

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

El cuaderno de actividades Trazos y Letras N° 2 para el Segundo Nivel de Transición (Kinder) 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 considerar 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° 2

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 2.

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
Trazos mixtos	10 - 11 - 40 - 42
Trazos rectos	5 - 8 - 9 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 22 - 23 - 24 - 25
Trazos curvos	6 - 7 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 41
Escritura	64 - 65 - 70 - 71 - 76 - 77 - 83 - 84 - 90 - 91 - 102 - 103 - 104 - 109 - 110 - 114 - 115 - 116 - 118 - 119 - 125 - 126 - 127 - 130 - 135 - 136 - 137 - 139 - 140 - 141 - 142 - 143 - 149 - 150 - 151 - 153 - 155 - 158 - 159
Producción de textos	66 - 85 - 97 - 133 - 157

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	44 - 48 - 49
Descripción de imágenes	45 - 46 - 75
Escuchar, comprender y crear textos orales	43 - 47

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.

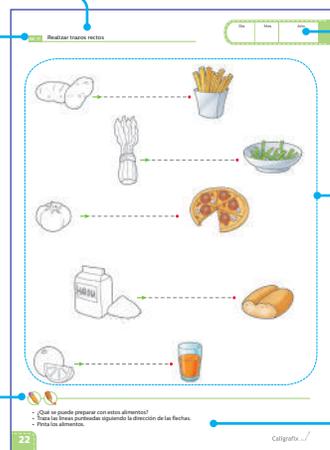
CONTENIDOS	PÁGINAS
Segmentación silábica y rimas	50 - 51 - 52 - 53 - 54 - 58 - 59
Sonido y sílaba inicial	55 - 78 - 105 - 107 - 117 - 120 - 152
Sonido y sílaba final	56 - 57 - 93
Vocales y consonantes	61 - 63 - 67 - 69 - 72 - 74 - 79 - 82 - 86 - 88 - 92 - 94 - 95 - 98 - 101 - 111 - 113 122 - 124 - 131 - 134 - 145 - 148
Lectura	80 - 89 - 96 - 99 - 108 - 121 - 128 - 129 - 138 - 144 - 146 - 154
Comprensión de textos	62 - 68 - 73 - 81 - 87 - 100 - 112 - 123 - 132 - 147 - 156

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 Nº 2 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 cuentan 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**

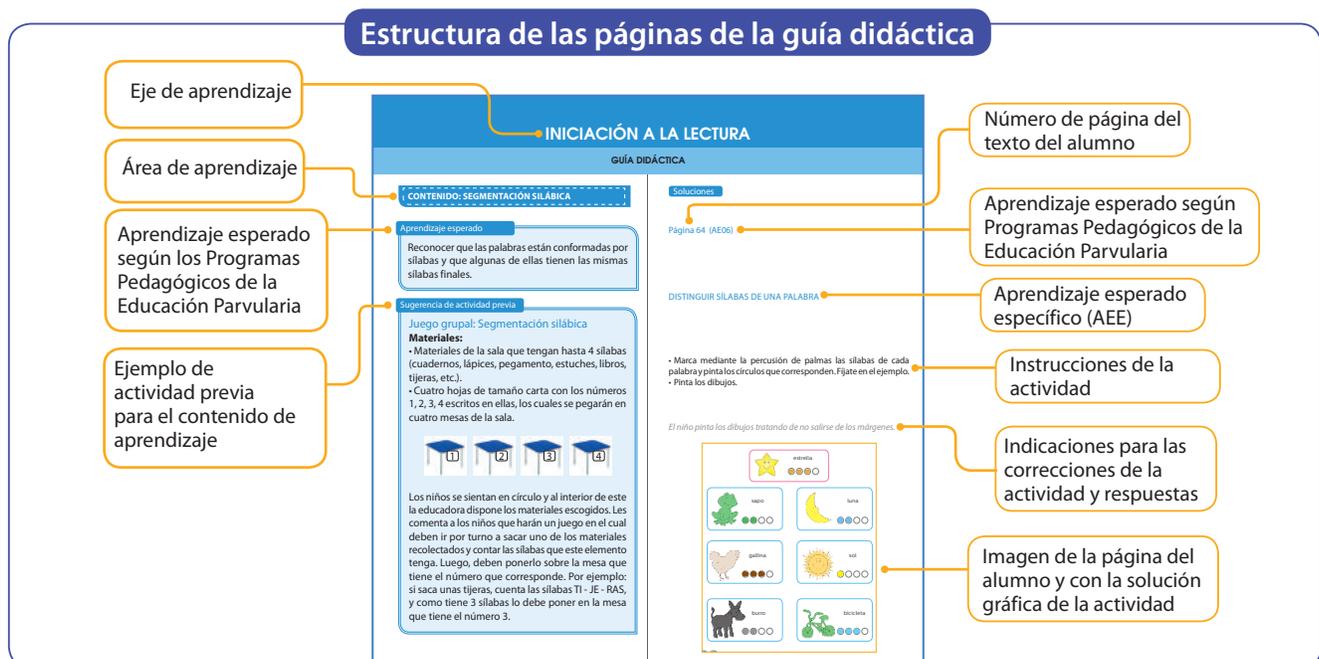
Elemento que define lo que se espera que logren los alumnos, expresado en forma concreta, precisa y visualizable.

- **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: TRAZOS MIXTOS

Aprendizaje esperado

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

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Trazos mixtos

Materiales: Tizas, témperas, pinceles y una hoja de block para cada niño.

Lugar: Sala de clases.

La educadora entrega los materiales. En la hoja de block los niños dibujan libremente una figura con la tiza, usando trazos curvos y rectos. Luego, cada niño comenta el dibujo que realizó y señala dónde hay trazos rectos y curvos en su dibujo. Finalmente, usando témpera y pinceles, repasan los trazos que hicieron con tiza.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Trazos mixtos

Materiales:

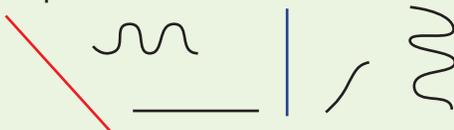
- Tres trozos de lana de 20 cm aproximadamente para cada niño.
- Una caja para guardar los trozos de lana.

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a sacar de una caja mágica tres trozos de lana y les comenta que son trozos mágicos que pueden transformarse en diferentes formas.

Se invita a los niños a formar diferentes tipos de trazos: curvos, diagonales, verticales y horizontales.

Ejemplo:



Soluciones

Página 10 (AE11)

REALIZAR TRAZOS MIXTOS

• Decora con lápices de colores los pétalos de la flor, según el modelo.
El niño realiza diferentes trazos en cada pétalo, siguiendo el modelo en su forma y color.

• Decora el centro de la flor y la hoja con plasticina.

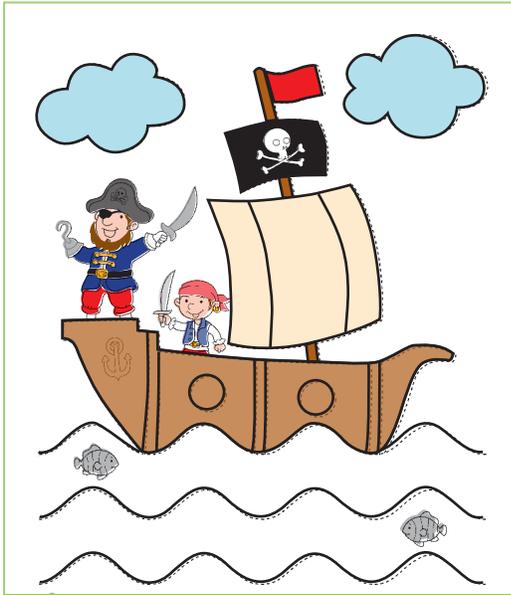
El centro de la flor y la hoja se decoran con plasticina, utilizando cualquier color. El tallo se puede pintar con lápices de colores, intentando no salirse de los márgenes.



Página 11 (AE11)

REALIZAR TRAZOS MIXTOS

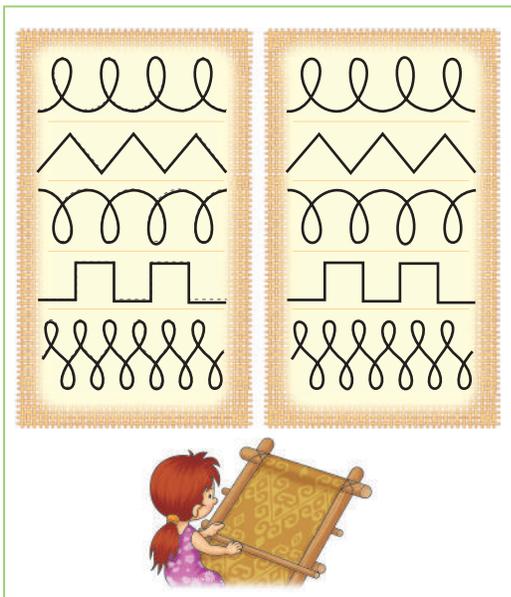
- Completa el dibujo trazando las líneas punteadas.
- El niño traza con el lápiz sobre las líneas punteadas de manera continua y ligada, sin salirse de los márgenes.*
- Pinta el dibujo.



Página 40 (AE11)

REALIZAR TRAZOS MIXTOS

- Repasa las líneas del telar.
- El niño traza siguiendo las líneas punteadas intentando no salirse de los márgenes.*
- Decora el tejido de telar con los trazos del modelo.
- Copia los trazos que están en el telar izquierdo, en el telar derecho.*



Página 42 (AE11)

REALIZAR TRAZOS MIXTOS

- ¿A qué país pertenecen estos emblemas patrios? Escucha los versos.
- Los emblemas patrios pertenecen a Chile.*
- Repasa los emblemas patrios y píntalos siguiendo el modelo.
- El niño traza las líneas punteadas de cada uno hasta completar la figura.*



CONTENIDO: TRAZOS RECTOS

Aprendizaje esperado

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

Sugerencia de actividad previa

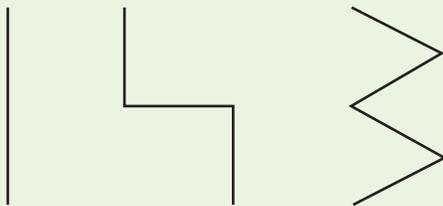
Juego grupal: Trazos rectos

Materiales: Tres cuerdas largas para saltar.

Lugar: Patio.

La educadora invita a los niños a salir al patio y les pide señalar cómo son los trazos rectos.

Los niños se organizan en tres grupos y cada uno forma una fila. La educadora coloca en el suelo la cuerda de cada grupo en una posición recta diferente, por ejemplo:



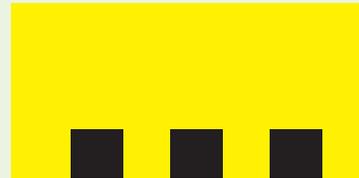
Se les pide a los niños observar las figuras e identificar qué tipo de trazo tienen. Luego se les invita a jugar a los malabaristas imaginando que están sobre una cuerda floja, en la cual deben caminar sin perder el equilibrio.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Trazos rectos

Materiales:

- Tres bolitas por niño.
- Cajas de zapatos con tres agujeros (una caja por grupo).



Lugar: Patio o sala de clases.

Se invita a los niños a organizarse en grupos (la cantidad de niños por grupo dependerá de la cantidad de cajas, ya que es una caja por grupo). Una vez formados los grupos, la educadora realiza preguntas como: *¿Qué creen que haremos con las bolitas? ¿Para qué piensan que están las cajas? ¿Qué tienen de especial las cajas?*, etc.

Luego se les indica a los niños que deben lanzar las bolitas para que entren en los agujeros de las cajas y que los trayectos de estas tienen que ser rectos. Antes de comenzar, practican el lanzamiento de bolitas libremente, sin introducirlas en los agujeros, identificando el trayecto recto.

Página 5 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Nombra a cada trabajador y comenta qué hace cada uno.

Peluquera: Persona que se dedica a cortar, peinar y arreglar el cabello.

Jardinero: Persona que trabaja en el cuidado y mantención de jardines.

Cocinero: Persona que se dedica a preparar diferentes tipos de comida.

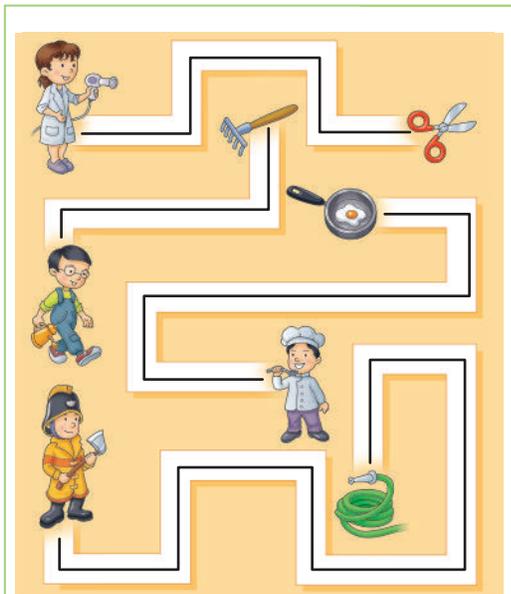
Bombero: Persona que se encarga de apagar incendios y de prestar ayuda en caso de accidentes.

- Repasa con tu dedo índice el camino que debe hacer cada trabajador para llegar hasta su herramienta de trabajo.

- Traza los caminos sin tocar los bordes.

El niño traza líneas rectas horizontales y verticales intentando no salirse del margen del camino.

Dentro de lo posible, al trazar las esquinas de los caminos, estas deben tener un ángulo recto.



Página 8 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Observa a los niños. ¿Qué le falta a cada uno?

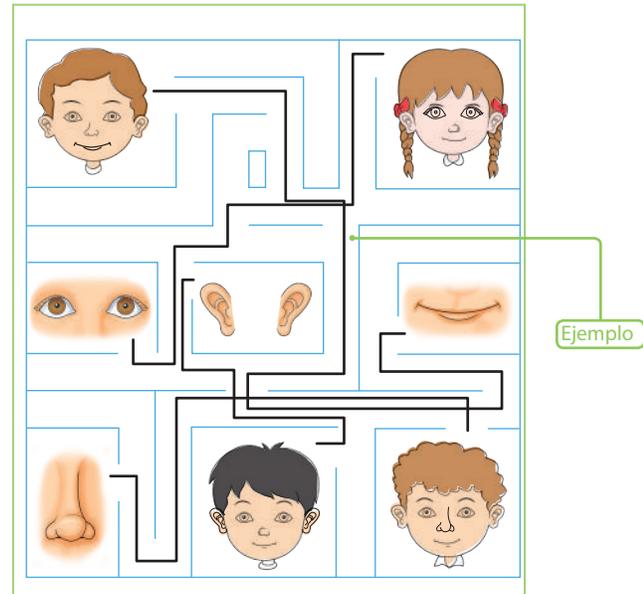
Al primer niño le falta la boca, a la niña le faltan los ojos, al tercer niño le faltan las orejas y al cuarto niño le falta la nariz.

- Traza con lápices de colores el camino que debe hacer cada niño para llegar a la parte del rostro que le falta.

Traza los caminos con líneas rectas, partiendo desde la cara de los niños hasta llegar al órgano de los sentidos que corresponde, intentando no levantar el lápiz hasta terminar.

- Dibújale a cada niño la parte del rostro que le falta y píntalos.

Al primer niño dibujar la boca, a la niña dibujar los ojos, al tercer niño dibujar las orejas y al cuarto niño dibujar la nariz.



Página 9 (AE11)

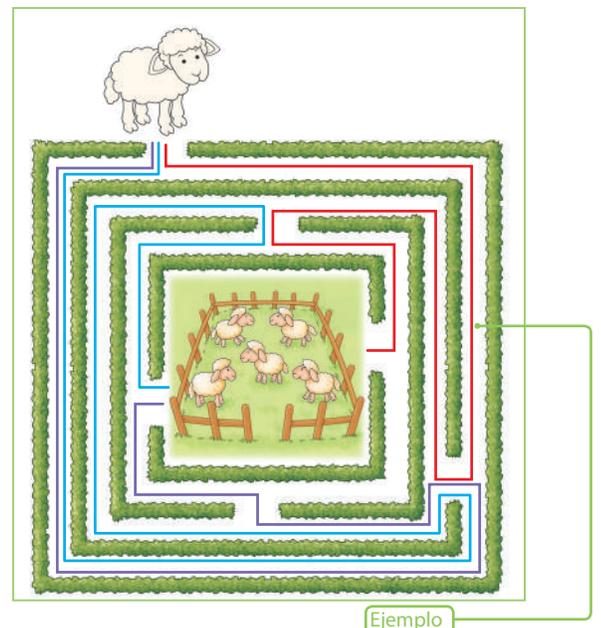
REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Ayuda a la oveja a llegar a su corral.

- Traza los caminos que puede realizar la oveja, cada uno con un color diferente.

- Pinta a la oveja.

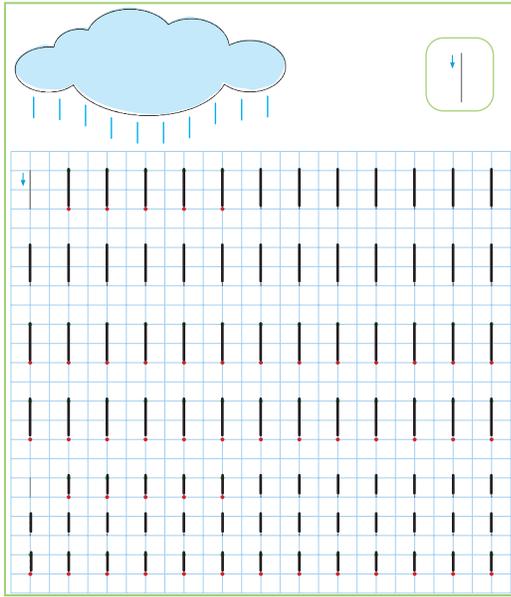
El niño traza los diferentes caminos que puede hacer la oveja para llegar al corral, intentando no levantar el lápiz hasta terminar y sin salirse de los márgenes.



Página 12 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS VERTICALES

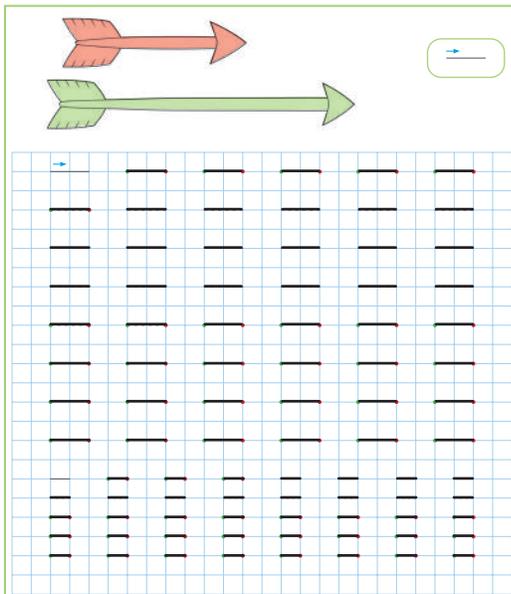
- ¿En qué estación del año llueve más? Pinta la nube.
La estación del año más lluviosa es el invierno.
El niño pinta la nube tratando de no salirse de los márgenes.
- Traza las líneas punteadas, siguiendo la dirección de la flecha.
Traza líneas rectas verticales: parte del punto verde y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.
- Comienza desde el punto verde y finaliza en el punto rojo.



Página 13 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS HORIZONTALES

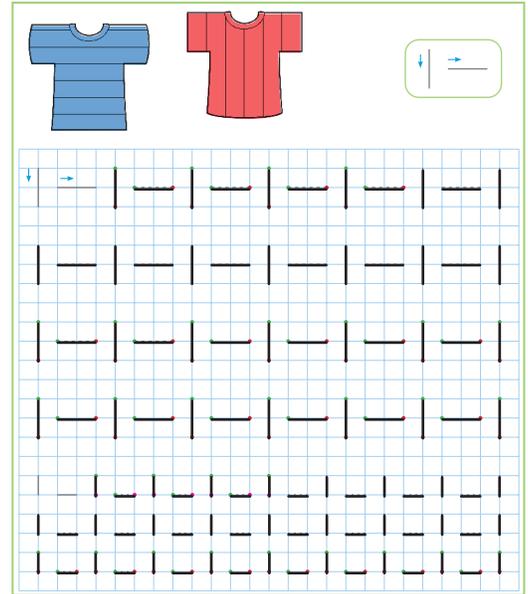
- Observa las flechas. ¿En qué se diferencian?
Las flechas se diferencian en su longitud, ya que una es corta y otra larga.
- Pinta de color verde la flecha larga y de color rojo la flecha corta.
- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.
El niño traza líneas rectas horizontales: parte del punto verde y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



Página 14 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS VERTICALES Y HORIZONTALES

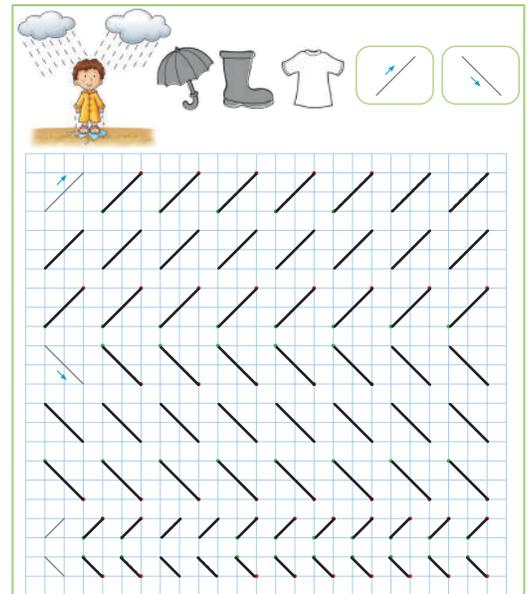
- Pinta de color rojo la polera con líneas verticales y de color azul la polera con líneas horizontales.
- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.
El niño traza líneas rectas horizontales y líneas rectas verticales partiendo del punto verde y terminando en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta terminar.



Página 15 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS DIAGONALES

- ¿Qué usamos para no mojarnos cuando llueve?
Respuesta: Usamos paraguas y botas.
- Pinta los elementos que debe usar Martín para no mojarse.
- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.
El niño traza líneas rectas diagonales: parte del punto verde y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS RECTOS

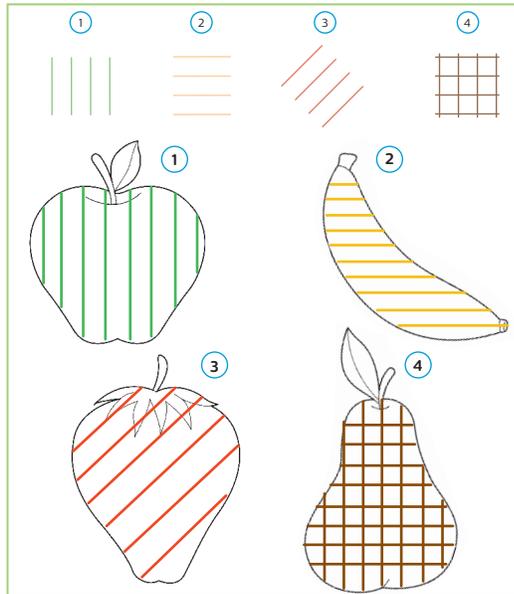
- Observa las frutas. ¿Cuál es tu favorita?

La respuesta dependerá de la preferencia de cada niño.

- Rellena cada fruta con los trazos propuestos.

- ¿Qué trazo te costó más realizar?

La respuesta dependerá de la experiencia de cada niño.



REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿Con qué materiales se pueden construir ventanas?

Respuesta: Lo común es que los niños señalen materiales como la madera y el vidrio, aunque también se les puede decir que hay de aluminio y PVC.

Del aluminio puede decir que es un metal plateado y darle como ejemplo las ollas que hay de ese material.

Del PVC que es un tipo de plástico.

Para enriquecer la actividad pueden llevar elementos con esos materiales para que los puedan ver y tocar.

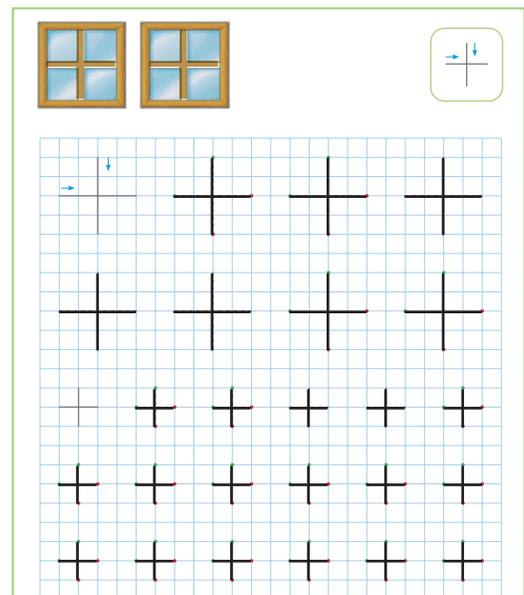
- ¿Qué forma tienen los marcos interiores de las ventanas? Píntalos.

Los marcos interiores tienen forma de cruz.

El niño pinta los marcos interiores tratando de no salirse de los márgenes.

- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.

Traza líneas rectas verticales y horizontales: parte del punto verde y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS RECTOS

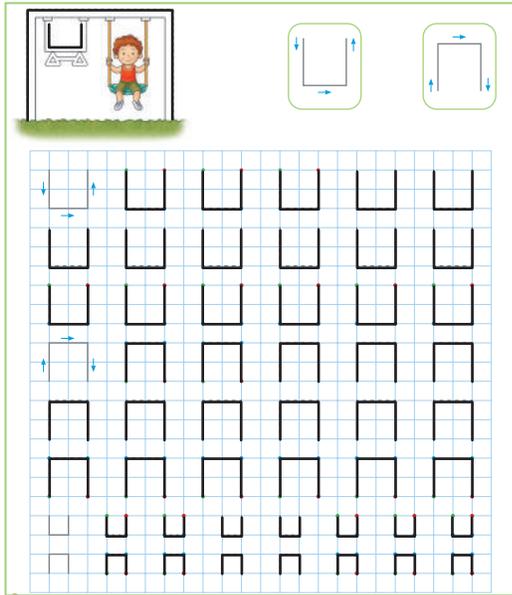
- ¿Qué juegos podemos encontrar en una plaza o en un parque?
Traza las líneas punteadas del juego y píntalo.

Respuesta: Pueden señalar elementos como: columpios, tobogán, balancín (sube y baja), trepadores, carruseles, etc.

El niño traza las líneas rectas horizontales y verticales para completar el juego y pinta el dibujo.

- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.

El niño traza líneas rectas verticales y horizontales: parte del punto verde, llega al primer punto celeste, continúa al siguiente punto celeste y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS RECTOS

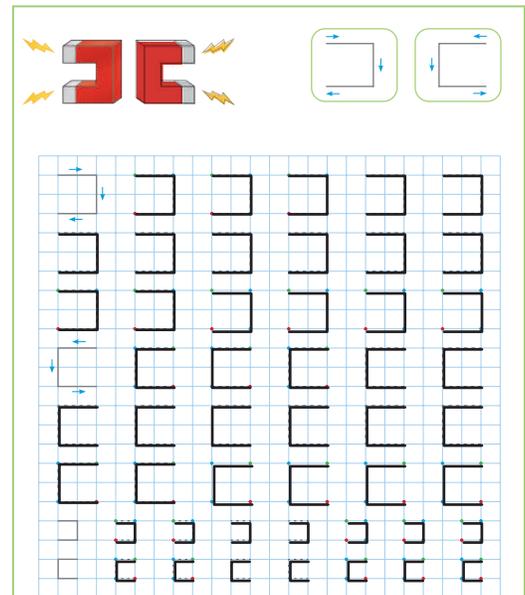
- ¿Qué hacen los imanes? ¿Qué materiales u objetos son atraídos por los imanes?

Respuesta: Los imanes son objetos que atraen otros objetos fabricados con hierro u otros metales. A la propiedad que tienen los imanes de atraer objetos se le llama magnetismo.

Para enriquecer la actividad, a los niños se les pueden entregar imanes para que descubran sus propiedades. Para esto se les entrega junto a los imanes algún recipiente con objetos metálicos y no metálicos, para que puedan manipularlos y experimentar.

- Pinta el imán de la derecha del mismo color que el de la izquierda.
- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.

El niño traza líneas rectas verticales y horizontales: parte del punto verde, llega al primer punto celeste, continúa al siguiente punto celeste y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



Página 20 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS

- Pinta las aspas de los molinos de viento.
- Traza las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.

El niño traza líneas rectas diagonales, partiendo del punto verde y terminando en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta terminar.

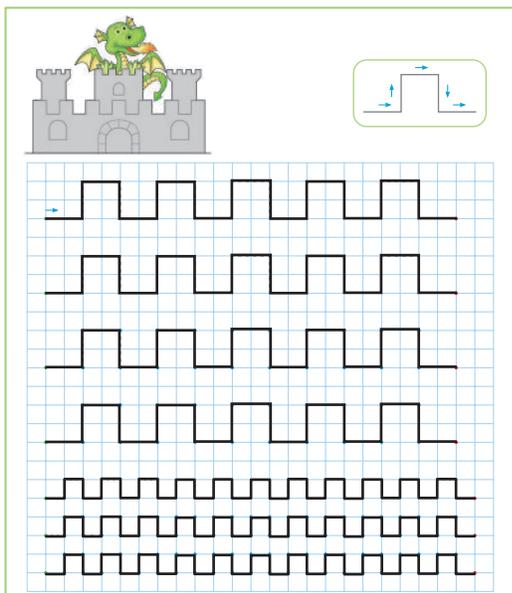


Página 21 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿Por qué piensas que hay un dragón en el castillo? Pinta el castillo.
- Traza las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

El niño traza líneas rectas verticales y horizontales: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo. Intenta no levantar el lápiz hasta finalizar.



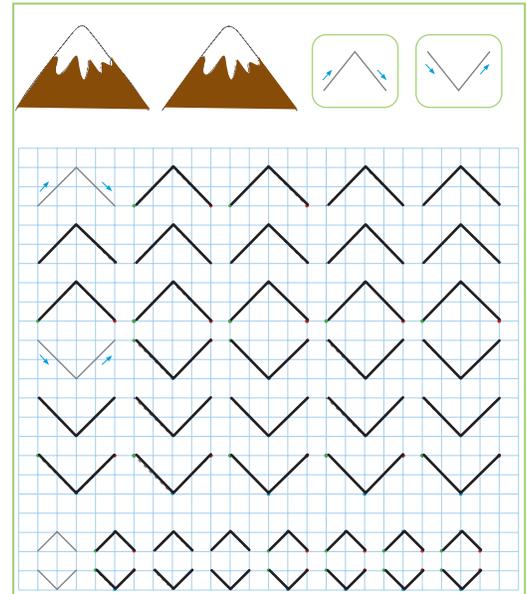
Página 22 (AE11)

REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿Has subido alguna vez a una montaña o cerro? Pinta los cerros.
- Respuesta: Esta dependerá de la experiencia del niño; por ejemplo, pueden comentar sobre la dificultad o la sensación de subir y bajar cerros.

Repasa las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.

Traza líneas rectas diagonales: parte del punto verde, llegando al punto celeste y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿Sabes cómo se llaman las dos cordilleras de Chile?

Respuesta: Cordillera de los Andes y Cordillera de la Costa. Si los niños no lo saben, se les puede comentar que en Chile existen dos cordilleras, y que estas son montañas que están unidas una a la otra como tomadas de las manitos.

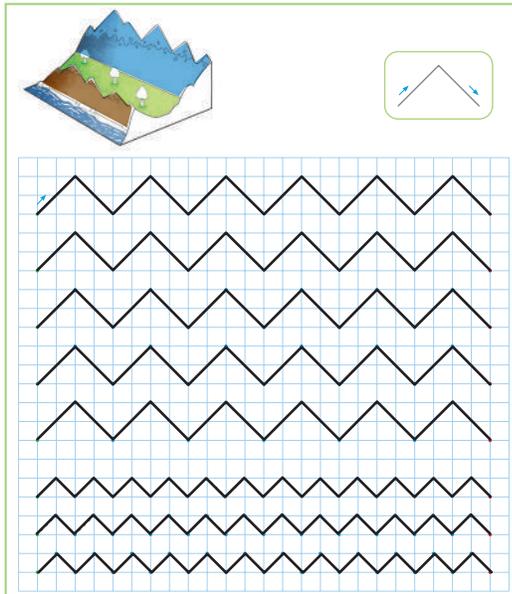
- ¿Cuál de ellas es más alta?

Cordillera de los Andes.

- Pinta de color café la Cordillera de la Costa y de color azul la Cordillera de los Andes.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

El niño traza líneas rectas diagonales: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿Cuántos saltos tiene que dar el sapo para llegar a la piedra?

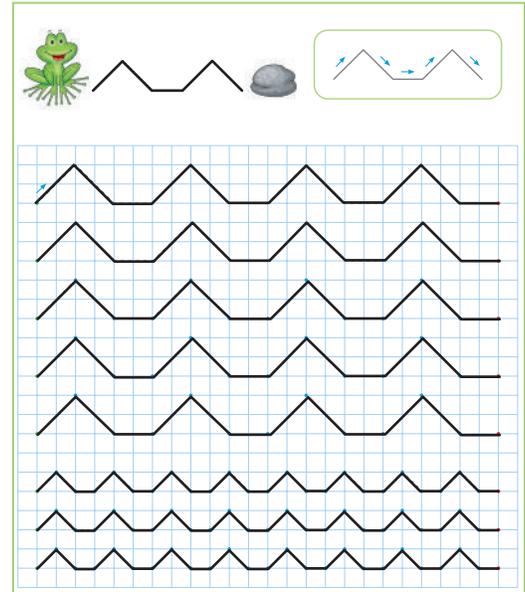
Respuesta: Debe dar dos saltos.

- Ayuda al sapo a saltar hasta la piedra trazando el camino.

El niño traza el camino repasando la línea punteada.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas rectas diagonales y horizontales: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



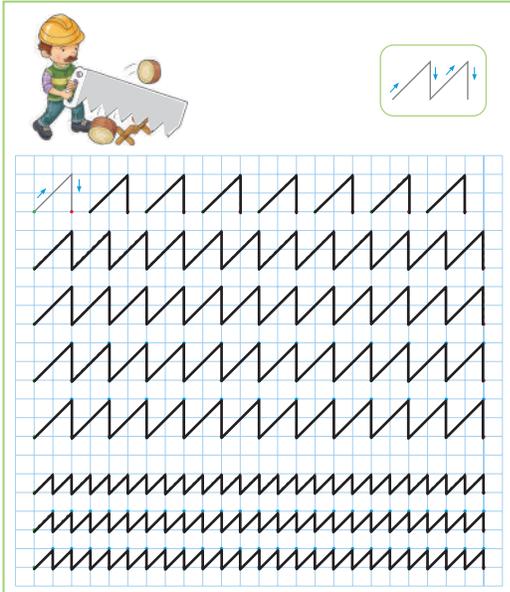
REALIZAR TRAZOS RECTOS

- ¿Para qué sirve la sierra que usa el constructor?

Respuesta: La sierra es una herramienta con dientes, que sirve para cortar maderas.

- Pinta la sierra que usa el constructor.
- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas rectas diagonales y verticales: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



The illustration shows a construction worker in a yellow hard hat and green shirt holding a large saw. To the right is a diagram of a zigzag stroke with arrows indicating the direction of movement. Below these is a large grid for tracing practice. The grid contains several rows of zigzag lines. The first row has a small diagram of the stroke with a green starting point, blue intermediate points, and a red ending point. The subsequent rows show the zigzag pattern becoming progressively smaller and more frequent.

CONTENIDO: TRAZOS CURVOS

Aprendizaje esperado

Producir con precisión y seguridad, 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.

Lugar: Patio.

La educadora invita a los niños a recordar diferentes trazos curvos y a dibujarlos con tiza en el patio. Luego los niños se organizan en dos o tres grupos, dependiendo de la cantidad de alumnos. Lo ideal es que sean 10 integrantes por grupo, no menos. Los niños de cada grupo se toman de las manos formando una línea y se les solicita que realicen formas curvas, por ejemplo: una ronda, forma de serpiente, etc. Cada vez que un equipo forme un trazo curvo la educadora dirá "alto" y verificará con los niños si corresponde a un trazo curvo.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Trazos curvos

Materiales: Greda o arcilla, y una hoja de block por niño.

Lugar: Sala de clases o patio.

La educadora realiza diferentes tipos de trazos en la pizarra a través de dibujos, dando énfasis en los trazos curvos, y les pide a los niños que identifiquen qué tipos de trazos forman cada dibujo. Luego, a cada niño se le entrega una hoja de block y arcilla o greda suficiente para realizar diferentes trazos curvos. Cada niño modela libremente trazos curvos a su elección, para posteriormente ponerlos sobre la hoja de block.

Soluciones

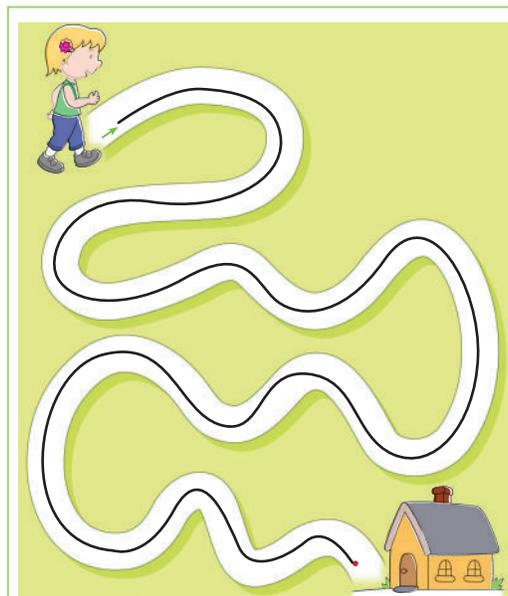
Página 6 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Repasa con tu dedo índice el camino que debe hacer la niña para llegar a su casa.
- Traza el camino con tu lápiz grafito sin tocar los bordes.

El niño traza una línea curva partiendo de la flecha verde y terminando en el punto rojo. Intenta no levantar el lápiz hasta finalizar.

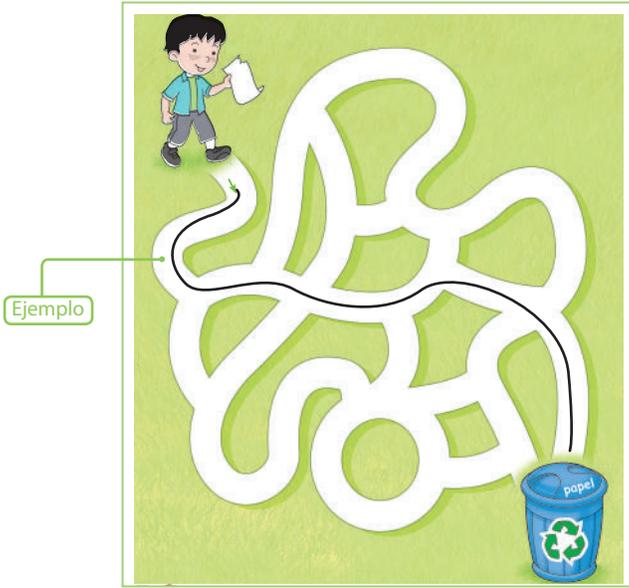
- Pinta los dibujos.



Página 7 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

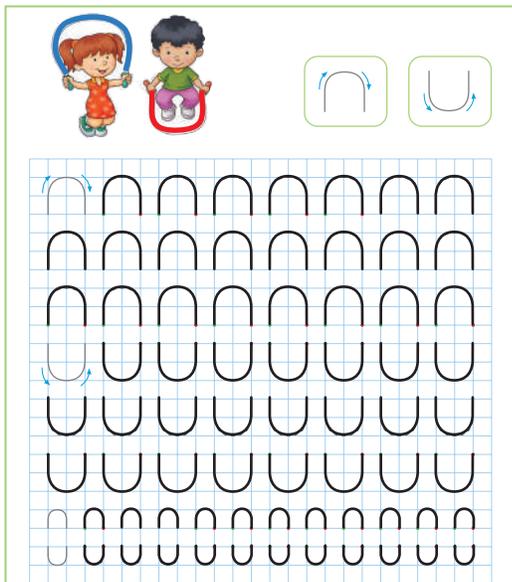
- Repasa con tu dedo índice los caminos que puede realizar el niño para botar el papel en el basurero.
- Traza uno de los caminos sin tocar los bordes. Pinta al niño. El niño traza una línea curva partiendo de la flecha verde y terminando en el basurero, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar. Hay varias opciones de trayectos, las cuales son de libre elección.
- ¿Sabes qué significa el signo que está en el basurero? Respuesta: El signo en el basurero significa reciclar. Para enriquecer la actividad se les puede señalar lo importante que es reciclar, ya que es beneficioso para el medio ambiente.



Página 26 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

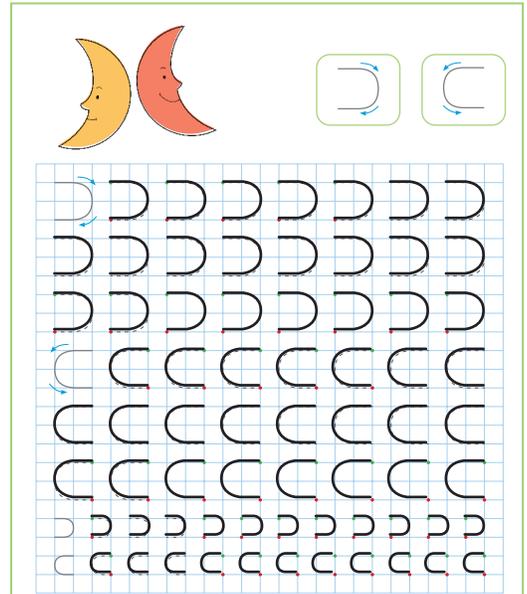
- ¿Qué hacen los niños? Respuesta: Los niños saltan la cuerda.
- Pinta de color azul la cuerda que está arriba y de color rojo la que está abajo.
- Repasa las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos. El niño traza líneas curvas, partiendo del punto verde y terminando en el punto rojo. Intenta no levantar el lápiz hasta finalizar.



Página 27 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

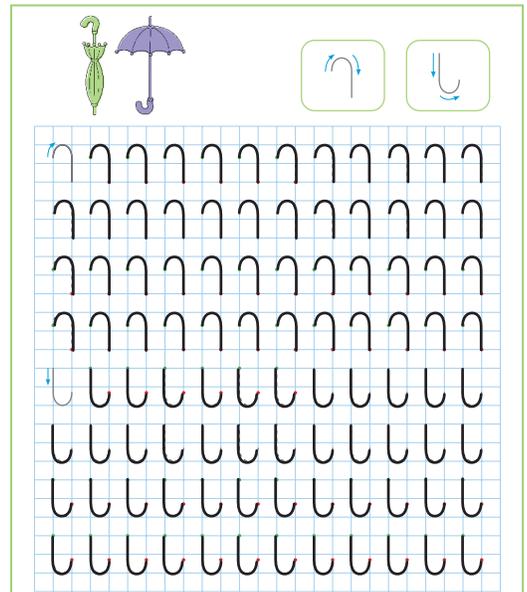
- ¿En qué momentos podemos ver la luna? Respuesta: En la noche. La luna también se puede ver en ocasiones de día, se puede comentar esta información a los niños, pero si considera que podría confundirlos, mejor omitirlo.
- Pinta de color naranja la luna que mira hacia la derecha y de color amarillo la que mira hacia la izquierda.
- Repasa las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos. El niño traza líneas curvas, partiendo del punto verde, y terminando en el punto rojo. Intenta no levantar el lápiz hasta finalizar.



Página 28 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Pinta de color verde el paraguas cerrado y de color morado el paraguas abierto.
- Repasa las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos. El niño traza líneas curvas, partiendo del punto verde y terminando en el punto rojo. Intenta no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¿Para qué sirve un quitasol? ¿Para qué sirve una reja?

Respuesta: El quitasol sirve para protegernos de los rayos solares. La reja sirve como elemento de seguridad, de decoración o para separar un espacio de otro.

- Pinta el quitasol y la reja del jardín.

El niño pinta el quitasol y la reja tratando de no salirse de los márgenes. Se le puede preguntar sobre la forma que tiene el quitasol y la reja de la imagen.

- Repasa las líneas punteadas y continúa los trazos guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por el punto celeste y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.

REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¿Has ido alguna vez al circo? ¿Qué es lo que más te gusta del circo?

La respuesta dependerá de la experiencia de cada niño.

- Repasa las líneas punteadas del techo de la carpa y píntalo.

El niño traza las líneas punteadas y pinta el techo de la carpa tratando de no salirse de los márgenes.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.

REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¿Qué deporte piensas que está jugando el niño?

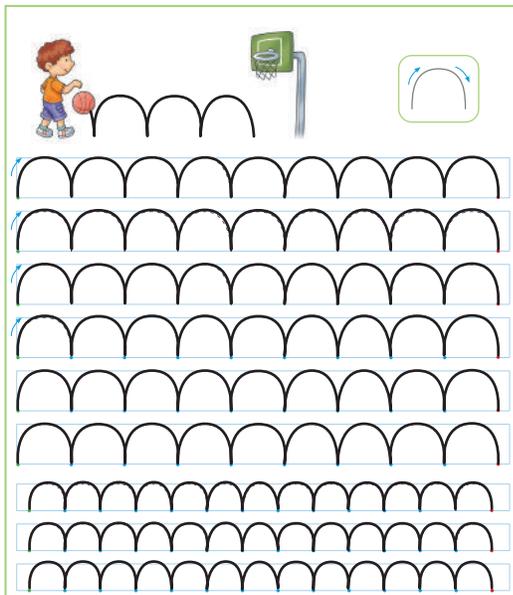
Respuesta: El niño juega básquetbol.

- Traza el trayecto de la pelota.

El niño traza la línea punteada, intentando no levantar el lápiz hasta terminar.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¿Para qué sirven los teléfonos?

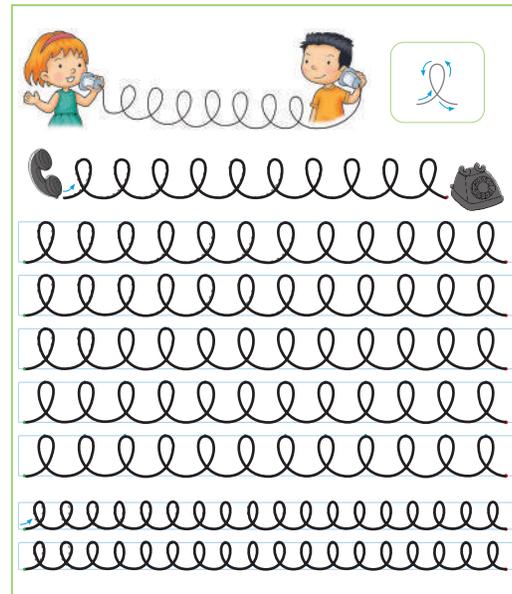
Respuesta: Para comunicarse con otras personas que están lejos.

- Pinta el telefono y traza el cable.

Traza el cable siguiendo la línea punteada, intentando no levantar el lápiz hasta terminar.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS CURVOS

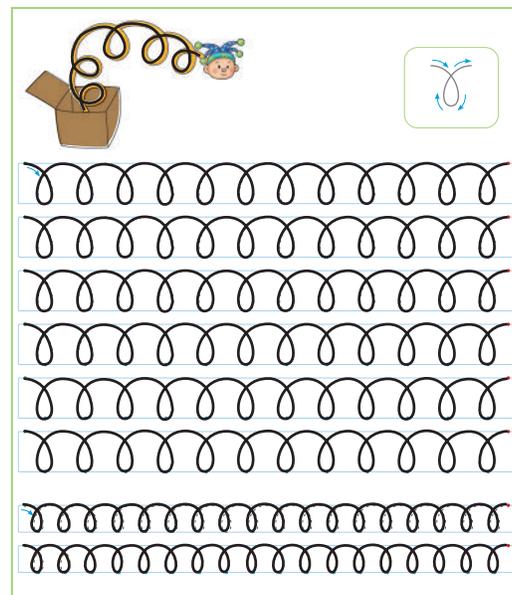
- Pinta la caja sorpresa y repasa con tu lápiz el resorte.

- ¿Por qué piensas que se llama "caja sorpresa"?

La respuesta dependerá de la experiencia de cada niño.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



Página 34 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

- ¿De qué se alimentan las mariposas?

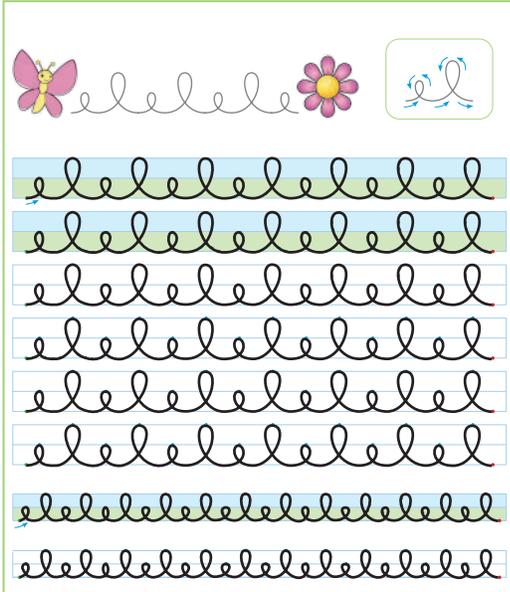
Respuesta: Se alimentan del néctar de las flores.

- Pinta la mariposa utilizando los mismos colores de la flor.

La mariposa se debe pintar con los colores rosado y amarillo.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



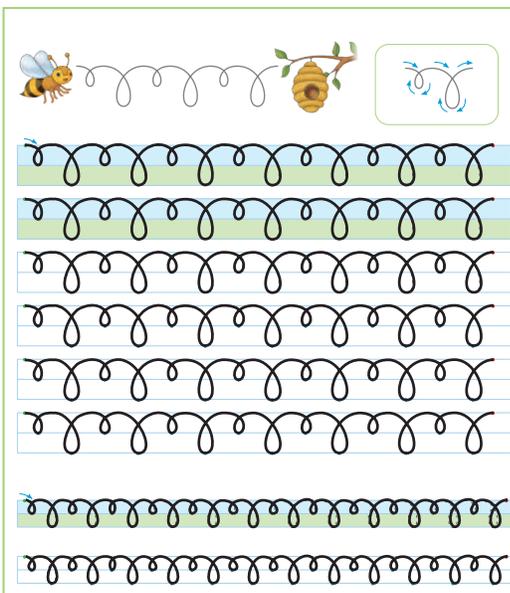
Página 35 (AE11)

REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Sigue con tu dedo índice el trayecto de la abeja hasta su colmena.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

El niño traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



Página 36 (AE11)

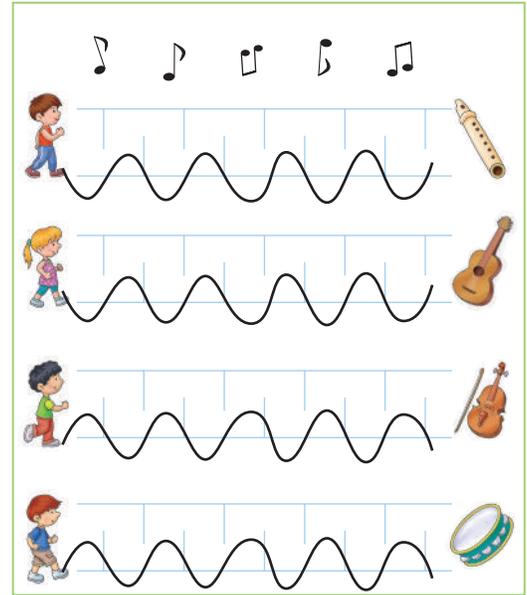
REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Ayuda a cada niño y niña a llegar hasta su instrumento musical.
- Traza con tu lápiz grafito el camino que debe realizar cada uno.

El niño traza líneas curvas intentando no levantar el lápiz hasta llegar al instrumento musical.

- Nombra los instrumentos y encierra el que más te guste.

Flauta, guitarra, violín, pandero.



Página 37 (AE11)

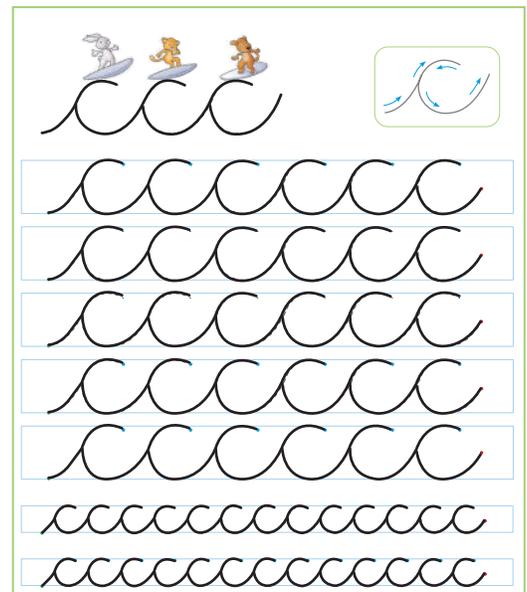
REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Repasa con tu lápiz las olas del mar.

El niño traza con un lápiz, siguiendo la línea punteada intentando no salirse de esta.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



REALIZAR TRAZOS CURVOS

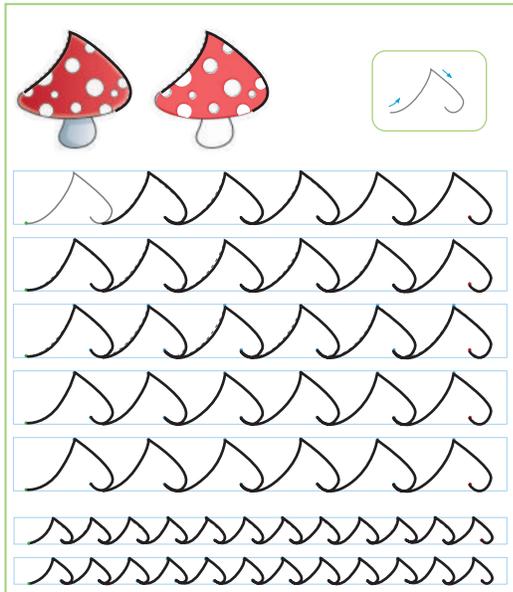
- Repasa con tu lápiz los honguitos y pinta el segundo.

El niño traza con un lápiz, siguiendo la línea punteada intentando no salirse de esta.

El segundo honguito se puede pintar de cualquier color.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

Traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.



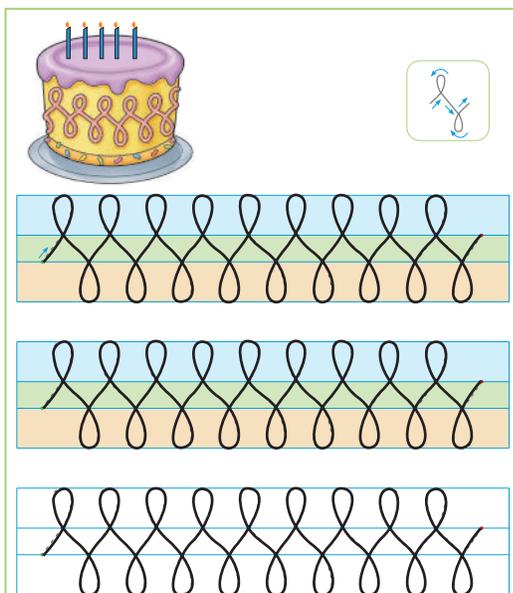
REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Hoy Samuel cumple 5 años. ¿Cuántas velas necesita su pastel? Dibújalas.

Respuesta: Necesita cinco velas.

- Repasa las líneas punteadas y continúa las guirnaldas guiándote por los puntos.

El niño traza líneas curvas: parte del punto verde y termina en el punto rojo, intentando no levantar el lápiz hasta finalizar.

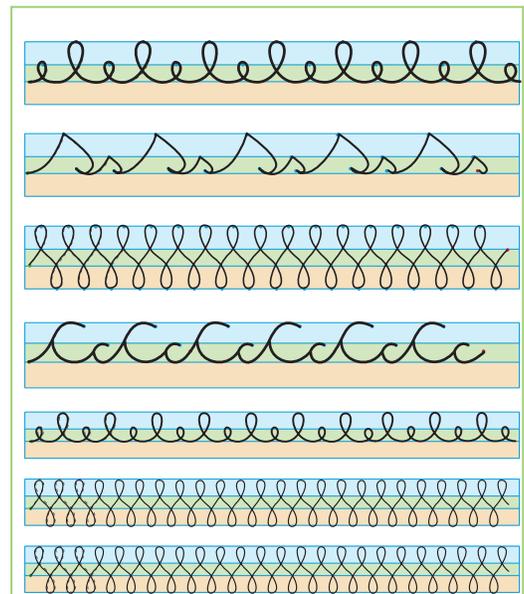


REALIZAR TRAZOS CURVOS

- Repasa las líneas punteadas y termina los trazos.

El niño traza líneas curvas: parte del punto verde, pasa por los puntos celestes y termina en el punto rojo.

Continuar el trazo de cada guirnalda guiándose por los puntos.



CONTENIDO: ESCRITURA

CONTENIDO: ESCRITURA DE VOCALES

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos grafismos y respetando la forma de algunas letras y palabras y ciertos aspectos de la regularidad de la escritura como: dirección y secuencia, organización y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Escritura de vocales en imprenta y ligada

Materiales:

Bandeja de plumavit para cada niño y sémola o arena.

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita al grupo de curso a recordar las vocales. Se les solicita a los niños que identifiquen las vocales que están presentes en los nombres de algunos compañeros (la educadora puede escoger el nombre). Por ejemplo: Macarena, tiene tres vocales **a** y una **e**.

Luego se les pide a los niños que escriban las vocales del nombre, ya sea en imprenta o manuscrita en la pizarra mágica de sémola o arena.

Para finalizar cada niño esparce la sémola o arena que está en su bandeja de plumavit y escribe las vocales que quiera.

Pueden realizar la actividad las veces que sea necesario.

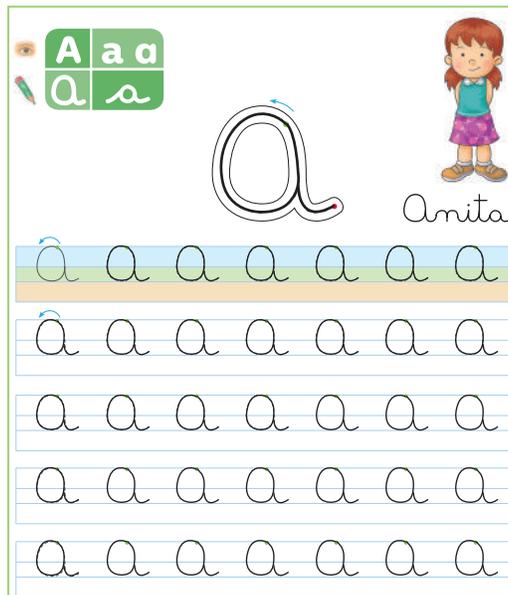
Soluciones

Página 64 (AE12)

ESCRIBIR VOCALES

• Escribe la **A** mayúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

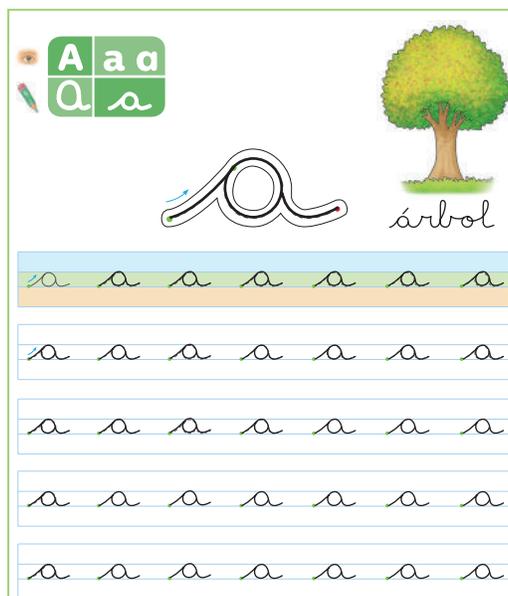


Página 65 (AE12)

ESCRIBIR VOCALES

• Escribe la **a** minúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.



Página 70 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **E** mayúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

Handwriting practice for uppercase E. The page features a 2x2 grid with 'E' and 'e' in the top left, a large 'E' with stroke arrows in the top center, a cartoon boy named Emilio in the top right, and five rows of handwriting lines with 'E' characters for tracing.

Página 76 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **I** mayúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

Handwriting practice for uppercase I. The page features a 2x2 grid with 'I' and 'i' in the top left, a large 'I' with stroke arrows in the top center, a cartoon girl named Isabel in the top right, and five rows of handwriting lines with 'I' characters for tracing.

Página 71 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **e** minúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

Handwriting practice for lowercase e. The page features a 2x2 grid with 'E' and 'e' in the top left, a large 'e' with stroke arrows in the top center, a cartoon mirror labeled 'espejo' in the top right, and five rows of handwriting lines with 'e' characters for tracing.

Página 77 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **i** minúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

Handwriting practice for lowercase i. The page features a 2x2 grid with 'I' and 'i' in the top left, a large 'i' with stroke arrows in the top center, a cartoon magnet labeled 'imán' in the top right, and five rows of handwriting lines with 'i' characters for tracing.

Página 83 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **O** mayúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

Omar

Página 90 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **U** mayúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

Ulises

Página 84 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **o** minúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

oso

Página 91 (AE12)
ESCRIBIR VOCALES

- Escribe la **u** minúscula ligada.

El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

universo

CONTENIDO: ESCRITURA DE CONSONANTES, SÍLABAS, PALABRAS Y ORACIONES

Las siguientes actividades son sugerencias para realizar durante el proceso de aprendizaje de consonantes, sílabas y palabras, y no como actividades de iniciación de estas.

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos grafismos y respetando la forma de algunas letras y palabras y ciertos aspectos de la regularidad de la escritura como: dirección y secuencia, organización y distancia.

Sugerencia de actividad

Esta actividad requiere que los niños ya hayan visto al menos tres consonantes.

Juego grupal: Escritura de consonantes en imprenta y ligada

Materiales: Bolsa mágica con tarjetas de las diferentes consonantes en estudio.

Lugar: Patio o sala de clases.

La educadora invita a los niños a recordar las consonantes. De la bolsa mágica saca tarjetas de consonantes para que los niños las identifiquen y nombren elementos que comiencen con la consonante mostrada (se debe ir sacando una tarjeta cada vez). Luego los niños forman parejas, cada integrante piensa en una consonante y la traza con su dedo índice en la espalda del compañero, para que este adivine cuál es. La idea es que se vayan intercambiando, los que adivinan y los que trazan la letra.

Sugerencia de actividad

Esta actividad requiere que los niños ya hayan visto al menos dos consonantes.

Juego individual: Escribir sílabas

Materiales:

- Tiza y lápices de colores.
- 4 hojas blancas de 5x5 cm para cada niño (pueden ser hojas de block cortadas con esa medida).
- Fotos o imágenes proyectadas de elementos que comiencen con sílabas que identifique el niño. Por ejemplo: puma - mapa - mesa - loro - sofá, etc.

Lugar: Patio y sala de clases.

La educadora invita a los niños a salir al patio y recuerdan algunas sílabas aprendidas. Cada niño traza libremente sílabas con tiza en el patio. De vuelta en la sala de clases la educadora presenta imágenes de diferentes elementos (sacándolos de una bolsa o caja mágica si desea) o con imágenes proyectadas.

A cada niño se le entregan cuatro hojas blancas de 5x5 cm, en ella deben escribir la sílaba inicial que corresponde a cada elemento que muestre la educadora en las imágenes. Por ejemplo: la educadora muestra un "pato", el niño escribe PA. Una vez escritas las sílabas en cada papel, cada niño leerá una de ellas en voz alta.

Sugerencia de actividad previa

Juego individual: Escribir palabras

Materiales:

- Una caja (para usar como caja mágica).
- Tarjetas con palabras escritas en imprenta que el niño pueda leer, por ejemplo: mamá - papá - sol - auto - puma - momia - moai - lupa, etc.
- Hoja blanca y lápices.

Lugar: Sala de clases.

La educadora escoge al azar a varios niños y los invita uno por uno a sacar de la caja mágica una tarjeta. Por ejemplo: Un niño saca la palabra LUPA, y muestra la palabra a sus compañeros y entre todos leen lo que dice. Luego la educadora pega la tarjeta en la pizarra para que los niños transcriban la palabra y hagan un dibujo alusivo a ella. Luego realizan lo mismo con el resto de las palabras de la caja mágica.

Soluciones

Página 102 (AE12)

ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la **M** mayúscula ligada.

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

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

M m
M m
María
M M M M M M
M M M M M M
M M M M M M
M M M M M M

Página 103 (AE12)

ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la **m** minúscula ligada.

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

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

M m
M m
mono
m m m m m m
m m m m m m
m m m m m m
m m m m m m

Página 104 (AE12)

ESCRIBIR SÍLABAS DIRECTAS

- Lee y copia las sílabas.

El niño traza las sílabas de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las sílabas.

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio

ma me mi mo mu
ma me mi mo mu

Página 109 (AE12)

RECONOCER Y ESCRIBIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

- Observa los dibujos y completa las palabras con la sílaba que falta. Fíjate en el ejemplo.

El niño traza sobre el riel de escritura la sílaba que falta para completar cada palabra.

- Pinta los dibujos.

mamá mapa mula
puma mula lima

IDENTIFICAR Y ESCRIBIR SÍLABA INICIAL

- Observa los dibujos y escribe la sílaba inicial de cada uno.
El niño identifica la sílaba inicial de cada dibujo.
Traza las sílabas sobre el riel de escritura, siguiendo el ejemplo dado y los puntos verdes de inicio.
- Pinta los dibujos.

	ma ma ma ma ma ma ma ma
	me me me me me me me me
	mi mi mi mi mi mi mi mi
	mo mo mo mo mo mo mo mo
	mu mu mu mu mu mu mu mu

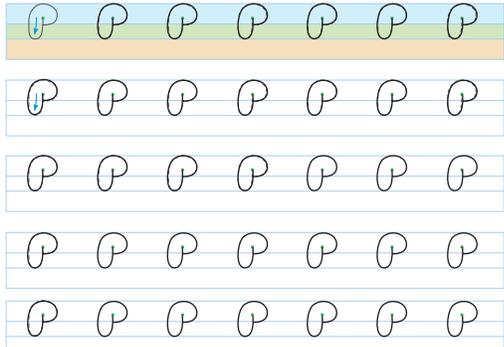
ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la P mayúscula ligada.
El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.
Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.




Pedro





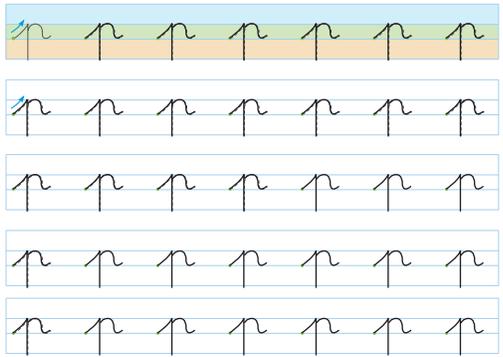
ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la p minúscula ligada.
El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.
Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.



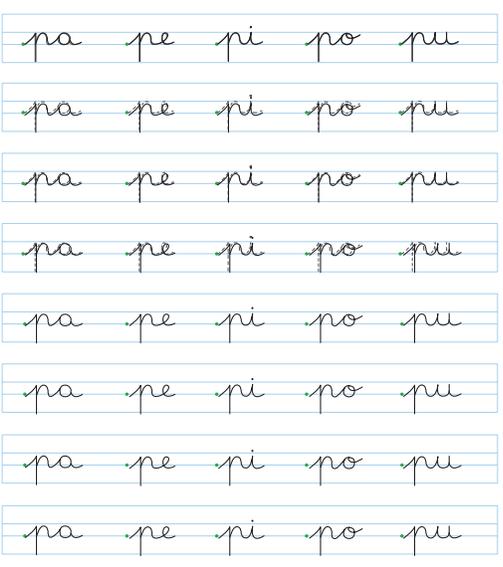

piñata





ESCRIBIR SÍLABAS DIRECTAS

- Lee y copia las sílabas.
El niño traza las sílabas de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las sílabas.
Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.



RECONOCER Y ESCRIBIR SÍLABA DE UNA PALABRA

- Observa los dibujos y completa las palabras con la sílaba que falta.

El niño traza sobre el riel de escritura la sílaba que falta para completar cada palabra.

- Pinta los dibujos.

El niño pinta los dibujos tratando de no salirse de los márgenes.

IDENTIFICAR Y ESCRIBIR SÍLABA INICIAL

- Observa los dibujos y escribe la sílaba inicial de cada uno.

El niño identifica la sílaba inicial de cada dibujo.

Repasa y escribe las sílabas sobre el riel de escritura, siguiendo el ejemplo dado y los puntos verdes de inicio.

- Pinta los dibujos.

	po po po po po po po po
	pa pa pa pa pa pa pa pa
	pe pe pe pe pe pe pe pe
	pi pi pi pi pi pi pi pi
	pu pu pu pu pu pu pu pu

ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la S mayúscula ligada.

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

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

- Escribe la s minúscula ligada.

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

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

ESCRIBIR SÍLABAS DIRECTAS

- Lee y copia las sílabas.

El niño traza las sílabas de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las sílabas. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

ESCRIBIR PALABRAS

- Repasa el nombre de cada dibujo.

El niño repasa el trazo de cada palabra sobre la línea punteada.

- Lee y escribe el nombre de cada dibujo.

Lee las palabras trazadas.

Escribe la palabra de manera continua sobre el riel de escritura, partiendo del punto verde de inicio y siguiendo el ejemplo dado.

- Pinta los dibujos.

	sapo	sapo
	oso	oso
	mesa	mesa
	seis	seis
	sopa	sopa
	pesa	pesa
	mapa	mapa

ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la L mayúscula ligada.

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

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la l minúscula ligada.

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

Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

ESCRIBIR SÍLABAS DIRECTAS

- Lee y copia las sílabas.

El niño traza las sílabas de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las sílabas. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu
la	le	li	lo	lu

RECONOCER Y ESCRIBIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

- Completa las palabras con la sílaba que falta.

Traza las palabras sobre el riel de escritura.

- Pinta los dibujos.

El niño pinta los dibujos, tratando de no salirse de los márgenes y siguiendo una dirección.

		
lupa	pala	pelo
		
lobo	lápiz	leche

IDENTIFICAR Y ESCRIBIR SÍLABA INICIAL

- Observa los dibujos y escribe la sílaba inicial de cada uno.

El niño identifica la sílaba inicial de cada dibujo.

Realiza el trazo de las sílabas de manera continua sobre el riel de escritura, partiendo del punto verde de inicio.

- Pinta los dibujos.

	la la la la
	lu lu lu lu
	li li li li
	le le le le
	lo lo lo lo

ESCRIBIR PALABRAS

- Lee y escribe el nombre de cada dibujo.

El niño lee las palabras trazadas.

Realiza el trazo de manera continua sobre el riel de escritura, partiendo del punto verde de inicio y siguiendo el ejemplo dado.

- Pinta los dibujos.

	pila pila
	Lola Lola
	lupa lupa
	sal sal
	lima lima
	puma puma
	palos palos

Página 142 (AE12)
ESCRIBIR PALABRAS

- Lee y copia las palabras.
- El niño lee cada palabra y la escribe de manera continua sobre el riel de escritura, siguiendo el ejemplo dado.*
- Escribe en el recuadro de cada dibujo el número que corresponde. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos.

1		6		2	
	miel				pulpo
		5			pulpo
	miel				
3		1		4	
	muela				paloma
		4			paloma
	muela				
5		2		6	
	oso				mesa
		3			mesa
	oso				

Página 143 (AE12)
ASOCIAR Y ESCRIBIR ARTÍCULOS DEFINIDOS

- Completa con el o la según corresponda. Fíjate en el ejemplo.
- El niño escribe el artículo definido el o la según corresponda, siguiendo los modelos dados.*
- Pinta los dibujos.

el		la	
el		la	
la		el	
la		el	
la		el	
el		la	

Página 149 (AE12)
ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la **T** mayúscula ligada.
- El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.*
- Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.*







Tulio

Tracing practice for uppercase 'T' on a segmented line with green starting points.

Página 150 (AE12)
ESCRIBIR CONSONANTES

- Escribe la **t** minúscula ligada.
- El niño realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.*
- Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.*







titere

Tracing practice for lowercase 't' on a segmented line with green starting points.

ESCRIBIR SÍLABAS DIRECTAS

- Lee y copia las sílabas.

El niño traza las sílabas de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las sílabas. Después continúa guiándose por los puntos verdes de inicio.

ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu
ta	te	ti	to	tu

IDENTIFICAR Y ESCRIBIR SÍLABA INICIAL

- Observa los dibujos y escribe la sílaba inicial de cada uno.

El niño identifica la sílaba inicial del nombre de cada dibujo. Escribe la sílaba de manera continua sobre el riel de escritura, partiendo del punto verde de inicio.

	ti ti ti ti ti ti ti ti ti ti
	ta ta ta ta ta ta ta ta ta ta
	tu tu tu tu tu tu tu tu tu tu
	te te te te te te te te te te
	to to to to to to to to to to

CONTENIDO: ESCRITURA DE ORACIONES

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos grafismos y respetando la forma de algunas letras y palabras y ciertos aspectos de la regularidad de la escritura como: dirección y secuencia, organización y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Escribir y leer oraciones

Materiales:

- 3 papeles con oraciones, las mismas tres oraciones para cada niño.
- Un dibujo alusivo a cada oración.

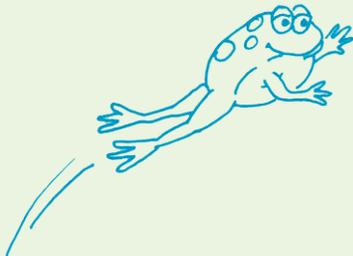
El sapo salta.

La momia y el moai.

Mamá lee el mapa.

Lugar: Sala de clases.

La educadora entrega tres papeles a cada niño, cada papel con una oración distinta e invita a los niños a leerlas en voz baja. Una vez pasado el tiempo necesario para que cada niño haya leído las oraciones, la educadora muestra una imagen relacionada con alguna de estas oraciones, ejemplo:



La educadora pregunta: *¿Cuál de las oraciones que tienen en sus manos corresponde al dibujo?* La idea es que cada niño levante la oración que corresponde al dibujo y un voluntario para que la lea. Así continúan con las demás oraciones.

Página 155 (AE12)

LEER, COMPRENDER Y ESCRIBIR ORACIONES

- Lee y copia las oraciones.

El niño lee y realiza el trazo de cada palabra de manera continua sobre el riel de escritura, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las oraciones.

- Escribe en cada dibujo el número de la oración que corresponde.

① Lulú lee el mapa.

Lulú lee el mapa.

② El pato se asolea.

El pato se asolea.



Página 158 (AE12)

LEER, COMPRENDER Y ESCRIBIR ORACIONES

- Lee y copia las oraciones.

El niño lee y realiza el trazo de cada palabra de manera continua sobre el riel de escritura, siguiendo el ejemplo dado hasta completar las oraciones.

- Dibuja en los recuadros algo relacionado con cada una.

① Mi papá y mi mamá.

Mi papá y mi mamá.

② El sapo salta.

El sapo salta.

1

2

- Observa los dibujos y escribe el nombre de cada uno.
El niño escribe sobre el riel de escritura el nombre de cada dibujo.

	payaso		tomate
	mamá		paleta
	sapos		sol
	pileta		mesa
	paloma		pelo
	pala		sopa

CONTENIDO: PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Aprendizaje esperado

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos grafismos y respetando la forma de algunas letras y palabras y ciertos aspectos de la regularidad de la escritura como: dirección y secuencia, organización y distancia.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Producción de textos

Materiales:

- 1 papelógrafo para cada grupo.
- Plumones para cada niño.
- Imágenes proyectadas o imágenes tipo póster de diferentes tipos de textos no literarios.

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a formar cuatro grupos. Una vez formados, se les muestran diferentes tipos de textos a través de imágenes proyectadas o imágenes grandes, tipo póster (noticia - receta de cocina - invitación a cumpleaños - aviso publicitario). La educadora puede realizar preguntas antes, durante y después de la presentación de cada texto. Por ejemplo: *¿Cuál de estos textos es una receta de cocina?, ¿cómo pudieron saber que es una receta?, ¿para qué nos sirve leer una noticia?, ¿de qué se trata el aviso publicitario?, etc.*

Luego la educadora le solicita a cada grupo escoger uno de los tipos de texto presentados y elaborarlo en un papelógrafo. Para la actividad pueden utilizar imágenes de revistas, realizar dibujos, etc.

La educadora guía a los niños en el proceso de elaboración de sus textos, tanto en la elección como en la realización del mismo.

En esta etapa los niños escriben limitada cantidad de palabras, por lo que la información que entregue el texto será en gran parte a través de imágenes. Si necesitan escribir palabras con letras que aún no conocen, la educadora puede escribir la palabra, para que ellos intenten transcribirla.

Una vez terminada la actividad, cada grupo expone su texto comentando cuál fue el tipo elegido y de qué se trata. Por ejemplo: *“Realizamos una receta de cocina de tutti frutti y los ingredientes son: manzanas, plátanos, frutillas y yogur, etc”*

Soluciones

Página 66 (AE12)

PRODUCCIÓN DE TEXTOS SIMPLES

- ¿A qué amigo o amiga te gustaría invitar a tu fiesta de cumpleaños?

La respuesta depende de cada niño.

- Completa la tarjeta de invitación.

El objetivo de la actividad es que los niños jueguen a escribir, por lo tanto, se considera correcto que escriban con cualquier tipo de letra o con palabras escritas incorrectamente.

Se les puede indicar que sigan la direccionalidad de izquierda a derecha, dejando espacios entre una palabra y otra.

De no saber cómo escribir, la dirección por ejemplo, el niño puede copiarlo de un modelo dado por un adulto.

- Dibuja en la torta la cantidad de velitas de acuerdo a los años que tengas tú. Pinta los globos con tus colores favoritos.

La cantidad de velas dependerá de la edad del niño.



PRODUCCIÓN DE TEXTOS

- Escribe una carta a tu mejor amigo o amiga.

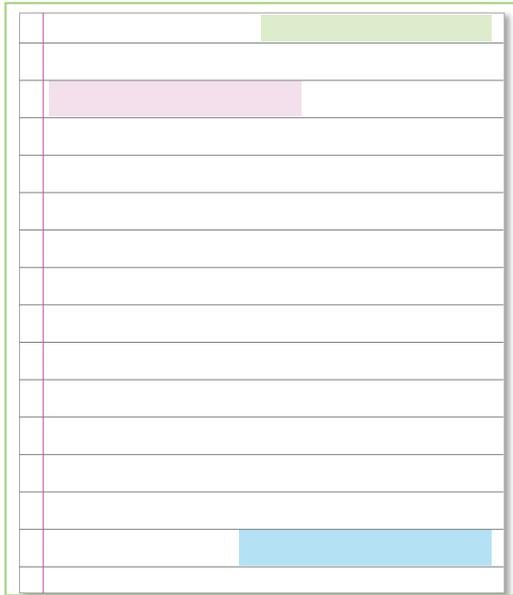
El objetivo de la actividad es que los niños jueguen a escribir, por lo tanto se considera correcto que escriban con cualquier tipo de letra o con palabras escritas incorrectamente.

Se les puede indicar que sigan la direccionalidad de izquierda a derecha, dejando espacios entre una palabra y otra.

De no saber cómo escribir la dirección, por ejemplo, el niño puede copiarla de un ejemplo dado por un adulto.

Las huinchas de colores se pueden usar para ubicar las partes de una carta: la fecha en la verde, el saludo en la rosada y la firma de despedida en la azul.

En la escritura de la carta puede ayudar un adulto si así se requiere.



PRODUCCIÓN DE TEXTOS SIMPLES

- En las líneas escribe tu nombre y apellido.

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

- Observa la secuencia de imágenes y comenta lo que piensas que dicen los personajes.

- Escribe en los globos, con tus propios signos, lo que piensas que dicen los personajes.

El objetivo de la actividad es que los niños jueguen a escribir, por lo tanto se considera correcto que escriban con cualquier tipo de letra o con palabras incorrectamente escritas.

Se les puede indicar que sigan la direccionalidad de izquierda a derecha, dejando espacios entre una palabra y otra.

También pueden hacerlo con sus propios signos, como dibujos por ejemplo.

Cada niño puede crear sus propios diálogos, los cuales deben ser coherentes con la imagen.

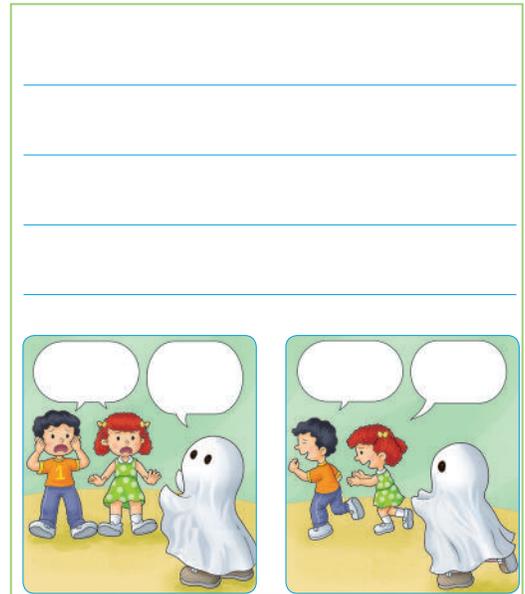
Un ejemplo de escritura de diálogos:

Niños: ¡AAA! ¡Un fantasma!

Fantasma: buuu...

Niño: ¡Corramos!

Niña: El fantasma nos sigue.



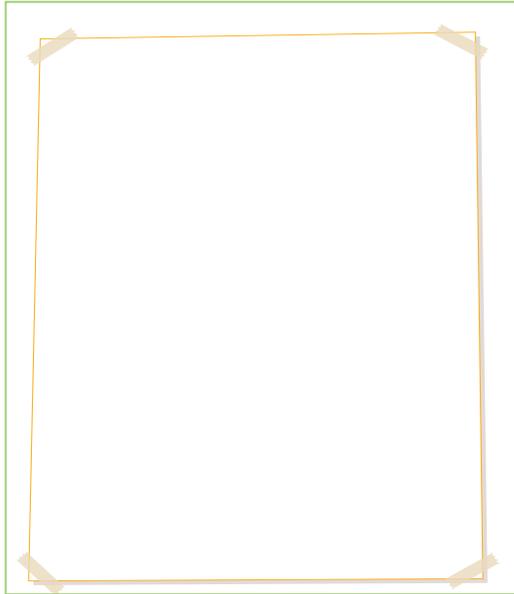
CREAR UN TEXTO

- Crea un aviso publicitario para promocionar la venta de algún producto o servicio.

El objetivo de la actividad es que los niños jueguen a escribir, por lo tanto se considera correcto que escriban con cualquier tipo de letra o con palabras escritas incorrectamente.

Se les puede indicar que sigan la direccionalidad de izquierda a derecha, dejando espacios entre una palabra y otra.

También pueden incluir dibujos y recortes.



CREAR UNA NOTICIA

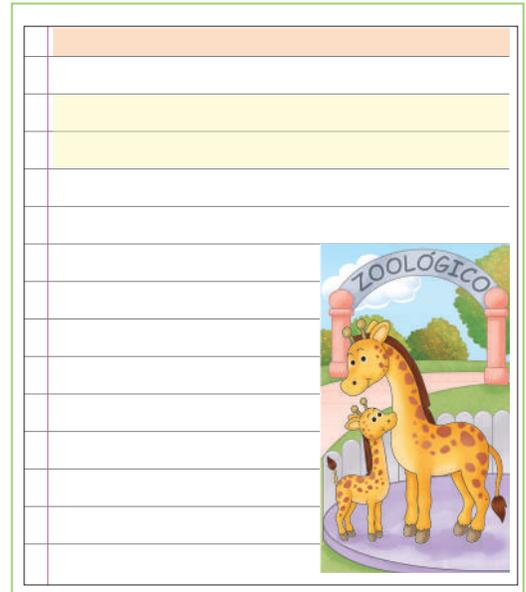
- Crea una noticia a partir de la imagen.

El objetivo de la actividad es que los niños jueguen a escribir, por lo tanto se considera correcto que escriban con cualquier tipo de letra o con palabras escritas incorrectamente.

Se les puede indicar que sigan la direccionalidad de izquierda a derecha, dejando espacios entre una palabra y otra.

De no saber cómo escribirla, el niño puede copiarla de un ejemplo dado por un adulto.

En la parte naranja se escribe el nombre del diario, en la amarilla el titular y en el resto el cuerpo de la noticia.



COMUNICACIÓN ORAL

CONTENIDO: DESARROLLO SEMÁNTICO

Aprendizaje esperado

Expresarse oralmente, sobre temas de su interés, empleando un vocabulario adecuado y variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a los distintos contextos e interlocutores.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Relaciones entre palabras

Materiales:

Tarjetas de parejas de elementos que se puedan relacionar entre sí, pueden ser dibujadas o impresas. Se recomienda solo usar sustantivos. Por ejemplo; noche - luna; día - sol; mano - anillo; oreja - aro; sombrero - cabeza; zapato - pie, etc.

Lugar: Sala de clases.

Se invita a los niños a jugar a encontrar a su pareja a través de relaciones. Para presentar la actividad la educadora expone un ejemplo: muestra las tarjetas "noche" y "luna". Luego muestra la tarjeta "día" y les pregunta a los niños con qué elemento se podría relacionar el día.

Después de dar los ejemplos, pide a cada niño sacar una imagen de la bolsa mágica y buscar a su compañero que tenga un elemento que se relacione con el suyo. Por ejemplo: si un niño saca un zapato debe juntarse con otro niño que tenga un elemento que se relacione con el zapato, en este caso un pie.

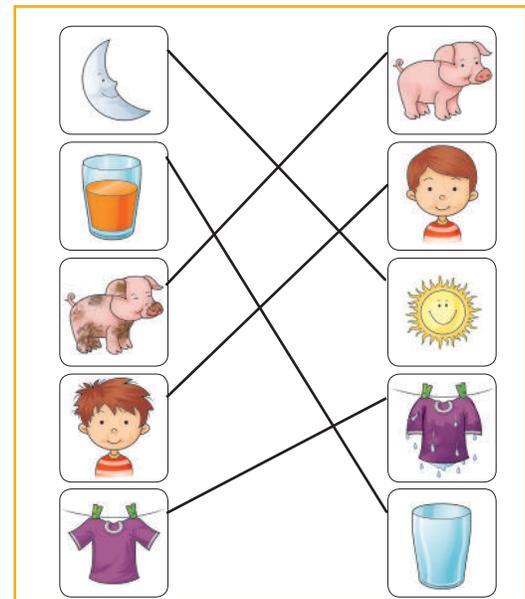
Una vez que los niños ya tienen formadas sus parejas según la relación de sus elementos, salen por turnos adelante y comentan a sus compañeros la relación que existe entre sus dos elementos. En el caso de haber un error en las relaciones que muestren los niños, es importante preguntarles por qué ellos piensan que se relacionan. Si la respuesta es coherente es considerada correcta, aunque no haya sido esa relación planificada por la educadora.

Soluciones

Página 44 (AE02)

DESARROLLAR CONCIENCIA SEMÁNTICA

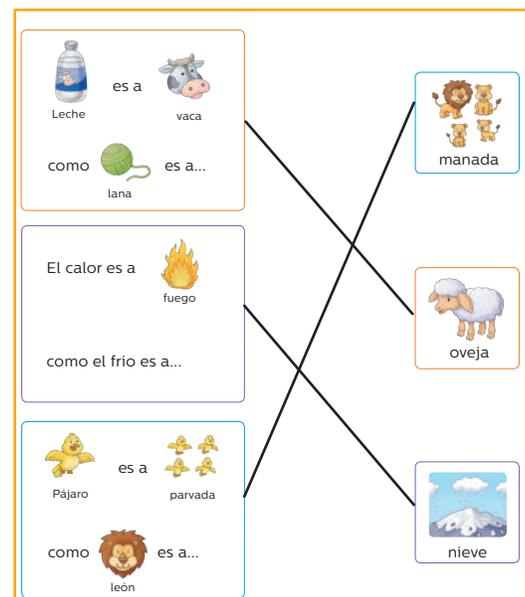
- Observa los dibujos.
- Une con una línea los dibujos opuestos.



Página 48 (AE02)

ESTABLECER RELACIONES ENTRE PALABRAS

- Escucha las analogías y complétalas, uniendo cada una con el dibujo que corresponde.



ESTABLECER RELACIONES ENTRE PALABRAS

- Escucha las analogías y complétalas, dibujando la palabra que corresponde en cada una.

 Noche es a	→	 luna
 como día es a	→	
Borrar es a	→	 goma
como escribir es a	→	
 Chofer es a	→	 bus
 como piloto es a	→	

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

CONTENIDO: DESCRIPCIÓN DE IMÁGENES

Aprendizaje esperado

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

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Descripción de imágenes

Materiales: Dibujos o recortes grandes de diferentes noticias. Por ejemplo: niños en bicicleta, animales del zoológico, personas en un parque, etc. (Es importante que la imagen sea grande para que todos los niños puedan apreciar bien la imagen).

Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a sentarse en semicírculo dentro de la sala y les comenta que tiene algunas imágenes que pertenecen a noticias, pero que necesita de la ayuda de ellos para comprender la información que entrega cada una de ellas. Se les muestra a los niños una imagen y se les solicita que describan qué ocurre en ella. Luego se les pregunta que noticia creen ellos que podría estar informando la imagen. La misma actividad se repite con las otras fotografías.

Soluciones

Página 45 (AE01)

DESCRIBIR IMÁGENES

- Observa los días de la semana y describe lo que hace Sofía cada día.

Ejemplos:

Lunes: Sofía juega a la ronda con sus amigos.

Martes: Sofía pinta un cuadro.

Miércoles: Sofía está en clases de ballet.

Jueves: Sofía come con su familia.

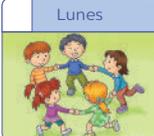
Viernes: Sofía acompaña a su mamá a regar el jardín.

Sábado: Sofía va con su familia al circo.

Domingo: Sofía está con su familia en la playa.

- En el recuadro dibuja una actividad que te guste hacer, y marca el día de la semana que en general haces esa actividad.

La respuesta dependerá de la experiencia de cada niño. Para marcar el día de la semana en el cual realiza la actividad, se debe hacer en los cuadros blancos que están en la esquina superior izquierda de cada día de la semana.

Lunes 	Martes 	Miércoles 
Jueves 	Viernes 	Sábado 
Domingo 		

DESCRIBIR IMÁGENES

- Observa y describe las imágenes.

Antes de identificar la imagen que corresponde a la oración, se recomienda que realicen una breve descripción de cada una. Para que participen varios niños, cada imagen de la página puede ser descrita por un alumno distinto.

En cada oración se trabaja el verbo "ayudar" pero en distintos tiempos verbales. Reforzando los adverbios de tiempo: ayer, hoy y mañana.

- Escucha con atención y marca con una X la imagen que corresponde.

1. Ayer Sebastián ayudó a sus tíos a cosechar lechugas en el campo.



2. Hoy Mariano ayuda a sus amigos en la escuela.



3. Mañana Soledad ayudará a su papá a pintar las paredes de su dormitorio.



DESCRIBIR IMAGEN Y RECONOCER VOCABULARIO VISUAL

- Observa la escena y descríbela. ¿En qué lugar ocurre?
¿Qué elementos hay?

Lugar: Ocorre dentro de una sala de clases.

Elementos que hay: Símbolos, mochilas, puerta, pizarra, papeles, regla, lápiz, mesa, silla, basurero, baño, silla de ruedas, niños, niñas, profesora, entre otros.

- Encierra los símbolos que están en la escena y explica el significado de cada uno. ¿Para qué sirven los símbolos que están en la sala de clases?

El niño debe explicar con sus palabras para qué sirve cada símbolo que aparece en la imagen. Si no los conoce o reconoce se le puede orientar con preguntas. Por ejemplo: ¿Qué piensas que quiere representar o decir el símbolo que muestra una silla de ruedas?, ¿por qué crees que hay una raya roja sobre la imagen?, etc.



**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 grupal: Escuchar, comprender y crear textos orales

Materiales:

- Un micrófono (lo pueden elaborar en alguna clase de Educación Artística con materiales de desecho).
- Ropa usada, disfraces, accesorios, etc.

Lugar: Organizar la sala de clase en forma de escenario.

La educadora explica a los niños que realizarán un juego de talentos, donde cada niño podrá cantar, recitar, contar chistes, decir rimas, adivinanzas, etc., lo que ellos quieran expresar con palabras sobre el escenario.

Cuando un niño suba al escenario, el animador, que irá rotando, será el encargado de presentar a cada artista.

Soluciones

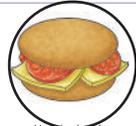
Aprendizaje esperado

Comprender mensajes orales simples en distintas situaciones, que involucran diversas informaciones de su interés, instrucciones, preguntas y algunos conceptos abstractos.

Página 43 (AE04)

REALIZAR INFERENCIAS SENCILLAS

- Escucha la información y encierra la respuesta de cada pregunta.

Juan tenía mucha hambre y preparó algo para comer. Le puso queso y tomate, y se lo comió.	¿Qué preparó Juan?	
	 Un sandwich	 Un vaso de leche
Francisca pedaleaba muy rápido, para alcanzar a su hermana en el parque.	¿En qué andaba Francisca?	
	 Andaba en patines	 Andaba en bicicleta
Mi papá escuchó la noticia en la radio y cuando salió de la casa llevó el paraguas.	¿Qué noticia escuchó el papá en la radio?	
	 Que llovería	 Que saldría el sol

Aprendizaje esperado

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

Página 47 (AE03)

MEMORIZAR Y REPETIR TRABALENGUAS

- Escucha y repite cada uno de los trabalenguas.

Se sugiere leer los trabalenguas y que los niños los repitan para que puedan memorizar alguno.

- Une el trabalenguas con el dibujo que lo representa.

Los cojines de la reina, los cajones del sultán. ¡Qué cojines! ¡Qué cajones! ¿En qué cajonera van?	
Habia un perro bajo un carro, vino otro perro y le mordió el rabo.	
Si la col tuviera cara como tiene el caracol, fuera cara, fuera col, fuera cara de caracol.	

INICIACIÓN A LA LECTURA

CONTENIDO: SEGMENTACIÓN SILÁBICA Y RIMAS

Aprendizaje esperado

Reconocer que las palabras están conformadas por distinto o igual número de sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas iniciales, finales y rimas.

Sugerencia de actividad previa

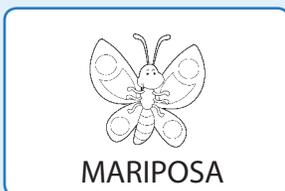
Juego grupal: Segmentación silábica

Materiales: 4 imágenes o dibujos.

Lugar: Patio o sala de clases.

La educadora invita a los niños a formar parejas. Luego, observan las imágenes o dibujos y la palabra de cada uno. Después marcan las sílabas de las palabras a través de aplausos, identificando la cantidad de sílabas que tiene cada una.

Ejemplo:



MA - RI - PO - SA = 4

Luego, la educadora invita a cada pareja a ponerse frente a frente para separar en sílabas los nombres de sus compañeros, golpeando sus palmas en pareja.

Ilustración de ejemplo:



Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Rimas

Materiales: Tarjetas grandes de 20 x 20 cm con imágenes de elementos que rimen entre sí. Por ejemplo: abeja - oveja / aguja - bruja / gato - zapato / bicicleta - ampolleta / campana - manzana / león - limón, etc.

Lugar: Sala de clases.

La actividad es un "Memorice de rimas". Las tarjetas deben estar ubicadas en el suelo boca abajo. El objetivo es buscar palabras que rimen entre sí, a través de imágenes.

El primer jugador se acerca al montón de tarjetas que está en el suelo y levanta 2 tarjetas, si rimen las dos palabras las saca y se las lleva y le toca el turno al siguiente jugador. Si por el contrario no rimen, las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno al siguiente niño. Independiente si un niño encuentra la rima o no, en este turno solo tiene derecho a una jugada. La idea es que a cada niño le toque participar al menos una vez. Si ya todos los niños participaron, se vuelve a realizar otra ronda de juego hasta que ya no queden más tarjetas de rimas.

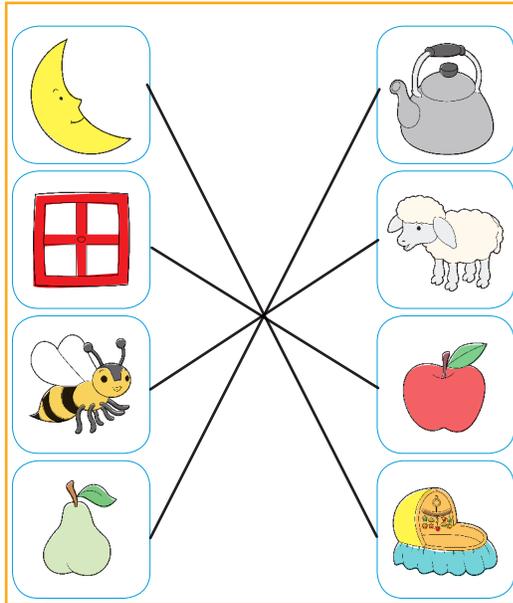
Soluciones

Página 50 (AE06)

RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

- Une con una línea las palabras que riman.
- Pinta los dibujos.

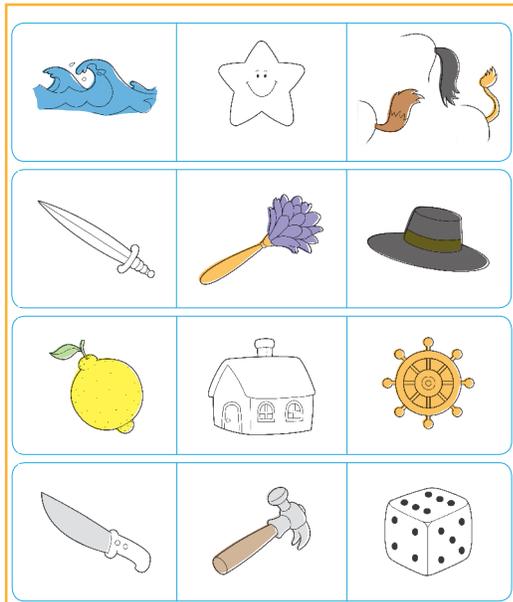
El niño pinta los dibujos tratando de no salirse de los márgenes.



Página 51 (AE06)

RECONOCER PALABRAS QUE RIMAN

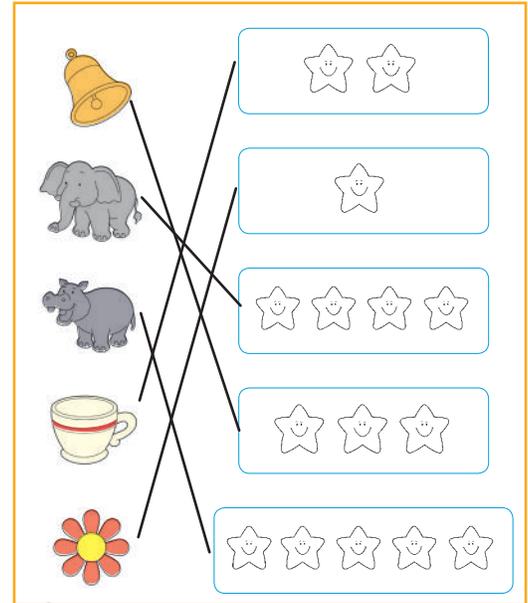
- En cada fila, pinta solo las palabras que riman.



Página 52 (AE06)

DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

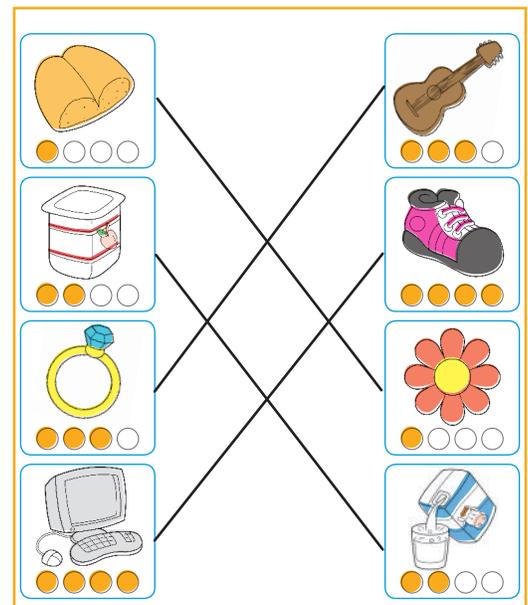
- Cuenta las sílabas de cada palabra.
- Une cada dibujo con las estrellas que indican la cantidad de sílabas que tiene. Pinta los dibujos.



Página 53 (AE06)

DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

- Cuenta las sílabas de cada palabra y pinta los círculos que corresponden.
- Une con una línea las palabras que tienen la misma cantidad de sílabas. Pinta los dibujos.



DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

• Marca con una X el objeto que en su nombre no tenga la cantidad de sílabas indicada en cada tren. Fíjate en el ejemplo.

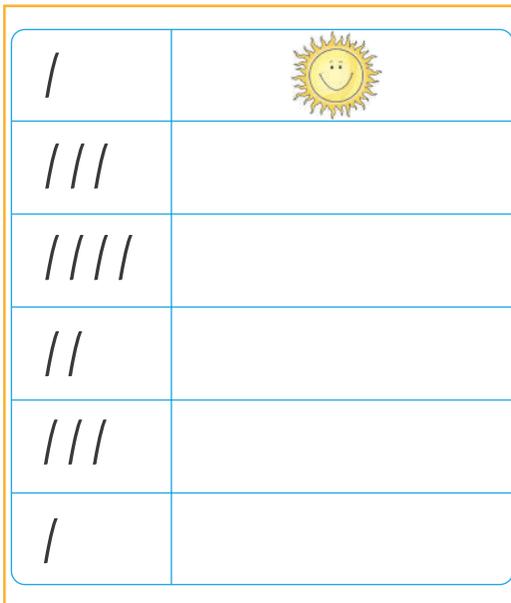


DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

• Realiza un dibujo cuya palabra esté compuesta por la cantidad de sílabas que indica cada cuadro. Fíjate en el ejemplo.

Palabras de ejemplo:

III: maleta - IIII: mariposa - II: casa - III: plumero - I: miel



DISTINGUIR SÍLABAS DE UNA PALABRA

• Recorta los dibujos por la línea punteada.

El niño recorta por la línea punteada, intentando no salirse de esta.

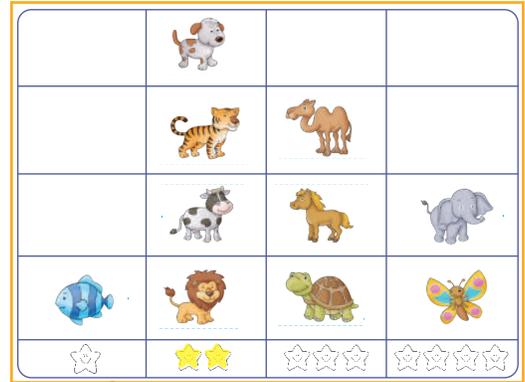
• Cuenta cuántas sílabas tiene cada uno en su nombre y pégalos según corresponda.

• Observa: ¿Qué columna tiene más animales? ¿Qué columna tiene menos?

Respuesta: La columna con más animales es la segunda, de dos sílabas. La columna con menos animales es la primera de una sílaba.

• Pinta las estrellas de la columna que tiene más animales.

El niño pinta solo las estrellas de la segunda columna, la que tiene 2 estrellas.



CONTENIDO: SONIDO Y SÍLABA INICIAL

Aprendizaje esperado

Reconocer que las palabras están conformadas por distinto o igual número de sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas iniciales, finales y rimas.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Sonido y sílaba inicial

Materiales:

• Cinco o más cajas de zapatos. En cada una de ellas debe ir pegado un cartel con una sílaba en estudio (deben ser sílabas diferentes). Por ejemplo:



• Imágenes impresas o recortes de dibujos que comiencen con las sílabas de las cajas, una para cada niño, por ejemplo:



• Una caja o bolsa mágica.

Lugar: Sala de clases.

Los niños se ubican sentados en semicírculo en el suelo. Cada uno saca de la caja o bolsa mágica una imagen al azar, la observa e identifica su sonido inicial.

Una vez que todos tengan su imagen, la educadora dice: ¡Corre que te atrapa la sílaba PE! Entonces los niños que tengan los elementos con sonido inicial PE, deben correr con cuidado y depositar la imagen dentro de la caja de zapatos que corresponda, en este caso la caja que tenga la sílaba PE y vuelven a sus puestos. Lo mismo se realiza con las demás sílabas e imágenes.

Al finalizar los niños junto con la educadora verifican que las imágenes correspondan a su sonido inicial, nombrándolas en voz alta.

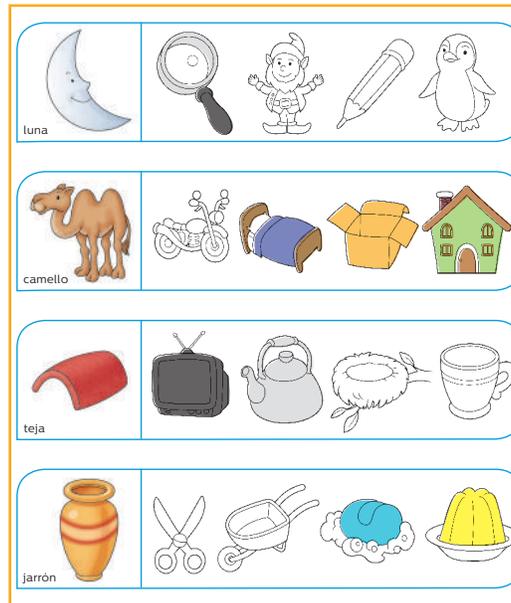
Soluciones

Página 55 (AE06)

IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

• Pinta en cada fila el o los dibujos que tengan la misma sílaba inicial que el modelo.

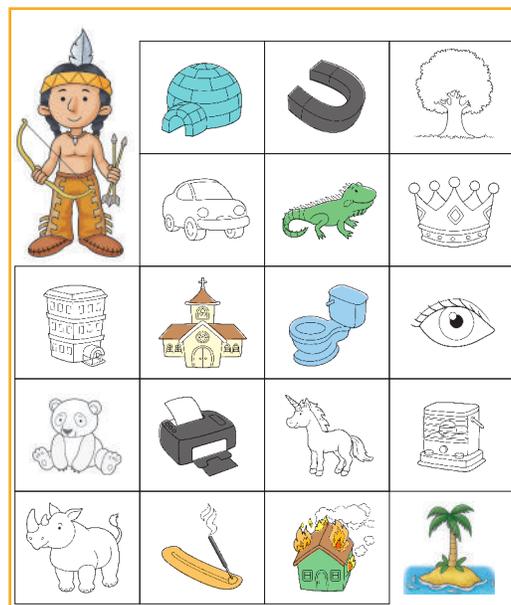
El niño puede escoger los colores que desee, no es necesario que sean los mismos usados en este ejemplo.



Página 78 (AE06)

IDENTIFICAR SONIDO INICIAL

• Ayuda al indio a llegar hasta la isla.
• Recorre el camino que tiene que hacer el indio, pintando solo los dibujos que comienzan con i.



RECONOCER SÍLABA INICIAL

- Pega las imágenes de la página 105, según indica la sílaba inicial. Fíjate en los ejemplos.

ma			
me			
mi			
mo			
mu			

RECONOCER SÍLABA INICIAL

- Dibuja según indica la sílaba inicial. Fíjate en los ejemplos.
- Pinta los dibujos.

Sugerencias de palabras que comienzan con las sílabas señaladas.

pa: palote - pato - panera - pala

pe: pelícano - perro - pegamento - pelota

pi: pirata - piñata - piso - pito

po: pollo - polera - pozo - policía

pu: puré - puma - pudú - público

pa			
pe			
pi			
po			
pu			

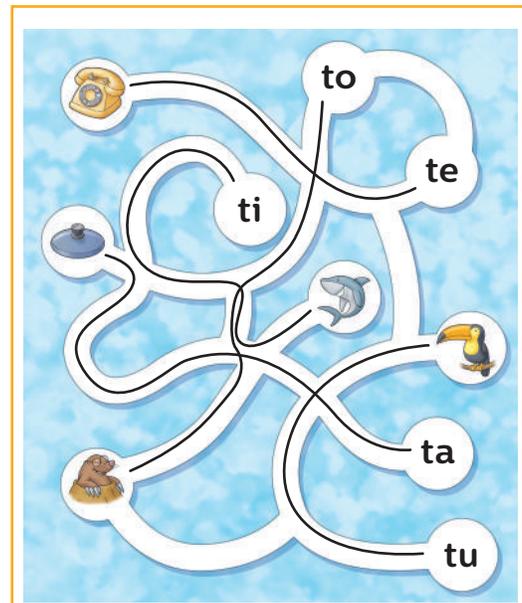
RECONOCER SONIDO INICIAL

- Traza de distintos colores los caminos que debe seguir Pablito para llegar hasta los objetos que comienzan con p.
- Pinta los dibujos que comienzan con p.



RECONOCER SÍLABA INICIAL

- Une los dibujos con la sílaba inicial que corresponde.



Aprendizaje esperado

Reconocer que las palabras están conformadas por distinto o igual número de sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas iniciales, finales y rimas.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Sonido y sílaba final

Materiales:

- Tapas de bebidas.
- Pliegos de cartulina (la cantidad de pliegos de cartulina dependerá de la cantidad de niños por sala).

Lugar: Sala de clases.

Previamente, la educadora elabora un cartón de bingo con cada pliego de cartulina. Para ello marca una cuadrícula y en cada casilla escribe una sílaba diferente. Estas deben tener variadas posiciones en todos los cartones y en cada uno se puede poner alguna sílaba que no esté presente en ningún otro cartón.

LA	SO	MO	TA
SA	LO	FA	PO
TE	TO	PA	MA

Los niños forman grupos de cinco integrantes. A cada grupo se le entrega un cartón para jugar al "Bingo de la sílabas finales" y tapas de bebidas para usar como fichas.

Los niños leen las sílabas que aparecen en el cartón entregado.

Luego, la educadora dicta palabras que terminan con las sílabas escritas en los cartones, recalando que deben fijarse en la sílaba final de cada una. Los niños deben identificar la sílaba final de la palabra y buscarla en el cartón de bingo. De ser encontrada, colocan la ficha (tapa de bebida) sobre la casilla. Ejemplos de palabras que se pueden dictar: *pala, osa, palo, pata, topo, tomate, etc.*

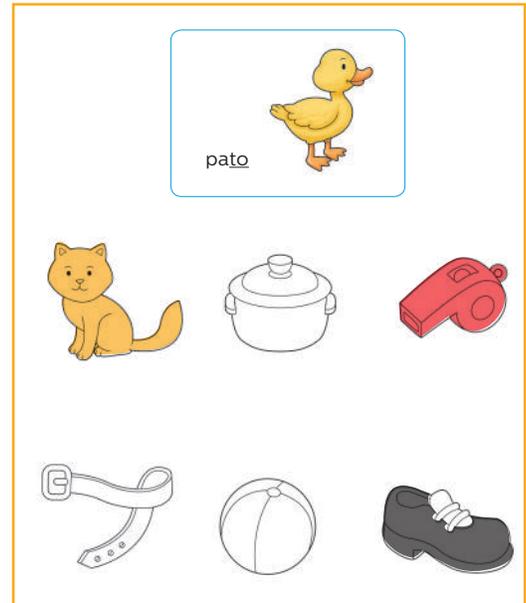
Pueden comenzar completando la primera línea vertical, luego línea horizontal y cartón lleno.

Soluciones

Página 56 (AE06)

IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

- Pinta los elementos que tienen la misma sílaba final que "pato".



Página 57 (AE06)

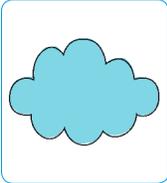
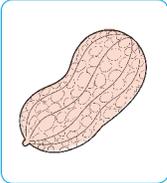
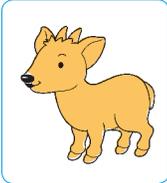
IDENTIFICAR SÍLABA INICIAL

- Pinta los elementos que tienen la misma sílaba final que "bailarina".



RECONOCER SONIDO INICIAL

- Escribe la vocal con la que terminan los nombres de los dibujos.
- Pinta los dibujos.

	a		o
	e		i
		u	

CONTENIDO: VOCALES Y CONSONANTES

Aprendizaje esperado

Asociar las vocales (en sus diversas expresiones gráficas) y algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Sugerencia de actividad previa

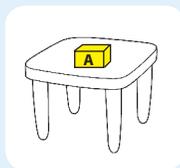
Juego grupal: Vocales

Materiales:

- 5 pliegos de cartulina.
- 5 mesas.
- Lápices de distintos tipos.
- Carteles con las cinco vocales por separado.

Lugar: Sala de clases o patio.

Encima de cada mesa debe haber una cartulina estirada y lápices de colores. Cada mesa debe representar una vocal. Ejemplo:



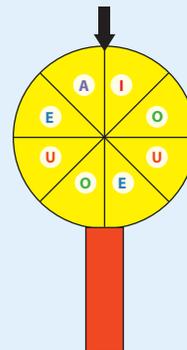
Los niños se forman en grupos de 5 integrantes. Se les solicita observar cada mesa con su correspondiente vocal. Luego cada grupo debe elegir una mesa y ubicarse alrededor de ella. La educadora les explica que a la cuenta de tres, cada integrante del grupo debe dibujar sobre la cartulina un elemento que comience con la vocal indicada en la mesa, y que cuando ella diga "stop" todos deben parar de dibujar. Luego cada grupo debe rotar hacia la mesa de al lado y dibujar con la vocal que corresponde a la cuenta de tres.

No importa que los niños no terminen su dibujo, de hecho el grupo que viene a continuación puede terminar el dibujo que quedó pendiente y hacer otro.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Vocales

Materiales: Una ruleta de cartón con las vocales escritas.



Lugar: Sala de clases.

La educadora invita a los niños a observar la "Ruleta de las vocales". Todos juntos identifican y nombran en voz alta las vocales de la ruleta. Por turno los niños giran la ruleta una vez (la veces dependerán de la cantidad de alumnos por curso) y sus compañeros nombran elementos con el sonido inicial o final de la vocal que indica la ruleta.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Vocales

Materiales: Tiza o cinta adhesiva de papel.

Lugar: Patio.

La educadora dibuja con la tiza o forma con cinta adhesiva cinco conjuntos grandes en el suelo del patio. Dentro de cada conjunto dibuja una vocal distinta. Les pide a los niños observar cada conjunto e identificar la vocal que hay en cada uno.

La actividad consiste en que los niños deben formar una ronda y lentamente ir girando mientras la educadora dice una palabra que comience con una vocal. Por ejemplo: auto. Una vez señalada la palabra, los niños deben identificar la vocal inicial y dirigirse al conjunto que tiene dicha letra. Antes de comenzar la actividad se les indica que deben estar atentos a la vocal inicial de las palabras que se mencionen en el juego. Esta actividad también se puede realizar para sonido final vocálico.

Soluciones

Página 61 (AE08)

RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA a

- Pinta las letras **A, a** impresas de color azul y las manuscritas **Q, a** de color rojo.
- Pinta todos los peces del acuario que tengan vocales **a** en todos sus formatos.
- Dibuja dos elementos que comiencen con **a**.

Ejemplo de palabras que comienzan con **a** que podrían dibujar: ancla, auto, ardilla, aguja, árbol, etc.



Página 63 (AE08)

ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES GRAFEMAS

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **A** y pégalos dentro de la **A**.

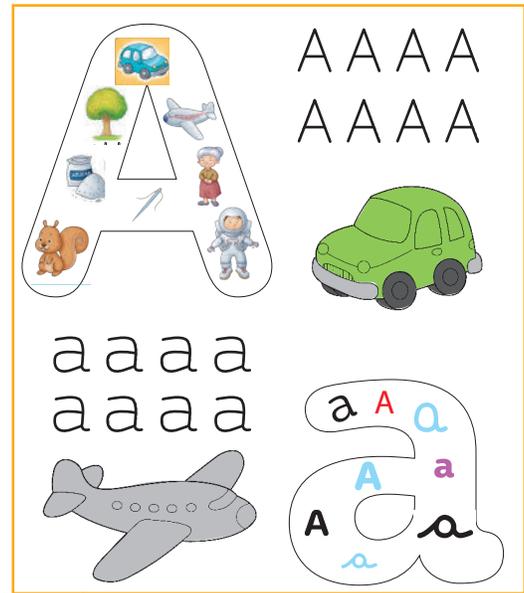
El niño pega los recortes de los elementos intentando no salirse de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **A, a** y pégalas dentro de la **a**.

El niño busca y reconoce las vocales **A** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

- Remarca las vocales y pinta los dibujos.

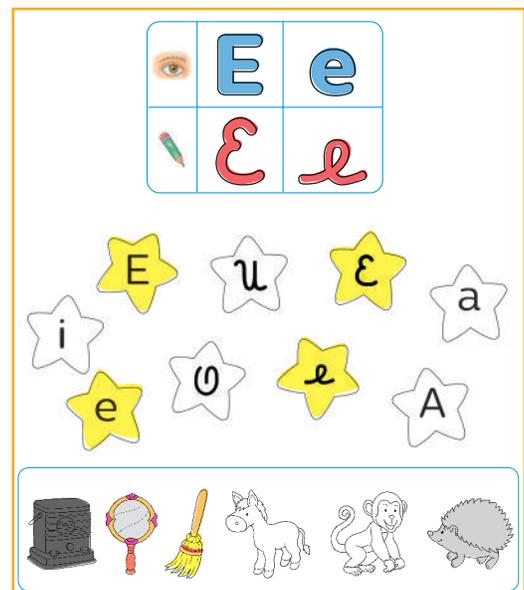
Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal.



Página 67 (AE08)

RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA e

- Pinta las letras **E, e** impresas de color azul y las manuscritas **É, e** de color rojo.
- Pinta solo las estrellas que tengan vocales **e** en todos sus formatos.
- Pinta los dibujos que comienzan con **e**.



ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES GRAFEMAS

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **E** y pégalos dentro de la **E**.

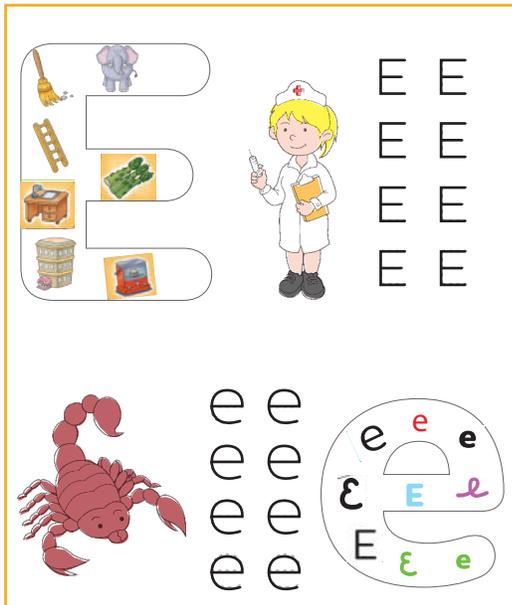
El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **E** en revistas, recortándolos y pegándolos dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **E, e** y pégalas dentro de la **e**.

Busca y reconoce las vocales **E** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

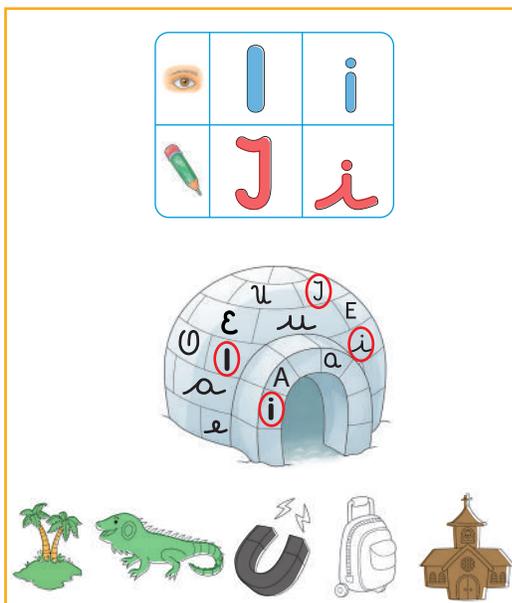
- Remarca las vocales y pinta los dibujos.

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



RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA **i**

- Pinta las letras **I, i** impresas de color azul y las manuscritas **J, j** de color rojo.
- Encierra de color rojo las vocales **i** que encuentres en el iglú.
- Pinta solo los elementos que comienzan con **i**.



ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES GRAFEMAS

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **I** y pégalos dentro de la **I**.

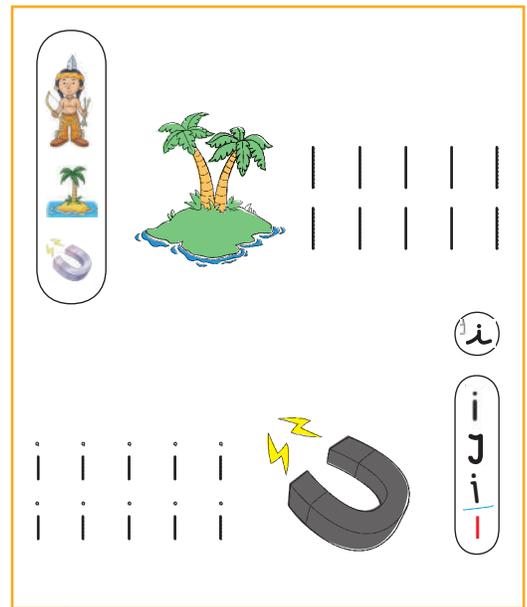
El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **I** en revistas, recortándolos y pegándolos dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **I, i** y pégalas dentro de la **i**.

Busca y reconoce las vocales **I** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

- Remarca las vocales y pinta los dibujos.

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



RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA **i**

- Pinta las letras **O, o** impresas de color azul y las manuscritas **0, 0** de color rojo.
- Encierra con una cuerda las vocales **o** que encuentres en la olla.
- Encierra los elementos que comienzan con la vocal **o**.



ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES GRAFEMAS

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **O** y pégalos dentro de la **O**.

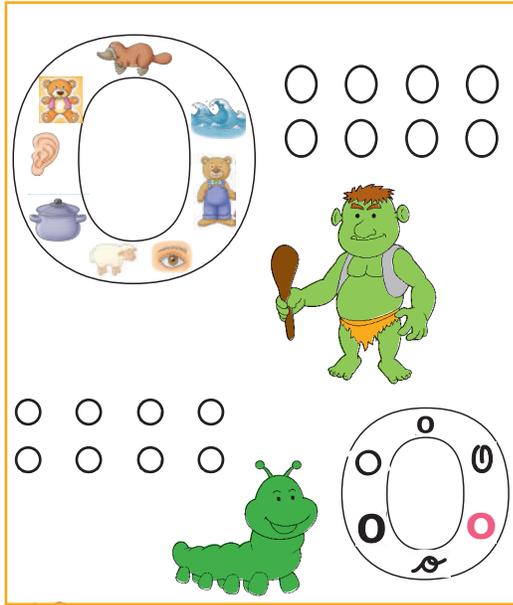
El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **O** en revistas, recortándolos y pegándolos dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **O, o** y pégalas dentro de la **O**.

Busca y reconoce las vocales **O** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

- Remarca las vocales y pinta los dibujos.

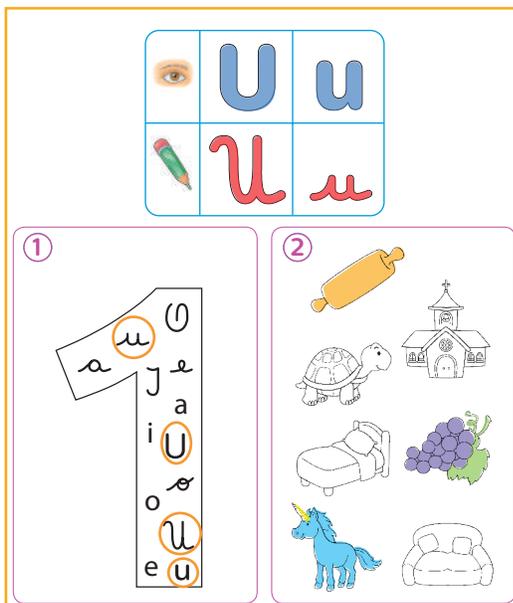
Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal.



RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA **u**

- Pinta las letras **U, u** de color azul y las manuscritas **u, u** de color rojo.

1. Encierra de color naranja las vocales **u** que encuentres en el uno.
2. Pinta solo los elementos que comienzan con **u**.



ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES GRAFEMAS

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **U** y pégalos dentro de la **U**.

El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **U** en revistas, recortándolos y pegándolos dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **U, u** y pégalas dentro de la **U**.

Busca y reconoce las vocales **U** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la vocal. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

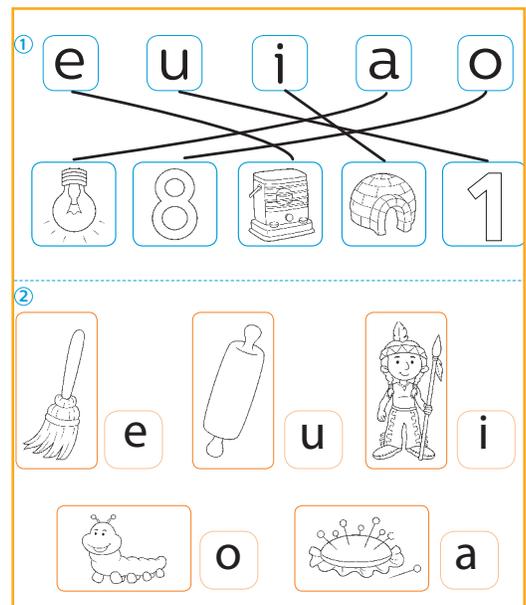
- Remarca las vocales y pinta los dibujos.

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



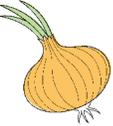
ASOCIAR LAS VOCALES A SUS CORRESPONDIENTES GRAFEMAS

1. Une según sonido inicial.
2. Escribe la vocal con la que comienza el nombre de cada dibujo.



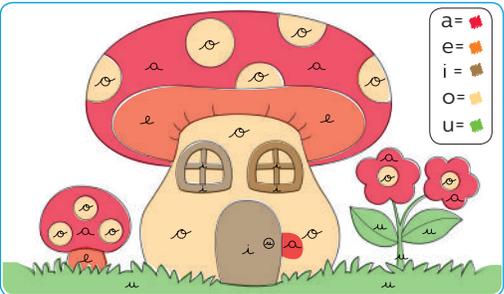
IDENTIFICAR FONÉTICAMENTE LAS VOCALES DE UNA PALABRA

- Observa los dibujos y nómbralos.
 - Escribe las vocales que faltan en las palabras. Pinta los dibujos.
- El formato que el niño use para escribir las vocales puede ser tanto en imprenta como en manuscrita.*

 ball <u>e</u> na	 sol	 sap <u>o</u>
 m <u>e</u> sa	 p <u>e</u> lo	 v <u>i</u> olín
 p <u>o</u> lera	 ceboll <u>a</u>	 astr <u>o</u> na <u>u</u> ta

RECONOCER VOCALES

- Pinta el dibujo, según clave de color.
- Ayuda a la libélula a llegar hasta su charco. Recorre el camino que tiene que hacer pintando solo las vocales. Fíjate en el ejemplo.



a = 

e = 

i = 

o = 

u = 



	f	i	u	e	i	a	t	
	a	o	l	s	d	e	z	
m	p	s	d	t	e	u	i	s
n	i	a	e	u	o	h	g	j
p	o	l	k	c	q	m		
r	u	e	i	a	o	e		

CONTENIDO: CONSONANTES

Aprendizaje esperado

Asociar las vocales (en sus diversas expresiones gráficas) y algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Se sugiere realizar las siguientes actividades una vez que los niños hayan conocido y trabajado las cuatro consonantes de manera individual.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Consonantes

Materiales:

- Canastos o cajas grandes (deben tener en el exterior un cartel con una consonante).
- Hojas de papel de diario.



Lugar: Sala de clases o patio.

La educadora invita a los niños a formar dos o tres filas. Se sugiere que cada fila tenga una cantidad similar de niños. Cada niño debe tener en su mano una hoja de papel de diario y formar una pelota con esta. La actividad consiste en que cada niño debe lanzar su pelota de papel dentro de uno de los canastos o cajas. Luego debe nombrar un elemento que comience con la consonante donde cayó la pelota. Posteriormente, sigue el niño que está detrás de este y así sucesivamente.

Cada niño tiene derecho a lanzar la pelota una sola vez por turno, si no acierta en el lanzamiento vuelve a hacer la fila, y en el caso de la palabra, esté o no correcta, vuelve hacer la fila para el otro turno. Se aconseja tener a mano más hojas de diario, por si algún niño pierde o rompe la suya mientras hace la fila para esperar su turno.

Sugerencia de actividad previa

Juego grupal: Consonantes

Materiales:

- Una caja cuadrada (para elaborar un dado grande). En cada cara del dado debe estar escrita una consonante; además, dejar una cara con el dibujo de un comodín, el cual puede ser un dibujo de una carita feliz, una estrella, etc.
- Cuatro pliegos de cartulina pegados en la pizarra.
- Plumones o lápices scripto.

Lugar: Sala de clases.

Formar cuatro grupos y ubicar a cada uno en un círculo sentados en el suelo. De cada equipo debe salir un voluntario a la pizarra para dibujar. La educadora invita a otro niño de cualquier grupo a girar el dado, si sale una consonante, los niños que están adelante tienen dibujar algo que comience con dicha letra. Cada equipo puede ayudar a su compañero dándole ideas. Si sale el comodín al lanzar el dado, cada niño que esté adelante puede escoger la consonante que él quiera y realizar un dibujo con su sonido inicial. El objetivo es que cada niño del grupo pueda salir a dibujar alguna vez. En el juego no hay ganadores ni perdedores, lo que se pretende es fortalecer el trabajo en equipo en el caso de que a algún niño le cueste realizarlo.

Juego individual: Consonantes

Materiales:

- Plasticina.
 - Una hoja de block para cada niño, marcada con cuatro secciones y una consonante en cada una.
- Ejemplo:

M	T
S	L

Lugar: Sala de clases.

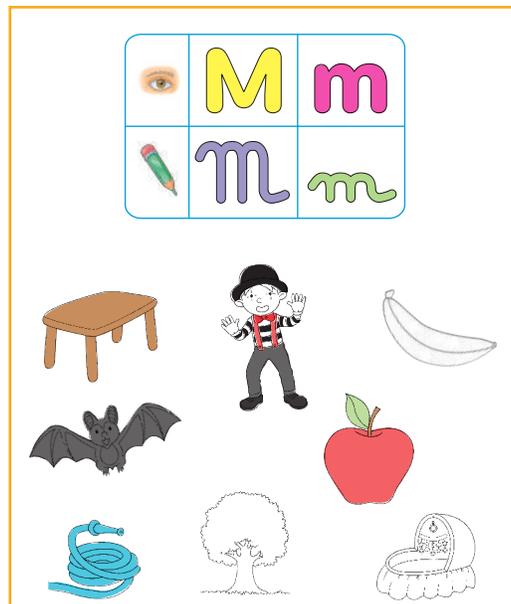
La educadora invita a los niños a recordar las consonantes. Les entrega a cada uno una hoja de block previamente marcada con las consonantes, las cuales deben identificar nombrándolas en voz alta. Luego cada niño elige cuatro trozos de plasticina, con los que formará una figura alusiva a cada letra, según su sonido inicial. Ejemplo: M (moldea una manzana).

Soluciones

Página 98 (AE08)

RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA M

- Pinta las letras **M** mayúsculas y minúsculas.
- Si se requiere identificar letras mayúsculas, minúsculas o impresas y ligadas, se puede solicitar que pinten las consonantes de distinto color, según la clasificación que le asigne la educadora.*
- Nombra los dibujos y pinta los que comienzan con el sonido **m**.



ASOCIAR FONEMA Y GRAFEMA M

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **M** y pégalos dentro de la **M**.

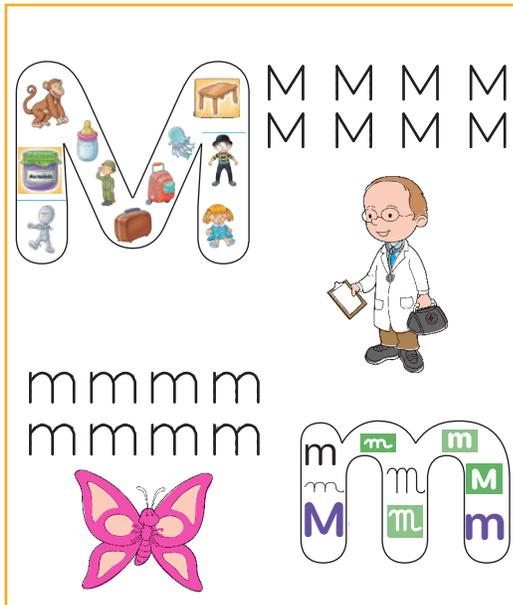
*El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **M** en revistas, recortándolos y pegándolos dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.*

- Busca en revistas letras **M, m** y pégalas dentro de la **m**.

*Busca y reconoce las letras **M** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.*

- Remarca las letras y pinta los dibujos.

Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.

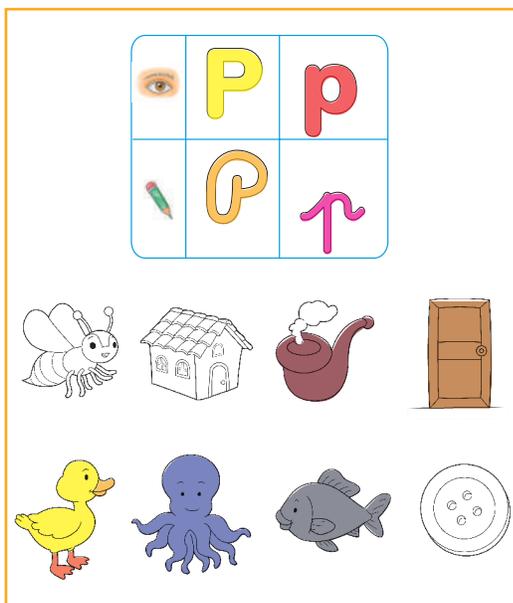


RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA P

- Pinta las letras **P** mayúsculas y minúsculas.

Si se requiere identificar letras mayúsculas, minúsculas o imprentas y ligadas, se puede solicitar que pinten las consonantes de distinto color, según la clasificación que le asigne la educadora.

- Nombra los dibujos y pinta los que comienzan con el sonido **p**.



ASOCIAR FONEMA Y GRAFEMA P

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **P** y pégalos dentro de la **P**.

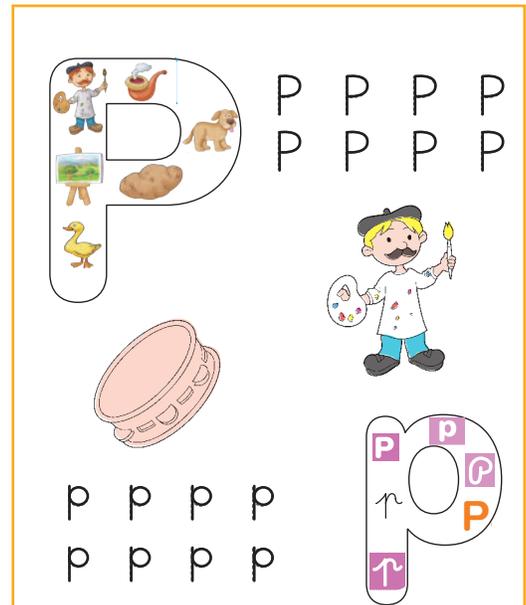
*El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **P** en revistas, recortándolos y pegándolos dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.*

- Busca en revistas letras **P, p** y pégalas dentro de la **p**.

*Busca y reconoce las letras **P** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.*

- Remarca las letras y pinta los dibujos.

Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.

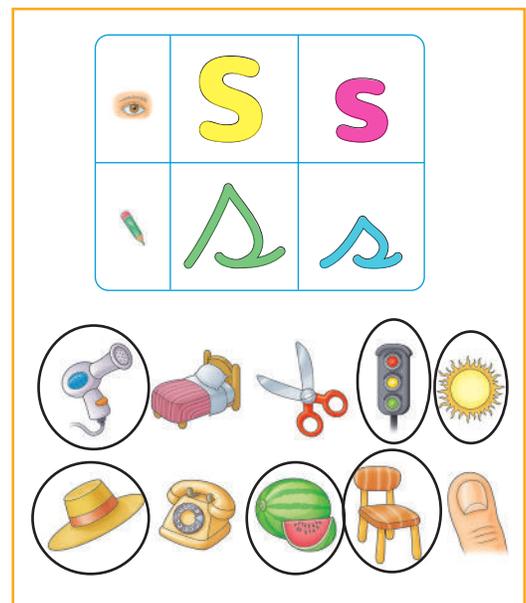


RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA S

- Pinta las letras **S** mayúsculas y minúsculas.

Si se requiere identificar letras mayúsculas, minúsculas o imprentas y ligadas, se puede solicitar que pinten las consonantes de distinto color, según la clasificación que le asigne la educadora.

- Nombra los dibujos y encierra los que comienzan con el sonido **s**.



ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA S

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **S** y pégalos dentro de la **S**.

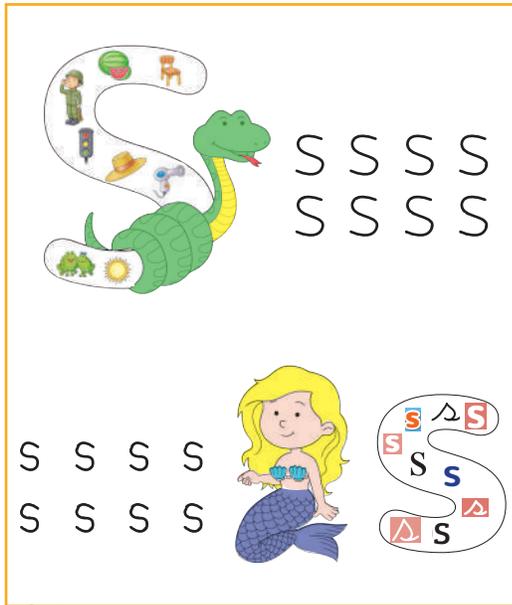
El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **S** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **S, s** y pégalas dentro de la **s**.

Busca y reconoce las letras **S** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

- Remarca las letras y pinta los dibujos.

Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.

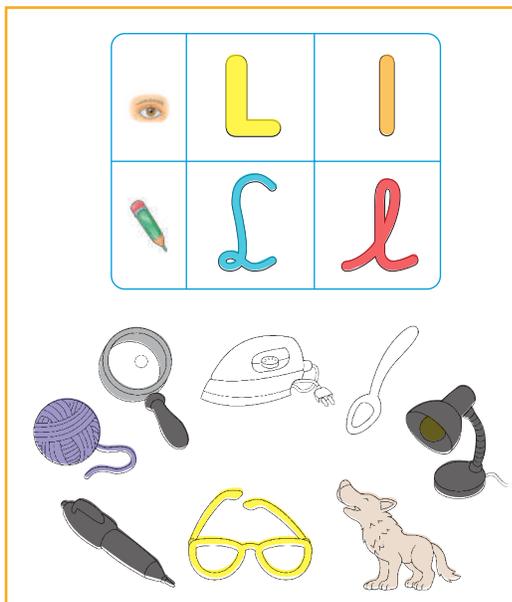


RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA L

- Pinta las letras **L** mayúsculas y minúsculas.

Si se requiere identificar letras mayúsculas, minúsculas o imprentas y ligadas, se puede solicitar que pinten las consonantes de distinto color, según la clasificación que le asigne la educadora.

- Nombra los dibujos y pinta los que comienzan con el sonido **l**.



RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA L

- Busca en revistas elementos con sonido inicial **L** y pégalos dentro de la **L**.

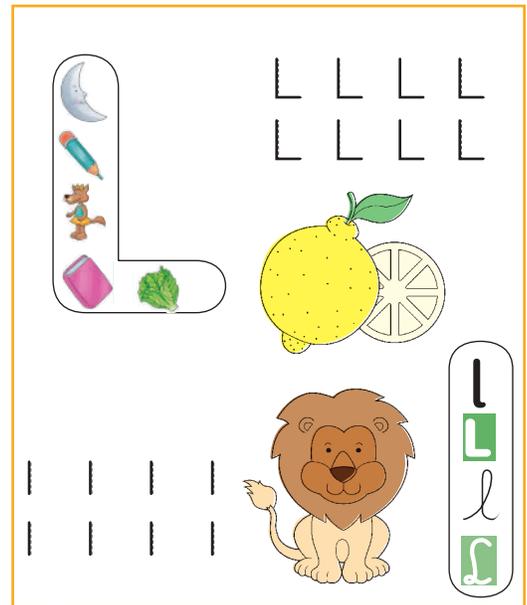
El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial **L** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras **L, l** y pégalas dentro de la **l**.

Busca y reconoce las letras **L** en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

- Remarca las letras y pinta los dibujos.

Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.

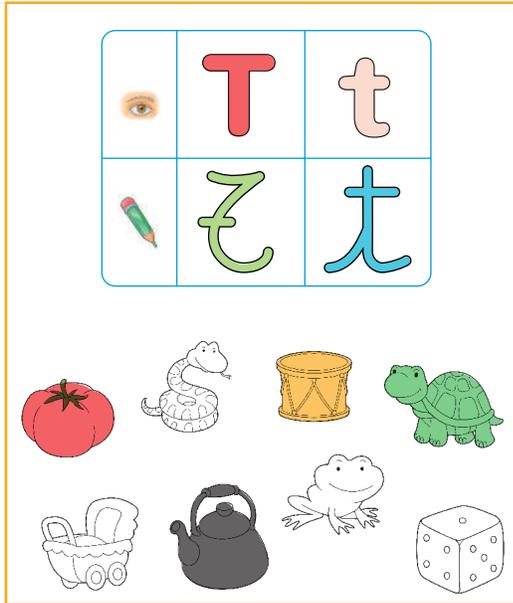


RELACIONAR FONEMA - GRAFEMA T

- Pinta las letras T mayúsculas y minúsculas.

Si se requiere identificar letras mayúsculas, minúsculas o impresas y ligadas, se puede solicitar que pinten las consonantes de distinto color, según la clasificación que le asigne la educadora.

- Nombra los dibujos y pinta los que comienzan con el sonido T.



ASOCIAR FONEMA - GRAFEMA T

- Busca en revistas elementos con sonido inicial T y pégalos dentro de la T.

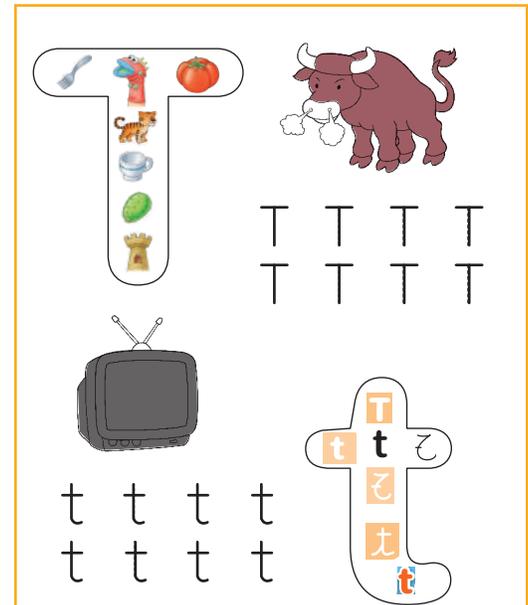
El niño busca y reconoce elementos con sonido inicial T en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de los recortes no sea muy pequeño.

- Busca en revistas letras T, t y pégalas dentro de la t.

Busca y reconoce las letras T en revistas, recortándolas y pegándolas dentro de la consonante. Para este nivel es recomendable que el tamaño de las letras que busque en revistas sea grande.

- Remarca las letras y pinta los dibujos.

Realiza el trazo de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la consonante.



En esta sección los aprendizajes esperados son variados, por esta razón están señalados en cada página del texto del alumno.

Sugerencia de actividad previa**Materiales:**

- 2 dados grandes elaborados con cajas. Cada cara del dado debe tener imágenes de elementos simples que lleven la palabra debajo. Se puede también dejar dos caras del dado para dejar solo la palabra, sin la imagen, para que así los niños la tengan que leer. La idea es que sean palabras sencillas que ellos ya manejen.
- Plumón.
- Pizarra o papelógrafo.

Lugar: Sala de clases.

Se forman grupos de alrededor de 5 niños cada uno y se invita a cada equipo a sentarse en semicírculo en el suelo. La educadora muestra el material y les comenta que estos son dos dados mágicos, con los cuales se pueden formar bellas historias, pero que son los niños los encargados de crearlas, por lo tanto, deben estar muy atentos. Luego, la educadora da un inicio a la historia escribiendo en la pizarra: "Erase una vez" o "Hace algún tiempo", etc. La actividad se trabaja por turnos, en los cuales cada grupo debe lanzar ambos dados.

Por ejemplo: El primer grupo en participar lanza los dados; en un dado les sale un perro y en el otro una mancha de color verde. Ellos deberán comenzar la historia relatando algo sobre el perro y la mancha color verde. Ejemplo: *El perro llamado Pupi es pequeño, tierno y de color café. Su color favorito es el verde porque le encanta la naturaleza.* Mientras los niños del grupo relatan, la educadora va escribiendo lo que señalan en la pizarra. (Lo ideal es que sea un relato corto para que sea rápido de escribir). Luego el siguiente grupo lanza los dados y continúa el relato utilizando las palabras que le salieron, por ejemplo, si les sale un auto y un paisaje de playa, podrían decir que: *El perrito subió a su auto y manejó muy rápido, porque quería ir a bañarse a la playa.* (Mientras tanto la educadora va escribiendo el relato en la pizarra).

De este mismo modo se continúa con los demás

grupos hasta que a todos les haya tocado lanzar los dados y relatar. Luego entre todos juegan a leer el texto que inventaron y que quedó escrito en la pizarra.

A considerar: Los niños pueden inventar sus propios personajes en el relato, además de los que puedan salir en el dado. Si se repite alguna imagen, se debe volver a mencionar la palabra en el relato, aunque ya estén en otro contexto, en este caso el desafío para los niños es inventar algo para que esa palabra esté en la historia nuevamente. Todo depende de la imaginación de los niños y de cómo se guíe el trabajo.

Para hacer las historias más entretenidas se sugiere que el dado tenga palabras e imágenes que no tengan relación entre ellas, para que los relatos sean más insólitos y creativos.

Aprendizaje esperado

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

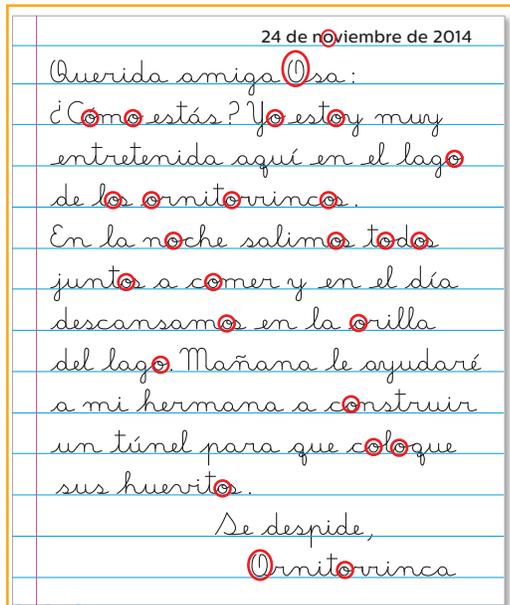
Página 80 (AE09)

DISTINGUIR TIPOS DE TEXTOS

• Observa el texto. ¿Qué tipo de texto piensas que es?

Respuesta: El texto corresponde a una carta.

• Escucha el texto y encierra todas las O, o que encuentres.



Preguntas de comprensión lectora: Carta

Al inicio: ¿Qué tipo de texto es? Observar la primera línea: ¿Hay alguna palabra que puedas reconocer en la primera línea?

Al final: ¿Por qué piensas que Ornitorrinca le envió una carta a su amiga Osa?

¿Para qué nos puede servir una carta?

Aprendizaje esperado

Reconocer palabras y logos a primera vista.

Página 89 (AE07)

IDENTIFICAR PALABRAS EN UN TEXTO

• Observa y escucha el texto.

1. Encuentra en el texto anterior las siguientes palabras y enciérralas.

Palabras: Úrsula, uniforme, unicornio, uslero y uvas.

2. Escucha cada pregunta y dibuja.

• ¿Qué utensilio de cocina utilizó Úrsula para estirar la masa?

Respuesta: El uslero.

• ¿Qué comió Úrsula mientras pintaba el unicornio?

Respuesta: Un delicioso racimo de uvas.

Un día de Úrsula

Hoy, cuando Úrsula llegó del colegio, se sacó el uniforme y lo guardó en el ropero. Después, le ayudó a su mamá a estirar la masa del pan con el uslero. Cuando el pan ya estuvo en el horno, Úrsula se comió un delicioso racimo de uvas mientras pintaba un unicornio que había dibujado en el colegio.

1. Encuentra en el texto anterior las siguientes palabras y enciérralas.

Úrsula

uniforme

unicornio

uslero

uvas

2. Escucha cada pregunta y dibuja.

¿Qué utensilio de cocina utilizó Úrsula para estirar la masa?

¿Qué comió Úrsula mientras pintaba el unicornio?

Aprendizaje esperado

Asociar las vocales y algunas consonantes (en sus diversas expresiones gráficas) y algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Página 96 (AE08)

LEER Y ESCRIBIR GRUPOS VOCÁLICOS

- Lee y pinta de igual color los recuadros que dicen lo mismo.
- Lee y copia con letra ligada.

El niño realiza el trazo de cada vocal y grupo vocálico de manera continua sobre la línea segmentada, siguiendo el ejemplo dado hasta completar la vocal y partiendo de los puntos verdes de inicio.

ao	ei
ue	oo
io	io
ei	ue

u	u u u u u
e	e e e e e
ai	ai ai ai ai
oe	oe oe oe oe
ui	ui ui ui ui
ia	ia ia ia ia
eu	eu eu eu eu

Aprendizaje esperado

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

Página 99 (AE09)

DISTINGUIR TIPOS DE TEXTOS

- Observa el texto. ¿De qué piensas que se trata? ¿Qué tipo de texto crees que es?

Respuesta: Este texto corresponde a una receta de cocina.

- Encierra todas las letras **M, m** que encuentres en la receta.

Mermelada de mora

Ingredientes

- 1 kilo de moras
- 1 kilo de azúcar



Preparación

- Lavar las moras con abundante agua y escurrirlas en un colador.
- Colocar las moras y el azúcar en una olla y dejar hervir durante 1 hora (sin tapar la olla).
- Revolver de vez en cuando y, si la mermelada está muy espesa, agregar un poco de agua.
- Retirar del fuego y dejar enfriar. Una vez fría, guardarla en un frasco bien tapado y ya disfrutar la rica mermelada!

Preguntas de comprensión lectora: Receta mermelada de mora

Al inicio: ¿Qué título le pondrías a esta receta?

Al final: ¿Qué implementos se señalan en la receta para preparar la mermelada?

Preguntas complementarias: ¿Has cocinado alguna vez? ¿Qué has cocinado? ¿Qué te gustaría preparar?

Aprendizaje esperado

Asociar las vocales y algunas consonantes (en sus diversas expresiones gráficas) y algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Página 108 (AE08)

LEER SÍLABAS DIRECTAS

1. Lee y une cada dibujo con la sílaba inicial que corresponde. Pinta los dibujos.
2. Lee y une, según corresponda.

1

2

Aprendizaje esperado

Reconocer palabras y logos a primera vista.

Página 121 (AE07)

LEER PALABRAS CON LETRAS EN ESTUDIO

1. Observa los dibujos y únelos al cartel que dice su nombre.
2. Lee y une, según corresponda.

1

2

Aprendizaje esperado

Reconocer palabras y logos a primera vista.

Página 128 (AE08)

IDENTIFICAR Y LEER SÍLABA INICIAL Y FINAL

1. Observa los dibujos y une según sílaba inicial.
2. Observa los dibujos y une según sílaba final.

①

1+3=4

②

Aprendizaje esperado

Reconocer palabras y logos a primera vista.

Página 129 (AE07)

IDENTIFICAR PALABRAS EN UN TEXTO

- Observa y escucha el texto.

1. Encuentra en el texto anterior las siguientes palabras y enciérralas.

Palabras: Noche, sapo, gallina, pollitos, perrito, pato, zapato y mula.

Los animales se van a dormir

La **noche** por fin ha llegado y todos los animales se han acostado.

La **gallina** y los **pollitos** se durmieron calentitos.

El **perrito** con el **pato** se metieron en un **zapato**.

El **sapo** de tanto saltar, muy cansado se fue cobijar.

Después la **mula** llegó cansada y se tapó las patas con la frazada.

1. Encuentra en el texto anterior las siguientes palabras y enciérralas.

noche sapo gallina pollitos

perrito pato zapato mula

Aprendizaje esperado

Asociar las vocales y algunas consonantes (en sus diversas expresiones gráficas) y algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Página 138 (AE08)

RECONOCER Y LEER SÍLABA INICIAL

1. Observa los dibujos y une según sílaba inicial.
2. Dibuja según indica la sílaba inicial.

Cada niño crea sus propios dibujos según sus preferencias.

Ejemplos de dibujos:

la: lavadora

le: león

li: limón

lo: locomotora

lu: lupa

①

le	la	lo	lu	li
				

②

la	le	li
	lo	lu

Aprendizaje esperado

Reconocer palabras y logos a primera vista.

Página 144 (AE07)

LEER Y COMPRENDER

- Lee y encierra la palabra que representa al dibujo.
- Pinta los dibujos.

 <input type="checkbox"/> pila <input type="checkbox"/> palo	 pala <input checked="" type="checkbox"/> pulpo
 mula <input checked="" type="checkbox"/> oso	 lupa <input type="checkbox"/> lima
 sapo <input checked="" type="checkbox"/> sopa	 pelo <input type="checkbox"/> palo
 papa <input checked="" type="checkbox"/> pesa	 piso <input type="checkbox"/> sol

Aprendizaje esperado

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

Página 146 (AE09)

LEER TEXTOS SIMPLES

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

Respuesta: Cada niño puede explicar según su percepción de qué se trata el texto. Lo importante es que sea coherente con la imagen.

• Lee el texto y encierra todas las T, t que encuentres.

• El texto está creado con palabras que los niños ya pueden leer de manera autónoma, ya que son con letras ya estudiadas. Donde podrían tener alguna complicación es con la consonante "d". Esta letra se incluyó en el texto con la palabra "de" ya que esta es una preposición que es de uso frecuente.

Los topos

Papá topo usa la paleta
y se asoma a la pileta.
Mamá topo usa las tapas
y pela las papas.
El topo Tito tomate
y lame el pape.
— ¿La sopa está lista, mamá?
— Sí, Tito.
¿Es de pomelo o tomate?
— Es de tomate, papa y miel.
— Mmm...

Equipo Editorial

Preguntas de comprensión lectora: *Los topos*

Al inicio: ¿Qué hacen los personajes en la ilustración del texto?

Al final: ¿Qué animales son los protagonistas de esta historia?

Preguntas complementarias: ¿Dónde viven los topos reales?

Aprendizaje esperado

Reconocer palabras y logos a primera vista.

Página 154 (AE07)

LEER PALABRAS Y FRASES

1. Lee y une con una línea.

2. Lee y dibuja.

①

pileta	pito	pelota	mate
--------	------	--------	------

②

La maleta	La tela
El tomate	El topo

Aprendizaje esperado

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

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 relacionadas 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 62 (AE10)

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

- Observa el texto. ¿De qué piensas que se trata?
- Escucha el texto y encierra todas las **A, a** que encuentres.
- Encierra el evento que corresponde a la invitación.
- ¿Qué le regalarías a Agustina para su cumpleaños? Dibuja un regalo dentro de la caja.

La respuesta dependerá de la experiencia del niño.

Querido amigo: Oriel

¡Te invito a festejar mi cumpleaños!

El día Sábado 6 de Abril

a las 16:00 horas

En la dirección: Ovenido
Las Amapolas N° 216, Orico

¡No faltes!

Agustina

Eventos

Fiestas patrias

Cumpleaños

Matrimonio



Preguntas de comprensión lectora:
Invitación de cumpleaños

- Al inicio:** ¿Qué tipo de texto será?
- Al final:** ¿De quién es el cumpleaños? ¿Qué día de la semana se realizará el cumpleaños?

Página 68 (AE10)

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

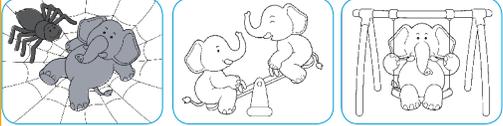
- Escucha la canción y encierra todas las **E, e** que encuentres en el texto.
- ¿Dónde se balanceaban los elefantes? Pinta la respuesta.
- Completa las palabras con las vocales que faltan.

Un elefane se balanecaba

Un elefane se balanecaba
sobre la tela de una araña,
como veeían que resisetía
fueeron a llamar a otro elefane

Dos elefanes se balanecaban,
sobre la tela de una araña,
como veeían que resisetía
fueeron a llamar a otro elefane

Tres elefanes...



e l e f a n t e a r a ñ a

Preguntas de comprensión lectora:
Canción Un elefante se balanceaba

- Al inicio:** ¿Qué animales participarán en esta canción?
- Al final:** ¿Podrá resistir la tela de una araña a un elefante? ¿Por qué?

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

- Escucha el texto y encierra todas las **l, i** que encuentres.
- Escucha la pregunta 1 y 2 y encierra la respuesta correcta.

1. ¿Quién invitó a la fiesta de sombreros?

Respuesta: La letra **i**.

2. ¿Dónde era la fiesta de sombreros?

Respuesta: En la casa de la letra **i**.

3. Dibuja las vocales con sus sombreros y píntalas.

Cada niño debe imaginar y dibujar las vocales con sus sombreros.

La fiesta de sombreros

Un **c**ia, muy contenta, la **i** invitó a todas sus **a**migas vocales a una gran **f**iesta de sombreros en su casa. Todas muy **i**hdas llamaron la **a**tención, pero la más **i**mpres**i**onante fue la **i** con su sombrero de bomb**i**n.



1. ¿Quién invitó a la fiesta de sombreros?

A **I** **E**

2. ¿Dónde era la fiesta de sombreros?

 auto  barco  casa

3. Dibuja las vocales con sus sombreros y píntalas.

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

- Escucha la pregunta 1 y 2 y encierra la respuesta correcta.

1. ¿Qué tipo de texto es el que acabas de escuchar?

Respuesta: Es una carta.

2. ¿Quién envió la carta?

Respuesta: La ornitorrinca.

3. Haz un dibujo del lugar donde está la ornitorrinca.

Se considera correcto si dibuja solo el lugar (lago) y también si dibuja además del lago a la ornitorrinca y otros animales.

1. ¿Qué tipo de texto es el que acabas de escuchar?

 cuento  noticia  carta

2. ¿Quién envió la carta?

 loba  osa  ornitorrinca

3. Haz un dibujo del lugar donde está la ornitorrinca.

Preguntas de comprensión lectora:

La fiesta de los sombreros

Al inicio: Observa el texto. ¿De qué piensas que se trata?

Al final: ¿Has ido a una fiesta de sombreros o de disfraces?

¿Cuál fue tu sombrero o disfraz?

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

• Escucha el texto y encierra todas las **U, u** que encuentres.

1. ¿Cuál de estas aves es una urraca? Enciérrala.
2. Dibuja algo que te haya llamado la atención sobre las características de la urraca.

El dibujo dependerá de cada niño.

Las **U**rracas

Las **U**rracas son **U**nas de las aves más inteligentes y astutas. **S**us **U**erpos están **U**bertos de **U**lumas de color negro, blanco y **U** azul metálico.

Las hembras ponen entre 4 y 7 **U**ovos, los **U**ales son **U**ncubados en **U**no nido alrededor de 20 días.

A las **U**rracas les agrada estar en contacto con las personas y viven cerca de campos, **U**rbades o carreteras.

Son animales omnívoros, **U**iere decir **U**ue se alimentan de insectos, **U**ovos, **U**rua, cereales y semillas.

Data **U**riosa: A las **U**rracas les llama **U**ocho la atención los objetos brillantes, y tienen la **U**ostumbre de tomárselos y esconderlos.

1. ¿Cuál de estas aves es una urraca? Enciérrala.



2. Dibuja algo que te haya llamado la atención sobre las características de la urraca.

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

• Escucha las preguntas 1 y 2, y encierra la respuesta correcta.

1. ¿De qué es la receta?
2. ¿Cuáles son los ingredientes de la receta?
3. Dibuja en el recuadro las cosas que te comerías con una rica mermelada.

La respuesta dependerá de los gustos de cada niño.

1. ¿De qué es la receta?





2. ¿Cuáles son los ingredientes de la receta?



azúcar y leche



sal y limón



azúcar y mora

3. Dibuja en el recuadro las cosas que te comerías con una rica mermelada.

Preguntas de comprensión lectora: Las urracas

Al inicio: ¿Qué animal es el que aparece en la imagen?

Al final: ¿Qué clase de animal es la urraca?, ¿de qué se alimentan las urracas?

Preguntas complementarias: ¿De qué se alimentan los animales omnívoros? ¿De qué se alimentan los animales carnívoros?

COMPRENDER INFORMACIÓN EXPLÍCITA DE UN TEXTO

- Escucha el trabalenguas. Encierra todas las letras **P, p** que encuentres.
- Escucha las preguntas 1 y 2, y encierra la respuesta correcta.

1. Pedro Pablo Pérez Pereira es un:

Respuesta: Pintor.

2. ¿Qué pintaba el pintor portugués?

Respuesta: Pintaba paisajes.

3. Haz un dibujo relacionado con el trabalenguas.

La respuesta dependerá de cada niño.

Pedro Pablo Pérez Pereira,
pobre pintor portugués,
pinta paisajes por poca plata
para poder pasear por París.

1. Pedro Pablo Pérez Pereira es un:



2. ¿Qué pintaba el pintor portugués?



3. Haz un dibujo relacionado con el trabalenguas.



Preguntas de comprensión lectora: *Trabalenguas*

Al inicio: ¿Qué es un trabalenguas?

Al final: ¿Por qué el pintor pinta paisajes por poca plata?

Preguntas complementarias: ¿Dónde queda París?
¿Busquemoslo en el mapa?

COMPRENDER TEXTOS SIMPLES

- Escucha el texto y encierra todas las letras **S, s** que encuentres.
- Escucha las preguntas y encierra la respuesta correcta.

1. ¿Quiénes son Susi y Salomón?

Respuesta: Los sapos.

2. ¿Qué usan Susi y Salomón para calentar su casita?

Respuesta: Usan leña.

Susi y Salomón

Susi y Salomón son unos sapos muy mimosos.
Viven en una casita de madera al lado de un lago.
Cuando hace frío los dos sapos salen a buscar leña
para calentar su casita. En la casa, Susi sacude los
muebles y Salomón prende el fuego.
Cuando hace calor los dos salen a tomar sol al jardín.

1. ¿Quiénes son Susi y Salomón?



2. ¿Qué usan Susi y Salomón para calentar su casita?



Preguntas de comprensión lectora: *Susi y Salomón*

Al inicio: Lee el título ¿Con qué letra comienza el nombre de los personajes?

Al final: ¿De qué otra manera podrían tener más calor Susi y Salomón?

COMPRENDER INFORMACIÓN DE UN TEXTO

• Observa y escucha el aviso publicitario y encierra todas las letras L, l que encuentres.

• Escucha la pregunta y pinta la respuesta correcta.

1. ¿Qué se vende en la pastelería Lulú?

Respuesta: La torta.



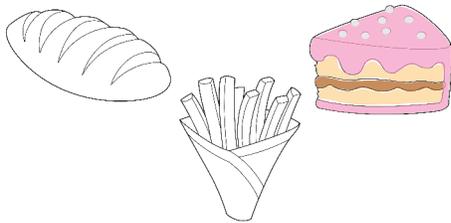
Pastelería Lulú

¡Ven por las mejores tortas para celebrar tu cumpleaños!

También tenemos pasteles, postres y chocolates de la mejor calidad.

Consulta por nuestras ofertas llamando al número: 1080801

1. ¿Qué se vende en la pastelería Lulú? Pinta la respuesta correcta.



Preguntas de comprensión lectora: Pastelería Lulú

Al inicio: ¿De qué piensas que se trata el texto?

Al final: ¿Qué alimentos se ofrecen en el aviso publicitario?

Preguntas complementarias: ¿En qué ocasiones comes torta? ¿Qué sabores son tus preferidos?

COMPRESIÓN DE LECTURA

• Lee y completa las oraciones dibujando la información que falta.

1. Papá topo usa la...
2. Mamá topo pela las...
3. El topo Tito toma...
4. La sopa es de...

COMPRENDER UN TEXTO

- Observa y escucha atentamente la noticia.
- Escucha cada pregunta y encierra la respuesta correcta.

1. ¿De qué se trataba la noticia?

Respuesta: De una carrera en la cual participaron niños de varias escuelas.

2. ¿Qué ganó el participante que obtuvo el primer lugar?

Respuesta: Una copa.

23 de noviembre de 2014

Diario **El Deporte**

Participan más de 20 niños en la carrera "Viva el deporte"

NIÑOS COMPROMETIDOS CON EL DEPORTE

Niños de diferentes edades participaron en la carrera para incentivar el deporte



Los niños durante la carrera.

Niños de seis escuelas y siete jardines participaron en la carrera "Viva el deporte", con el propósito de motivar la actividad física.

La organizadora del evento, Teresa Trivillo, profesora de la escuela "Sinfonía", señaló que quedaron todos muy contentos con la gran participación de los niños y que esperan el próximo año hacer una carrera de bicicletas.

Terminada la competencia se premiaron los tres primeros lugares. El tercer lugar lo obtuvo Vicente, alumno de la escuela "Melodía", y el segundo lugar fue para Mauricio, alumno del jardín "Los peques". El primer lugar lo obtuvo Luisa, alumna de la escuela "Estrellitas", quien se llevó una hermosa copa y un fuerte aplauso del público.

1. ¿De qué se trataba la noticia?



2. ¿Qué ganó el participante que obtuvo el primer lugar?



Preguntas de comprensión lectora: Noticia

Al inicio: ¿Qué tipo de texto crees que es? ¿Qué hacen los niños de la fotografía?

Al final: ¿Por qué la carrera se llamaba "Viva el deporte"?

Preguntas complementarias: ¿Qué debemos hacer para tener hábitos saludables?

¿Qué deporte practicas o te gustaría practicar?