preguntas tienes que responder? ¿Crees que tienen relación con la historia del primer ejercicio? ¿En la primera pregunta, ¿qué dibujos ves? ¿Qué dibujos ves en la segunda pregunta? ¿Qué imaginas que tienes que hacer con los dibujos? ¿Imaginas que tienen relación con la historia del primer ejercicio?, ¿por qué?
3. ¿Cuántas palabras observas?, ¿y cuántas imágenes? ¿Crees que las palabras tienen relación con las imágenes?, ¿por qué? ¿Qué imaginas que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre.

1. ¿Como te ayudaron las imágenes a saber de qué trata el texto? ¿Qué actividades hizo el protagonista? ¿Has leído otros textos con imágenes?, ¿cuáles?
2. ¿Cómo supiste a quién perseguía Coco? ¿Qué más hacía Coco con la pelota? ¿Tienes perritos? ¿Qué tienen en común tu mascota y Coco?
3. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra mapa?, ¿y papa?, ¿y apio? ¿Qué vocal comparten las tres palabras? ¿Tuviste alguna dificultad para relacionar las imágenes con sus palabras?, ¿cuál fue?

Instrucciones

1. Observa el texto. ¿De qué crees que trata? Juega a leerlo.

Se espera que el niño:

Identifique que se trata de una historia que tiene que ver con un perrito, a partir del recuadro de imágenes.

2. Escucha cada pregunta y encierra la respuesta correcta.

Se espera que el niño:

Encierre las palomas y la pelota.

3. Lee y une.

Se espera que el niño:

Una cada palabra con el dibujo que lo representa.

Solución

1 La perrita Coco

pasea en la plaza,
persigue palomas, salta y te abraza.
Con su  que usa de mapa,
busca en la tierra apio y papa.
Pum, pam, pum,  hace piruetas,
mueve su colita y come .
Patea la pelota, corre por ella,
salta en el aro, ¡es toda una !

 Coco
 nariz
 galletas
 estrella

2 ¿A quién persigue Coco en la plaza? ¿Qué patea Coco?






3

mapa



papa



apio



Vocales

Sugerencia de actividad previa

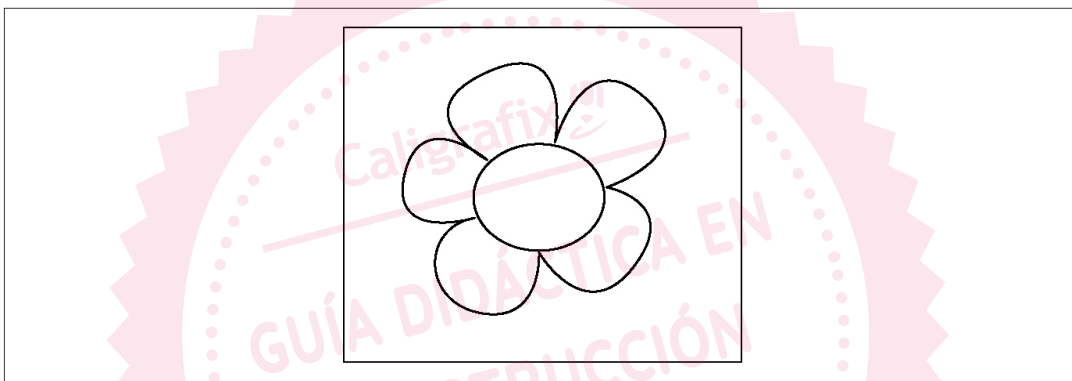
Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Juego grupal: vocales

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: una hoja de oficio con una flor marcada para cada niño y en el centro de ella escrita la vocal que se va a trabajar, lápices.



Lugar: sala de clases.

Presente a los niños “la flor de las vocales”, y coménteles que en cada pétalo deben dibujar elementos que comienzan con la vocal que está en el centro de la flor. Puede realizar la actividad con cada vocal.

Juego grupal: vocales

Tiempo estimado: 15 minutos

Materiales: vocales escritas en mayúscula imprenta en hoja de block Nº99.

Lugar: sala de clases o patio.

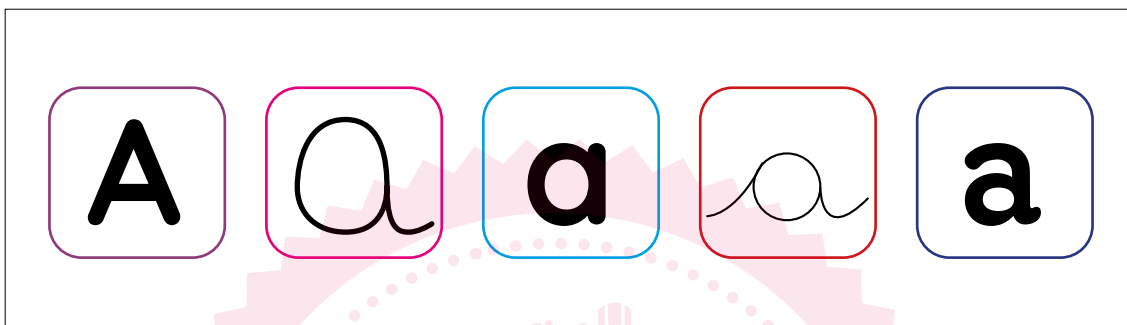
Invite a los niños que se sienten en círculo para jugar a la “Familia de palabras”. Explique a los niños que el juego consiste en que cada uno, por turno, menciona una palabra que comience con la vocal que se mostrará en la pizarra, intentando no repetirlas.

Juego grupal: vocales

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: cinco cuadros de goma eva de 10 x 10 cm por niño, escritos con las vocales en sus cuatro formatos: mayúscula / minúscula: imprenta y ligada.

Ejemplo:



- Una imagen que comience con cada vocal, del tamaño de una hoja block No 99. Por ejemplo: árbol, escalera, isla, oso, uva.

Lugar: sala de clases o patio.

Invite a formar grupos de 4 integrantes. Entregue a cada grupo 16 letras al azar y muestre una de las imágenes, por ejemplo “árbol”, y pida que busquen la vocal con la que comienza esa palabra.

Los niños deben buscar entre los cuadritos de goma eva la vocal inicial en todos sus formatos, relacionando fonema y grafema. El grupo que tiene la mayor cantidad de vocales gana ese juego. Se realiza la misma acción con todas las demás vocales.

Variantes del juego:

1. Puede tener los montones de tarjetas por grupo previamente formados y procure que cada grupo tenga más cantidades de alguna vocal, así cada equipo tendrá la oportunidad de ganar una vez.

En este caso, el curso se debe dividir en 5 grupos de niños.

2. Pegue todas las tarjetas de vocales en una pared despejada de la sala de clases o del patio, a una altura accesible a los niños. Divida el curso en equipos y muestre la imagen del “árbol” y pida que por grupo busquen las vocales en la pared y que en la medida que las encuentran las saquen.

El grupo que encuentra más tarjetas de la vocal, gana. Se repite la misma acción con las otras vocales.

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema A.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la tabla? ¿A qué sonido asocias estas letras? ¿En qué se parecen estas vocales?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que significa la boca que está al lado de las vocales? ¿Dónde puedes encontrar este tipo de vocales? ¿A qué se parece la forma de la letra "A" mayúscula imprenta? ¿A qué se parece la forma de la vocal A en letra ligada? / ¿Qué elementos ves? ¿Cuáles de estos elementos comienzan con el sonido A? ¿Qué piensas que debes hacer con los elementos?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal se presentaba en la tabla? ¿Puedes explicar en qué se diferencian estas vocales? Al existir tantas vocales "A" de distintas formas, ¿sabes cuándo se utiliza cada una de ellas? ¿Dónde has visto estas vocales? ¿Qué forma te gusta más?, ¿por qué? ¿Si tuvieras que recordar la forma de la vocal A mayúscula en imprenta, con qué dibujo la relacionarías? ¿Si tuvieras que recordar la forma de la vocal A mayúscula en letra ligada, con qué dibujo la relacionarías? / ¿Qué elementos pintaste?, ¿cuál es su sonido inicial vocálico? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.

Se espera que el niño:

Explique a los niños que la letra A tiene distintas formas. Las letras que están arriba, donde está la boca, son las que frecuentemente vamos a leer y las que están abajo, son las que vamos a aprender a escribir.

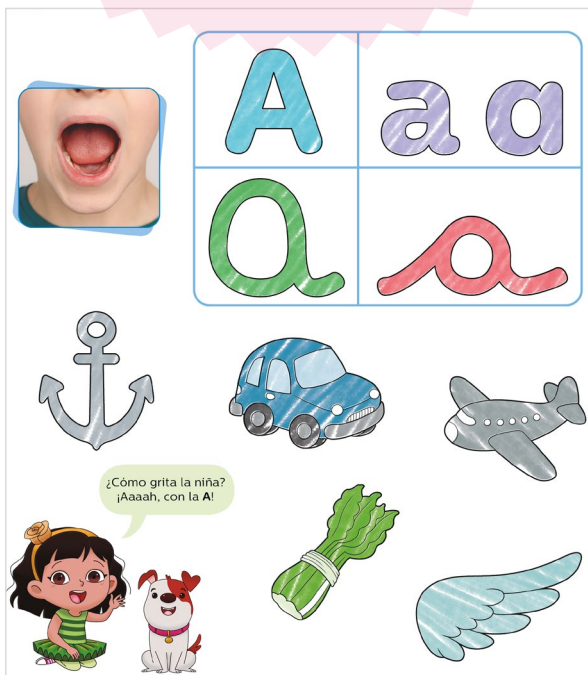
* En el texto también se incorporan actividades de escritura donde escriben las letras en formato imprenta, esto debido a que realizando una actividad que involucre motricidad, es más fácil que las puedan aprender.

- Observa los elementos que comienzan con A, nómbralos y píntalos.

Se espera que el niño:

Pinte todos los elementos porque todos comienzan con sonido inicial A.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema E.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la tabla? ¿A qué sonido asocias estas letras? ¿En qué se parecen estas vocales?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que significa la imagen que está al lado de las vocales? ¿Dónde puedes encontrar este tipo de vocales? ¿A qué se parece la forma de la letra "E" mayúscula imprenta? ¿A qué se parece la forma de la vocal E en letra ligada? / ¿Qué elementos ves? ¿Cuáles de estos elementos comienzan con el sonido E? ¿Qué piensas que debes hacer con los elementos?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal se presentaba en la tabla? ¿Por qué crees que hay tantas formas de escribir la vocal E? ¿Sabes cuándo se utiliza la vocal E imprenta y la vocal E ligada? ¿Puedes explicar en qué se diferencian estas vocales? ¿Dónde has visto la vocal "E" imprenta? ¿Qué forma te gusta más?, ¿por qué? Si tuvieras que recordar la forma de la vocal E mayúscula en imprenta, ¿con qué dibujo la relacionarías? Si tuvieras que recordar la forma de la vocal E mayúscula en letra ligada, ¿con qué dibujo la relacionarías? / ¿Qué elementos pintaste?, ¿cuál es su sonido inicial vocálico? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Observa los elementos que comienzan con E, nómbralos y píntalos.

Se espera que el niño:

Pinte todos los elementos porque todos comienzan con sonido inicial E

Solución



Página 102

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema l.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la tabla? ¿A qué sonido asocias estas letras? ¿En qué se parecen estas vocales?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que representa la imagen que está al lado de las vocales? ¿Dónde puedes encontrar este tipo de vocales? ¿A qué se parece la forma de la letra "l" mayúscula imprenta? ¿A qué se parece la forma de la vocal l en letra ligada? ¿A qué se parece la forma de la vocal l ligada? / ¿Qué elementos ves? ¿Cuáles de estos elementos comienzan con el sonido "l"? ¿Qué piensas que debes hacer con los elementos?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal se presentaba en la tabla? ¿Sabes por qué existen tantas formas de escribir la vocal l? ¿Sabes cuándo utilizar la vocal "l" ligada y la vocal "l" imprenta? ¿Puedes explicar en qué se diferencian estas vocales? ¿Qué forma te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué colores usaste para hacer los puntitos? Si tuvieras que recordar la forma de la vocal "l" mayúscula imprenta, ¿con qué dibujo la relacionarías? Si tuvieras que recordar la forma de la vocal "l" mayúscula ligada, ¿con qué dibujo la relacionarías? / ¿Qué elementos encerraste?, ¿cuál es su sonido inicial vocálico? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿por qué? ¿Quedaron elementos sin encerrar?, ¿cuáles?, ¿por qué no los encerraste? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas con puntitos de colores. Usa marcadores.

Se espera que el niño:

Utilice los colores que desee. Puede pintar las imprentas de un color y las manuscritas de otro.

- Observa los elementos y encierra solo los que comienzan con l.

Se espera que el niño:

Encierre solo los elementos que comienzan con l.

Solución

¿Qué dice el ratoncito?
¡Dice iiiiih, con la l!

Página 103

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema I.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - explicar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué elementos observas en la actividad? ¿Cuáles de estos elementos comienzan con “i”? ¿Cómo es el paisaje que se muestra en la ilustración? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en el iglú? ¿Dónde encontraste las vocales I/i? ¿Las “i” que encontraste están escritas en ligada o imprenta, mayúsculas o minúsculas? ¿Qué elementos pintaste? ¿Por qué no pintaste el pingüino? ¿Conoces otras palabras que comiencen con la vocal “i”? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Busca en revistas muchas letras I/i y pégalas en el iglú.

Se espera que el niño:

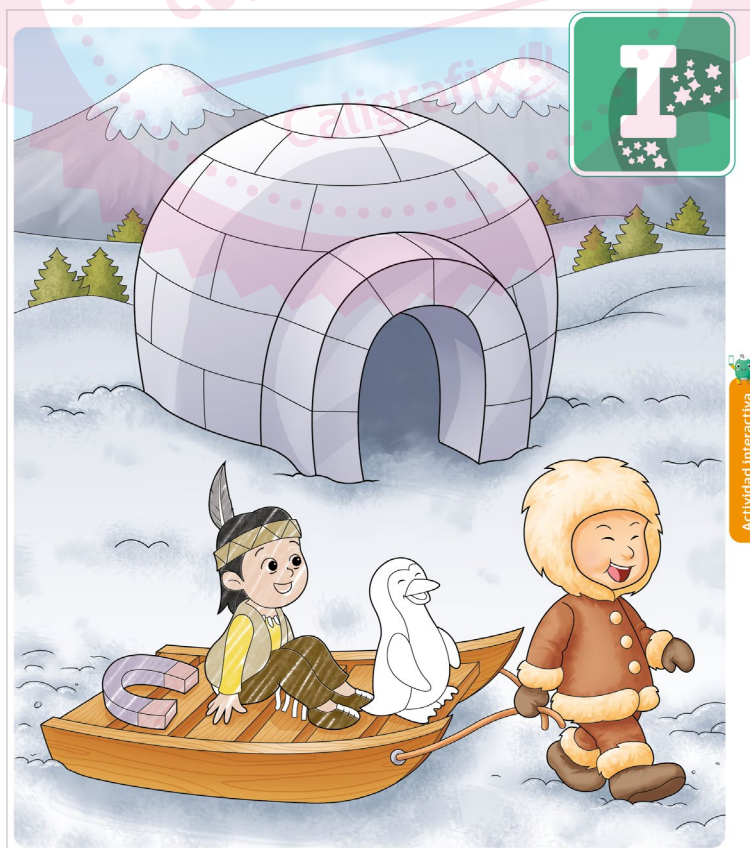
Busque y reconozca las vocales I, i en revistas, las recorte y las pegue dentro del iglú.
Para este nivel es recomendable que las letras que recorte sean grandes.

- ¿Qué hace el esquimal? Pinta los elementos del trineo que comienzan con i.

Se espera que el niño:

Diga que el esquimal arrastra el trineo y pinte al indio y el imán.

Solución



Marcador página 103

Marcador de motivación

La actividad consiste en reconocer que la palabra isla comienza con vocal I, luego se toca la isla que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en el primer riel? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra “astronauta”? ¿Qué vocales observas en la fila?, ¿son, ligadas o imprenta, mayúsculas o minúsculas?, ¿de qué color son? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? / ¿Qué ves en el segundo riel? ¿Qué animal ves? ¿Qué vocales ves, ¿mayúsculas, minúsculas, imprentas o ligadas? ¿Cómo podrías relacionar el erizo con las vocales que están en el riel?, ¿por qué? ¿De qué color son las vocales? / ¿Qué observas en el tercer riel? ¿Cuál es el sonido inicial de “invierno”? ¿Qué vocales crees que deberías encerrar?, ¿por qué? ¿De qué color son las vocales que hay en el riel? ¿Qué tipo de vocales “l” encuentras?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales encerraste en el primer riel? ¿Por qué encerraste esas vocales? ¿Cuántas vocales A/a encerraste? / ¿Qué vocales encerraste en el segundo riel? ¿Cuántas formas diferentes de E/e encontraste en este riel? ¿Qué vocales no encerraste?, ¿por qué? / ¿Por qué encerraste las vocales I/i en el tercer riel? ¿Cuántas vocales l encerraste?, ¿son mayúsculas o minúsculas; imprenta o ligadas? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Para qué te sirve aprender las letras y sus sonidos?

Instrucciones

- Encierra las vocales según el sonido inicial de cada dibujo.

Se espera que el niño:

Nombre en voz alta la imagen e identifique con que vocal comienza. Luego, antes de encerrar, señale las vocales según corresponda.

Solución

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema O.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la tabla? ¿A qué sonido asocias estas letras? ¿En qué se parecen estas vocales?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que representa la imagen que está al lado de las vocales? ¿Dónde puedes encontrar este tipo de vocales? ¿A qué se parece la forma de la letra "A" mayúscula impresa? ¿A qué se parece la forma de la vocal A en letra ligada? ¿Qué elementos ves? ¿Cuáles de estos elementos comienzan con el sonido O/o? ¿Qué piensas que debes hacer con los elementos?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal se presentaba en la tabla? ¿Puedes explicar en qué se diferencian estas vocales? ¿Qué uso tiene la vocal O/o en letra ligada? ¿Qué forma te gusta más?, ¿por qué? ¿Si tuvieras que recordar la forma de la vocal O mayúscula en imprenta, con qué dibujo la relacionarías? ¿Si tuvieras que recordar la forma de la vocal o minúscula en letra ligada, con qué dibujo la relacionarías? ¿Qué elementos pintaste?, ¿cuál es su sonido inicial vocálico? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿por qué? ¿Quedaron elementos sin encerrar?, ¿cuáles?, ¿por qué no los encerraste? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

Instrucciones

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.

Se espera que el niño:

Use los colores que desee. Puede pintar las imprentas de un color y las manuscritas de otro, tratando de no salirse de los márgenes.

- Observa los elementos y pinta solo los que comienzan con O.

Se espera que el niño:

Nombre todos los elementos y luego identifique los que comienzan con O.

Solución

Página 113

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema O

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la actividad? ¿Por qué crees que hay una oveja y una olla? ¿En qué son semejantes estas palabras? ¿Qué piensas que puedes hacer en la oveja? ¿Qué dibujarías en la olla?

Preguntas de cierre. ¿Qué tenías que hacer en la oveja? ¿Dónde encontraste vocales O/o? ¿Cuántas vocales pegaste? ¿Qué dibujaste en la olla? ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Busca en revistas muchas letras **O/o** y pégalas en el cuerpo de la oveja.

Se espera que el niño:

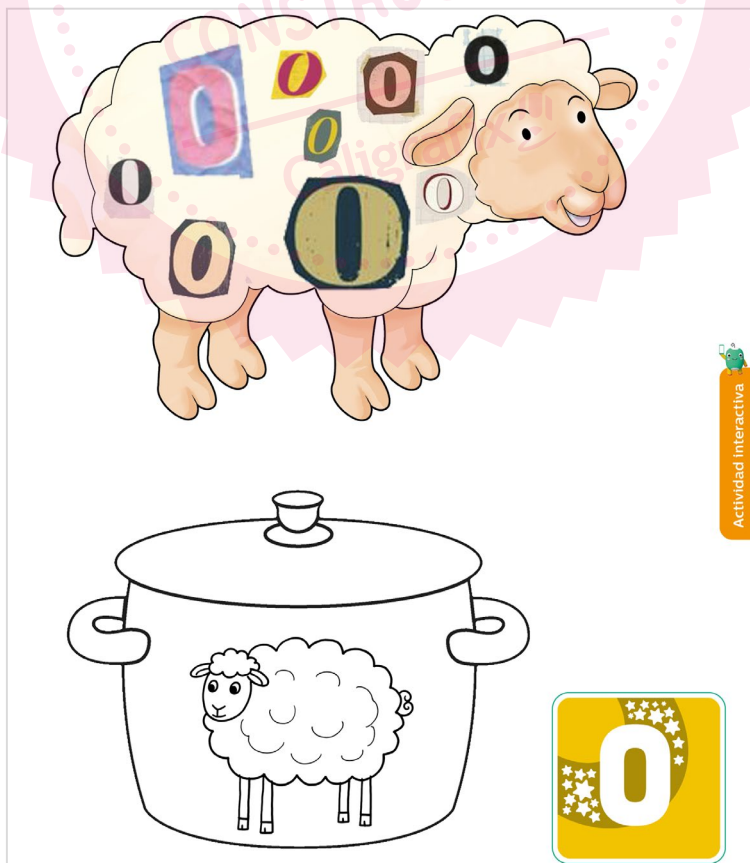
Busque y reconozca las vocales **O** en revistas. Las recorte y las pegue dentro de la oveja. Para este nivel, es recomendable que las letras que recorte sean grandes.

- Dibuja en el interior de la olla un elemento que comience con **O** y píntalo.

Se espera que el niño:

Dibuje el elemento que desee, siempre que comience con **O**.

Solución



Marcador página 113

Marcador de motivación

La actividad consiste en reconocer que el órgano comienza con vocal O, luego se toca el órgano que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué vocales observas en el primer riel?, ¿de qué color son? ¿Cómo son estas vocales, mayúsculas o minúsculas; imprenta o ligada?, ¿cómo lo supiste? ¿Qué piensas que tienes que hacer en el recuadro donde están las vocales a? ¿y en el recuadro de la e? / ¿Qué vocales observas en el segundo riel?, ¿de qué color son? ¿Cómo son estas vocales, mayúsculas o minúsculas; imprenta o ligada?, ¿cómo lo supiste? ¿Qué dibujarías abajo de las vocales i? ¿y debajo de la letra o? /

Preguntas de cierre. ¿Cuántos elementos dibujaste en el primer riel? ¿Qué dibujaste?, ¿por qué dibujaste eso? / ¿Qué elementos dibujaste en el segundo riel? ¿Por qué dibujaste eso? / ¿en el tercer riel? ¿Cuál es el sonido inicial de los elementos que dibujaste en cada riel? ¿Qué aprendiste en esta actividad?

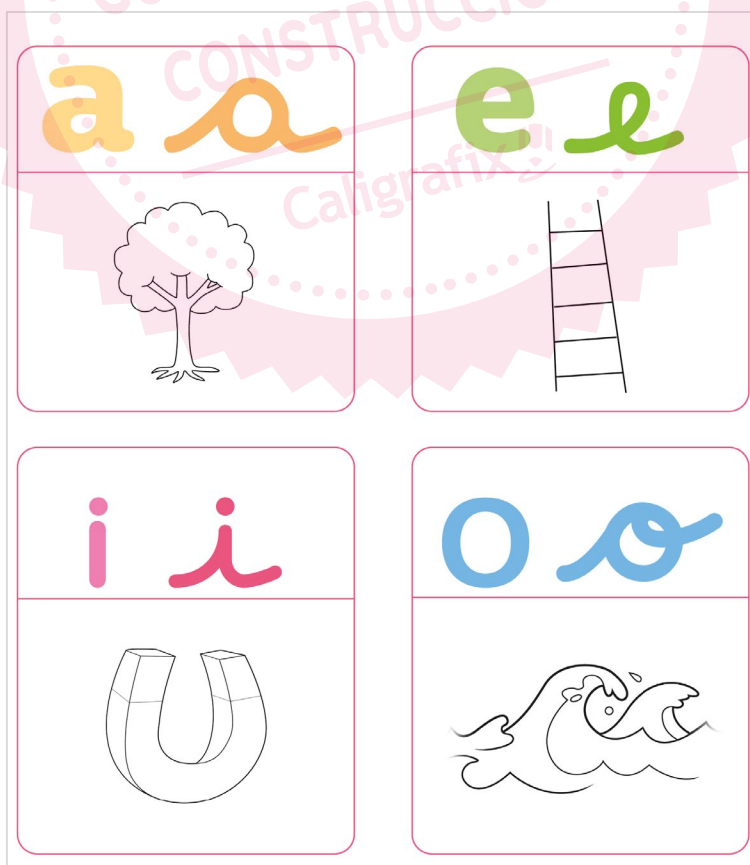
Instrucciones

- Dibuja un elemento que comience con cada vocal.

Se espera que el niño:

Dibuje los elementos que desee, siempre que comiencen con las vocales solicitadas.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº 6

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

OAE. Asociar fonema-grafema U.

Habilidades cognitivas. Identificar - asociar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el recuadro verde? ¿Conoces el sonido de estas letras?, ¿todas tienen el mismo sonido? ¿Que imaginas que representa la imagen de la boca? ¿Cómo describirías la forma de esta vocal en letra imprenta? ¿Cómo describirías la forma de esta vocal en letra ligada? ¿Qué piensas que hay que hacer en los dibujos? ¿Con qué material crees que podrías representar la vocal "U"?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocal trabajaste en esta actividad? ¿Qué tenías que hacer? ¿Cómo lo hiciste? ¿Se te ocurre una manera diferente para representar la vocal "U"? ¿Cómo podrías representar la vocal "U" con tu mano? ¿Qué diferencias hay entre las "U" mayúsculas y minúsculas? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Qué fue lo más difícil?

Instrucciones

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.

Se espera que el niño:

Identifica las vocales mayúsculas y minúsculas tanto en formato imprenta como manuscrita, pintándolas según el criterio que él establezca.

- Observa los elementos y encierra solo los que comienzan con U.

Se espera que el niño:

Encierre las palabras que tienen la letra u como sonido inicial.

Solución

¿Qué hace el búho?
¡Uuuuh, con la U!

Página 124

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema U.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué ves en la imagen? ¿Has comido esta fruta?, ¿cómo es?, ¿de qué colores hay?, ¿cómo es su sabor? ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra uva? ¿Qué piensas que tienes que hacer en la uva? / ¿Qué ves en el primer / segundo riel? Solicite señalar el modelo y luego pregunte: ¿Qué letra es? ¿Las otras figuras del riel son todas letras "U"? ¿por qué no?

Preguntas de cierre. ¿Qué hiciste en la actividad de la uva?, ¿qué vocales pegaste? ¿Cómo son las U que encontraste? / ¿Qué vocal tenías que encerrar? La vocal que encerraste en el primer / segundo riel, ¿era mayúscula o minúscula; imprenta o ligada? ¿Qué vocales había en el segundo riel? ¿En qué te fijaste para encerrar la figura correcta en cada riel? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste?

Instrucciones

- Busca en revistas muchas letras **U/u** y pégalas en los granos de la uva.

Se espera que el niño:

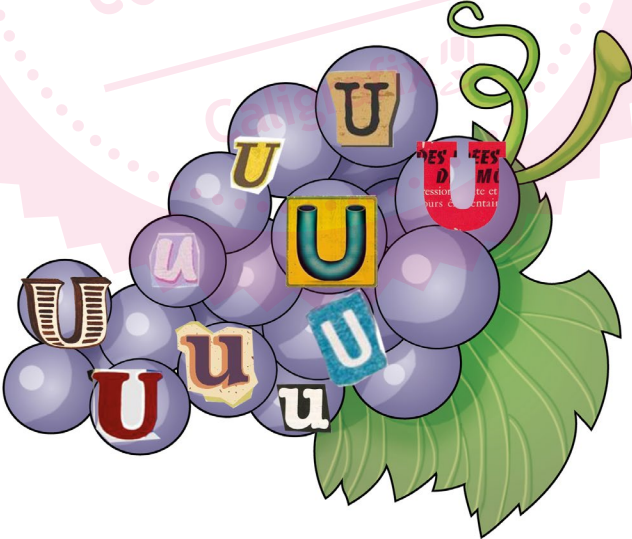
Busque y reconozca las vocales U en revistas. Las recorte y las pegue dentro de los granos de uva. Para este nivel es recomendable que las letras que recorte sean grandes.

- Encuentra la letra igual al modelo y enciérrela. ¿Qué letra es el modelo?

Se espera que el niño:

Encierre en cada fila la letra U y luego responda: Es la letra U.

Solución



U	U	U	U	U
u	u	u	u	u

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el primer riel? ¿Qué vocal es? ¿Qué relación hay entre la vocal a y los elementos del riel?, ¿cuáles encerrarías?, ¿por qué? / Observa el segundo riel, ¿En qué se parecen las palabras escoba, edificio y escalera? ¿Qué piensas que hay que hacer en este riel? / ¿Qué vocal hay en el tercer riel? ¿Qué elemento no tiene relación con esta vocal?, ¿por qué? / ¿Con qué vocal comienzan los elementos que se encuentran en el cuarto riel? ¿Cuál es la vocal que hay en este riel? / ¿Cuál es la vocal que está en el último riel? ¿Por qué crees que hay un mono en ese riel? ¿En qué se parecen los demás elementos?

Preguntas de cierre. ¿Qué elementos encerraste en el primer riel?, ¿por qué? / ¿Qué elementos comienzan con la vocal E? Si tuvieras que ubicar la la ardilla en un riel, ¿en cuál la dejarías?, ¿por qué? / ¿Cuántos elementos encerraste en el riel de la vocal i? / ¿Qué elementos comienzan con la vocal O? Si tuvieras que dibujar un elemento más que comience con la vocal O, ¿qué dibujarías? / ¿Qué elementos encerraste que comienzan con U? ¿Cómo descubriste los elementos que comenzaban con cada vocal? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué característica usaste para encerrar los dibujos?

Instrucciones

- Encierra los dibujos que comienzan con la vocal indicada en cada fila.

Se espera que el niño:

Identifique la vocal en cada fila y vaya nombrando los elementos en voz alta, encerrandolos según corresponda.

- Pinta las vocales.

Se espera que el niño:

Pinte las vocales con los colores que desee.

Solución

a				
e				
i				
o				
u				

Página 135

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Objetivo de aprendizaje Nº8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAE. Completar palabras.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en esta actividad? ¿Por qué crees que hay letras debajo de cada imagen?, ¿qué podrían formar esas letras? ¿Qué piensas que debes hacer en esta actividad?, ¿crees que falta algo?, ¿con que completarias lo que falta?

Preguntas de cierre. ¿Podrías explicar lo que hiciste en esta actividad? ¿Qué aprendiste? ¿Con qué vocal completaste la palabra “sol”? ¿Con qué vocal completaste la palabra “tren”? ¿Qué vocal faltaba en la palabra bebé? ¿Qué vocales están en la palabra “dado”? “perro”? “auto”? ¿Con qué vocales completaste las palabras “foca”? “mesa”? “silla”? ¿En qué palabra usaste dos veces la misma vocal?

Instrucciones

- Completa las palabras con las vocales que faltan.

Se espera que el niño:

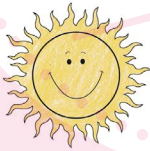
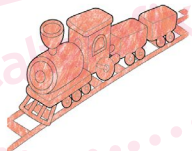
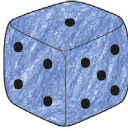
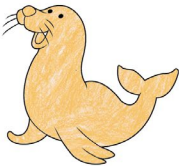
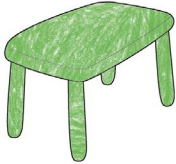
Escriba las vocales con letra imprenta o manuscrita. Las dos opciones se consideran correctas.

- Pinta los dibujos.

Se espera que el niño:

Pinte con los colores que desee.

Solución

		
s <u>o</u> l	tr <u>e</u> n	b <u>e</u> b <u>e</u>
		
d <u>a</u> d <u>o</u>	p <u>e</u> rr <u>o</u>	a <u>u</u> to
		
f <u>o</u> c <u>a</u>	m <u>e</u> s <u>a</u>	s <u>i</u> ll <u>a</u>

Objetivo de aprendizaje Nº3

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.

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema.

Habilidades cognitivas. Identificar - razonar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en el primer cuadro de la izquierda? ¿Con qué vocal comienza la palabra ornitorrinco? ¿Qué vocales distingues en el primer riel?, ¿cuál de ellas la relacionas con el dibujo que está en el cuadro? ¿Qué piensas que hay que hacer con estas vocales? / ¿Qué observas en el segundo riel? ¿Con qué vocal comienza la palabra ardilla? ¿Qué vocales identificas en el riel?, ¿cuál de ellas la relacionas con el dibujo que está en el riel? ¿Cuántas vocales encerraste que se relacionan con la palabra ardilla? / ¿Qué observas en el tercer riel? ¿Cuál es el sonido inicial de elefante? ¿Qué vocales identificas en el riel?, ¿cuál de ellas la relacionas con el dibujo que está en el cuadro? / ¿Qué observas en el cuarto riel? ¿Cuáles vocales no se relacionan con el sonido inicial del dibujo? / ¿Qué vocales de las que están en el riel se relacionan con el uslero?, ¿por qué?

Preguntas de cierre. ¿Qué vocales pintaste en el primer riel?, ¿Por qué pintaste las vocales O? ¿Cuántas vocales O/o pintaste? ¿Cómo son las vocales que pintaste, mayúsculas o minúsculas; imprenta o manuscrita? ¿De qué colores pintaste las vocales? ¿La actividad te pareció fácil o difícil?, ¿por qué? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Qué hiciste para saber qué vocales pintar en cada riel?

Instrucciones

- Pinta las vocales según el sonido inicial de cada dibujo.

Se espera que el niño:

Reconozca en cada fila, el elemento e identifique su sonido inicial vocálico, luego reconozca las vocales según corresponda y pinta con los colores que desee.

Solución

	A a O o
	a l O o a
	E u e o
	I a i U
	a U e u

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Identificar vocales en distintos formatos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar- reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué observas en la imagen? ¿En los dibujos hay números o letras? ¿Por qué crees que hay vocales en la imagen? ¿Qué información te entrega el cuadro con vocales y colores? ¿Conoces esta ave?, ¿sabes su nombre?, ¿dónde la has visto?, ¿qué sabes del pavo real?

Preguntas de cierre. ¿De qué color pintaste las vocales u? ¿De qué color pintaste las vocales o? ¿En qué vocal usaste el color verde? ¿De qué color pintaste la vocal e? ¿En qué vocal usaste el color azul? ¿Hay algún color que predomine en la imagen? ¿Cómo son las vocales que hay en la imagen, mayúsculas o minúsculas; impresa o ligada? ¿Qué vocal te gusta más?, ¿por qué? ¿Qué vocales tiene tu nombre? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?, ¿por qué?

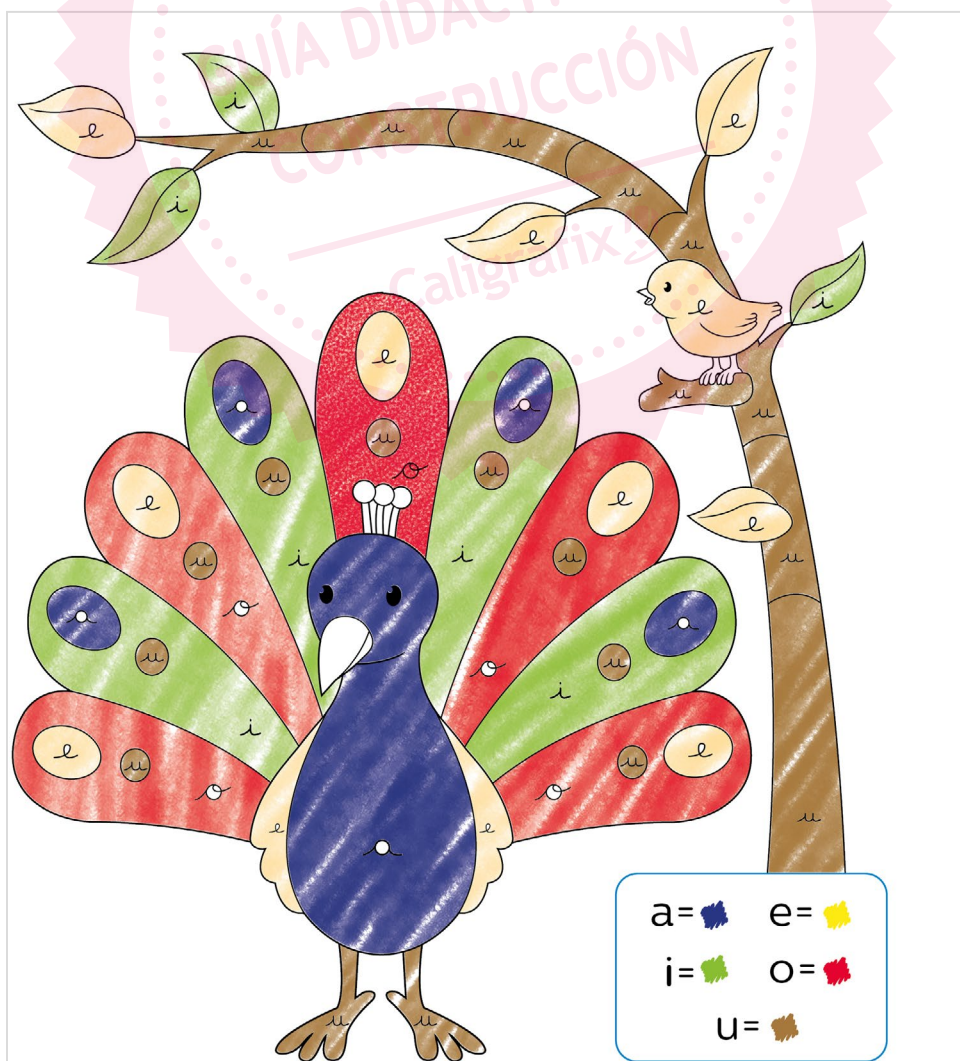
Instrucciones

- Observa las vocales y pinta la imagen de acuerdo a la clave de color.

Se espera que el niño:

Reconozca las vocales y nombre el color con el cual debe pintar según corresponda.

Solución



Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Identificar vocales en distintos formatos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar- reproducir.

Preguntas de inicio

- Actividad 1. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo son las vocales que están en los cuadros de contorno amarillo?, ¿mayúsculas o minúsculas, ligadas o imprenta? ¿Cómo son las vocales que están en los cuadros de contorno morado?, ¿mayúsculas o minúsculas, ligadas o imprenta?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Cómo formarías parejas de vocales?

- Actividad 2. ¿Qué observas en la actividad? ¿Cómo son las vocales que están en los cuadros de contorno verde?, ¿mayúsculas o minúsculas, ligadas o imprenta? ¿Cómo son las vocales que están en los cuadros de contorno amarillo?, ¿mayúsculas o minúsculas, ligadas o imprenta?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Cómo formarías parejas de vocales?

Preguntas de cierre

- Actividad 1. ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿En qué tipo de letra están escritas las vocales? ¿En qué te fijaste para unir las mayúsculas imprenta con las mayúsculas ligadas?, ¿fue fácil o difícil para ti?, ¿por qué?

- Actividad 2. ¿Cómo son las vocales de la actividad? ¿Qué hiciste para unir cada minúscula imprenta con la minúscula en ligada? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil para ti?, ¿por qué?

Instrucciones

1. Lee y une la vocal mayúscula imprenta con la minúscula imprenta.

2. Lee y une la vocal mayúscula ligada con la minúscula ligada.

Se espera que el niño:

Mencione las vocales una a una y las vaya uniendo según corresponda.

Solución

1

A

I

E

O

U

e

o

i

a

u

2

Æ

J

Ɔ

ɑ

u

ɑ

u

o

i

e

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Identificar vocales en distintos formatos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio

- Actividad 1: ¿Qué observas en la actividad?, ¿Ves letras o números? ¿Cómo son las vocales que están en los cuadros de contorno celeste?, ¿son mayúsculas o minúsculas? ¿Cómo son las vocales que están en los cuadros de contorno azul?, ¿son mayúsculas o minúsculas?, ¿en qué se diferencian? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad? ¿Cómo relacionarías las vocales?

- Actividad 2: ¿Qué observas en la actividad? ¿Ves letras o números? ¿Cómo son las vocales? ¿Por qué cada vocal tienen un punto verde y un punto rojo? ¿Qué piensas que hay que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre

- Actividad 1: ¿Qué hiciste en esta actividad? ¿En qué tipo de letra están escritas las vocales mayúsculas y minúsculas? ¿En qué te fijaste para relacionar cada mayúscula con su minúscula?, ¿fue fácil o difícil para ti?, ¿por qué?

- Actividad 2: ¿Cómo son las vocales de la actividad? ¿Qué hiciste para poder trazarlas? ¿Qué aprendiste en esta actividad? ¿Fue fácil o difícil para ti?, ¿por qué?

Instrucciones

1. Lee y une la vocal minúscula imprenta con la minúscula ligada.

Se espera que el niño:

Mencione las vocales una a una y las vaya uniendo según corresponda.

2. Traza las vocales con el color indicado: **a** azul, **e** verde, **u** amarillo, **o** rojo, **i** naranja.

Se espera que el niño:

Trace las vocales de acuerdo con la clave de color, sin despegar el color del libro.

Solución

1

2

Mientras trazas cada vocal, ¡dila en voz alta como si fuera mágica!

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Leer y escribir grupos vocálicos.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuántas imágenes ves en la página? ¿Qué letras aparecen en las imágenes? ¿Qué están haciendo esas letras? Mira las palabras con espacios, ¿qué les falta? Observa las letras en los recuadros morados, ¿qué vocales aparecen? Escuchemos la rima, ¿qué pareja de vocales oyes?

Preguntas de cierre. ¿La imagen muestra lo mismo que dice la rima? ¿Qué pareja de vocales pintaste en cada recuadro? ¿Para qué te ayudaron las vocales de los recuadros morados? ¿Te resultó fácil o difícil completar las palabras?, ¿por qué? ¿Qué actividad de la que realizan las vocales te gusta más?, ¿y cuál menos?

Instrucciones

- Escucha cada rima y pinta la pareja de vocales que se nombra.

Se espera que el niño:

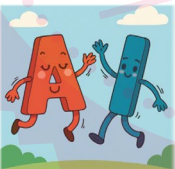
Pinte ai, eo, ue, ua, io, ie.

- Responde las preguntas, y completa con las vocales que faltan en cada palabra: ¿Qué hacen la **A** y la **I**? / ¿A dónde van la **E** y la **O**? / ¿Qué leen la **U** y la **E**? / ¿Qué toman la **U** y la **A**? / ¿Adónde suben la **I** y la **O**? ¿Qué quieren la **I** y la **E**?

Se espera que el niño:

Responda cada pregunta: saltan, de paseo, un cuento, agua, a un avión, un diente brillante.

Solución

La A y la I bailan y en el aire saltan.  ai oi B<u>ai</u>lan	La E y la O van de la mano, a su paseo de verano.  ea eo A su pas<u>eo</u>
La U y la E leen un cuento, y sus hojas se mueven con el viento.  ue ea Un c<u>ue</u>nto	La U y la A toman agua y se refugian bajo un paraguas.  ea ua Ag<u>ua</u>
La I y la O suben al avión y saludan al sol con emoción.  ie io Al av<u>ion</u>	La I y la E quieren un diente, brillando fuerte y reluciente.  ie oe Un d<u>iente</u>

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema M.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué letra ves en el recuadro azul? ¿Cuál es la M de imprenta y cuál es la M ligada? Observa la boca: ¿qué sonido está haciendo? (mmm) ¿Cuántos dibujos hay en la página? Nombremos los dibujos: ¿cuáles comienzan con la letra M?

Preguntas de cierre. ¿Qué letras pintaste de color rojo?, ¿y cuáles de azul? Imita el sonido de la letra m y fíjate como está tu boca, ¿se parece a la la de la imagen? ¿Cuántos dibujos encerraste?, ¿qué tienen en común? ¿Qué otras palabras conoces que comiencen con la letra m?

Instrucciones

- Pinta las letras **M/m** imprenta de color azul y las **ℳ/℣** ligadas de color rojo.

Se espera que el niño:

Pinte cada tipo de letra del color que se indica.

- Nombra los dibujos y encierra los que comienzan con el sonido **M**.

Se espera que el niño:

Encierre los dibujos del martillo, murciélago, mosca, medusa.

Solución

Actividad Interactiva

GUÍA DIDÁCTICA EN CONSTRUCCIÓN

Marcador página 144

Marcador de motivación

La actividad consiste en reconocer que el órgano comienza con vocal O, luego se toca el órgano que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Asociar fonema-grafema P.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Qué letra ves en el recuadro azul? ¿Cuál es la P de imprenta y cuál es la P ligada? Observa la boca de la imagen. ¿Qué sonido está haciendo? (p, p, p) ¿Cuántos dibujos hay en la página? Nombremos los dibujos: ¿cuáles comienzan con el sonido P?

Preguntas de cierre. ¿Qué letras pintaste de color rojo?, ¿y cuáles de azul? Imita el sonido de la letra p y fíjate como está tu boca, ¿se parece a la la de la imagen? ¿Cuántos dibujos encerraste?, ¿qué tienen en común? ¿Qué otras palabras conoces que comiencen con la letra p?

Instrucciones

- Pinta las letras **P/p** imprenta de color azul y las **P/p** ligadas de color rojo.

Se espera que el niño:

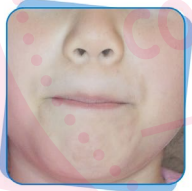
Pinte cada tipo de letra del color que se indica.

- Nombra los dibujos y encierra los que comienzan con el sonido **P**.

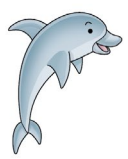
Se espera que el niño:

Encierre los dibujos del pelo, pingüino, payaso, pulpo.

Solución



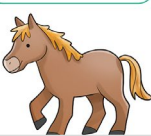
P	p
P	p












Marcador página 148

Marcador de motivación

La actividad consiste en reconocer que el órgano comienza con vocal O, luego se toca el órgano que se proyecta, para que este se mueva y emita un sonido.

Habilidades trabajadas

Identificar - evocar - examinar - razonar.



Página 67

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Reconocer palabras largas y cortas.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio. ¿Cuántos pares de imágenes hay en la página? Nombremos las imágenes de cada par. Escucha las palabras: ¿cuál crees que suena más larga? Observa a los personajes: ¿qué estarán pensando? ¿Qué crees que tienes que hacer en esta actividad?

Preguntas de cierre. ¿Qué palabra encerraste en cada par de imágenes? ¿Cuál es la palabra que tiene más sílabas, ¿y cuál tiene menos? ¿Cómo supiste cuál palabra era más larga? ¿Cómo hiciste para contar las sílabas?

Instrucciones

- Escucha las palabras y encierra la más larga de cada par.

Se espera que el niño:

Encierre las palabras mariposa, sacapuntas, ballena, naranja, lámpara, cuchara.

Solución

¿Cuál palabra es más larga: sol o mariposa?

¿Cuál tiene más sílabas: pez o ballena?

Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Leer sílabas directas.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio.

1. *Observa las sílabas: ¿cuántas hay? ¿Con qué letra comienzan todas las sílabas? Nombremos los dibujos: ¿qué representan? Escucha el inicio de cada palabra: ¿con qué sílaba comienza? ¿Qué crees que tienes que hacer en esta actividad?*

2. *¿Qué sílabas aparecen en los recuadros? ¿Con qué letra comienzan todas? ¿Qué sílaba aparece en el globo de diálogo? ¿Qué crees que debes escribir en los recuadros azules?*

Preguntas de cierre.

1. *¿Con qué dibujo uniste cada sílaba? Nombremos las palabras que formamos. ¿Qué tienen en común estas palabras? ¿La sílaba está al inicio o al final de la palabra?*

2. *¿Qué palabra pegaste en cada recuadro? ¿Con qué sílaba comienza cada palabra? ¿Qué tienen en común estas palabras? ¿Qué nombres conoces que comiencen con ma, me, mi, mo o mu?*

Instrucciones

1. Lee y une cada dibujo con su sílaba inicial.

Se espera que el niño:

Mencione las sílabas una a una y las vaya uniendo según corresponda.

2. Busca los stickers de la página 155 y pega cada uno en la sílaba inicial que le corresponde.

Se espera que el niño:

Pegue los stickers en el siguiente orden: mamila, medusa, micrófono, mochila, muñeca.

Solución

1



ma

me

mi

mo

mu





2

ma



me



mi



mo



mu



¿Qué nombre conoces que comience con la sílaba **Ma**?



Objetivo de aprendizaje Nº7

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

OAE. Leer sílabas directas.

Habilidades cognitivas. Identificar - relacionar - reproducir.

Preguntas de inicio.

1. ¿Qué dibujos observas en los recuadros? ¿Qué sílabas aparecen en los recuadros morados? Nombremos los dibujos: ¿con qué sílaba comienza cada palabra? ¿Con qué letra comienzan la mayoría de las sílabas? ¿Qué crees que tienes que hacer en esta actividad?

2. ¿Qué sílabas aparecen en los recuadros de colores? ¿Qué dibujos observas en la página? Nombremos los dibujos: ¿con qué sílaba comienza cada palabra? ¿Qué crees que tienes que hacer con las sílabas y los dibujos?

Preguntas de cierre.

1. ¿Qué sílaba pintaste en cada dibujo? Nombremos los dibujos: ¿con qué sílaba comienza cada palabra? ¿Te resultó fácil o difícil reconocer las sílabas?, ¿por qué?

2. ¿Con qué dibujo uniste cada sílaba? ¿Con qué sílaba comienza cada una de esas palabras? ¿Te resultó fácil o difícil leer las sílabas? ¿Qué otras palabras conoces que comiencen con estas sílabas?

Instrucciones

1. Observa cada dibujo y pinta la sílaba inicial que le corresponde.

Se espera que el niño:

Pinte las sílabas: pe, pu, pa, pi, po.

2. Lee las sílabas y únelas a la imagen que corresponda según su sílaba inicial.

Se espera que el niño:

Mencione las sílabas una a una y las vaya uniendo según corresponda.

Solución

1

pe

pi

mi

pu

pa

pu







pi

mo



pe

po

2

pi

pu

pe

po







¡Hasta pronto!

Nos vemos en un próximo cuaderno.

