



VINCULACIÓN CURRICULAR DE
“MI PRIMER BARTOLO”

Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a leer



Actividad 1:

Poema "Adivina lo que siento".

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA05: Manifestar interés por descubrir el contenido de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.

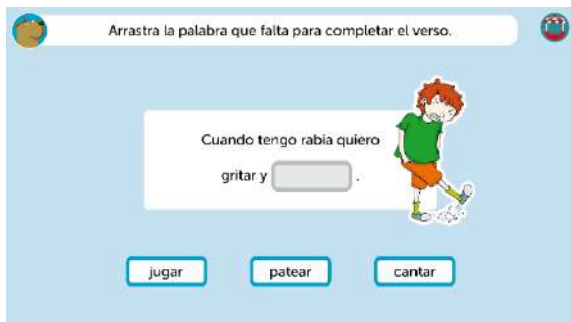


Actividad 2:

Completar versos.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Actividad 3:

Formar distintas expresiones.

Núcleo Identidad y Autonomía.

OA19: Reconocer emociones sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TICs.



Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a leer



Actividad 4:

Memorice de emociones.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Actividad 5:

Asociar emoción a su expresión facial.

Núcleo Identidad y Autonomía.

OA03: Reconoce emociones sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TICs.



Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a escribir



Actividad 1:

Observa y realiza un trazo imaginario, de izquierda a derecha, mientras canta "El delfín Neptuno".

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA06: Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Actividad 2:

Trazar con el dedo distintos recorridos de izquierda a derecha, mientras escuchan canciones.

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA06: Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a escribir



Actividad 3:

Seguir órdenes y ordenar la habitación.

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA09: Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.



Actividad 4:

Seguir instrucciones y ubicar personajes.

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA09: Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.



Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a descubrir



Actividad 1:

Canción "Volando voy".

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA03: Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA03: Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.



Actividad 2:

Identificar la imagen que corresponde a la palabra dada (vocabulario corporal).

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA04: Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.



Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a descubrir



Actividad 3:

Escuchar adivinanzas y reconocer partes del cuerpo.

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA03: Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

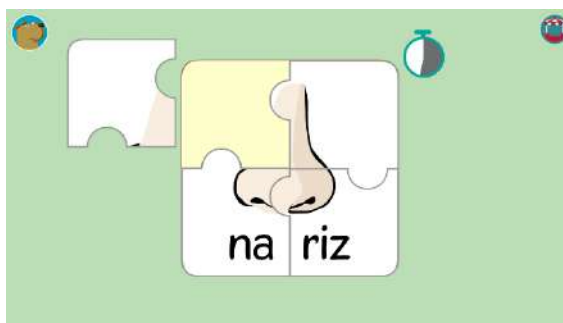


Actividad 4:

Armar rompecabezas y descubrir las sílabas que componen las palabras trabajadas (vocabulario corporal).

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA03: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.



Capítulo 1: Así soy yo

Jugar a descubrir

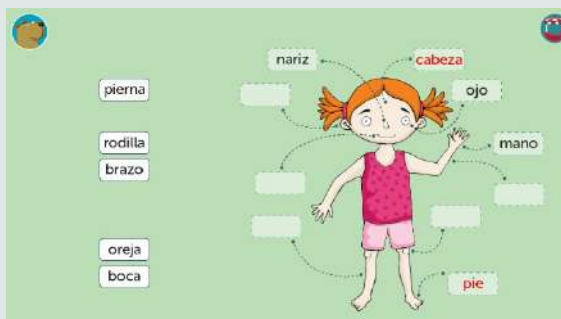


Actividad 5:

Elegir niño o niña y reconocer partes del cuerpo.

Núcleo Corporalidad y Movimiento.

OA03: Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.



Capítulo 2: Buscando las mascotas perdidas

Jugar a leer



Actividad 1:

Cuento "Los músicos de Bremen".

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA05: Manifestar interés por descubrir el contenido de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.



Actividad 2:

Reconocer los personajes del cuento.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Actividad 3:

Ordenar secuencialmente la historia de los músicos de Bremen.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.



Capítulo 2: Buscando las mascotas perdidas

Jugar a leer



Actividad 4:

Escuchar palabras y reconocer dibujo (elementos del cuento).

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA04: Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.



Capítulo 2: Buscando las mascotas perdidas

Jugar a escribir



Actividad 1:

Ha llegado un barco con A.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

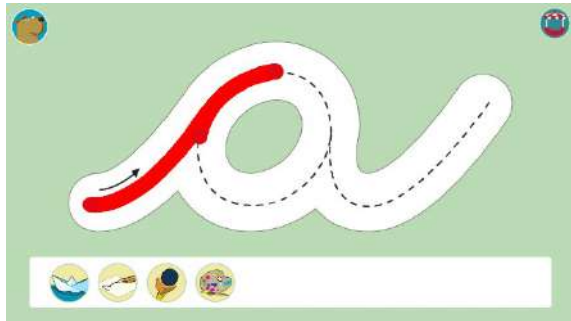


Actividad 1.1:

Escribir letra A.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Actividad 1.2:

Canción con la letra A.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA03: Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 2: Buscando las mascotas perdidas

Jugar a escribir



Actividad 1.3:

Pintar animal letra A.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA02: Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

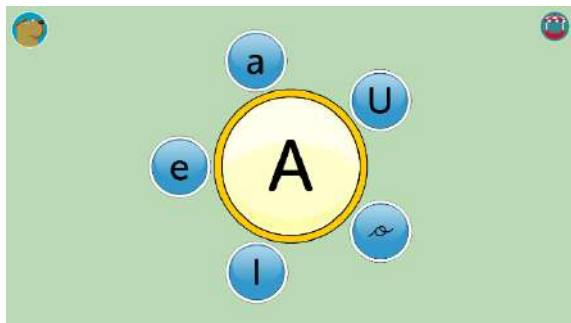


Actividad 2:

Reconocer la vocal escrita de manera diferente.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

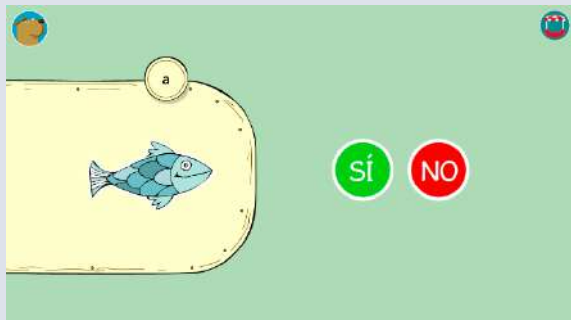


Actividad 3:

Reconocer si una palabra tiene la vocal indicada, opciones: sí/no.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 2: Buscando las mascotas perdidas

Jugar a escribir



Actividad 4:

Completar palabras con la vocal que falta.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 2: Buscando las mascotas perdidas

Jugar a descubrir



Actividad 1:

Reconocer cubierta de los animales.

Núcleo Exploración del Entorno Natural.

OA06: Establecer relaciones de semejanzas y diferencias de animales y plantas, a partir de algunas características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas (formas de alimentación y abrigo), y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.



Actividad 2:

Reconocer los nombres de animales que riman.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA03: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

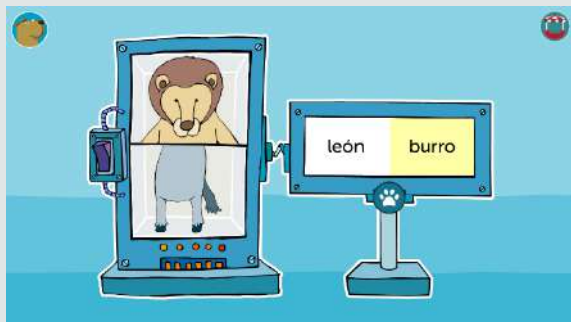


Actividad 3:

Observar y reconocer el nombre de animales.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

Jugar a leer



Actividad 1:

Cuento tradicional "La gallinita roja".

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA05: Manifestar interés por descubrir el contenido de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.



Actividad 2:

Ordenar secuencialmente la historia y/o sucesos de la gallinita roja.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.



Actividad 3:

Completar la lectura arrastrando las palabras que faltan.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

Jugar a leer



Actividad 4:
Verdadero o falso.

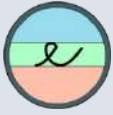
Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

Jugar a escribir



Actividad 1:

Ha llegado un barco con E.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 1.1:

Escribir letra E.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Actividad 1.2:

Canción con la letra E.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA03: Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

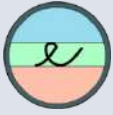
Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

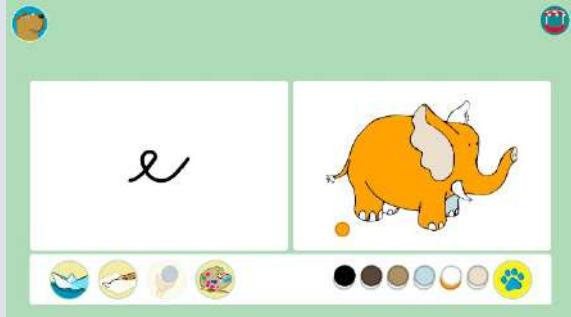
Jugar a escribir



Actividad 1.3:
Pintar animal letra E.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

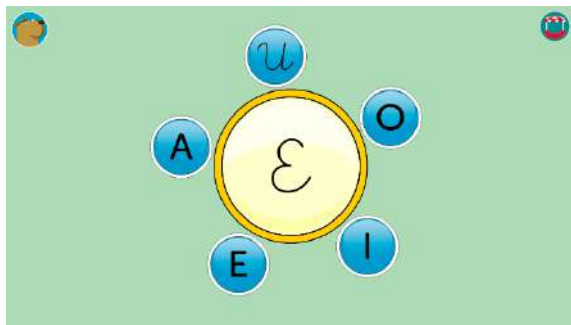
OA02: Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).



Actividad 2:
Reconocer la vocal escrita de manera diferente.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 3:
Reconocer si una palabra tiene la vocal indicada, opciones: sí/no.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

Jugar a escribir

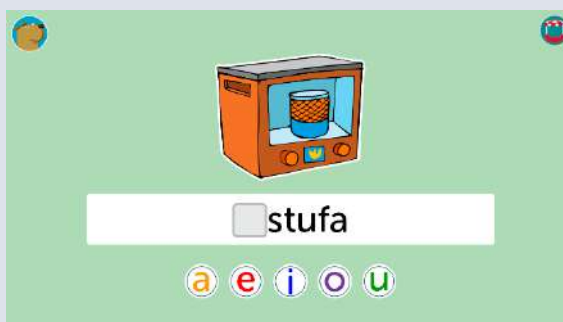


Actividad 4:

Completar palabras con la vocal que falta.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

Jugar a descubrir



Actividad 1:

Relaciona información escuchada con experiencias cotidianas.

Núcleo Lenguaje verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Actividad 2:

Identificar la fruta y arrastrar la cantidad que señala la receta.

Núcleo Pensamiento Matemático.

OA06: Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.



Actividad 3:

Preparar una receta siguiendo instrucciones.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Capítulo 3: El cumpleaños de Bartolo

Jugar a descubrir



Actividad 4:

Elegir el dibujo que completa la analogía.

Núcleo Lenguaje verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Capítulo 4: ¿Y qué oficio le daremos?

Jugar a leer



Actividad 1:

Texto informativo "Los alfareros de Pomaire".

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA05: Manifestar interés por descubrir el contenido de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.

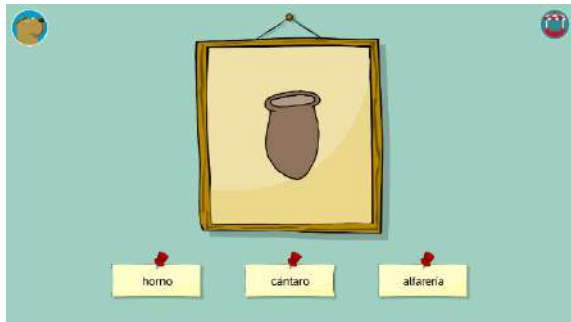


Actividad 2:

Arrastrar la palabra a la imagen que corresponde.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA04: Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

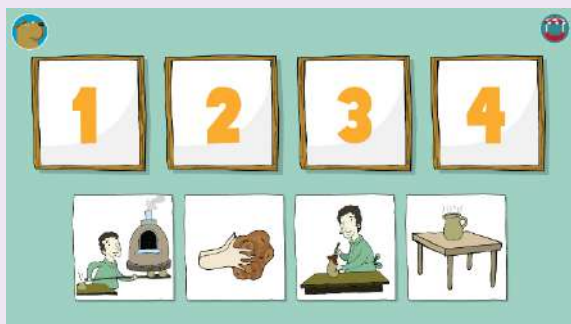


Actividad 3:

Ordenar secuencialmente las acciones del alfarero.

Núcleo Pensamiento Matemático.

OA05: Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta).



Capítulo 4: ¿Y qué oficio le daremos?

Jugar a leer



Actividad 4:

Completar la lectura arrastrando las palabras que faltan.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

El alfarero pone la greda en el []

lo hace girar y le da forma con sus []

Con la greda hace []

Y los mete al [] para que se cuezan.

artesanos horno

Capítulo 4: ¿Y qué oficio le daremos?

Jugar a escribir



Actividad 1:

Ha llegado un barco con I.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 1.1:

Escribir letra I.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Actividad 1.2:

Canción con la letra I.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA03: Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

Núcleo Lenguajes Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 4: ¿Y qué oficio le daremos?

Jugar a escribir



Actividad 1.3:

Pintar animal letra I.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA02: Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

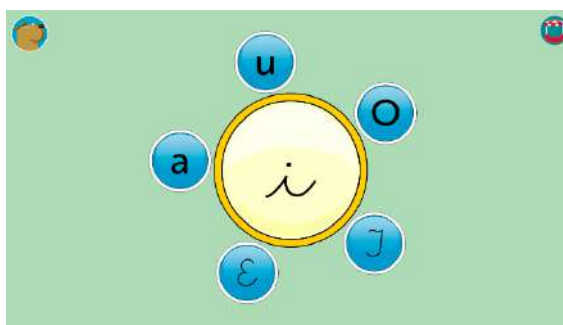


Actividad 2:

Reconocer la vocal escrita de manera diferente.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 3:

Reconocer si una palabra tiene la vocal indicada, opciones: sí/no.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 4: ¿Y qué oficio le daremos?

Jugar a escribir



Actividad 4:

Completar palabras con la vocal que falta.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 4: ¿Y qué oficio le daremos?

Jugar a descubrir



Actividad 1:

Memorice de oficios y profesiones.

Núcleo Lenguaje verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

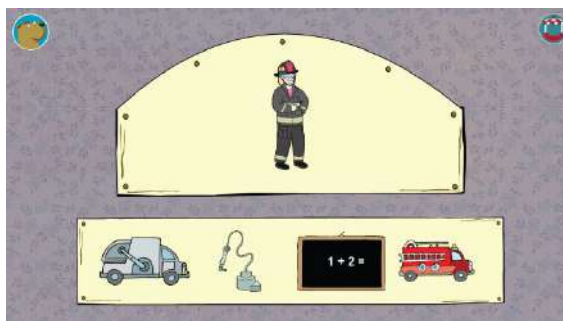


Actividad 2:

Elegir el instrumento que corresponde a cada profesión.

Núcleo Comprensión del entorno sociocultural.

OA01: Comprender los roles que desarrollan miembros de su familia y de su comunidad, y su aporte para el bienestar común.

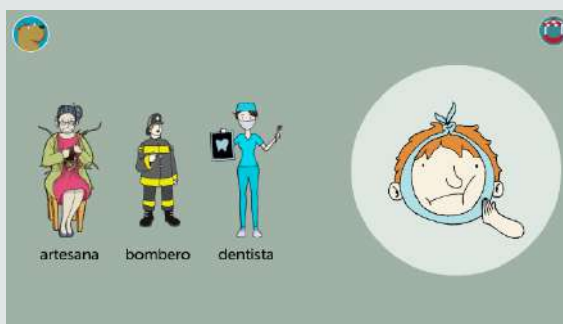


Actividad 3:

Elegir el trabajador que realiza la actividad.

Núcleo Comprensión del entorno sociocultural.

OA01: Comprender los roles que desarrollan miembros de su familia y de su comunidad, y su aporte para el bienestar común.



Capítulo 5: Los trajes de la tierra

Jugar a leer



Actividad 1:

Poema "El viento de otoño".

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA05: Manifestar interés por descubrir el contenido de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.



Actividad 2:

Verdadero y falso según la lectura del poema.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.



Actividad 3:

Reconoce el antónimo de una palabra dada.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA04: Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.



Capítulo 5: Los trajes de la tierra

Jugar a leer



Actividad 4:

Encontrar las palabras escondidas en una sopa de letras.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 5: Los trajes de la tierra

Jugar a escribir



Actividad 1:

Ha llegado un barco con O.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 1.1:

Escribir letra O.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Actividad 1.2:

Canción con la letra O.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA03: Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 5: Los trajes de la tierra

Jugar a escribir

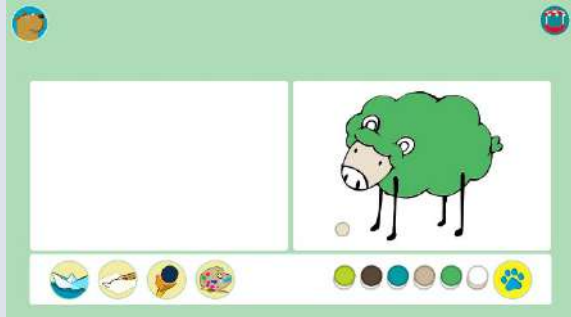


Actividad 1.3:

Pintar animal letra O.

Núcleo Lenguajes artísticos.

OA02: Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

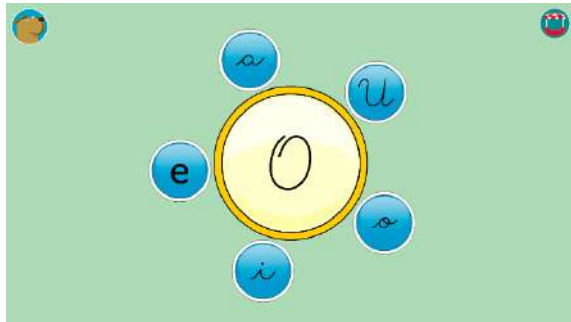


Actividad 2:

Reconocer la vocal escrita de manera diferente.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

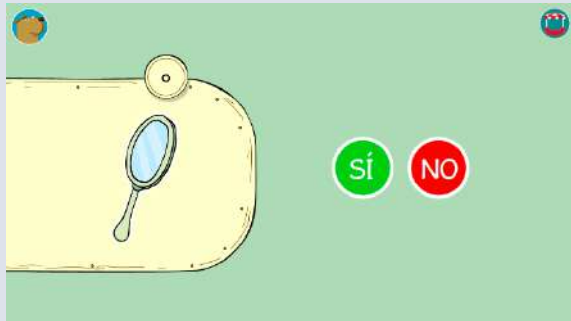


Actividad 3:

Reconocer si una palabra tiene la vocal indicada, opciones: sí/no.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 5: Los trajes de la tierra

Jugar a escribir



Actividad 4:

Completar palabras con la vocal que falta.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 5: Los trajes de la tierra

Jugar a descubrir

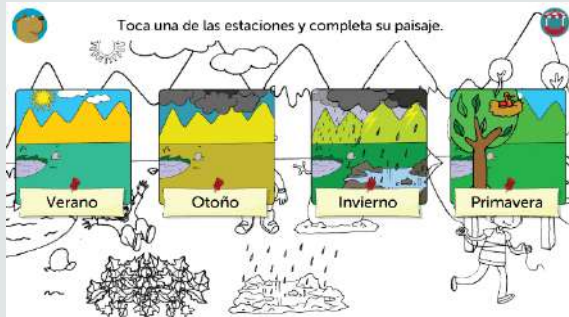


Actividad 1:

Seleccionar imágenes de acuerdo con el relato de la estación del año.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones



Actividad 2:

Elige la imagen que corresponde a la información escuchada sobre el clima.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Actividad 3:

Adivinanzas de las estaciones del año.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Capítulo 6: Yo reciclo, ¿y tú?

Jugar a leer



Actividad 1:

Cuento "La historia de Mundopato".

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA05: Manifestar interés por descubrir el contenido de diferentes formatos, a través de la manipulación, la exploración, la escucha atenta y la formulación de preguntas.



Actividad 2:

Completar la representación gráfica del cuento de acuerdo a la lectura.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Actividad 3:

Completar oraciones sobre la lectura con la palabra que falta.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA02: Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.



Capítulo 6: Yo reciclo, ¿y tú?

Jugar a leer



Actividad 4:

Ordenar secuencialmente la historia y/o sucesos de la historia de Mundopato.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.



Capítulo 6: Yo reciclo, ¿y tú?

Jugar a escribir



Actividad 1:

Ha llegado un barco con U.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 1.1:

Escribir letra U.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA08: Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.



Actividad 1.2:

Canción con la letra U.

Núcleo Lenguajes Artísticos.

OA03: Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 6: Yo reciclo, ¿y tú?

Jugar a escribir



Actividad 1.3:

Pintar animal letra U.

Núcleo Lenguajes artísticos.

OA02: Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

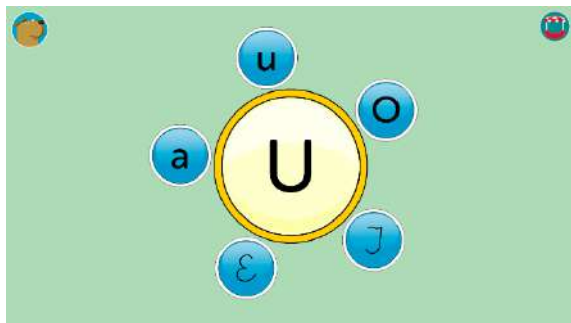


Actividad 2:

Reconocer la vocal escrita de manera diferente.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Actividad 3:

Reconocer si una palabra tiene la vocal indicada, opciones: sí/no.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 6: Yo reciclo, ¿y tú?

Jugar a escribir



Actividad 4:

Completar palabras con la vocal que falta.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA07: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.



Capítulo 6: Yo reciclo, ¿y tú?

Jugar a descubrir



Actividad 1:

Clasificar materiales de reciclaje de acuerdo al relato.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA03: Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

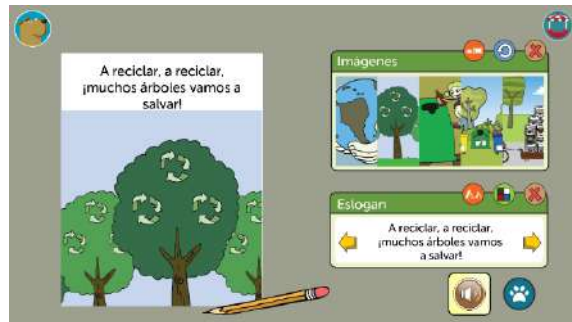


Actividad 2:

Armar un afiche publicitario para promover el cuidado del medio ambiente.

Núcleo Exploración del Entorno Natural.

OA12: Comprender que la acción humana puede aportar al desarrollo de ambientes sostenibles y también al deterioro de estos.



Actividad 3:

Responder preguntas de acuerdo a lo escuchado y sus experiencias personales.

Núcleo Lenguaje Verbal.

OA06: Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

