

## Actividades sugeridas para Semana del 30 de Marzo al 3 de Abril Pre kínder

### Núcleo: Lenguaje Verbal

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

#### 1. Cuento de otoño

Cuento de otoño: La idea es que lo lean diariamente.

#### Leyenda de El árbol del otoño



Hace mucho tiempo en un pueblo lejano vivía un indio muy especial. Era un trotamundos: recorría todos los países y, cuando regresaba a casa, los demás indios lo recibían con alegría. Se llamaba **Correcaminos**.

Siempre traía consigo un saco lleno de historias que iba recogiendo por todo el mundo. Nada más llegar se sentaban todos alrededor de la hoguera y escuchaban sus relatos.

Un buen día les dijo que había una tierra que tenía un clima tan suave que podía decirse que siempre era primavera. **Y, en ocasiones, los árboles vestían colores dorados y rojas se llamaba El Otoño.**

Los otros indios no le creyeron porque nunca habían visto árboles de aquel color, no conocían el otoño. Solo tenían invierno, primavera y verano. Debería traer un árbol de otoño. Y de esta forma Correcaminos recorrió el mundo preguntando a la gente dónde podía encontrar el otoño. Pero nadie le sabía contestar.

Pasaron muchos años, tantos que Correcaminos ya tenía el pelo blanco. Y caminando llegó a un lugar misterioso... En una cueva encontró a un gigante que se presentó como

el **Señor del frío**. Éste le dijo: 'Si de verdad quieres encontrar el otoño te va a costar la vida, ¿serás valiente?' Correcaminos contestó que sí.

Siguió el camino que le indicó el Señor del Frío y se encontró cerca de su aldea, al lado de una roca donde nacía la fuente del otoño y probó su agua. Entonces notó que sus pies se hundían en la tierra como si tuvieran raíces y que sus brazos y manos se estiraban llenándose e hojas rojas y doradas.

Una suave brisa perfumada llegó hasta el poblado, los indios al seguirla se quedaron fascinados por el árbol y comprendieron que Correcaminos por fin les había traído el otoño.

### **Preguntas sobre qué ha entendido el niño de este cuento según día de la semana:**

Lunes: ¿Quién era Correcaminos?

Martes: ¿Qué estuvo buscando Correcaminos por el mundo durante años?

Miércoles: ¿Quién ha ayudado a Correcaminos a encontrar lo que estaba buscando?

Jueves: ¿Qué regalo llevó Correcaminos a su aldea? ¿Qué regalo habrías llevado tú?

Viernes: ¿Qué has aprendido con este cuento?

Dibuja la parte que más te gusto del cuento

## **2. Expresión oral**

Pídale a su hijo/a que observa la imagen, y luego responda las preguntas

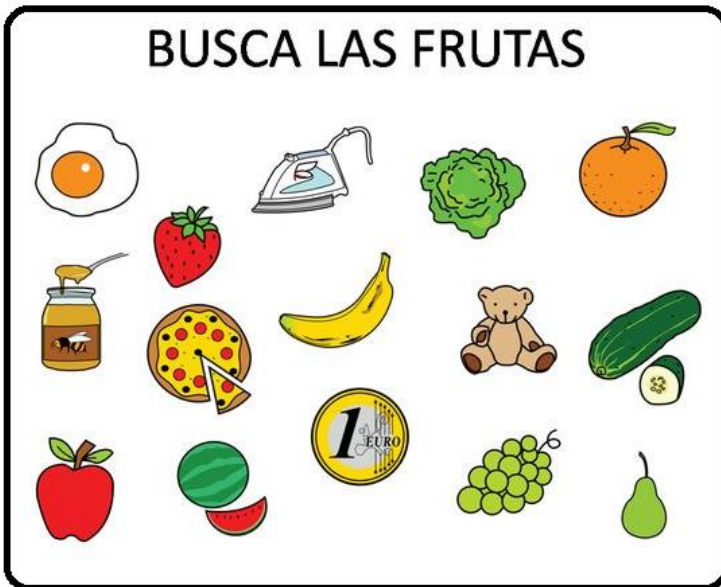


¿Qué observas en la imagen? Nombra al menos cuatro elementos.

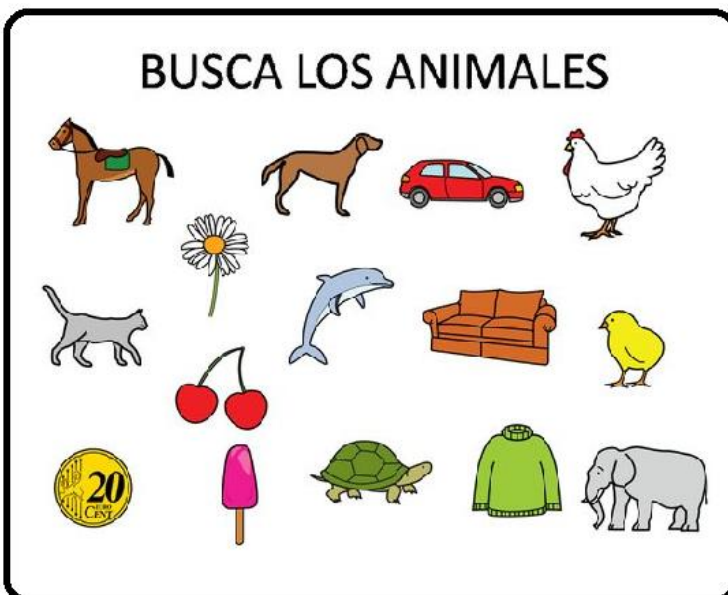
¿Qué están haciendo ahí? Describe lo que ves usando oraciones completas.

3. Categorías verbales: Para esta actividad pueden imprimir o simplemente pedir que el niño señale con el dedo en el celular, computador o Tablet.

- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son frutas)  
¿Por qué no marcaste estas? (por que no son frutas)  
Nombras todos los elementos que marcaste (naranja, frutilla, plátano, uva, manzana, sandia, pera) ¿Qué son todas juntas? (frutas)



- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son animales)  
¿Por qué no marcaste estas? (por que no son animales)  
Nombras todos los elementos que marcaste (...) ¿Qué son todos juntas? (animales)



- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son comida)  
¿Por qué no marcaste estas? (por que no son comida)  
Nombras todos los elementos que marcaste (...) ¿Qué son todos juntas? (comidas)



- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son partes del cuerpo)  
¿Por qué no marcaste estas? (por que no son partes del cuerpo)  
Nombras todos los elementos que marcaste (...) ¿Qué son todos juntas? (partes del cuerpo)



- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
 ¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son instrumentos musicales)  
 ¿Por qué no marcaste estas? (por que no son instrumentos musicales)  
 Nombras todos los elementos que marcaste (...) ¿Qué son todos juntas? (instrumentos musicales)



- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
 ¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son muebles)  
 ¿Por qué no marcaste estas? (por que no son muebles)  
 Nombras todos los elementos que marcaste (...) ¿Qué son todos juntas? (muebles)



- Deben marcar con una cruz según corresponda. Luego preguntar  
¿Por qué marcaste todas estas? (respuesta: porque son juguetes)  
¿Por qué no marcaste estas? (por que no son juguetes)  
Nombras todos los elementos que marcaste (...) ¿Qué son todos juntas? (juguetes)



#### 4. Juego del veo-veo

La idea es jugar al veo-veo con elementos de las categorías verbales anteriormente vistas.

Por ejemplo si están en la cocina decir

A: "veo veo"

B: "¿que ves?"

A: "una cosa"

B: "¿Qué es "

A: "veo una fruta de color rojo" (es muy importante dar a lo menos 1 características del objeto)

B: "Frutilla"



5.-

**Motricidad fina:**

- Pueden abrir y cerrar frascos y botellas, abrir candados, abotonar y desabotonar, jugar con cierres de ropa, atornillar y desatornillar con los dedos tuercas y tornillos.
- En una hoja marcar figuras y líneas como las de la imagen. Los niños/as con sus dedos deben poner el material encima (ejemplo de material: porotos, lentejas, piedritas, botones, etc.)
- Hacer construcciones y torres con conos de papel higiénico y cajas de remedio.



### **Núcleo: Pensamiento Matemático**

**Objetivo de aprendizaje:** Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener. Comparación.

1.- Colocar dentro de una bolsa o caja 8 objetos que se encuentren en el hogar como por ejemplo: juguete, cepillo, cuchara, y otros, que sean de diferente:

- color
- tamaño ( grande / pequeño)
- textura ( suave/ áspero )
- longitud ( largo / corto )
- Densidad ( blando / duro ), pidiéndole al niño/a:

“saca un objeto y dime como es”, guiándolo para que diga la mayor cantidad de características. Se sugiere que el adulto lo realice primero de manera que sirva como modelo para el niño/a.

2.- En seguida se les invita a jugar a “Simón Manda “:

- Simón manda que busques en la casa objetos de COLOR...
- Simón manda que busques en la casa objetos mas PEQUEÑOS que mi mano.
- Simón manda que busques en la casa objetos mas GRANDES que mi mano.
- Simón manda que busques en la casa objetos mas duros que mi mano.
- Simón manda que busques en la casa objetos ASPEROS.
- Simón manda que busques en la casa objetos SUAVES.

3.-Sugerencia de páginas: <https://es.ixl.com/math/infantil> (hacer las actividades de clasificar, comparar y ordenar que aparecen en la página)