

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

El cuaderno de actividades Trazos y Letras N° 1 para el Primer Nivel de Transición (Prekinder) es una propuesta pedagógica que favorece el logro de los aprendizajes esperados en relación al Núcleo de Lenguaje Verbal propuestos por el Ministerio de Educación en el Programa Pedagógico de Educación Parvularia.

El texto posee un enfoque lúdico y contextualizado, cuyos contenidos se han organizado de manera secuencial de menor a mayor complejidad. Las experiencias de aprendizaje planteadas resaltan el rol activo que deben tener los niños* como protagonistas de sus aprendizajes, a través de actividades que incentivan el deseo de aprender.

Es importante tener en consideración que para motivar y desarrollar gradual y adecuadamente un aprendizaje, ya sea de lectoescritura u otro, es fundamental tener en cuenta las siguientes estrategias:

- Partir de la exploración corporal, abarcando el desarrollo de la motricidad gruesa y la conciencia del cuerpo.
- Manipular y explorar material concreto.
- Realizar preguntas para orientar y guiar los procesos de aprendizaje.
- Relacionar las actividades con situaciones reales del medio sociocultural en que está inserto el niño.
- Promover la comunicación oral en los niños.
- Iniciar cada aprendizaje indagando los conocimientos previos de los niños o con temas de interés para ellos, los cuales se relacionen con la temática.
- Proponer juegos donde puedan socializar y expresarse verbalmente.
- Estimular la lectura a partir de la escucha atenta y el reconocimiento de textos.
- Promover el gusto por la lectura y el desarrollo de la imaginación a través de ella.

*En este documento se usan las palabras "niño" y "niños" para referirse a ambos géneros, tanto masculino como femenino.

ESTRUCTURA DEL TEXTO TRAZOS Y LETRAS N° 1

El texto está organizado en tres ejes de aprendizaje que favorecen el desarrollo de la lectoescritura, basados en los aprendizajes esperados del Núcleo de Lenguaje Verbal de los Programas Pedagógicos de la Educación Parvularia. Cada eje, señalado con un color diferente, incorpora varios contenidos que corresponden a las áreas de aprendizaje que incorpora Trazos y Letras 1.

Los ejes y contenidos, con las respectivas páginas por sección, son:

Iniciación a la escritura

Actividades orientadas a desarrollar la coordinación visomotora, las cuales se presentan secuenciadas para trabajar la motricidad fina, diferentes tipos de trazos según direccionalidad y ejercicios para la escritura de vocales, siguiendo puntos de referencia.

CONTENIDOS	PÁGINAS
Motricidad fina	5 - 7 - 80 - 81 - 90 - 97 - 102 - 103 - 112 - 113 - 120 - 124 - 125
Trazos libres	4 - 8 - 9 - 10
Trazos rectos	11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 42 - 43
Trazos curvos	16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 31 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 40 - 41 - 44 45 - 46 - 47 - 48 - 49 - 50 - 51
Escritura de vocales	84 - 85 - 86 - 94 - 95 - 96 - 106 - 107 - 108 - 116 - 117 - 118 - 129 - 130 - 131 133 - 134 - 140 - 141 - 142
Producción de textos	87 - 143

Comunicación oral

Eje cuyas páginas se orientan a desarrollar la capacidad de comunicar información sencilla en forma clara y comprensible. Se trata de fomentar la escucha atenta y la comprensión de mensajes simples, incrementando el vocabulario y asociando palabras por su significado.

CONTENIDOS	PÁGINAS
Desarrollo semántico	52 - 53 - 54 - 56 - 58 - 59
Descripción de imágenes	55 - 57
Escuchar, comprender y crear textos orales	61 - 62 - 93 - 99

Iniciación a la lectura

Actividades orientadas a desarrollar la conciencia fonológica, la identificación de vocales y de diferentes tipos de textos.

Conciencia fonológica: Distinguir sílabas de una palabra, y sonidos iniciales y finales.

Vocales: Identificar vocales asociando grafema y fonema.

Textos: Comprender información explícita y propósito de algunos textos escritos.

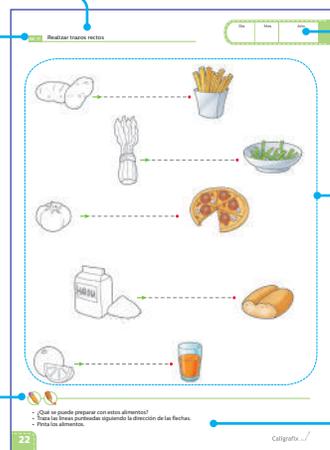
CONTENIDOS	PÁGINAS
Segmentación silábica	64 - 65 - 69 - 72
Rimas	66 - 67 - 68 - 70 - 71
Sonido inicial	73 - 74 - 75 - 79 - 89 - 121
Vocales	78 - 88 - 100 - 101 - 109 - 110 - 111 - 119 - 123 - 132 - 135 - 136 - 137 - 138 - 139
Lectura de textos	63 - 76 - 82 - 92 - 104 - 126
Comprensión de textos escuchados	77 - 83 - 105 - 114 - 115 - 127 - 128

Estructura de cada página del texto del alumno

Aprendizaje esperado específico

Número de aprendizaje esperado según las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

Íconos de actividades



Espacio para escribir la fecha

Experiencia de aprendizaje

Instrucciones

Para facilitar el proceso de planificación, en cada página del cuaderno del alumno se señala el aprendizaje esperado específico de cada actividad y el aprendizaje esperado según las Bases Curriculares. Además, se incluyen íconos que junto a las instrucciones ayudarán a los niños a identificar la acción que deben realizar para desarrollar la actividad propuesta.

El color representado en el número de página, fecha y aprendizaje esperado de cada página corresponde al eje de aprendizaje.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Esta guía didáctica entrega orientaciones para el trabajo con el cuaderno Trazos y Letras N° 1 y contribuye al fortalecimiento del rol de la educadora en la generación de instancias y experiencias de aprendizaje a partir de actividades lúdicas y significativas.

La guía está organizada, al igual que el texto del estudiante, a partir de los tres ejes de aprendizaje: Iniciación a la escritura, Comunicación oral e Iniciación a la lectura. La presentación de las actividades en la guía didáctica sigue la misma lógica que el índice incorporado en el texto del niño, lo que permite al docente observar la progresión de cada contenido abordado en los ejes.

Las páginas de la guía didáctica cuenta con los siguientes elementos:

- **Eje de aprendizaje**

Unidades de aprendizaje del Núcleo de Lenguaje Verbal.

- **Contenido**

Área de aprendizaje que se desarrolla a partir del eje.

- **Aprendizaje esperado**

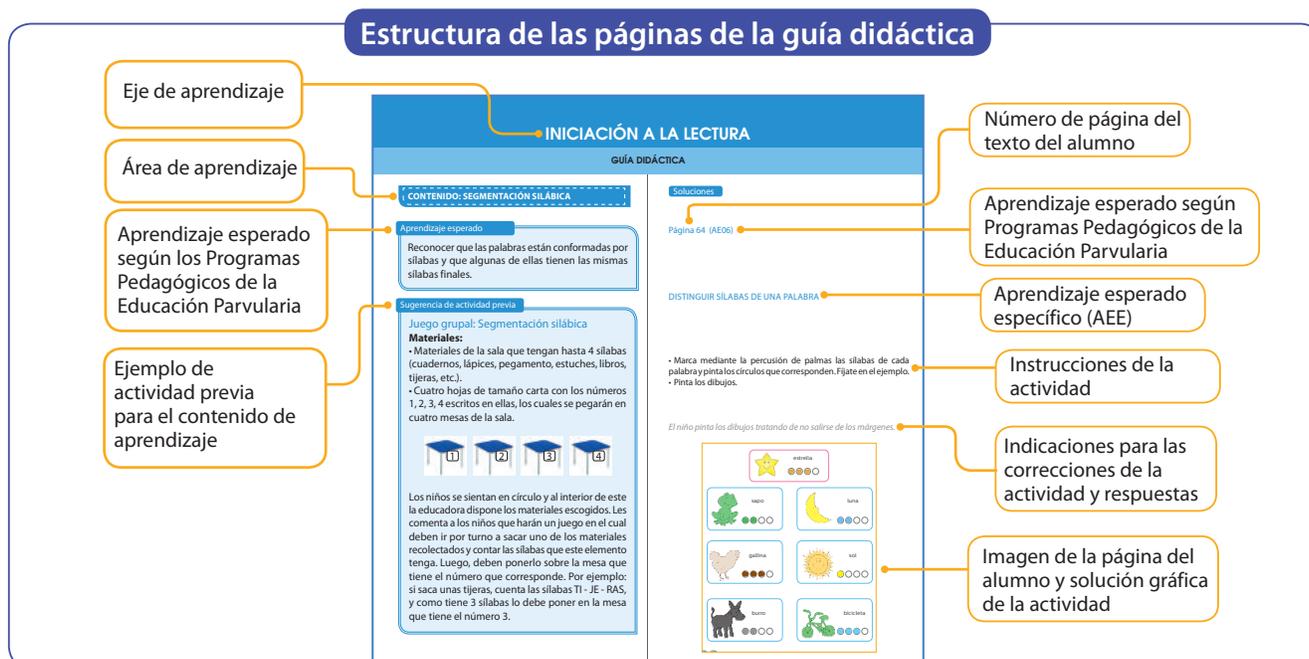
Elemento que define lo que se espera que logren los alumnos, expresado en forma concreta, precisa y visualizable.

- **Sugerencias de actividades previas**

Propuestas de actividades pensadas para motivar y preparar a los niños antes de trabajar las actividades en el texto y así reforzar los aprendizajes de manera lúdica y concreta. Estas se ubican al inicio de cada Contenido.

- **Soluciones**

Entregan las respuestas esperadas y los indicadores para corregir las actividades. Así como también sugerencias de preguntas complementarias y orientaciones metodológicas.



INICIACIÓN A LA ESCRITURA

CONTENIDO: MOTRICIDAD FINA

Aprendizaje esperado

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotoras finas de acuerdo a sus intereses de exploración, recreación y construcción.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Motricidad fina

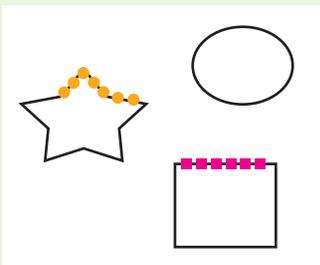
Materiales:

- 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.

La educadora pide 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.



Sugerencia de actividad previa

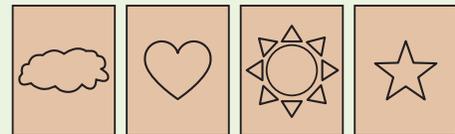
Juego grupal: Motricidad fina

Materiales:

- 4 pliegos de papel kraft
- Plasticina
- Témperas
- Papel de diario o revistas
- Papel lustre
- Tijeras
- Pegamento

Lugar: Patio o sala de clases.

La educadora debe marcar 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.



El curso se divide en 4 grupos y cada uno trabaja una técnica de motricidad fina:

- Rellenar rasgando con las manos papel de diario o revistas.
- Rellenar utilizando el dedo índice con puntitos de témpera.
- Rellenar esparciendo plasticina con sus dedos.
- 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.

Soluciones

Página 5 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

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

El niño rasga con las manos papel lustre u otro papel de fácil manipulación.

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

- Rellena con plasticina la zanahoria.

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

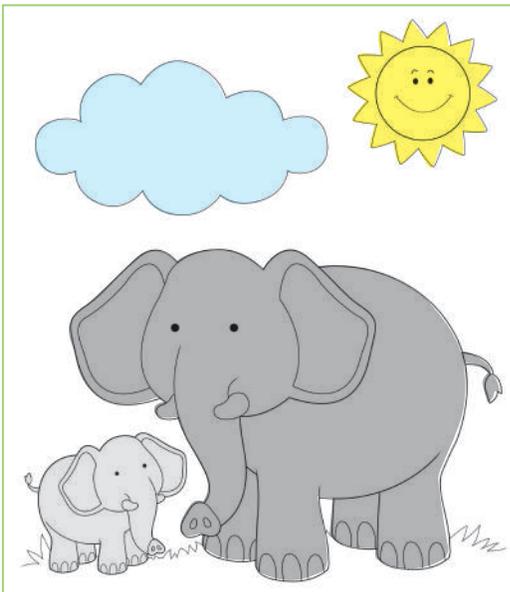


Página 7 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Pinta el dibujo con tus lápices de colores favoritos.

El niño pinta el dibujo tratando de mantener una dirección del trazo y respetando los márgenes.



Página 80 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rasga pedazos de papel lustre de color azul y pégalos en las vocales.
- El niño rasga o pica pequeños pedazos de papel con sus propias manos y los pega tratando de respetar los márgenes de la imagen.
- Encierra las vocales **A, a** que encuentres en las palabras.
 - Nombra y pinta los dibujos.

Dibujos: araña y ardilla.



Página 81 (AE03)

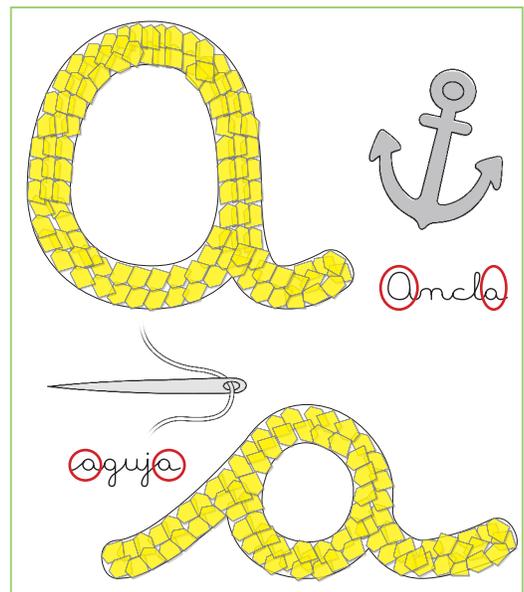
AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

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

El niño rasga o pica pequeños pedazos de papel con sus propias manos y los pega tratando de respetar los márgenes de la imagen.

- Encierra las vocales **O, o** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

Dibujos: Aguja y ancla



Página 90 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

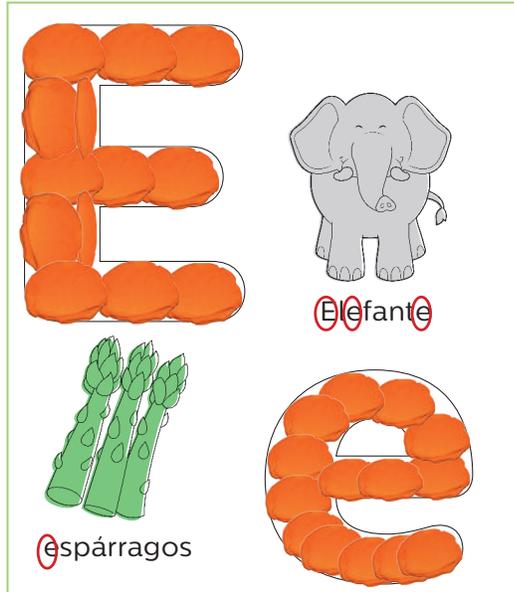
- Rellena las vocales con un material a elección.

El niño rellena 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.
- Nombra y pinta los dibujos.



Página 91 (AE03)

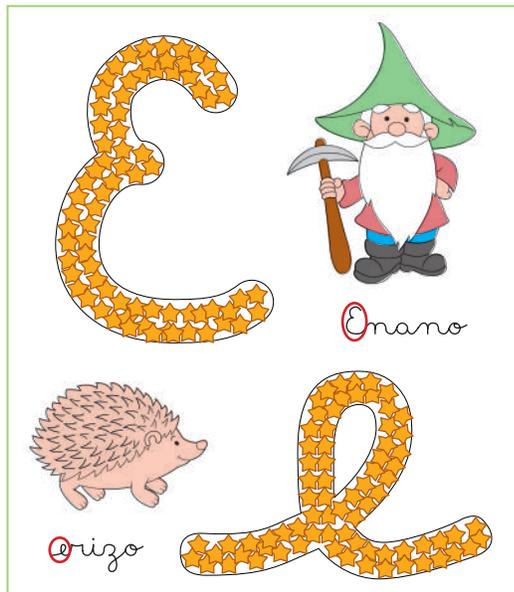
AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con material a elección.

El niño rellena las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

Encierra las vocales **E, e** que encuentres en las palabras.

- Nombra y pinta los dibujos.

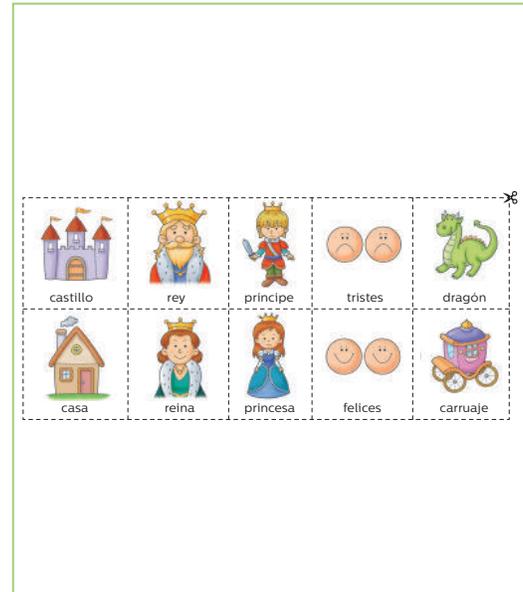


Página 97 (AE04)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Recorta las imágenes por la línea punteada y úsalas en la actividad de la página 99.

Se requiere supervisión del adulto al manipular la tijera.



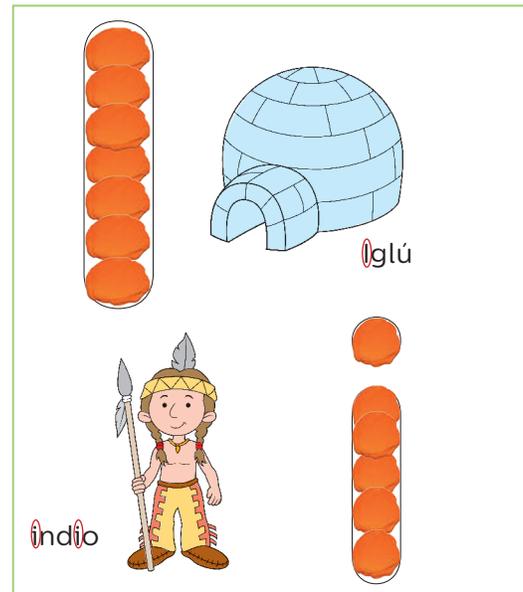
Página 102 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con plastilina.

El niño puede utilizar plastilina de un color a elección, esparciéndola con su dedo índice sin salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **I, i** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



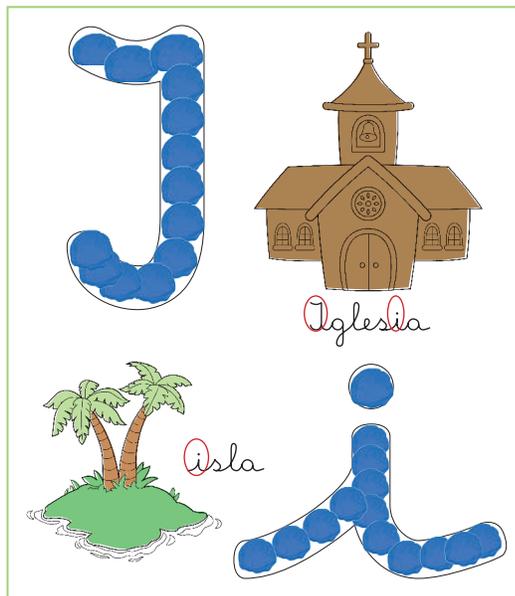
Página 103 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con plastilina.

El niño puede utilizar plastilina de un color a elección, esparciéndola con su dedo índice sin salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales J, j que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



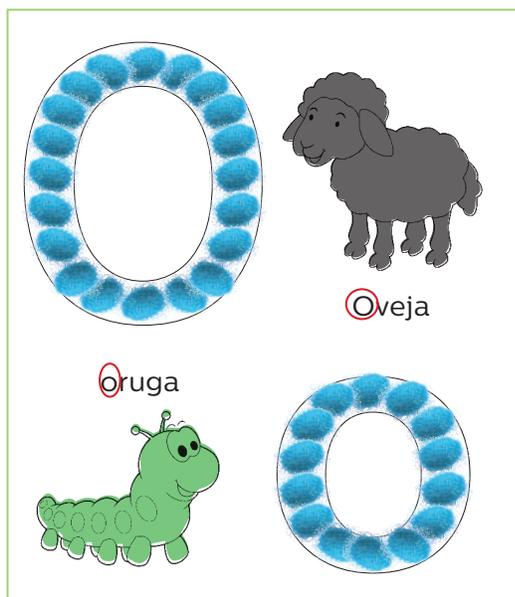
Página 112 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con material a elección.

El niño rellena las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales O, o que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



Página 113 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con material a elección.

El niño rellena las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales U, u que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



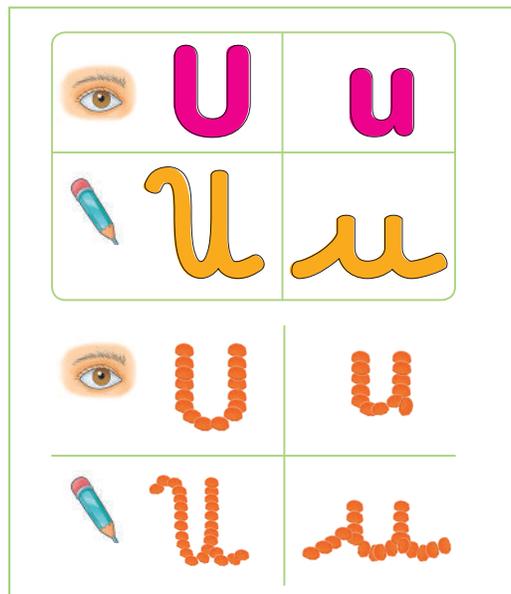
Página 120 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.

El niño puede usar los colores que desee. Puede pintar las impresas de un color y las manuscritas de otro, tratando de no salirse de los márgenes.

- Modela con plastilina las vocales siguiendo el modelo de arriba. El niño moldea la plastilina intentando reproducir las vocales en imprenta y manuscrita.



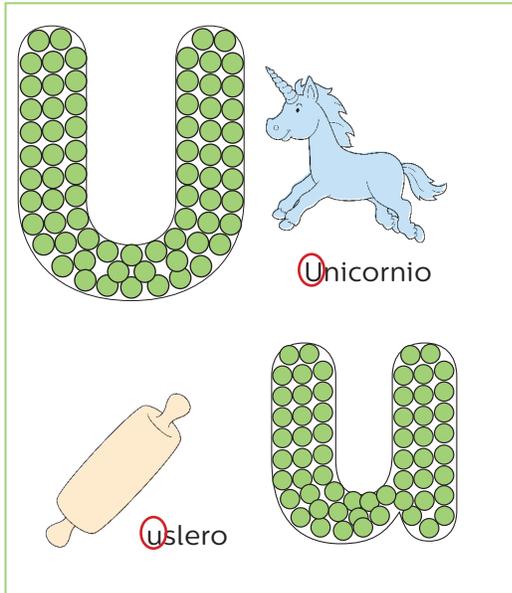
Página 124 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con material a elección.

El niño rellena las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **U, u** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



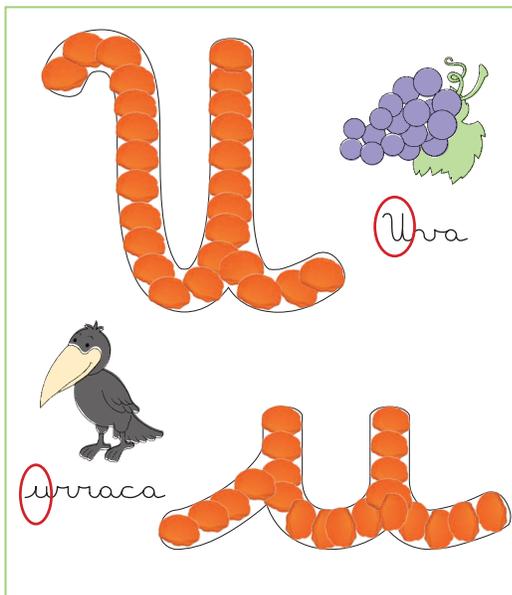
Página 125 (AE03)

AEE: COORDINAR HABILIDADES PSICOMOTORAS FINAS

- Rellena las vocales con material a elección.

El niño rellena las vocales con el material que desee, procurando no salirse de los márgenes.

- Encierra las vocales **U, u** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



CONTENIDO: TRAZOS LIBRES

Aprendizaje esperado

Producir diferentes trazos de distintos tamaños, extensión y dirección, intentando respetar las características convencionales básicas de la escritura.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Trazos libres

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.

Los niños salen a dibujar con tiza libremente y cada uno buscando su espacio. El tema es libre y la idea es que dibujen y pinten como lo deseen.

Otra variedad de esta actividad es utilizar botellas de bebidas mini (vacías y limpias) con un pequeño agujero en la tapa. Se llenan con agua y con el chorrito de agua que sale al apretarlas dibujan en el piso o paredes del patio.

La educadora pide 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.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Trazos libres

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

La educadora invita 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 solicita diseñar un plato utilizando líneas curvas.

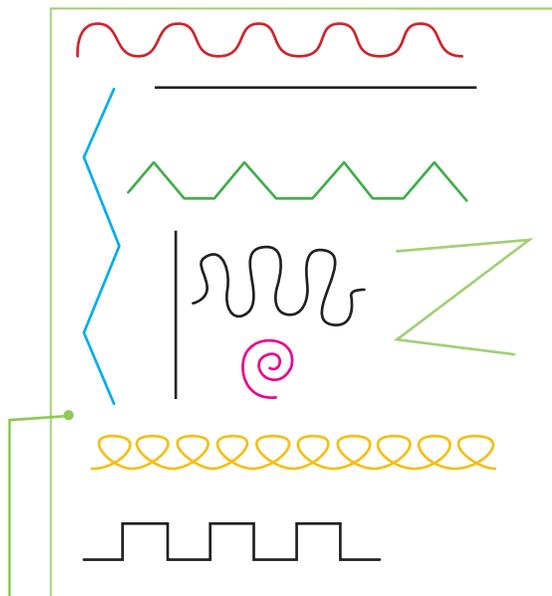
Se puede realizar una exposición de los trabajos en la sala, para mostrar y compartir lo realizado.

Soluciones

Página 4 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS LIBRES

- Traza muchas líneas de colores, utilizando toda la hoja.
El niño realiza trazos libres con diferentes colores, tratando de utilizar todo el espacio de la hoja.

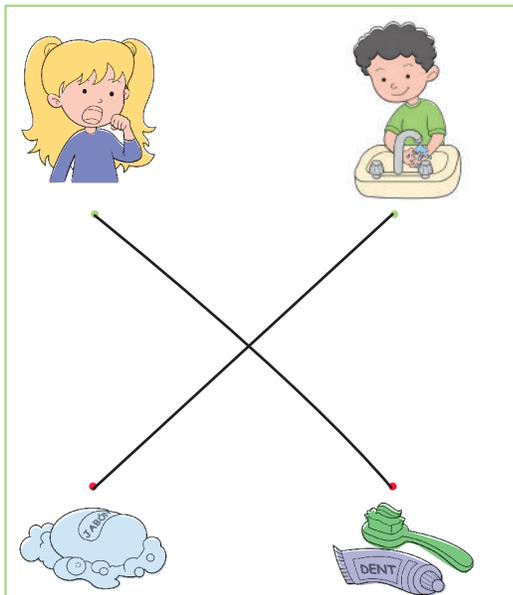


Ejemplo

Página 8 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS LIBRES

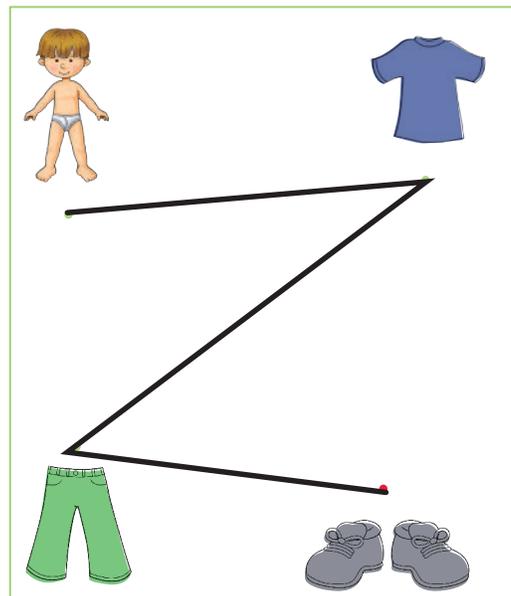
- Descubre la actividad que realiza cada niño.
- La niña se está cepillando los dientes.*
- El niño se está lavando las manos.*
- Une con una línea a cada niño con los útiles de aseo que necesita, partiendo del punto verde hasta llegar al rojo.
- El niño realiza los trazos tratando de no levantar el lápiz.*
- Pinta los dibujos.



Página 10 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS LIBRES

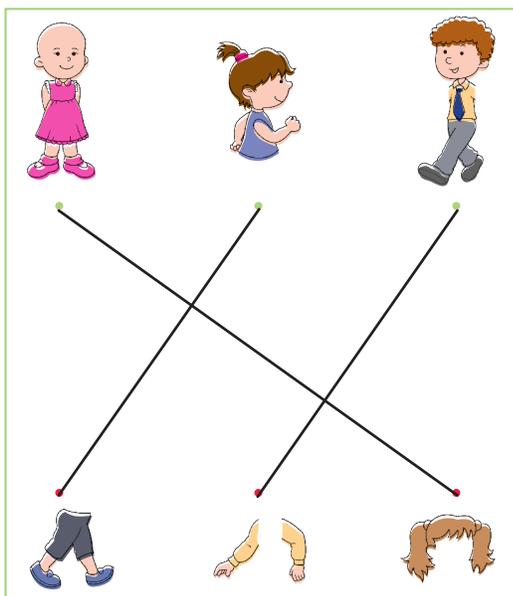
- Traza los caminos que debe recorrer el niño para vestirse.
- Hazlo según la secuencia dada: El niño primero se pone la polera, después el pantalón y por último los zapatos.
- ¿Cuántos caminos tuviste que trazar? Pinta la ropa.
- Se tienen que realizar 3 caminos.*
- Viste al niño, dibujando su ropa y píntala.
- El niño dibuja la ropa sobre la imagen del personaje y la pinta.*



Página 9 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS LIBRES

- Une con una línea a cada niño con la parte del cuerpo que le falta.
- El niño traza una línea recta que parte del punto verde y termina en el punto rojo, sin levantar el lápiz hasta terminar.*
- Pinta los dibujos.



CONTENIDO: TRAZOS RECTOS

Aprendizaje esperado

Producir diferentes trazos de distintos tamaños, extensión y dirección, intentando respetar las características convencionales básicas de la escritura.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Trazos rectos

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.

La educadora marca 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 pone un círculo verde y en el otro un círculo rojo.

Se les pide a los niños que caminen 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.

Sugerencia de actividad previa

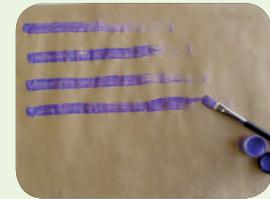
Juego grupal: Trazos rectos

Materiales:

- Témpera
- Pinceles
- Papel kraft para cada grupo.

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

El curso se divide en grupos de 4 niños. La educadora explica que cada grupo debe realizar trazos rectos utilizando el pincel con témpera. Deben estirar el trazo hasta que la pintura se desvanezca, repitiendo la acción hasta completar el papel kraft con líneas rectas de distinto tipo.



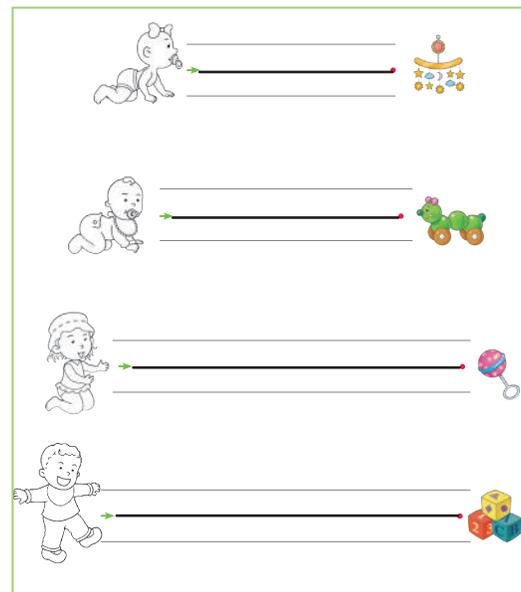
Soluciones

Página 11 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- 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.

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



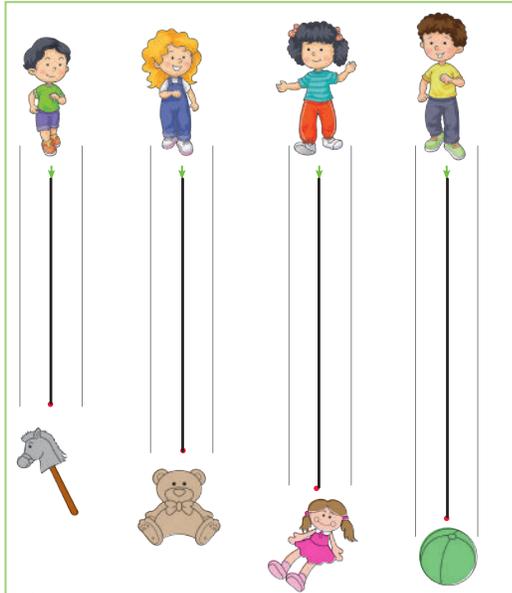
Página 12 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada niño para llegar a su juguete favorito.

El niño traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas. Realiza 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.

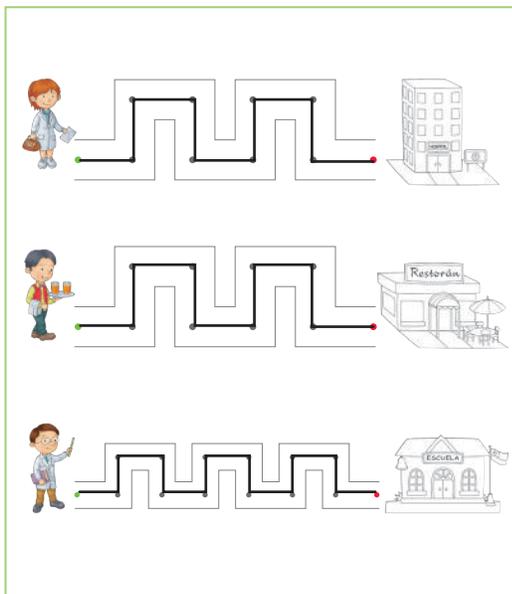


Página 13 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Ayuda a la doctora a llegar al hospital, al mesero al restaurante y al profesor a la escuela.

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



Página 14 (AE11)

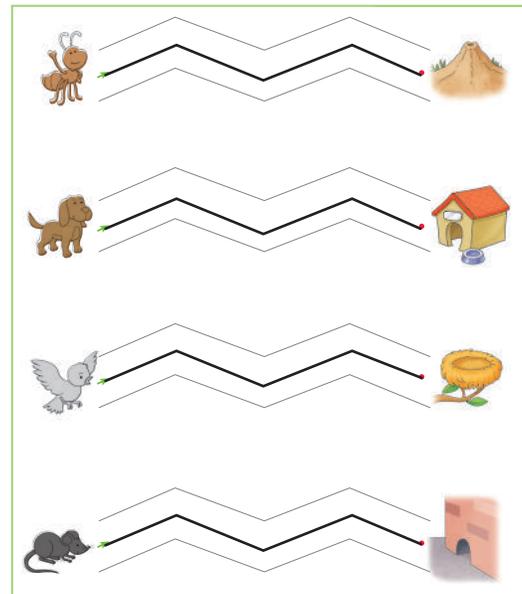
AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada animal para llegar hasta su hogar.

El niño traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas. Realiza trazos rectos oblicuos; comienza 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?

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



Página 15 (AE11)

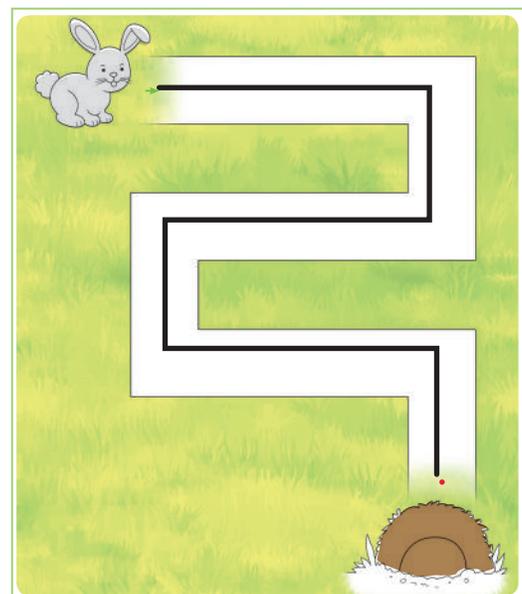
AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

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

- Traza el camino que debe realizar el conejo.

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

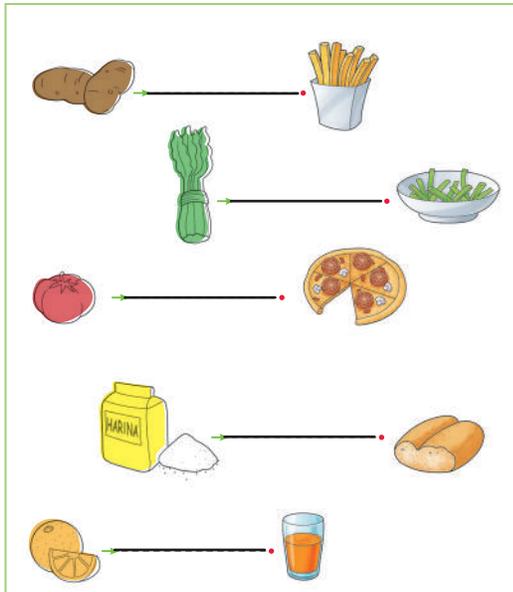
- Pinta al conejo y su madriguera.



Página 22 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

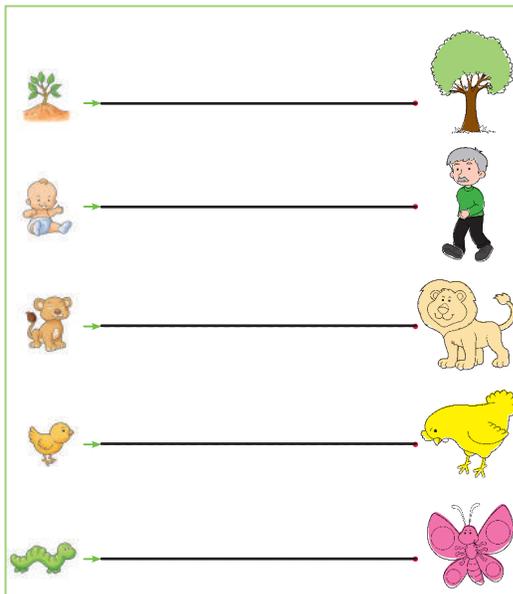
- ¿Qué se puede preparar con estos alimentos?
 - Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos rectos horizontales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta los alimentos.



Página 23 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

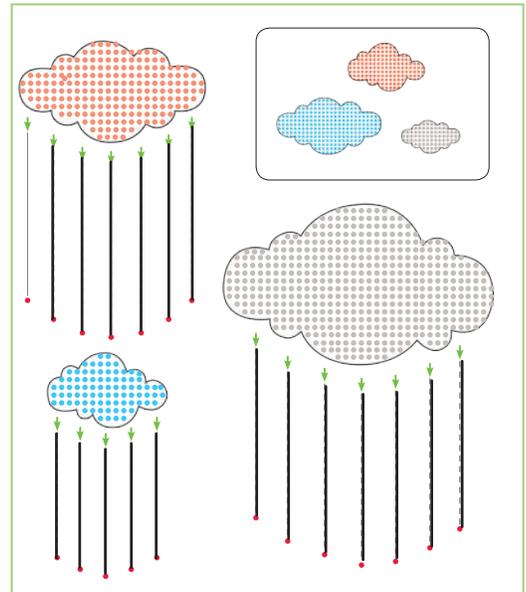
- Repasa con tu dedo índice la línea que une a cada ser vivo con su ejemplar adulto.
 - Traza las líneas punteadas.
- El niño realiza trazos rectos horizontales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta los seres vivos adultos.



Página 24 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

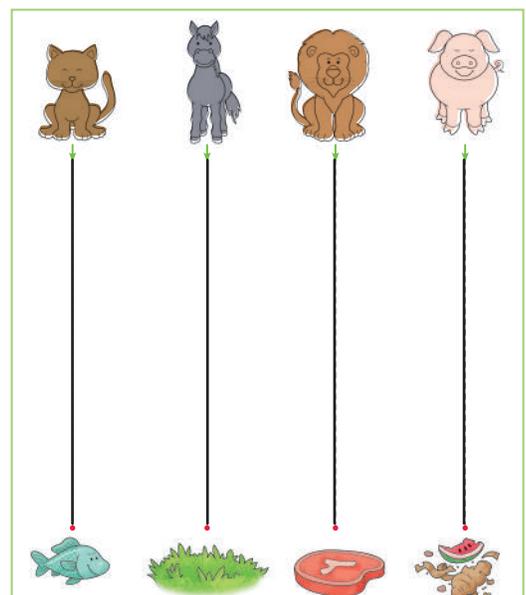
- Repasa con tu dedo índice la lluvia.
 - Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos rectos verticales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Puntea con lápices scripto el interior de las nubes según el modelo.



Página 25 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

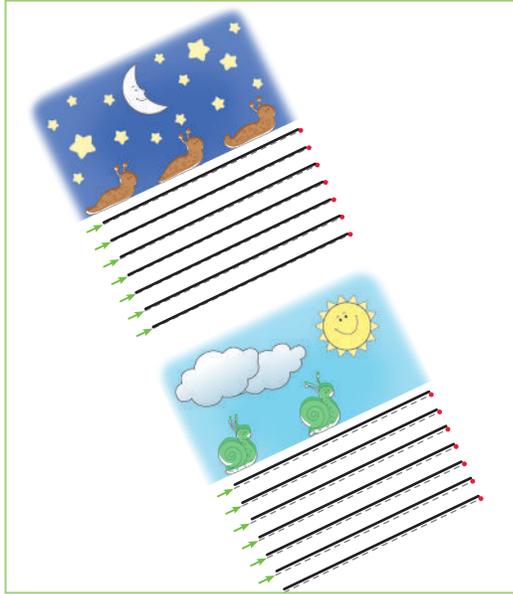
- ¿Qué comen estos animales?
- De acuerdo a lo que se muestra en la página: el gato come pescado, el caballo come pasto, el león come carne y el cerdo come papas y sandía.*
- Repasa con tu dedo índice el camino que debe recorrer cada animal para llegar a su alimento.
 - Traza las líneas punteadas y pinta los animales.
- El niño realiza trazos rectos verticales, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*



Página 26 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

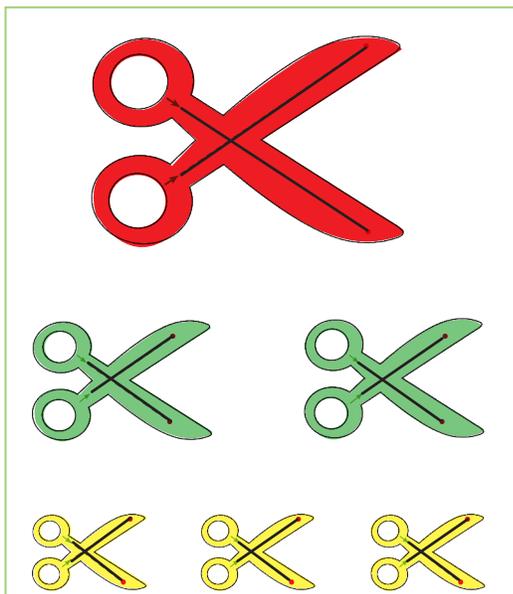
- Repasa con tu dedo índice el camino que deben recorrer las babosas en la noche y los caracoles en el día.
 - Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos rectos oblicuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta las babosas y los caracoles.



Página 27 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

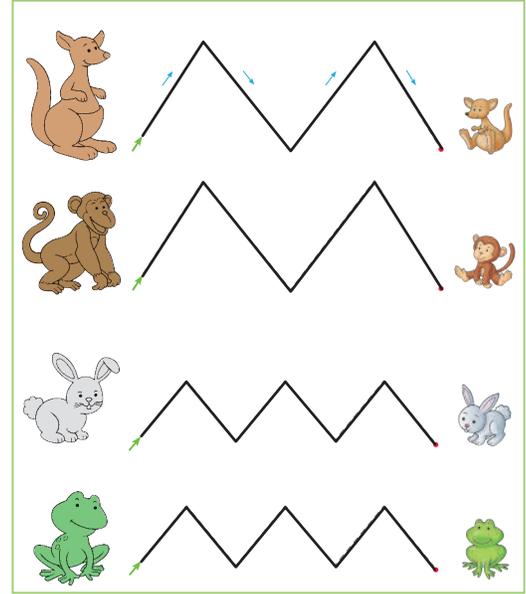
- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas de las tijeras.
 - Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos rectos oblicuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta la tijera grande de color rojo, las medianas de color verde y las chicas de color amarillo.



Página 28 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

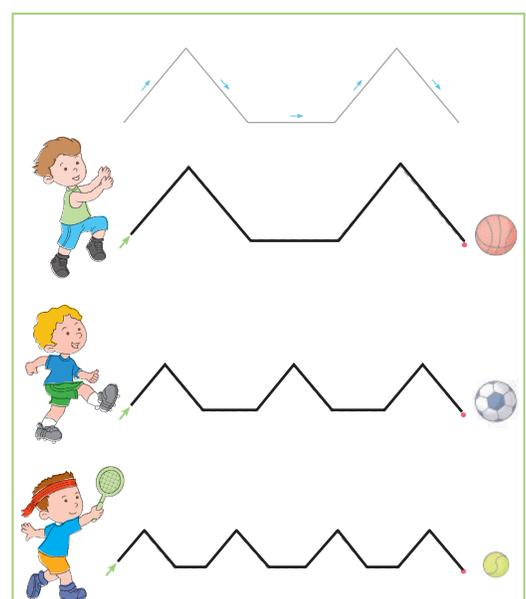
- Repasa con tu dedo índice el camino que debe hacer cada mamá para llegar hasta donde está su cría.
 - Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos rectos oblicuos continuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta a las madres de cada cría.



Página 29 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Repasa con tu dedo índice el trayecto del balón de cada deportista.
 - Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos rectos mixtos continuos, desde la flecha verde hasta el punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta a los deportistas



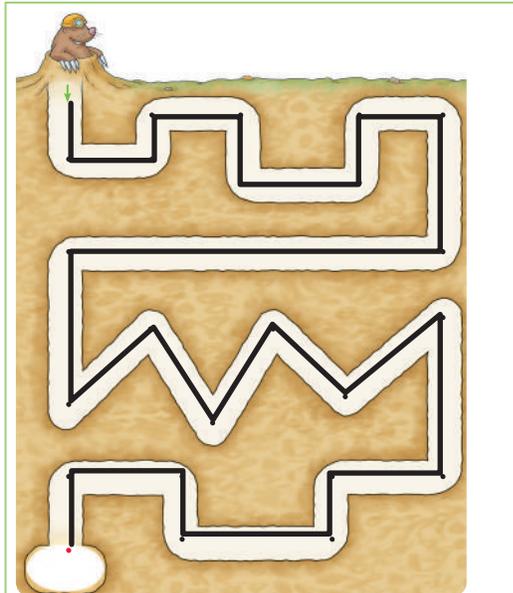
Página 30 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Ayuda al topo a llegar a su madriguera.
- Traza el camino siguiendo la dirección de la flecha.

El niño realiza trazos rectos continuos. Parte 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.
- El dibujo es libre y no es necesario que sea un elemento relacionado con el topo.



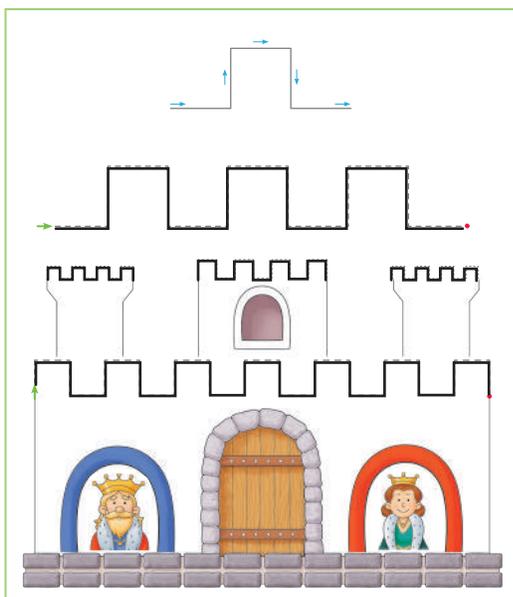
Página 42 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas del castillo.
- Traza las líneas punteadas.

El niño realiza trazos rectos horizontales y verticales continuos. Parte de la flecha verde al punto rojo a través de la línea segmentada sin levantar el lápiz.

- En la ventana azul dibuja al rey, y en la ventana roja a la reina del castillo.



Página 43 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿De qué material está hecha la puerta, la ventana, la muralla y el techo?

La puerta está hecha de madera.

La ventana, de vidrio.

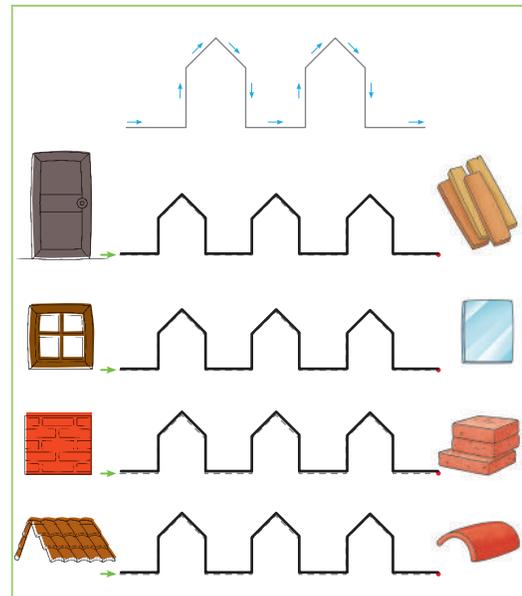
La muralla, de ladrillos.

El techo está hecho de tejas.

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

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

- Pinta los dibujos.



CONTENIDO: TRAZOS CURVOS

Aprendizaje esperado

Producir diferentes trazos de distintos tamaños, extensión y dirección, intentando respetar las características convencionales básicas de la escritura.

Sugerencia de actividad previa

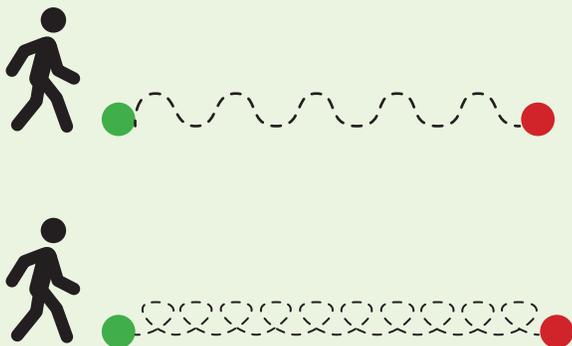
Juego grupal: Trazos curvos

Materiales:

- Tiza blanca o cinta adhesiva de papel.
- 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.

La educadora debe marcar 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 poner un círculo verde y en el otro un círculo rojo, que indiquen el inicio y el final. Se les pide 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.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Trazos rectos

Materiales:

- Platos plásticos o bandejas de plumavit grandes.
- 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.

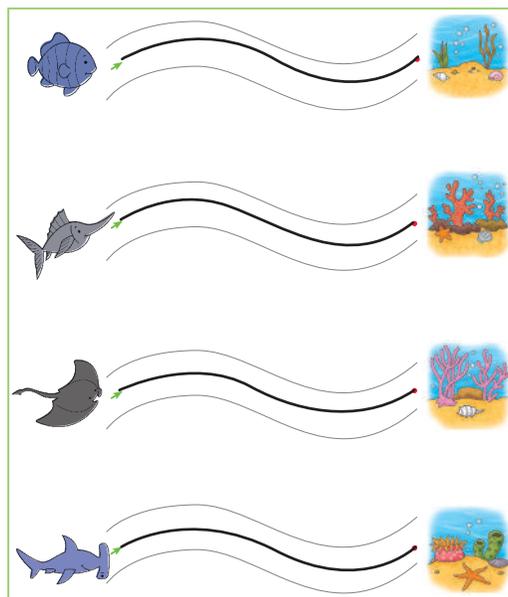
La educadora indica a los niños que usarán el plato con arena como pizarra y su dedo será el lápiz, con el cual deberán experimentar trazos curvos de todas las formas. Pueden ir borrando los trazos moviendo el plato para que se esparza la arena y así volver a comenzar.

Soluciones

Página 16 (AE11)

AAE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

- 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.
- El niño realiza trazos curvos horizontales, desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta los peces.



Página 17 (AE11)

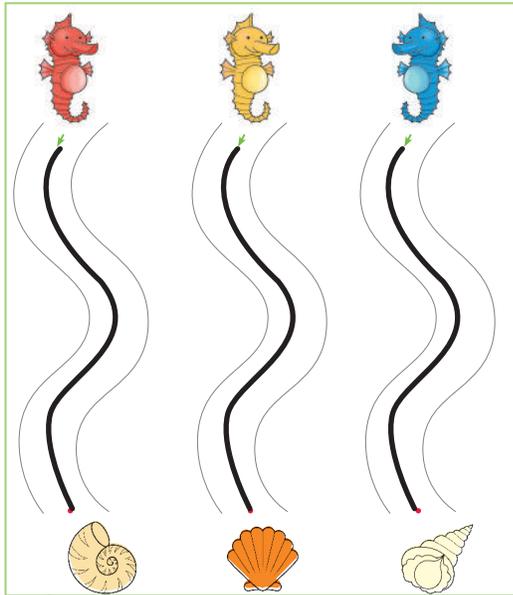
AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

• 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.

El niño realiza trazos curvos verticales, desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

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



Página 18 (AE11)

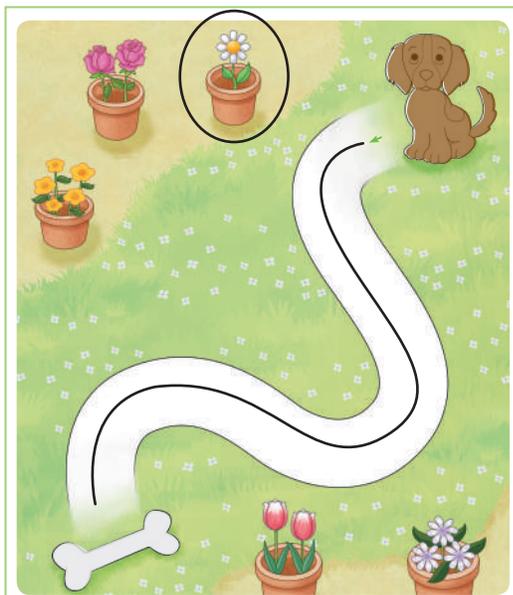
AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

• ¡Ayuda al perro a llegar hasta su hueso!

• Traza el camino que debe hacer el perro para llegar a su hueso.

El niño realiza 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.



Página 19 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

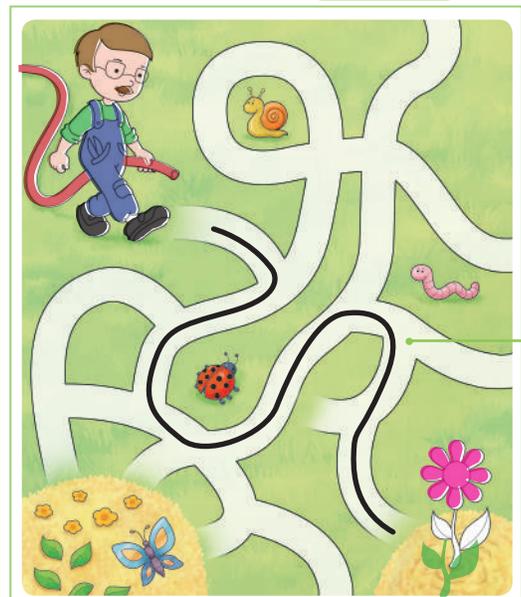
• ¡Ayuda al jardinero a llegar hasta la flor!

• Traza un recorrido para que el jardinero pueda llegar a la flor y regarla.

Hay varias opciones de trayecto para elegir.

• Pinta al jardinero y la flor.

Ejemplo de recorrido



Página 20 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

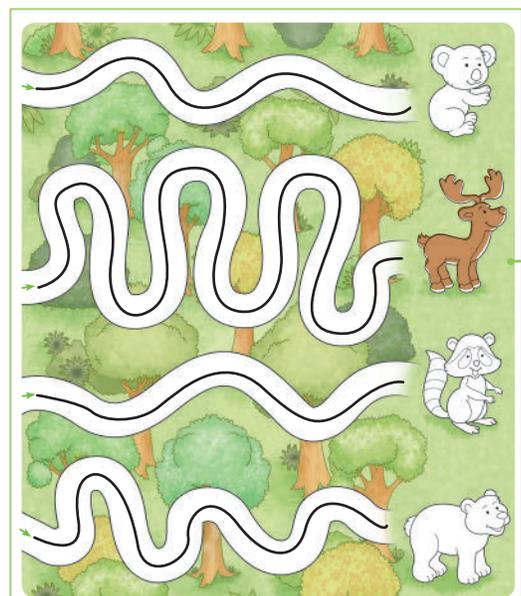
• Repasa con tu dedo índice el camino que recorrió cada animal del bosque.

• Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.

El niño realiza 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.

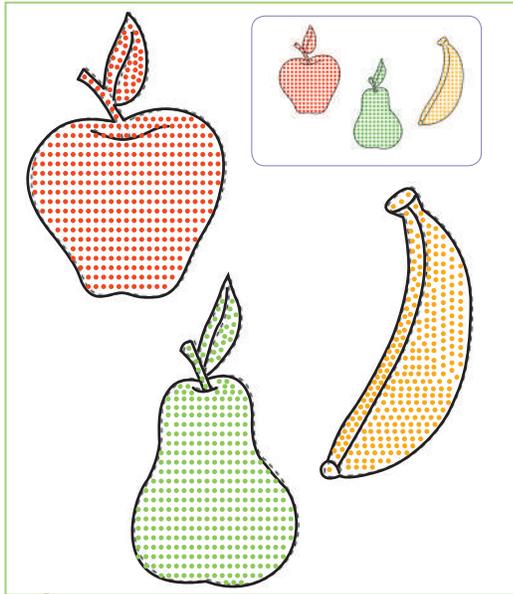


Ejemplo

Página 21 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

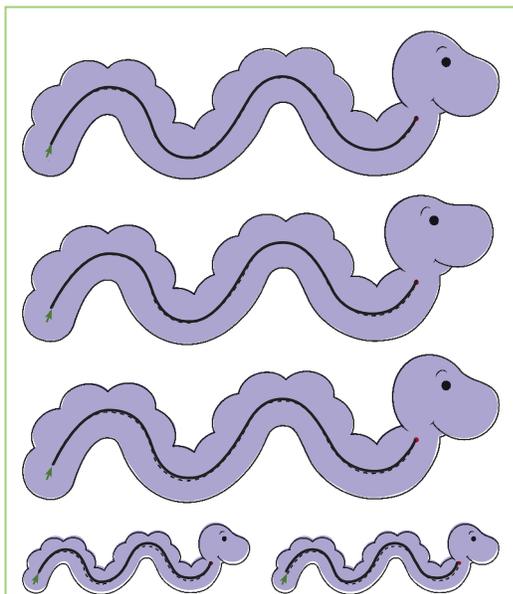
- Completa las frutas repasando con tu lápiz las líneas punteadas.
- El niño realiza trazos repasando con el lápiz sobre las líneas punteadas de manera continua y ligada, sin salirse de los márgenes.*
- Puntea con lápices scripto el interior de cada fruta. Fíjate en el modelo.
- No es necesario que use los mismos colores del modelo.*



Página 31 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

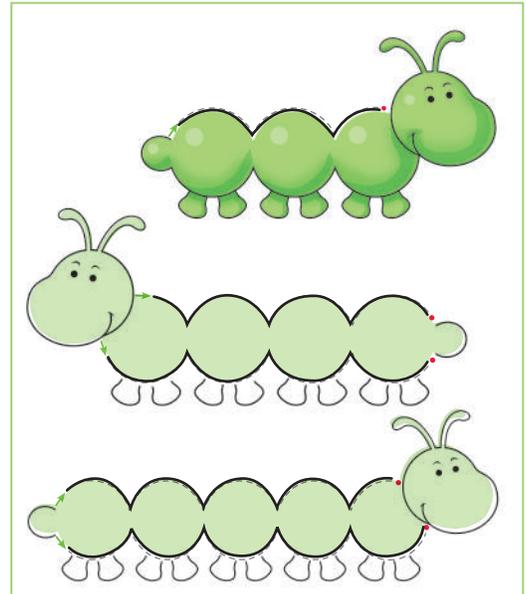
- Repasa con tu dedo índice el cuerpo de cada gusano.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos curvos horizontales siguiendo las líneas segmentadas. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz.*
- Pinta los gusanos.



Página 32 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

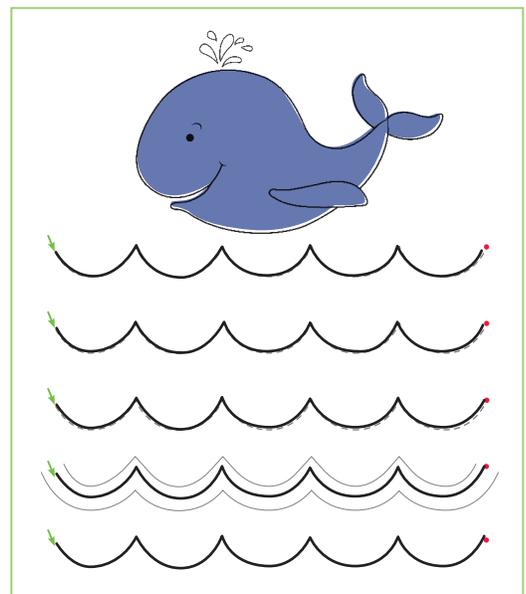
- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas del cuerpo de las cuncunas.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos semicirculares continuos siguiendo las líneas segmentadas. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz.*
- Pinta las cuncunas.



Página 33 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Repasa con tu dedo índice las olas del mar.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Continúa el trazo partiendo desde la flecha hasta llegar al punto rojo.
- El niño realiza trazos semicirculares continuos, siguiendo las líneas segmentadas. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz hasta finalizar.*



Página 34 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

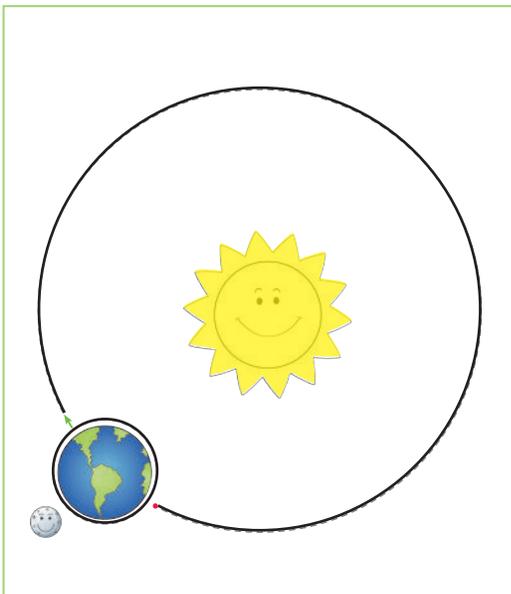
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace la Luna alrededor del planeta Tierra.
- Traza el trayecto de la Luna, siguiendo la dirección de la flecha. *El niño realiza el trazo circular, siguiendo las líneas segmentadas. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz, ni salirse de los márgenes dados.*
- Pinta el planeta Tierra. *En lo posible utilizando colores que representen mar y tierra.*



Página 35 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

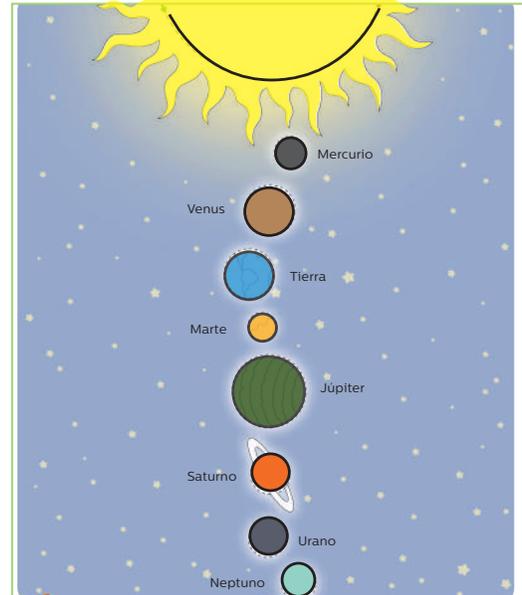
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace la Tierra alrededor del Sol.
- Traza la línea punteada siguiendo la dirección de la flecha. *El niño realiza el trazo circular, siguiendo las líneas segmentadas. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta el Sol.



Página 36 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

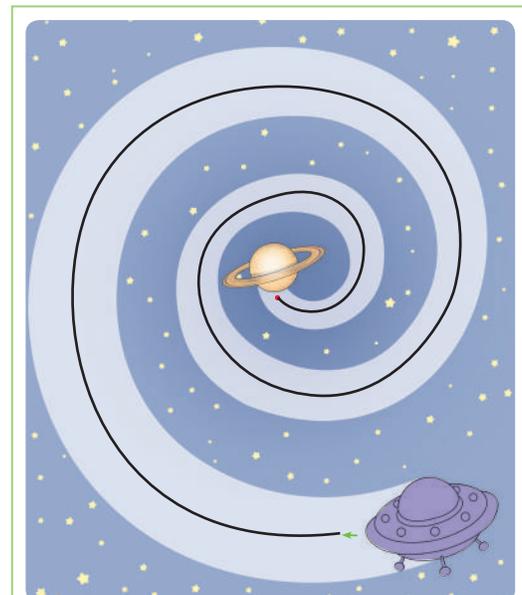
- Traza las líneas punteadas del Sol y los planetas. *El niño realiza trazos circulares y semicirculares, siguiendo las líneas segmentadas.*
- ¿Qué planeta está más cercano al Sol? ¿Qué planeta está más lejano al Sol? *El planeta más cercano al Sol es Mercurio y el más lejano al Sol es Neptuno.*
- Pinta el Sol y los planetas.



Página 37 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace el platillo volador hasta Saturno.
- Traza el trayecto siguiendo la dirección de la flecha. *El niño realiza trazos curvos en forma de espiral, desde fuera hacia dentro. Parte de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, tratando de no levantar el lápiz.*
- Pinta el platillo volador.



Página 38 (AE11)

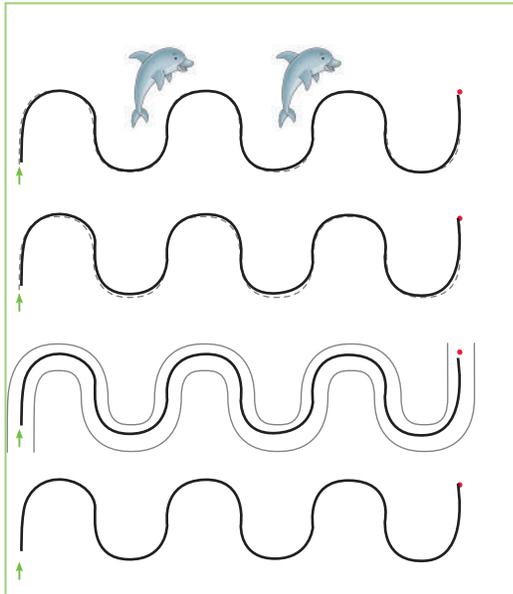
AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

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

El niño realiza trazos curvos. Parte de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, siguiendo la línea segmentada sin levantar el lápiz.

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

El niño realiza los trazos tratando de no levantar el lápiz hasta llegar al punto rojo.



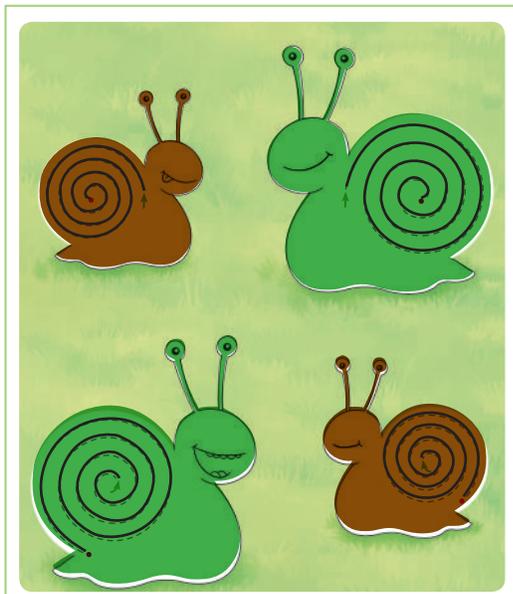
Página 39 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

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

El niño realiza 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. Puede utilizar los colores que desee, pero considerando que los caracoles grandes tienen un determinado color y los pequeños otro.



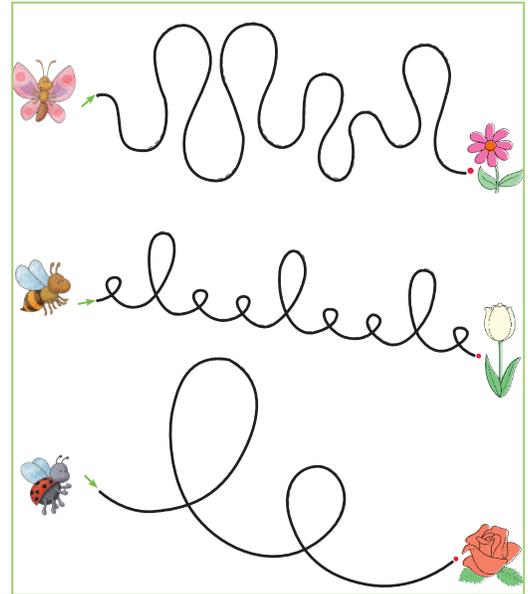
Página 40 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

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

El niño realiza trazos curvos. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, siguiendo la línea segmentada sin levantar el lápiz.

- Pinta las flores.



Página 41 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¿Qué productos nos dan los animales?

La oveja nos da lana.

La vaca, leche.

La abeja, miel.

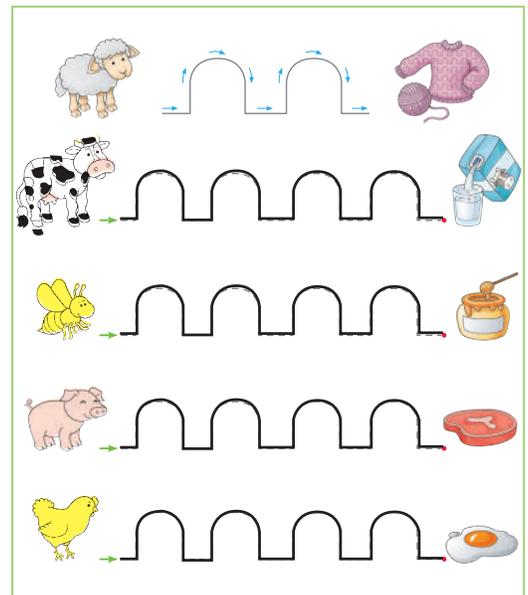
El cerdo, carne.

La gallina nos da huevos.

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

- Traza las líneas punteadas y pinta los animales.

El niño realiza trazos mixtos siguiendo las líneas segmentadas. Parte de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.



Página 44 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

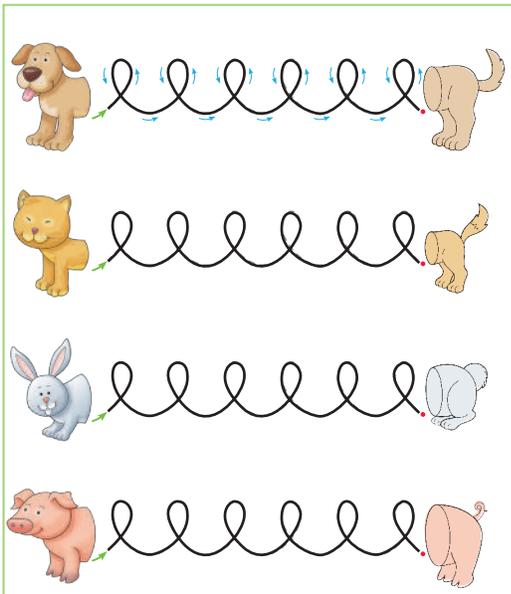
- Completa el cable desde el auricular hasta el teléfono.
- El niño realiza trazos curvos siguiendo el ejemplo sin levantar el lápiz. Parte de la flecha verde hasta llegar al teléfono.*
- Pinta los dibujos.



Página 45 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

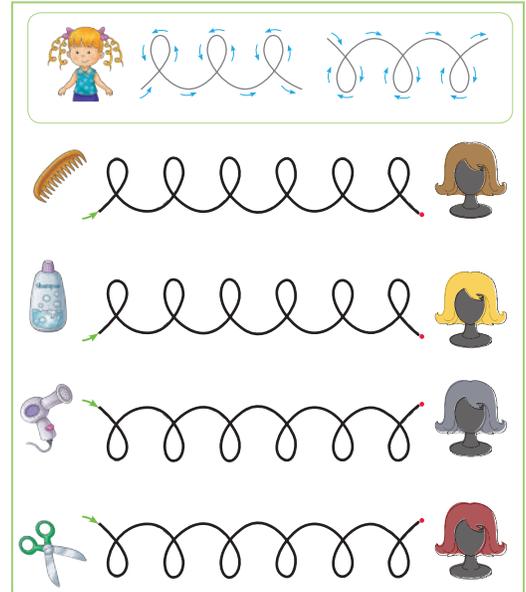
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos curvos siguiendo el ejemplo. Partiendo de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta las patas traseras y la cola de cada animalito.



Página 46 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

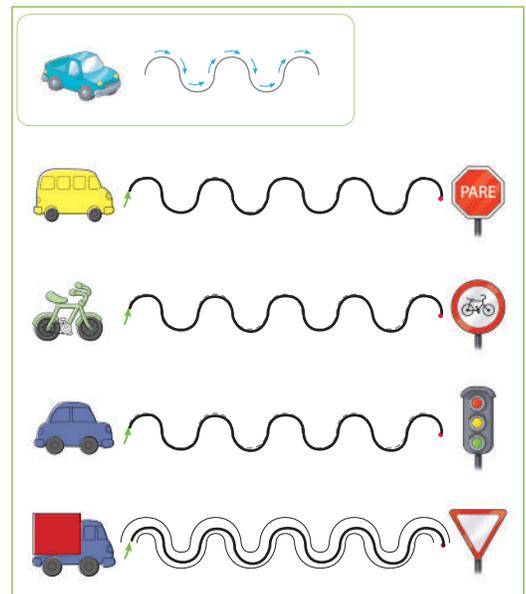
- Nombra y explica para qué sirve cada uno de estos objetos.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- El niño realiza trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parte desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta de diferentes colores las pelucas.



Página 47 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¡Ayuda a cada medio de transporte terrestre a llegar a la señal de tránsito!
- Traza los caminos siguiendo la línea punteada.
- El niño realiza trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parte de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.*
- Pinta los medios de transporte.



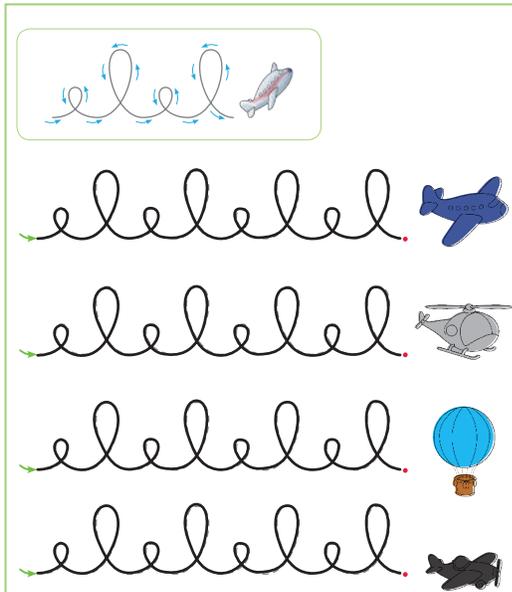
Página 48 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Traza la huella que deja cada medio de transporte aéreo al pasar por el cielo.

El niño realiza trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parte de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los medios de transporte.



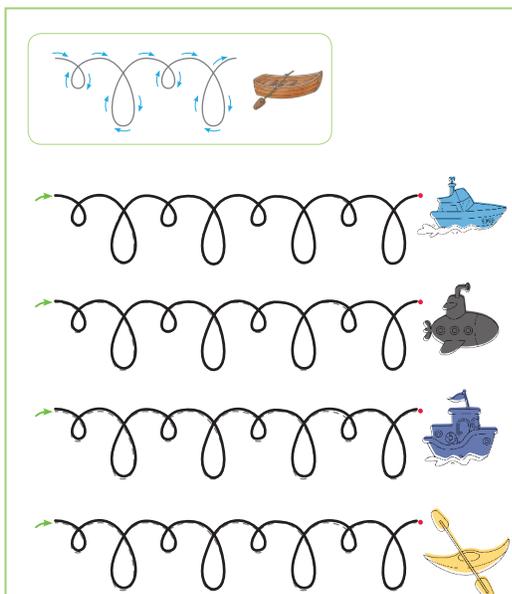
Página 49 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS CURVOS

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

El niño realiza trazos curvos siguiendo el ejemplo. Parte de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

- Pinta los medios de transporte.



Página 50 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS MIXTOS

- Completa el paisaje trazando las líneas punteadas.

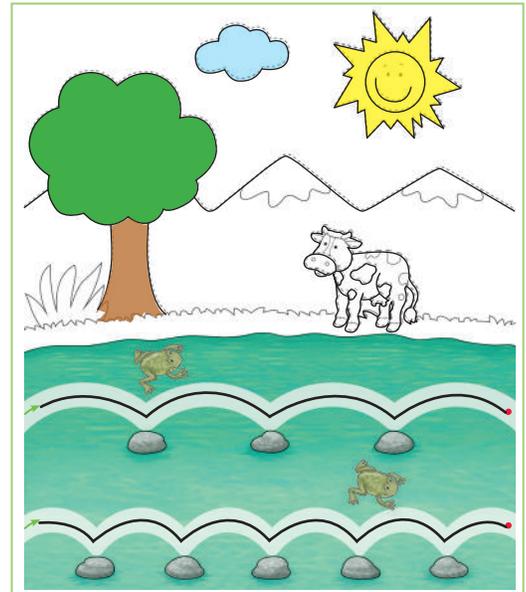
El niño realiza trazos mixtos sobre las líneas segmentadas, para completar el paisaje.

- Ayuda a las ranitas a llegar a la orilla de la laguna. ¿Qué ranita debe dar los saltos más largos?

Realiza trazos curvos partiendo de la flecha verde hasta llegar al punto rojo, sin levantar el lápiz.

La primera ranita debe dar los saltos más largos.

- Pinta el dibujo.



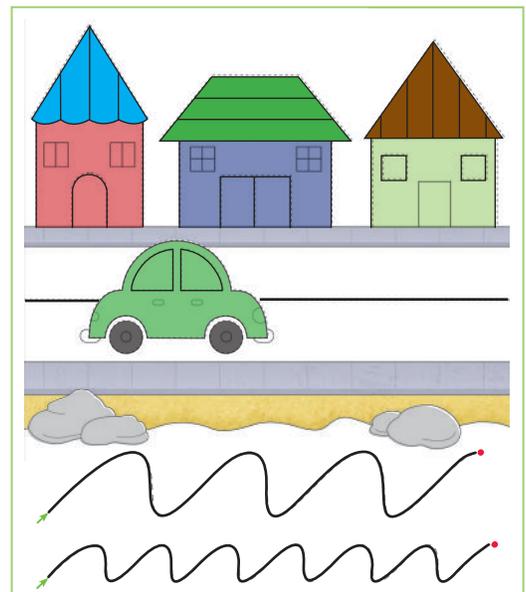
Página 51 (AE11)

AEE: REALIZAR TRAZOS MIXTOS

- Completa el paisaje trazando las líneas punteadas.

El niño realiza trazos mixtos sobre las líneas segmentadas para completar el paisaje.

- Pinta el dibujo.



CONTENIDO: ESCRITURA DE VOCALES

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos signos, marcas, dibujos, letras y palabras.

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

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Vocales imprentas y manuscritas

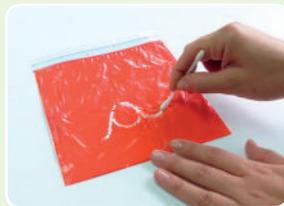
Materiales:

- Una bolsa con cierre hermético.
- Un cotonito de algodón para cada niño.
- Témpera de cualquier color.

Lugar: Sala de clases.

En cada bolsa se aplica témpera y se cierra sin que quede aire dentro, para formar una especie de superficie moldeable al pasar el dedo por ella. La educadora entrega a cada niño una bolsita con témpera (bien cerrada) y los invita a intentar hacer trazos y dibujos con sus dedos, para que exploren el material. Los niños "dibujan" la vocal que ella indique, 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.



Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Vocales manuscritas

Materiales:

Un trozo de lana de 20 cm para cada niño, de cualquier color.

Lugar: Sala de clases.

La educadora les muestra a los niños los trozos de lana y les comenta que no son lanas comunes y corrientes, sino que son ¡mágicas! y que sirven para formar la letra que uno quiera. Luego, le entrega a cada niño un trozo de lana y los invita a formar con ellas las vocales en manuscrita que ella irá escribiendo en la pizarra.

La idea es que cada niño forme sin ayuda con su lana las vocales.

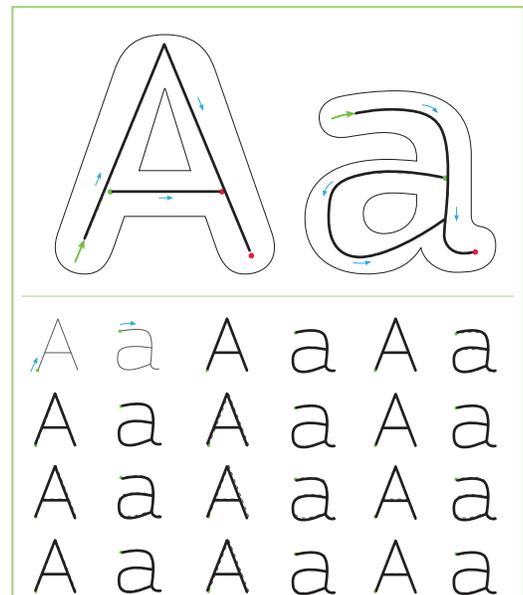
Soluciones

Página 84 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL A, a

- Repasa con tu dedo índice las vocales partiendo de la flecha verde.
- Traza las líneas punteadas de las vocales partiendo del punto verde.

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

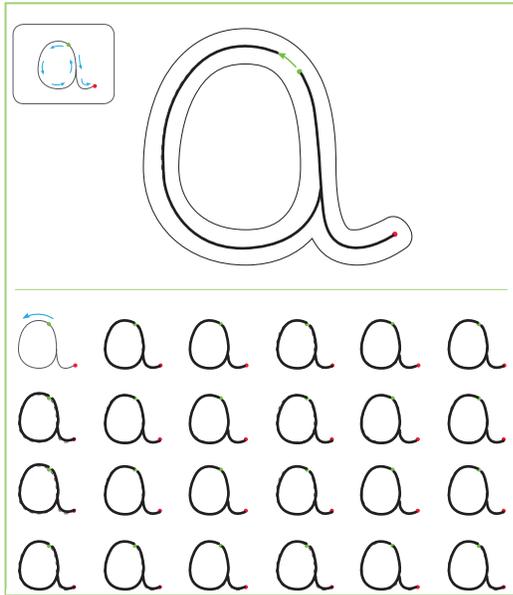


Página 85 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL **Q**

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

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

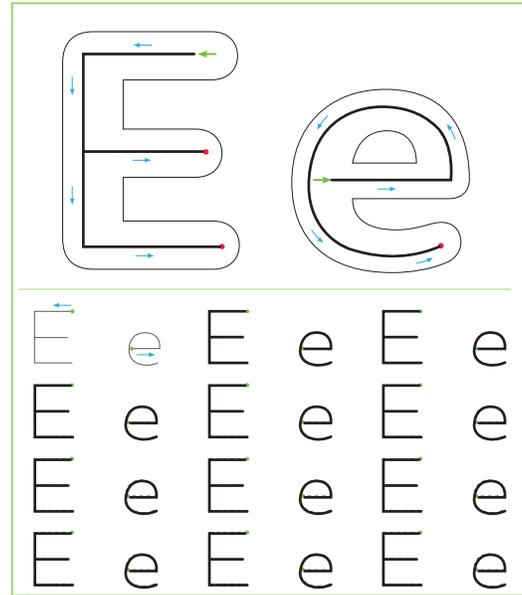


Página 94 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL **E, e**

- Repasa con tu dedo índice las vocales partiendo de la flecha verde.
- Traza las líneas punteadas de las vocales partiendo del punto verde.

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

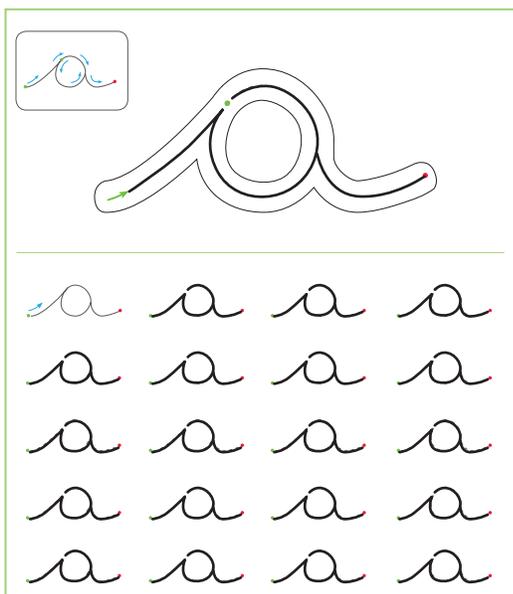


Página 86 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL **z**

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

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

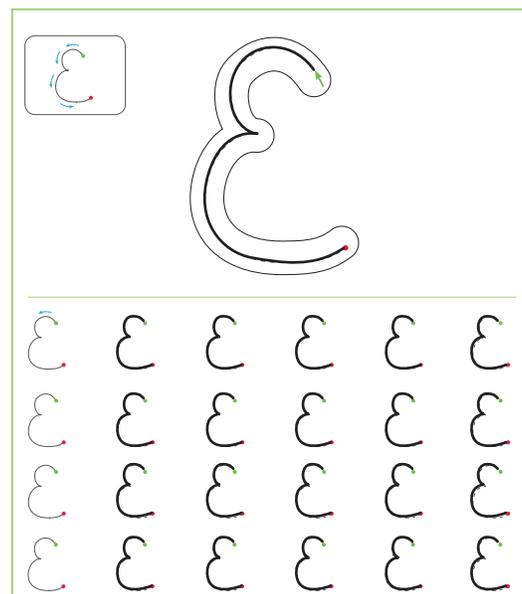


Página 95 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL **É**

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

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

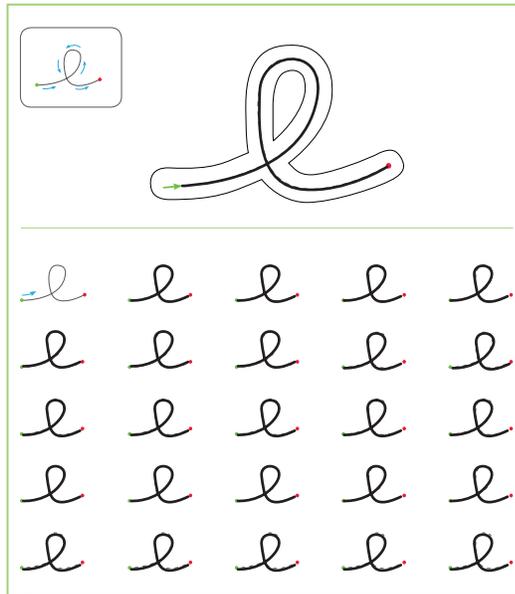


Página 96 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL e

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

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

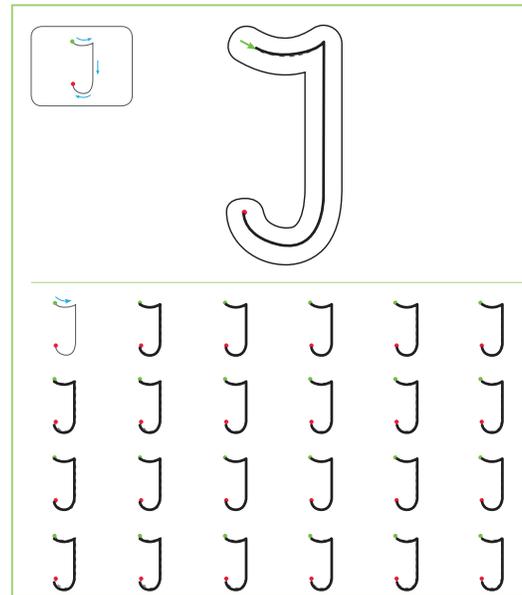


Página 107 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL j

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

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

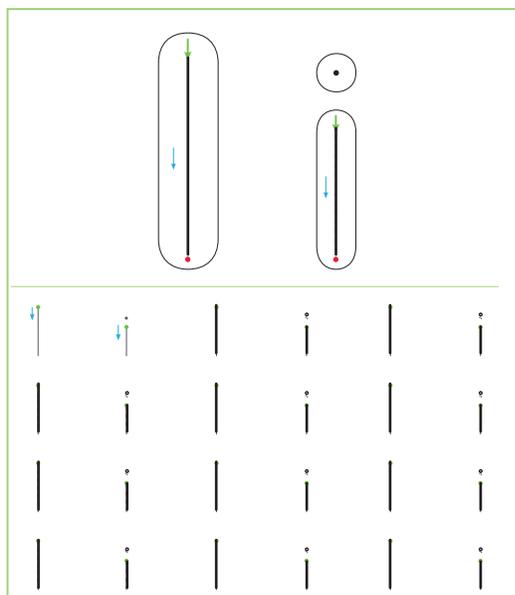


Página 106 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL i, i

- Repasa con tu dedo índice las vocales partiendo de la flecha verde.
- Traza las líneas punteadas de las vocales partiendo del punto verde.

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

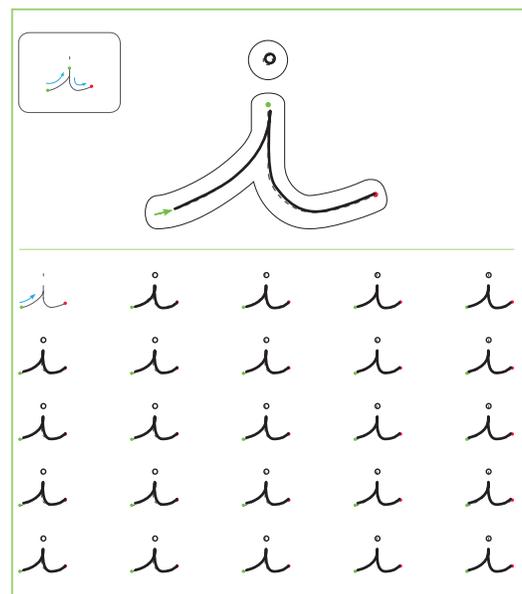


Página 108 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL i

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

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

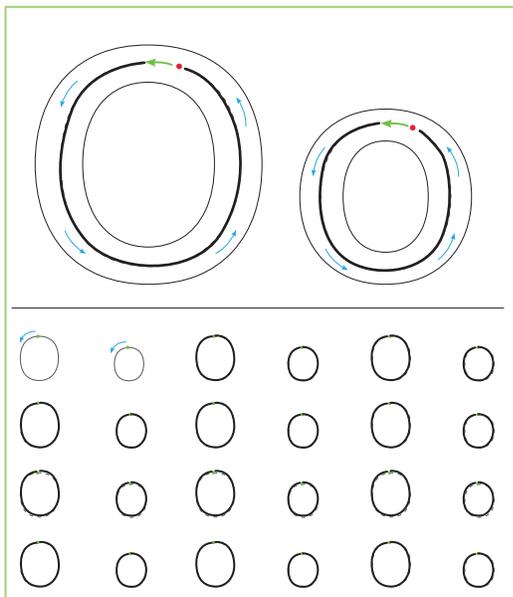


Página 116 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL O, o

- Repasa con tu dedo índice las vocales partiendo de la flecha verde.
- Traza las líneas punteadas de las vocales partiendo del punto verde.

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

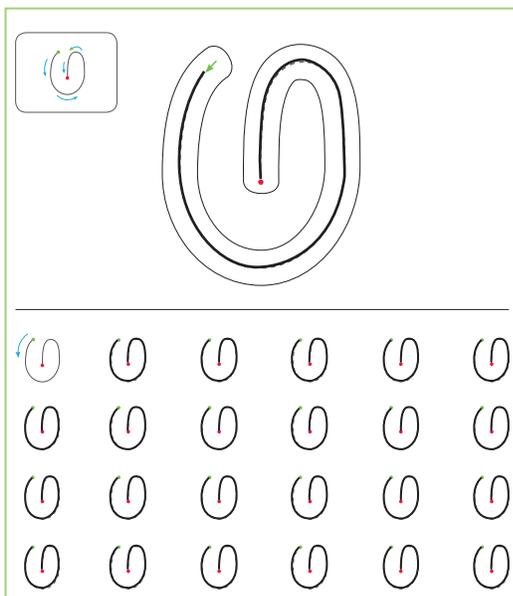


Página 117 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL Ø

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

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

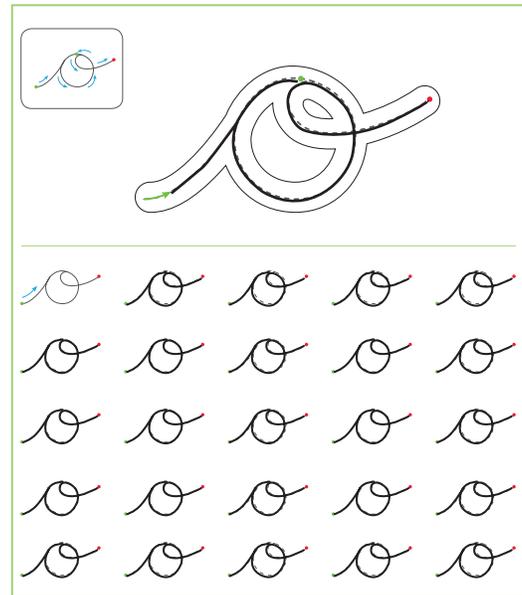


Página 118 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL Ø

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

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

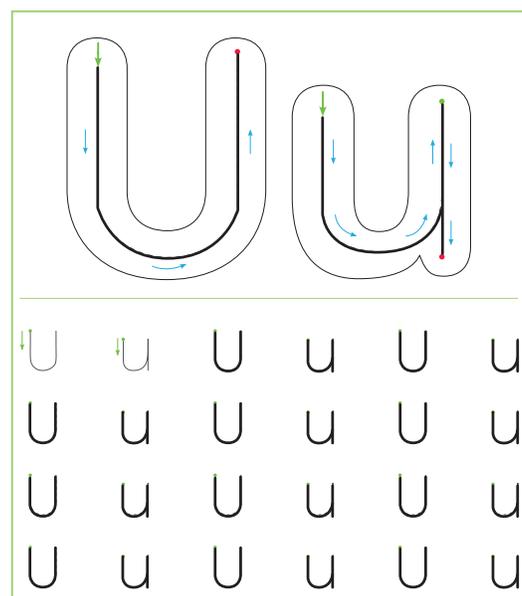


Página 129 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL U, u

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

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



Página 130 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL **u**

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

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

Página 131 (AE12)

AEE: ESCRIBIR VOCAL **u**

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

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

Página 133 (AE12)

AEE: RECONOCER Y ESCRIBIR VOCALES

1. Encierra en cada fila la letra que es igual al modelo.
2. Escribe las vocales según el modelo.
3. Escribe la vocal inicial de cada dibujo.

1

a	e	б	а	e	б	g
e	ə	e	ε	υ	ə	a

2

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

3

	i		o		a
	e		u		

Página 134 (AE12)

AEE: COMPLETAR PALABRAS

- Completa las palabras con las vocales que faltan.
- El niño puede escribir las vocales con letra imprenta o manuscrita. Las dos opciones se consideran correctas.
- Pinta los dibujos.

s <u>o</u> l	tr <u>e</u> n	be <u>b</u> é
da <u>d</u> o	pe <u>r</u> ro	ta <u>x</u> i
fo <u>c</u> a	me <u>s</u> a	si <u>l</u> la

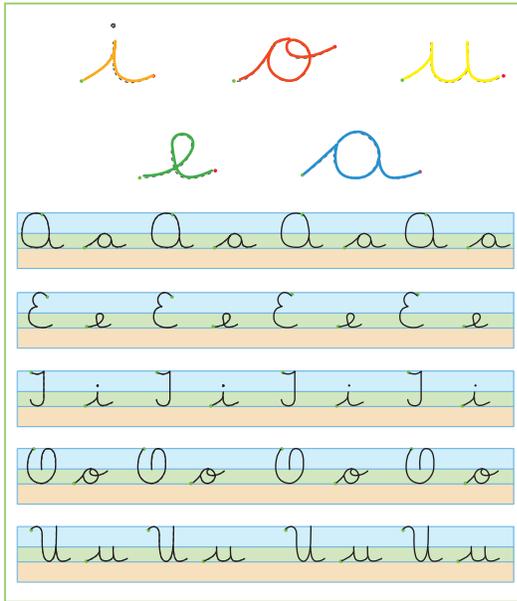
AEE: ESCRIBIR VOCALES

- Traza las vocales con el color indicado: **a** azul, **e** verde, **u** amarillo, **o** rojo, **i** naranja.

La actividad es un dictado de vocales, donde el niño debe reconocerlas y trazarlas del color indicado.

- Escribe las vocales siguiendo el modelo.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada y se orienta en los espacios de escritura. Parte del punto verde.



AEE: LEER Y ESCRIBIR GRUPOS VOCÁLICOS

1. Lee y une donde dice lo mismo.
2. Repasa las secuencias vocálicas siguiendo las líneas punteadas.
3. Escribe los grupos vocálicos con letra ligada.

①

au	eu	Eu	Ae
oi	ie	Ae	Ue
eu	au	Ia	Eu
ie	oi	Ue	Ia

②

Ae ea ia ei oa ui
 Ua oe oi ou io ue

③

ae	ae	ae	ae	ae
eo	eo	eo	eo	eo
iu	iu	iu	iu	iu

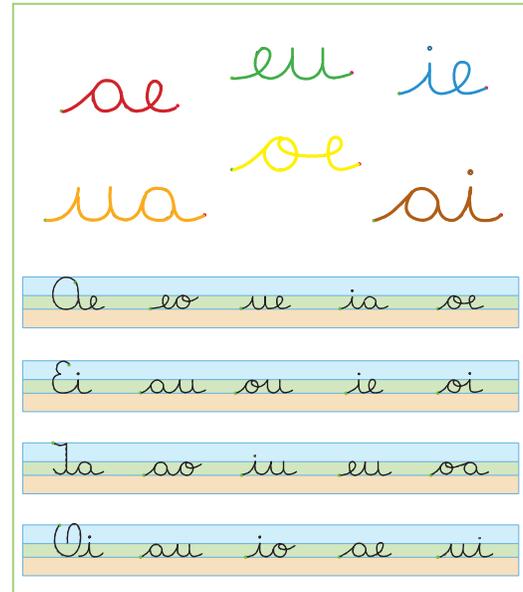
AEE: ESCRIBIR GRUPOS VOCÁLICOS

- Traza las secuencias vocálicas con el color indicado: **ae** rojo, **eu** verde, **ie** azul, **ua** naranja, **oe** amarillo, **ai** café.

La actividad es un dictado de secuencias vocálicas, donde el niño debe reconocerlas y trazarlas del color indicado.

- Escribe las secuencias vocálicas siguiendo las líneas punteadas.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada y se orienta en los espacios de escritura. Parte del punto verde.



CONTENIDO: PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos signos, marcas, dibujos, letras y palabras.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Producción de textos

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.

La educadora invita a los niños a crear su propio distintivo, para que los demás compañeros los conozcan más. En los distintivos deben poner información tal como: nombre, edad, color favorito, dibujar un autorretrato, etc. Dependiendo de las características de cada grupo curso, pueden los niños escribir los datos, copiarlos o dibujarlos. Luego, con ayuda de la educadora, colocan la lana en el distintivo y lo usan durante todo el día para que todos puedan ver su información y ellos también la de los demás.

Soluciones

Página 87 (AE12)

AAE: REPRESENTAR GRÁFICAMENTE MENSAJES SIMPLES

- **Completa la ficha con tus datos.**

El propósito de esta actividad es que el niño juegue a escribir, por lo tanto es considerado correcto si escribe sus datos con errores (ej. letras omitidas, agregadas o con orientación incorrecta), con mayor razón, si lo hace sin un modelo a seguir.

En lo posible debe seguir la direccionalidad de izquierda a derecha y dejar espacios entre una palabra y otra.

Si el niño se ve complicado y no logra reproducir sus propias letras o signos escritos, el docente o adulto a cargo puede transcribir lo que el niño diga, para que luego el niño copie el modelo.

- **En el recuadro haz un dibujo de ti mismo.**

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

Mi nombre es: _____

Mi apellido es: _____

Tengo _____ años

Mi comida favorita es: _____

Mi cuento favorito es: _____



**AEE: ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES
GRAFEMAS**

- Escribe tu nombre en cada línea.

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

- Escribe sobre la línea las vocales que la educadora dictará.

El niño puede escribir las vocales dictadas con letra imprenta o manuscrita, lo que dependerá del criterio utilizado por el docente.

The form consists of a large rectangular box with a light green border. Inside this box, there are four horizontal blue lines for writing. Below these lines is a smaller rounded rectangular box with a light blue border. Inside this smaller box, there are five horizontal lines, each preceded by a different colored icon: a brown square, a blue triangle, a red circle, a yellow smiley face, and a pink star.

COMUNICACIÓN ORAL

CONTENIDO: DESARROLLO SEMÁNTICO

Aprendizaje esperado

Expresarse oralmente en distintos contextos, sobre temas de su interés, empleando un vocabulario adecuado e incorporando algunas palabras nuevas.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Semántica

Materiales:

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

Lugar: Sala de clases.

Los niños se sientan en círculo. La educadora dispone los elementos en el interior y luego pregunta: *¿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, la educadora puede guiar con preguntas directas sobre cada uno, tales como: *¿Qué es eso?, ¿para qué sirve?, ¿con qué otro elemento lo usamos?*

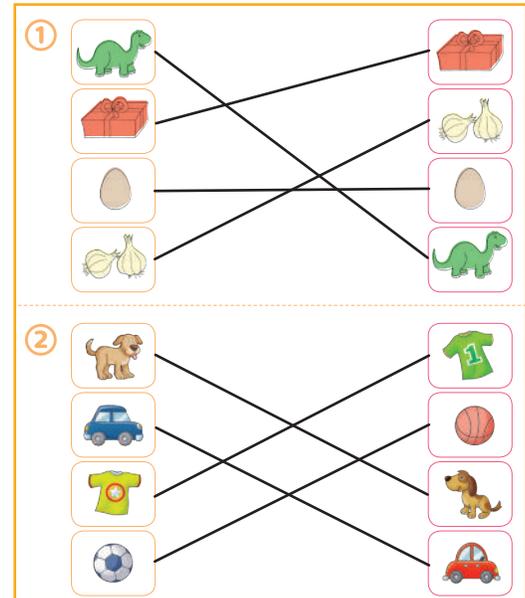
Soluciones

Página 52 (AE02)

AEE: DESARROLLAR CONCIENCIA SEMÁNTICA

- Une con una línea los elementos iguales y píntalos del mismo color.
- Une con una línea los objetos que pertenecen a la misma familia.

Es importante que el niño vaya nombrando los elementos y describiéndolos.

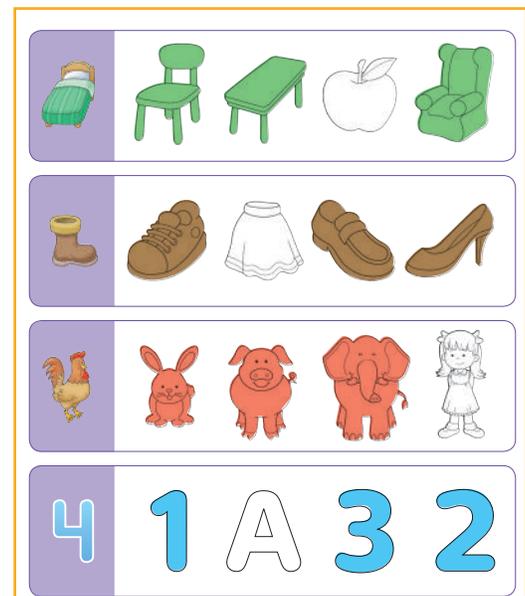


Página 53 (AE02)

AEE: DESARROLLAR CONCIENCIA SEMÁNTICA

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

Es importante que el niño vaya nombrando los elementos y describiéndolos.



Página 54 (AE02)

AEE: DESARROLLAR CONCIENCIA SEMÁNTICA

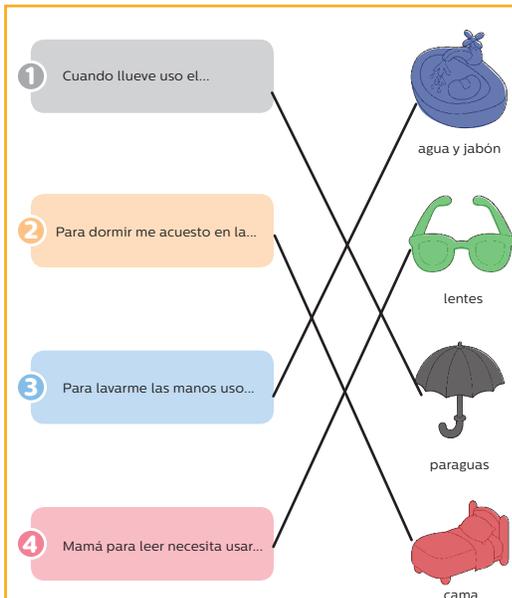
- Une con una línea los objetos que se relacionan por el uso.
- Durante la actividad se pueden realizar preguntas orientadoras que ayuden al niño a relacionar los objetos, las cuales pueden estar dirigidas al uso de cada uno. Se recomienda que el niño verbalice la actividad, describiendo los objetos y sus relaciones.*



Página 56 (AE01)

AEE: DESARROLLAR CONCIENCIA SEMÁNTICA

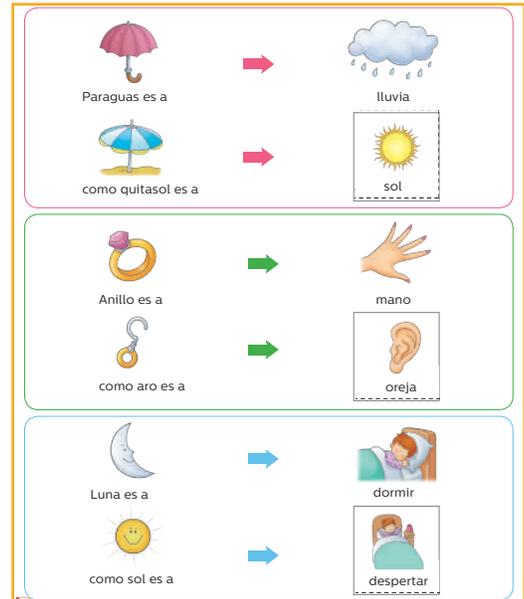
- Completa las frases con el dibujo que corresponda.
- El niño debe escuchar cada frase y completarla con la palabra que corresponda.*
- Une con una línea la frase con el dibujo.
 - Pinta los dibujos.



Página 58 (AE02)

AEE: ESTABLECER RELACIONES ENTRE PALABRAS

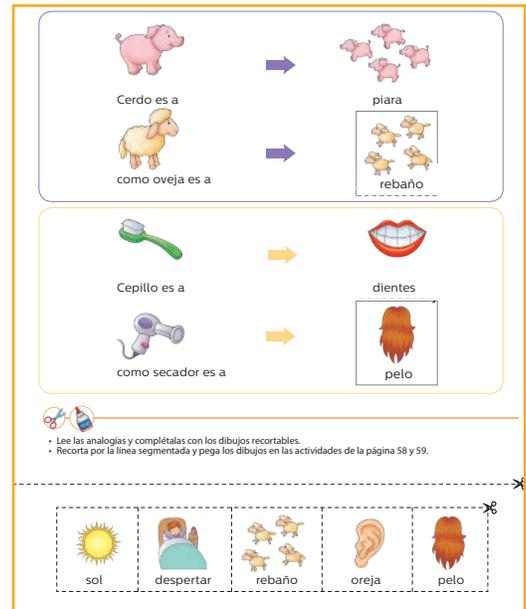
- Lee las analogías y complétalas con los dibujos recortables de la página 59.



Página 59 (AE02)

AEE: ESTABLECER RELACIONES ENTRE PALABRAS

- Lee las analogías y complétalas con los dibujos recortables.
- Las analogías permiten al niño establecer relaciones de semejanzas y afinidades existentes entre pares de palabras mediante la habilidad de comparar.*
- Recorta por la línea segmentada y pega los dibujos en las actividades de la página 58 y 59.



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

Aprendizaje esperado

Emplear en distintas situaciones comunicativas, estructuras oracionales elementales y conjugaciones verbales simples adecuadas con los tiempos y personas.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Descripción de objetos

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.

Los niños se sientan en círculo. La educadora dispone en el interior los objetos recolectados. Le pide a cada niño que pase al centro y manipule un objeto y diga cómo es, qué características tiene, qué le gusta del objeto, qué 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.

Soluciones

Página 55 (AE01)

AEE: DESCRIBIR IMÁGENES

• Comenta en qué se parecen y en qué se diferencian las siguientes parejas.

Pueden surgir diversas respuestas.

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.

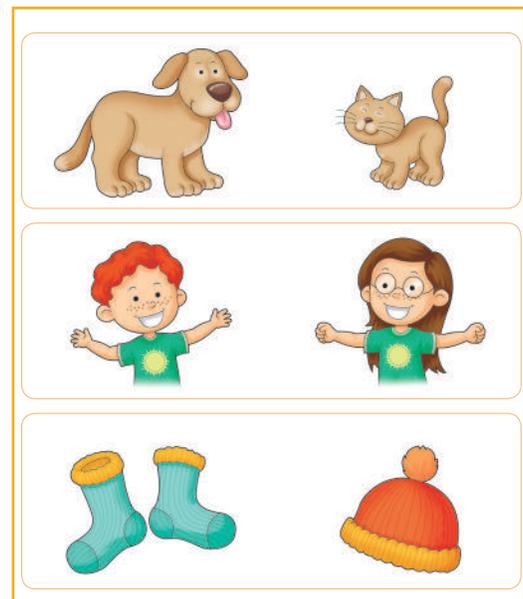
Algunas diferencias entre el perro y el gato: el gato tiene bigotes, la forma de los ojos, la forma de las orejas, la cola del perro está hacia abajo y la del gato hacia arriba, el tamaño, etc.

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.

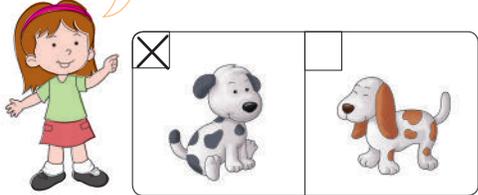
Algunas diferencias: el color, la forma, la cantidad, el pompón, etc.



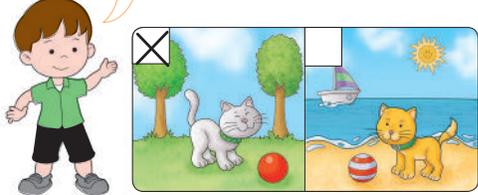
AEE: DESCRIBIR Y COMPRENDER IMÁGENES

- Observa las imágenes y comenta lo que ves en cada una.
- Escucha lo que dice la niña y el niño, y marca con una X la imagen que describe cada uno.
- Pinta a los niños.

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.



**CONTENIDO: ESCUCHAR, COMPRENDER Y CREAR
TEXTOS ORALES**

En esta área los aprendizajes esperados 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

Juego individual

Materiales: Canción "La carga del trencito" de Mazapán.

Lugar: Sala de clases.

Los niños se ubican en círculo para escuchar en silencio la canción. Prestan atención a la letra para comprender lo que dice. Se repite 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, los niños inventan 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. Luego la cantan. Por ejemplo: "Pasa el trencito llevando almejas, va echando humito por las cejas".

Soluciones

Aprendizaje esperado

Comprender mensajes orales simples en distintas situaciones que involucran: informaciones de su interés, instrucciones explícitas y preguntas relativas a: tiempo, lugar y explicaciones sencillas.

Página 61 (AE04)

AEE: ESCUCHAR Y COMPRENDER DESCRIPCIONES ORALES

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

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.	

Aprendizaje esperado

Reconocer las posibilidades expresivas de textos orales breves y sencillos, mediante la reproducción y recreación de algunos relatos, anécdotas, mitos y leyendas, cuentos, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas, otros.

Página 62 (AE03)

AEE: EXPRESAR Y COMPRENDER TEXTOS ORALES

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

Con un gran sol y hermosos rayos, esta es la mejor época del año.	
El viento mágico llegó y las hojas se llevó, amarillas y café, 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.	

Aprendizaje esperado

Disfrutar de una variedad de textos orales literarios breves y sencillos mediante la escucha atenta y receptiva de relatos, anécdotas, mitos y leyendas, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas y otros, manifestando sus impresiones y preferencias.

Página 93 (AE05)

AEE: ESCUCHAR Y DISFRUTAR TEXTOS ORALES BREVES

- Escucha las adivinanzas y marca con una X la respuesta que tú creas correcta.
- Inventa una adivinanza y compártela con tus amigos.

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

Es un animal pequeño, que si le tocas el pelo, te dolerán los dedos.	<input checked="" type="checkbox"/> Erizo	<input type="checkbox"/> Caballo	<input type="checkbox"/> Ballena
			
Tiene famosa memoria, gran tamaño y dura piel, y la nariz más grandota que en el mundo pueda haber.	<input type="checkbox"/> Jirafa	<input type="checkbox"/> Oveja	<input checked="" type="checkbox"/> Elefante
			
Quien me mira se refleja, así nadie tendrá una queja.	<input type="checkbox"/> Foto	<input checked="" type="checkbox"/> Espejo	<input type="checkbox"/> Espada
			
Aunque yo nunca me mueva, por mí suben, por mí bajan. Soy de diversas materias, y mi utilidad la halagan.	<input type="checkbox"/> Estufa	<input type="checkbox"/> Estrella	<input checked="" type="checkbox"/> Escalera
			

Aprendizaje esperado

Reconocer las posibilidades expresivas de textos orales breves y sencillos, mediante la reproducción y recreación de algunos relatos, anécdotas, mitos y leyendas, cuentos, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas, otros.

Página 99 (AE03)

AAE: COMPLETAR UNA HISTORIA

- Completa la historia utilizando algunas de las imágenes que recortaste en la página 97.
- En algunas partes de la historia tú deberás escoger qué imagen poner.

El niño completa la historia con los recortables de la página 97. La imagen debe tener concordancia con el artículo que le antecede, sin embargo, en algunos casos queda de libre elección, por ejemplo: felices - tristes, dragón - carruaje.

En un gran  vivía un 

y una . Ellos estaban muy   (opcional)

porque su hija, la  Elisa los vendría a

visitar. Para sorprender a la princesa los reyes

le regalaron un lindo   (opcional)

INICIACIÓN A LA LECTURA

CONTENIDO: SEGMENTACIÓN SILÁBICA

Aprendizaje esperado

Reconocer que las palabras están conformadas por sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas finales.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Segmentación silábica

Materiales:

- Materiales de la sala que tengan hasta 4 sílabas (cuadernos, lápices, pegamento, estuches, libros, tijeras, 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.



Los niños se sientan en círculo y al interior de este la educadora dispone los materiales escogidos. Les comenta 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, deben ponerlo sobre la mesa que tiene el número que corresponde. Por ejemplo: si saca unas tijeras, cuenta las sílabas TI - JE - RAS, y como tiene 3 sílabas lo debe poner en la mesa que tiene el número 3.

Soluciones

Página 64 (AE06)

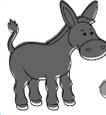
AEE: DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

- Marca mediante la percusión de palmas las sílabas de cada palabra y pinta los círculos que corresponden. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos.

El niño debe marcar las sílabas de las palabras dando palmas con las manos, antes de pintar los círculos.

Por ejemplo: es - tre - lla.

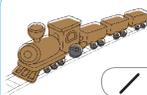


 estrella 	
 sapo 	 luna 
 gallina 	 sol 
 burro 	 bicicleta 

Página 65 (AE06)

AEE: DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

- Marca mediante la percusión de palmas las sílabas de cada palabra.
- Traza tantas líneas como sílabas tenga la palabra. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos.

 copa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
 helado <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 tren <input type="checkbox"/>
 raqueta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 bruja <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 pan <input type="checkbox"/>	 tomate <input type="checkbox"/>

Página 69 (AE06)

AEE: DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

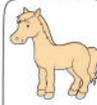
- Marca mediante la percusión de palmas las sílabas de cada palabra y pinta los círculos que corresponden.
- Une con una línea las palabras que tienen la misma cantidad de sílabas.

 pan <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 cocina <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 bicicleta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 silla <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 camello <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 flor <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
 rana <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 cocodrilo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Página 72 (AE06)

AEE: DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

- 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 color.

1	2	3	4
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	
 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	 <input type="checkbox"/>	

CONTENIDO: RIMAS

Aprendizaje esperado

Reconocer que las palabras están conformadas por sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas finales.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Rimas

Materiales:

• Imágenes de parejas de elementos que rimen, pueden ser dibujadas o impresas, por ejemplo: manzana - ventana; gato - pato; lana - rana, etc.

Lugar: Sala de clases o patio.

El juego consiste en que los niños busquen a su compañero de rima. Para eso cada niño debe tener una tarjeta con el dibujo de un elemento y, cuando la educadora diga, se desplazan por la sala y buscan hasta encontrar al compañero que tenga la tarjeta que rime con la suya.

Si algún niño no lo logra, la educadora puede ayudar diciendo, por ejemplo: "Pedro está buscando a su compañero de rima, él tiene la tarjeta de PATO, ¿Quién tendrá la tarjeta que rime con PATO?"

Soluciones

Página 66 (AE06)

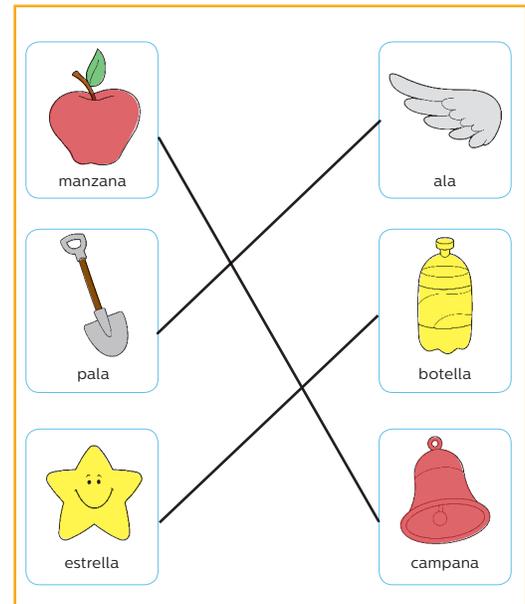
AEE: RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

• Une con una línea las palabras que riman.

Para identificar la rima entre palabras el niño debe nombrar cada palabra en voz alta.

• Pinta del mismo color las parejas que riman.

El niño puede escoger los colores que desee, no tienen que ser los mismos usados en este ejemplo, pero cada pareja debe tener el mismo color.



Página 67 (AE06)

AEE: RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

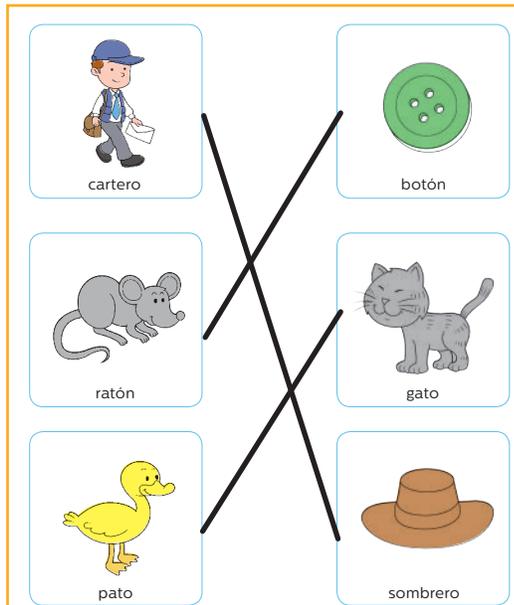
• En cada recuadro pinta el dibujo que rime con el verso.



Página 68 (AE06)

AEE: RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

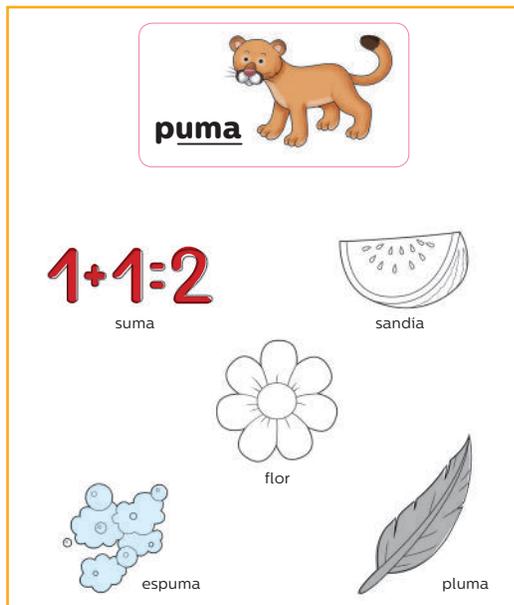
- Une las palabras que riman.
- Pinta los dibujos.



Página 70 (AE06)

AEE: RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

- Pinta los dibujos que riman con puma.



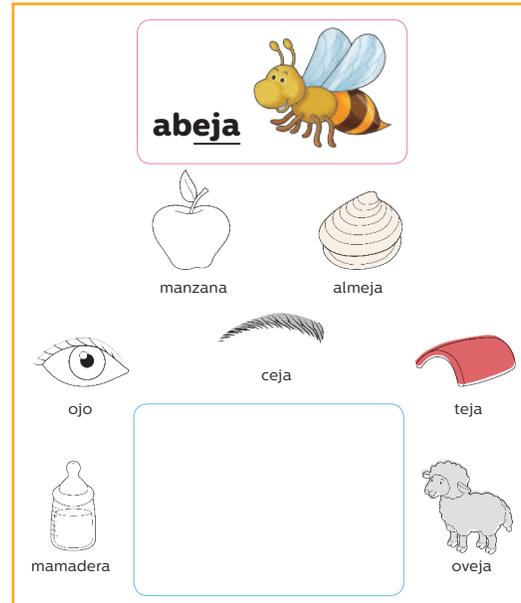
Página 71 (AE06)

AEE: RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

- Pinta los dibujos que riman con abeja.
- En el recuadro azul haz un dibujo que rime con abeja, sin repetir los dibujos que ya aparecen en la actividad.

Cada niño puede dibujar el objeto que logre relacionar que rima con abeja. Por ejemplo: arveja, reja, coneja, etc.

Si el niño no logra encontrar una palabra que rime con abeja se le pueden dar pistas. Por ejemplo: es un animal peludito de orejas largas y vive en una madriguera. ¿Qué animal será? Coneja.



CONTENIDO: SONIDO INICIAL

Aprendizaje esperado

Reconocer que las palabras están conformadas por sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas finales.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Sonidos iniciales

Materiales:

Cámara fotográfica o celular para tomar fotos.

Lugar: Dependencias del establecimiento.

La educadora explica 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 ella diga. Por ejemplo, buscar elementos que comiencen con A.

Los niños observan a su alrededor buscando elementos que comiencen con el sonido señalado, y una vez encontrado la educadora toma una fotografía del elemento. Se realiza la misma acción hasta encontrar al menos 2 elementos con cada sonido inicial.

También se puede ir variando la actividad e incluir la búsqueda de elemento por sílaba inicial. Es importante solicitar que busquen elementos con sonidos o sílabas iniciales que estén presentes dentro del entorno.

Para la siguiente clase, la educadora puede proyectar 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.

Soluciones

Página 73 (AE06)

AEE: IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

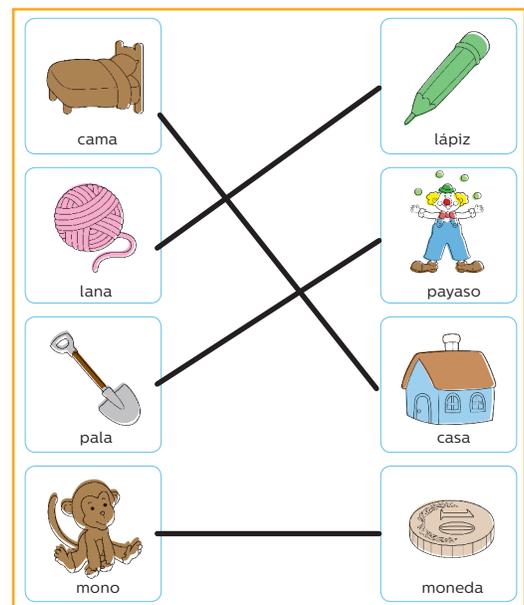
- Pinta el dibujo que tiene la misma sílaba inicial que el modelo. El niño debe señalar cual es la sílaba inicial de cada modelo. Se pueden realizar preguntas orientadoras: ¿Cuál es el modelo de la primera fila?, ¿Cuál es su sílaba inicial?



Página 74 (AE06)

AEE: IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

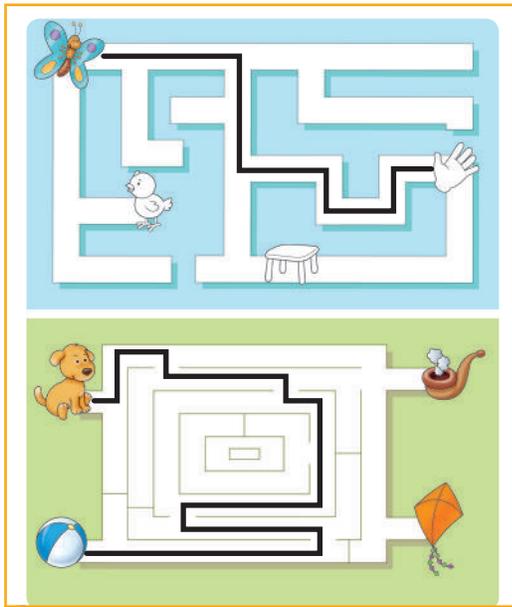
- Une las palabras que tienen igual sílaba inicial.
- Pinta los dibujos.



Página 75 (AE06)

AEE: IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

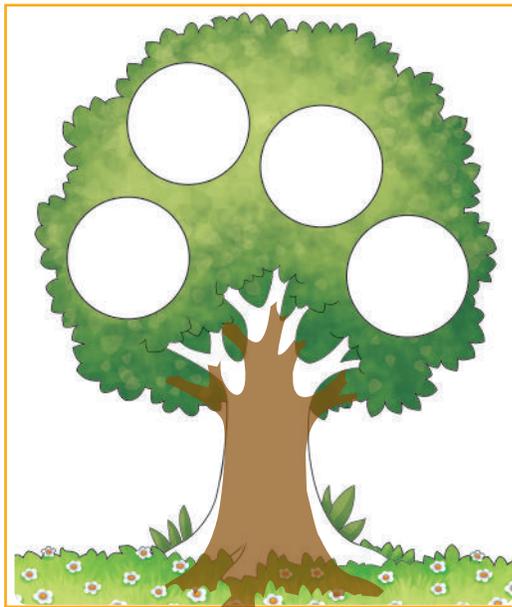
- Ayuda a la mariposa a encontrar el elemento que comienza con sílaba **ma** como su nombre. Traza el camino.
- Ayuda al perro a llegar hasta donde está el elemento que comienza con su misma sílaba inicial.



Página 79 (AE06)

AEE: IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

- Dibuja elementos con sonido inicial **A** dentro del árbol y coloréalos.
- Colorea el tronco del árbol.



Página 89 (AE06)

AEE: IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

- Recorta de revistas o diarios elementos que comienzan con **E** y pégalos en la estrella fugaz.

El niño recorta y pega los elementos que desee siempre que estos comiencen con E.

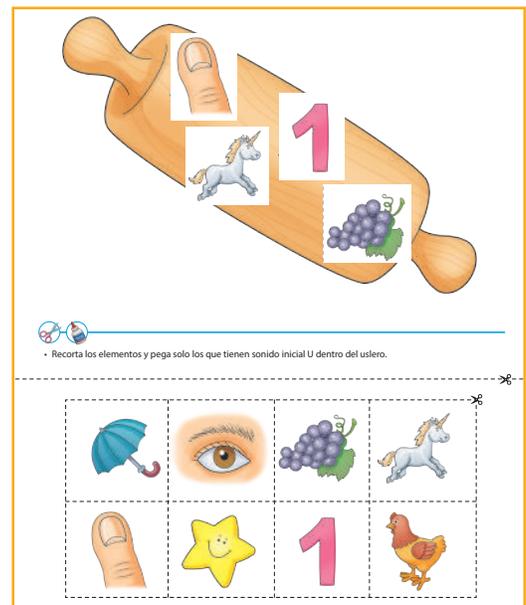


Página 121 (AE06)

AEE: IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

- Recorta los elementos y pega solo los que tienen sonido inicial **U** dentro del uslero.

El niño debe recortar por la línea segmentada y pegar dentro del uslero los recortes.



CONTENIDO: VOCALES

Aprendizaje esperado

Asociar las vocales a sus correspondientes grafemas.

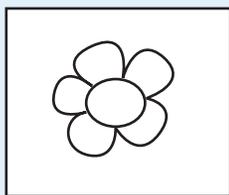
Sugerencia de actividad previa

*Actividad para trabajar cada vocal de manera individual.

Juego individual: Vocales

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.

La educadora presenta a los niños “la flor de las vocales”, en cada pétalo deben dibujar elementos que comienzan con la vocal que está en el centro de la flor. Se puede realizar la actividad con cada vocal.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Vocales

Materiales:

Vocales escritas en mayúscula imprenta en hoja de block N°99.

Lugar: Sala de clases o patio.

La educadora solicita a los niños que se sienten en círculo para jugar a la “Familia de palabras”. El juego consiste en que cada niño, por turno, menciona una palabra que comience con la vocal que la educadora muestra, sin repetir ni equivocarse.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Vocales

Materiales:

- Cuatro cuadros de goma eva de 10 x 10 cm por niño, escritos con las vocales en sus cuatro formatos: mayúscula / minúscula: imprenta / 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.

Se forman grupos de 4 integrantes. Cada grupo recibe 16 letras al azar. La educadora les muestra una de las imágenes, por ejemplo el “árbol”, y les pide 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. La educadora puede tener los montones de tarjetas por grupo previamente formados, procurando 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. Otra opción es pegar todas las tarjetas de vocales en una pared despejada de la sala de clases o del patio, a una altura accesible a los niños.

Se divide el curso en equipos y se les muestra la imagen del “árbol” y se les pide 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 todas las otras vocales.

Soluciones

Página 78 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA A

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.

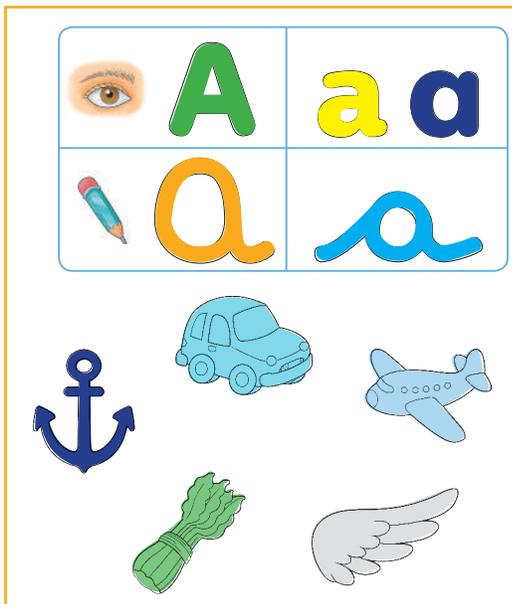
Se les explica a los niños que la letra A tiene distintas formas.

Las letras que están arriba, donde está el ojo, son las que frecuentemente vamos a leer y las que están abajo, con el lápiz, 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 coloréalos.

Se pintan todos los elementos porque todos comienzan con sonido inicial **A**

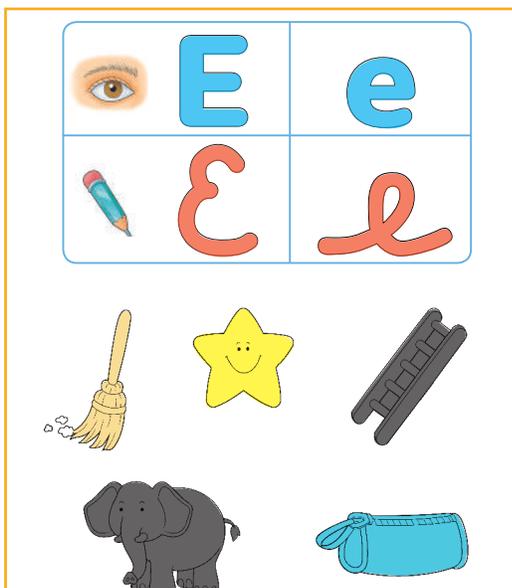


Página 88 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA e

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Observa los elementos que comienzan con **E**, nómbralos y coloréalos.

Se pintan todos los elementos porque todos comienzan con sonido inicial **E**.



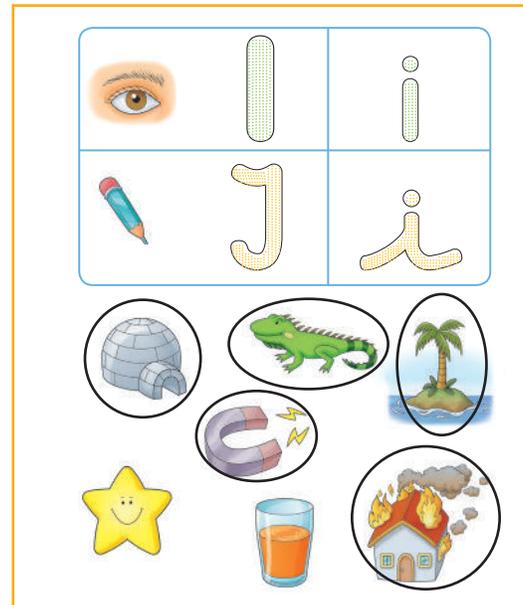
Página 100 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA I, i

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas con puntitos de colores. Usa lápiz scripto.

El niño puede usar los colores que desee. Puede pintar las imprentas de un color y las manuscritas de otro.

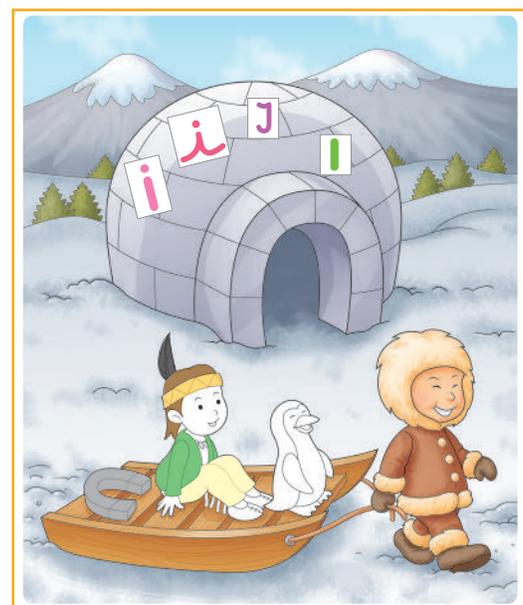
- Observa los elementos y encierra con una cuerda solo los que comienzan con **I**.



Página 101 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA I, i

- Busca en revistas muchas **i** y pégalas dentro del iglú.
- El niño busca y reconoce las vocales **I, i** en revistas, las recorta y las pega dentro del iglú.
- Para este nivel es recomendable que las letras que recorte sean grandes.
- ¿Qué hace el esquimal? Pinta los elementos que están en el trineo que comienzan con **i**.
- El esquimal arrastra el trineo.



- Encierra las vocales según el sonido inicial de cada dibujo.

	A J a i Q E E
	e E J a e i A
	a i E I a E e

- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
El niño puede usar 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.

	O	o
	U	u

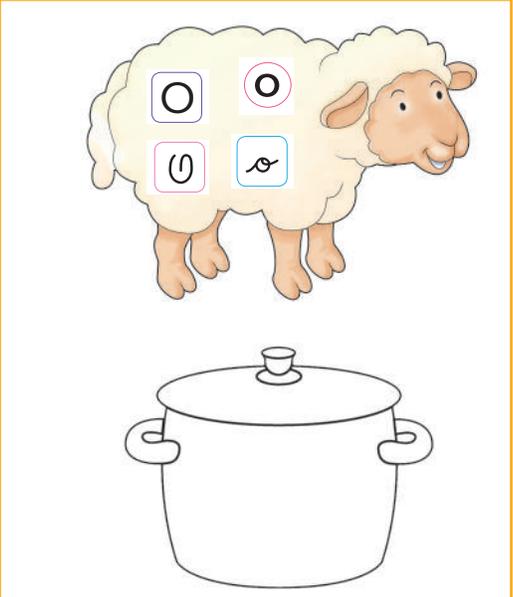









- Busca en revistas muchas O y pégalas en el cuerpo de la oveja.
El niño busca y reconoce las vocales O en revistas. Las recorta y las pega dentro de la oveja.
- Dibuja un elemento que comience con O en el interior de la olla y pítalo.
Dibuja el elemento que desee, siempre que comience con O.



- Dibuja dos elementos que comiencen con cada vocal.
El niño dibuja los elementos que desee, siempre que comiencen con las vocales solicitadas.

a a	
e e	
i i	

Página 123 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA

- Busca en revistas muchas U y pégalas en los granos de la uva. *El niño busca y reconoce las vocales U en revistas. Las recorta y las pega dentro de los granos de uva.*
- Encierra en un círculo la figura igual al modelo. ¿Qué letra es el modelo?
Es la letra U.

U	e	U	o
u	a	o	u

Página 132 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA

- Encierra los dibujos que comienzan con la vocal indicada en cada fila.
- Pinta las vocales.

a				
e				
i				
o				
u				

Página 135 (AE08)

AEE: ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA

- Pinta las vocales según el sonido inicial de cada dibujo.

	A	e	O	U
	i	A	Q	a
	e	u	e	U
	i	J	i	U
	a	U	o	u

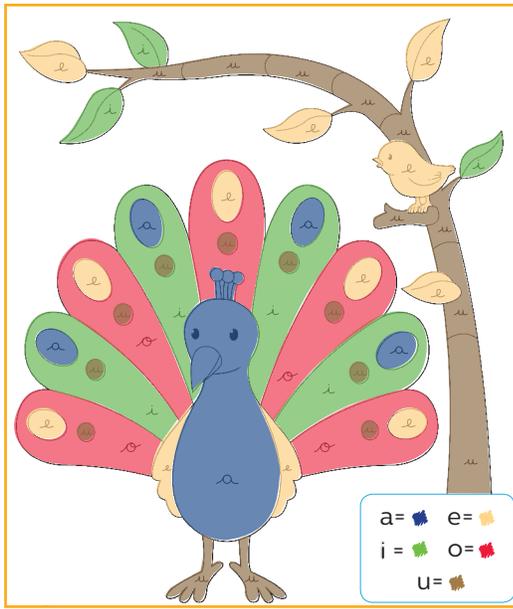
Página 136 (AE08)

AEE: IDENTIFICAR SONIDO FINAL - ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA

- Nombra los dibujos y fíjate en su sonido final. ¿Con qué vocal terminan?
- Une cada dibujo con la vocal que corresponda a su sonido final.
- Pinta los dibujos.

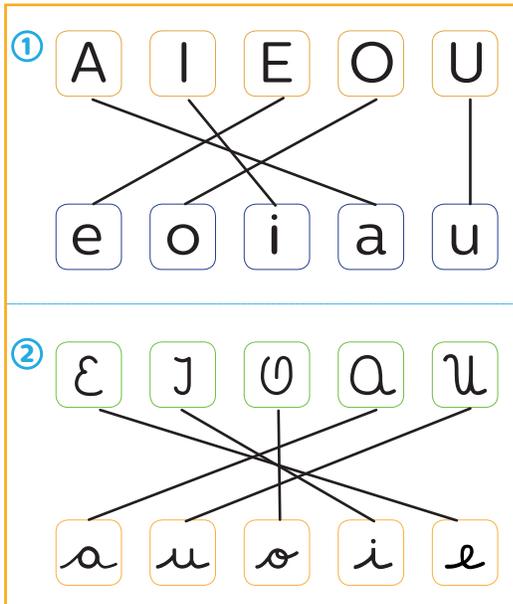
AEE: IDENTIFICAR VOCALES EN DISTINTOS FORMATOS

• Pinta la imagen de acuerdo a la clave de color.



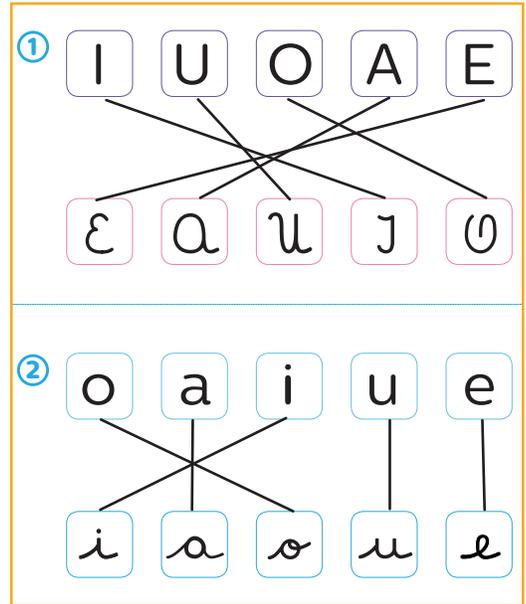
AEE: IDENTIFICAR VOCALES EN DISTINTOS FORMATOS

1. Lee y une la vocal mayúscula imprenta con la minúscula imprenta.
 2. Lee y une la vocal mayúscula ligada con la minúscula ligada.



AEE: IDENTIFICAR VOCALES EN DISTINTOS FORMATOS

1. Lee y une la vocal mayúscula imprenta con la mayúscula ligada.
 2. Lee y une la vocal minúscula imprenta con la minúscula ligada.



CONTENIDO: LECTURA DE TEXTOS

En esta área los aprendizajes esperados 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

Materiales:

- Recortes de revistas o impresiones de computador.
- Una hoja de block por grupo.
- Lápices scripto por grupo.

Lugar: Sala de clases.

Se organiza al curso en grupos de 4 integrantes y se les entregan los materiales para la actividad. Luego se les explica que usando los recortes, deben inventar un cuento breve, escribiendo y pegando las imágenes sobre la hoja de block. Una vez terminado el cuento, deben narrarlo a sus demás compañeros de curso.

En esta actividad los niños juegan a escribir y la educadora puede ir guiando y apoyando el proceso para que se entienda lo expresado por cada grupo.

Sugerencia de actividad previa

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.

Por turno, a lo largo de varias clases, los niños juegan a leer y narran a sus compañeros de qué se trata el artículo del diario escogido.

Soluciones

Aprendizaje esperado

Reconocer algunas palabras y logos a primera vista (vocabulario visual).

Página 63 (AE07)

AEE: LEER TEXTOS PREDECIBLES

- Observa el texto. ¿De qué piensas que se trata?

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 leyendo las imágenes.

Como es un texto predecible, el niño podrá seguirlo fácilmente, leyendo las imágenes y asociando los dibujos con los sonidos que produce cada uno.

- ¿Cuántos pollitos son? ¿Qué hacen los pollitos?

Son cinco pollitos.

Uno toca los platillos, otro la guitarra, otro el tambor, otro la sonaja y otro la campanita.

Cinco pollitos

Cinco pollitos tiene mi  ,
uno le salta, otro le pia, y los otros le
cantan la sinfonia.

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)

Aprendizaje esperado

Reconocer algunas palabras y logos a primera vista (vocabulario visual).

Página 76 (AE07)

AEE: LEER TEXTOS PREDECIBLES

• Observa el texto. ¿De qué piensas que se trata?

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 leyendo las imágenes.

El niño juega a leer a partir de las imágenes. El texto presenta rimas, lo que hace que tenga ritmo y sea predecible.



Preguntas complementarias para el texto

Al inicio: ¿Quién crees que es el personaje principal?

Al final: ¿Por qué el conejo vuelve a su madriguera al salir la luna?

Aprendizaje esperado

Reconocer algunas palabras y logos a primera vista (vocabulario visual).

Página 82 (AE07)

AEE: LEER TEXTOS PREDECIBLES

• Observa el texto. ¿De qué piensas que se trata?

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.



Preguntas complementarias para el texto

Al inicio: ¿Quién será el personaje principal?

Al final: ¿Cómo se siente la abeja Alicia?

¿Porque crees que la abeja Alicia esta cansada?

Aprendizaje esperado

Manifiestar interés por descubrir el contenido de diversos textos escritos de su entorno.

Página 92 (AE09)

AEE: DESCUBRE EL CONTENIDO DE TEXTOS ESCRITOS

- Observa la portada del libro. ¿De qué piensas que se trata el cuento?
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.
Falta el elefante, cada niño puede dibujarlo y pintarlo como quiera.
- Encierra las vocales **E, e** que encuentres en la portada.



Preguntas complementarias para el texto

- Al inicio:** ¿Quién será el protagonista de la historia?
Al final: ¿Qué otro título le pondrías al cuento?

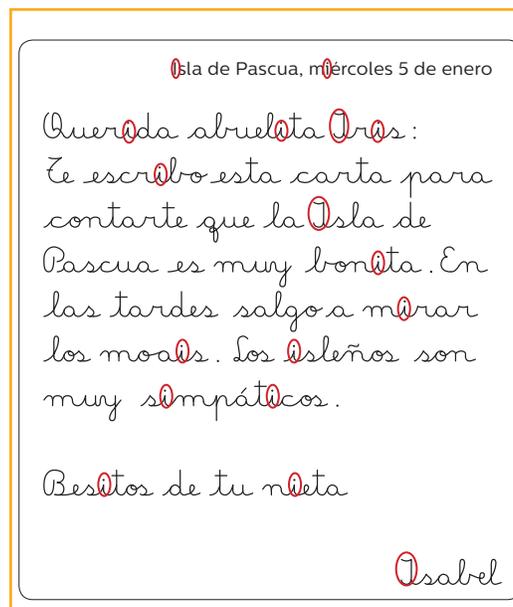
Aprendizaje esperado

Manifiestar interés por descubrir el contenido de diversos textos escritos de su entorno.

Página 104 (AE09)

AEE: RECONOCER TEXTOS NO LITERARIOS

- Observa y escucha el siguiente texto.
- ¿Qué tipo de texto crees que es?
El texto 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** que encuentres en el texto.



Preguntas complementarias para el texto

- Al inicio:** ¿Para qué sirven las cartas?
Al final: ¿Por qué le habrá escrito Isabel una carta a su abuelita?

Manifestar interés por descubrir el contenido de diversos textos escritos de su entorno.

Página 126 (AE09)

AEE: RECONOCER TEXTOS NO LITERARIOS

- Observa y escucha el texto. ¿Qué tipo de texto crees que es?

El texto es una receta.

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 **U, u** que encuentres en el texto.
- En el recuadro haz un dibujo de la receta.

Dibuja según su imaginación, lo importante es que tenga relación con la receta.

JUGO DE UVA

Ingredientes:

- Un racimo de uvas
- Agua
- Azúcar

Preparación:

1. Coloca las uvas lavadas en una juguera con un poco de agua y una cucharadita de azúcar.
2. Cuela el jugo en un vaso, agrega hielo y ¡a disfrutar un fresco jugo de uvas!

Preguntas complementarias para el texto

Al inicio: Después de leer el título, ¿qué ingredientes crees que se necesitarán?

Al final: ¿Para qué nos sirve el jugo de uvas?

Aprendizaje esperado

Comprender información explícita evidente de variados textos literarios y no literarios, simples, mediante la escucha atenta y la realización de sencillas descripciones.

Sugerencia de actividad previa

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.

Etapa	Preguntas de comprensión
<p>Antes de la LECTURA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Durante la LECTURA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Después de la LECTURA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

*Extraída del Plan Nacional de Fomento de la Lectura, Guía para las Educadoras de Párvulos de los niveles de transición.

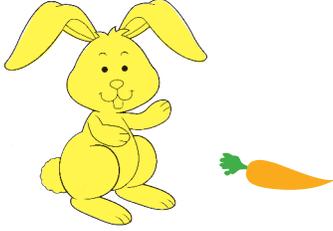
Soluciones

Página 77 (AE10)

AEE: COMPRENDER INFORMACIÓN VISUAL Y ORAL

- Escucha las siguientes preguntas.
- 1. ¿De qué colores es el conejo? Píntalo y dibuja lo que come el conejo.
El conejo es amarillo.
El conejo come zanahorias.
- 2. Con quién salta el conejo en el bosque? Pinta la respuesta.
El conejo salta con su amiga ardilla.

1 ¿De qué color es el conejo? Píntalo y dibuja lo que come el conejo.



2 ¿Con quién salta el conejo en el bosque? Pinta la respuesta.

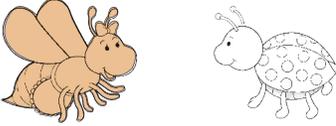


Página 83 (AE10)

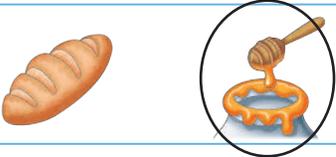
AEE: COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA

- Escucha cada pregunta y contesta.
- ¿Quién es Alicia? Pinta la respuesta correcta.
- ¿Qué hará la abeja Alicia en el panal? Encierra la respuesta correcta.
- Observa los dibujos y encierra cada uno con el color que corresponde: panal: amarillo / rosal: rojo / rosa: verde

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



Página 105 (AE10)

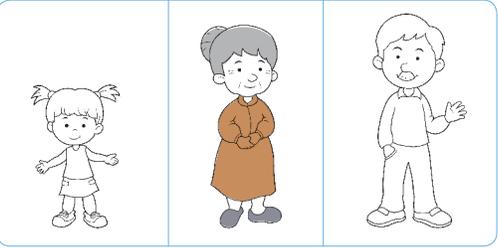
AEE: COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA

- Escucha cada pregunta y contesta.

1 ¿Dónde está Isabel? Marca con una x la respuesta.



2 ¿A quién le escribe la carta? Pinta la respuesta correcta.



Página 114 (AE10)

AEE: ESCUCHAR Y COMPRENDER TEXTOS BREVES

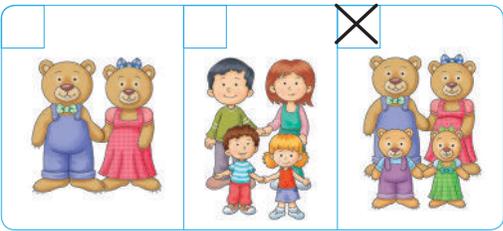
- Escucha el siguiente texto.
- Busca y encierra las vocales O, o que encuentres en el texto.
- Marca con una X a la familia que pertenece el texto "Los cuatro osos".

Los cuatro osos

En el bosque viven cuatro osos, tiernos, amorosos y muy chistosos.

La mamá osa busca salmones y el papá oso unos cuantos piñones.

Mientras la osita Odelia y el osito Omar saltan de un lado a otro sin parar.



Preguntas complementarias para el texto

- Al inicio:** Escucha el nombre de la historia, ¿de qué crees que se tratará?
- Al final:** ¿Para qué crees que la mamá osa busca salmones y el papá piñones?

- ¿De qué piensas que se trata el texto?
- Las respuestas pueden variar. Se considera correcta si tiene relación con la imagen.
- Observa y escucha la noticia.
 - Escucha las preguntas y encierra la respuesta correcta.

10 de agosto de 2014

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 Salto 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 osos hicieron un espectáculo de magia y los mapaches uno de malabarismo que maravilló al público.

Los animales disfrutando de la rica comida y del show.



1 ¿Dónde se hizo el festival "Comamos saludable"?



2 ¿Qué llevó la tortuga Minina para compartir?



Preguntas complementarias para el texto

Al inicio: ¿Qué es la alimentación saludable?

Al final: ¿Por qué los animales hicieron un festival?

- Encierra la respuesta correcta de cada pregunta.

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 uvas?


Racimo de uvas y leche.


Racimo de uvas, agua y azúcar.


Manzana, agua y miel.

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

Felipe preparó un jugo de frutilla y Sarita un jugo de naranja.





A Felipe y a Sarita les gustó mucho el jugo de uva. Felipe tomó un vaso grande y Sarita un vaso pequeño con bombilla.





Felipe y Sarita llenaron unos vasos de jugo y los pusieron en el refrigerador, y después de unas horas se convirtieron en helados.



