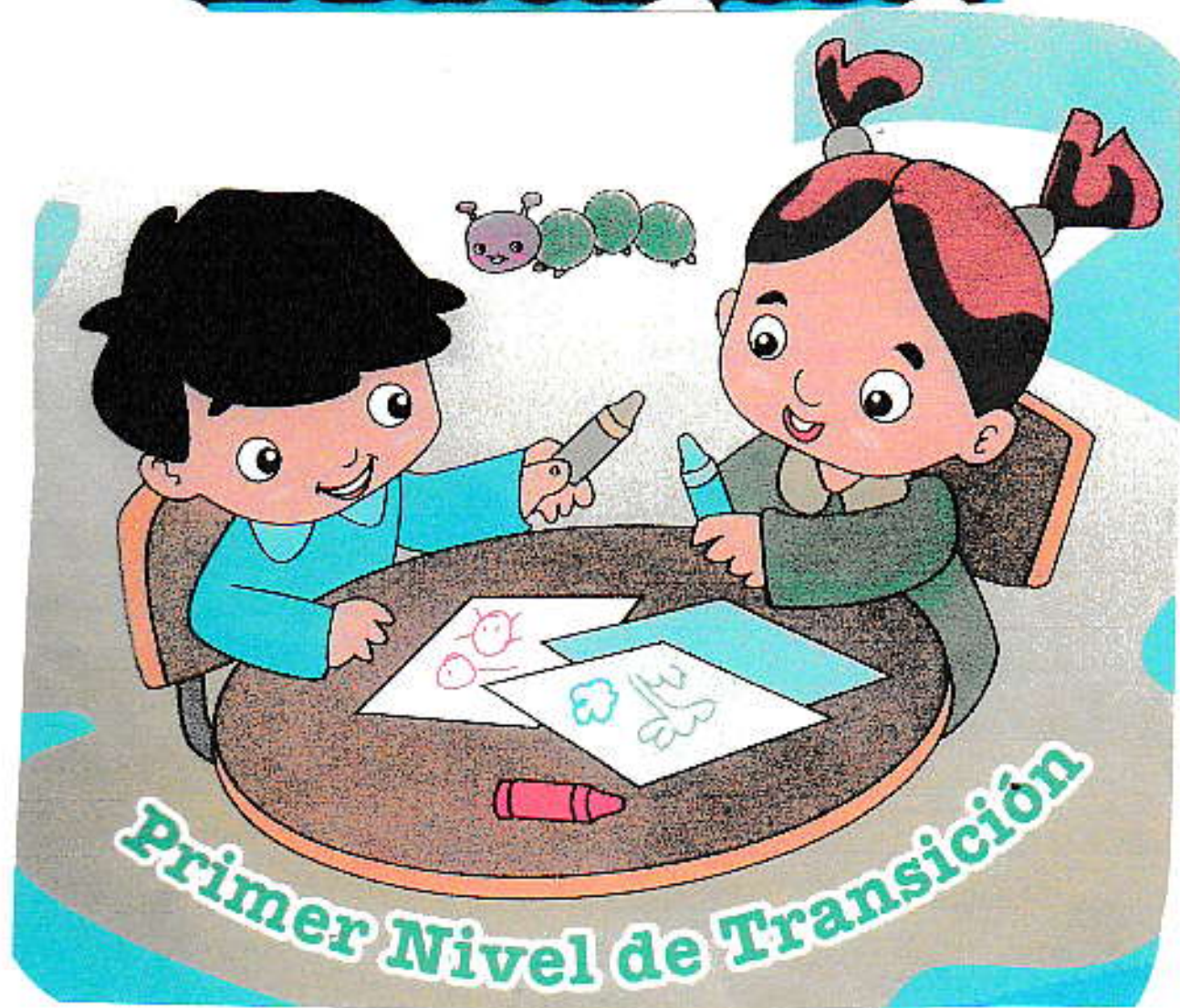


Educación



Pre-Kínder

Sr(a) Apoderado(a):

Se envía cuadernillo de
comprensión de lectura,

Cuento con su apoyo
para que su hijo(a)
consolide los aprendizajes
de lectura y escritura.

Atentamente

Profesora

Verónica y Patricia R.

Para padres de familia

A pesar de que cada niño es único e irrepetible, es importante plantear algunas consideraciones generales sobre su desarrollo, las cuales sirven como marco de referencia para lograr una comprensión real de sus necesidades, intereses, aptitudes y actitudes:

1. Las relaciones socio-afectivas de las personas están determinadas por las condiciones de vida y por factores biológicos individuales. Cuando estos dos aspectos interactúan, se determinan diferentes grados de madurez socio-afectiva.
2. El desarrollo socio-afectivo se entiende como un progreso de cambios graduales, los cuales tienden a un desempeño cada vez más independiente y maduro del sujeto en los diferentes aspectos de la vida.
3. El desarrollo socio-afectivo tiende al logro de la concordancia entre el pensar, el actuar y el sentir, de ahí que sea importante propiciarle al niño un ambiente que le permita ser auténtico, creativo y sincero.
4. El desarrollo socio-afectivo debe posibilitar al niño el construir su sistema de valores mediante la reflexión, la libre expresión y el intercambio de los mismos.
5. El aspecto cognitivo deriva su fuerza del socio-afectivo. El interés por el conocimiento del mundo externo fluctúa entre los niveles de gratificación y frustración.
6. Para que el niño pueda evolucionar de un pensamiento práctico a un pensamiento cognitivo se requiere de un medio ambiente gratificante.
7. El paso del pensamiento práctico al cognitivo es lo que posibilita el desarrollo intelectual. Sólo este tipo de pensamiento estimula la atención, la memoria, la reflexión y el juicio.
8. En el desarrollo integral es importante la ejercitación de la percepción y el control que efectúa el niño sobre sus actos motores; este control tiene que ver con la iniciación, coordinación o inhibición voluntaria de los movimientos. Este desarrollo se logra a través de la acción del cuerpo sobre los objetos (mirar, tocar, oír, correr, saltar, lanzar, atrapar, nadar, etc.).
9. El niño debe ir logrando, desde su nacimiento, una toma de conciencia sobre su propio cuerpo, la cual le permite el uso de sus partes conservando la noción de unidad corporal en las diferentes actividades que realiza.

Para que logre el esquema corporal es necesario que desarrolle la imagen corporal, ajuste postural, el concepto corporal y la lateralidad.
10. Es necesario tener en cuenta que las actividades que involucran acción llevan implícito el factor espacio-temporal. Dicho factor se va construyendo paso a paso y se constituye en uno de los más importantes en la evaluación cognitiva.
11. Las relaciones con los otros y con los objetos son aspectos determinantes en la formación del lenguaje. El contacto piel a piel, la comunicación gestual, la expresión corporal, el lenguaje verbal y el gráfico implican diferentes maneras de comunicación.
12. El desarrollo de la creatividad debe permitir al niño la libre expresión de acciones e ideas, la resolución de situaciones nuevas a partir de experiencias vividas y la realización de actividades nuevas y gratificantes.

Un desarrollo equilibrado de todos los aspectos anotados, exige un ambiente educativo y familiar fundado en el amor, el respeto por la diferencia y la libertad.



Van bastantes actividades que
deben desarrollar nuestros hijos. Busquen
el tiempo para realizar proceso.

Por pequeñas historias lean junto a ellos,
dejen que respondan y anoten sus respuestas.
Debemos desarrollar sus habilidades y comprensión
de lo que realiza.

Mucha suerte con sus niños y familias

Profesora Verónica y Patricia Rubiolo V.

Junio 2020

Posición correcta para escribir

Mantén los ojos a unos 30cm del papel.

Mantén el cuerpo a unos 5cm del escritorio.

Apoya los dos pies sobre el suelo.



Mantén la espalda recta.

No apoyes la espalda en el respaldo de la silla.

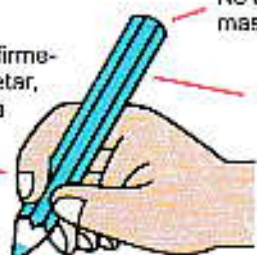
Con los dos antebrazos sobre el escritorio, con una mano sujeta el papel y con la otra el lápiz.

Cómo sujetar el lápiz

Sujeta el lápiz firmemente, sin apretar, a un dedo de la punta.

No uses un lápiz demasiado corto.

Inclina el lápiz unos 60° sobre el papel.



Dedo corazón

Dedo índice

Usa los modelos de lápiz 2B o 3B sin tener la punta demasiado afilada.



Cómo sujetar las ceras

● Dibujar y escribir

Sujeta la cera entre el dedo índice y pulgar igual que un lápiz, y apóyala sobre el dedo corazón.

● Pintar

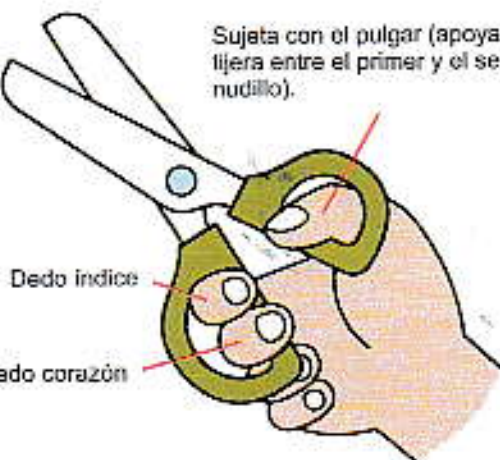
Coge la cera con los dedos índice y pulgar por la parte de arriba. Mantén la cera debajo.



★ Intenta no apoyar la mano sobre el papel para que sea más fácil moverte y no emborrones el dibujo.

Cómo usar las tijeras

Sujeta con el pulgar (apoyando la tijera entre el primer y el segundo nudillo).



★ Elige tijeras de punta redonda para niños.

Cómo usar el pegamento

Usa una toalla húmeda para lavarte las manos.

Presiona con los dedos índice y corazón realizando movimientos en espiral.



La enseñanza de la lectura y la escritura debe ir necesariamente precedida por la etapa preparatoria llamada APRESTO.

El apresto es un conjunto de actividades que van dirigidas a desarrollar la madurez en el niño, mediante la ejercitación de destrezas habilidades, actitudes y hábitos.

El alumno al ingresar al primer año básico es un ser cargado de potencialidades, éstas deben ser bien dirigidas y orientadas para hacer del proceso de la lecto escritura un trabajo ameno y no una situación mecánica y repetida que produzca cansancio y ansiedad.

Este apresto está diseñado para estimular funciones básicas que intervendrán en el aprendizaje de la escritura y la lectura.

Esquema corporal: es la toma de conciencia global del cuerpo que permite, simultáneamente, el uso de determinadas partes de él, así como conservar su unidad en las múltiples acciones que pueda ejecutar.

El escaso desarrollo de esta función impide una buena organización de los actos motores, de la percepción en el espacio y en el tiempo.

Orientación espacial; es verse y ver las cosas en el espacio que nos rodea.

Desde el punto de vista de la lectura, un escaso desarrollo de esta función provocará en el niño problemas para establecer la secuencia izquierda a derecha, lo que hará invertir letras, sílabas, palabras.

Percepción visual: es la función que permite retener sensaciones o estímulos visuales.

El niño que no tiene habilitada esta función tendrá incapacidad para encontrar un lugar correspondiente en una página, se saltará renglones al leer y escribir, los símbolos en la lectura se les presentarán distorcionados; no podrá seguir las líneas de los recortes y tendrá problemas para copiar y colorear dibujos.

Percepción auditiva: es la habilidad para retener y evocar estímulos auditivos.

Un escaso desarrollo de este aspecto provocará en el niño dificultades para la reproducción oral y mental de letras, sílabas, palabras y oraciones y en la memorización de definiciones y conceptos.

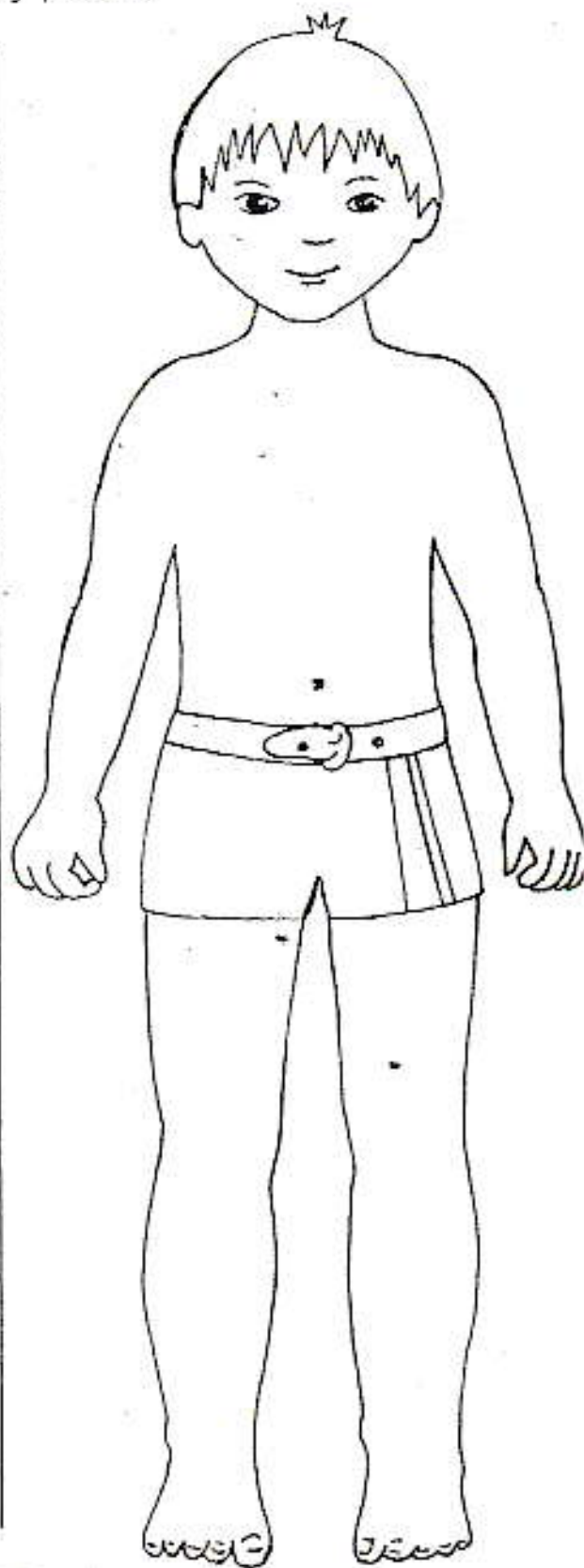
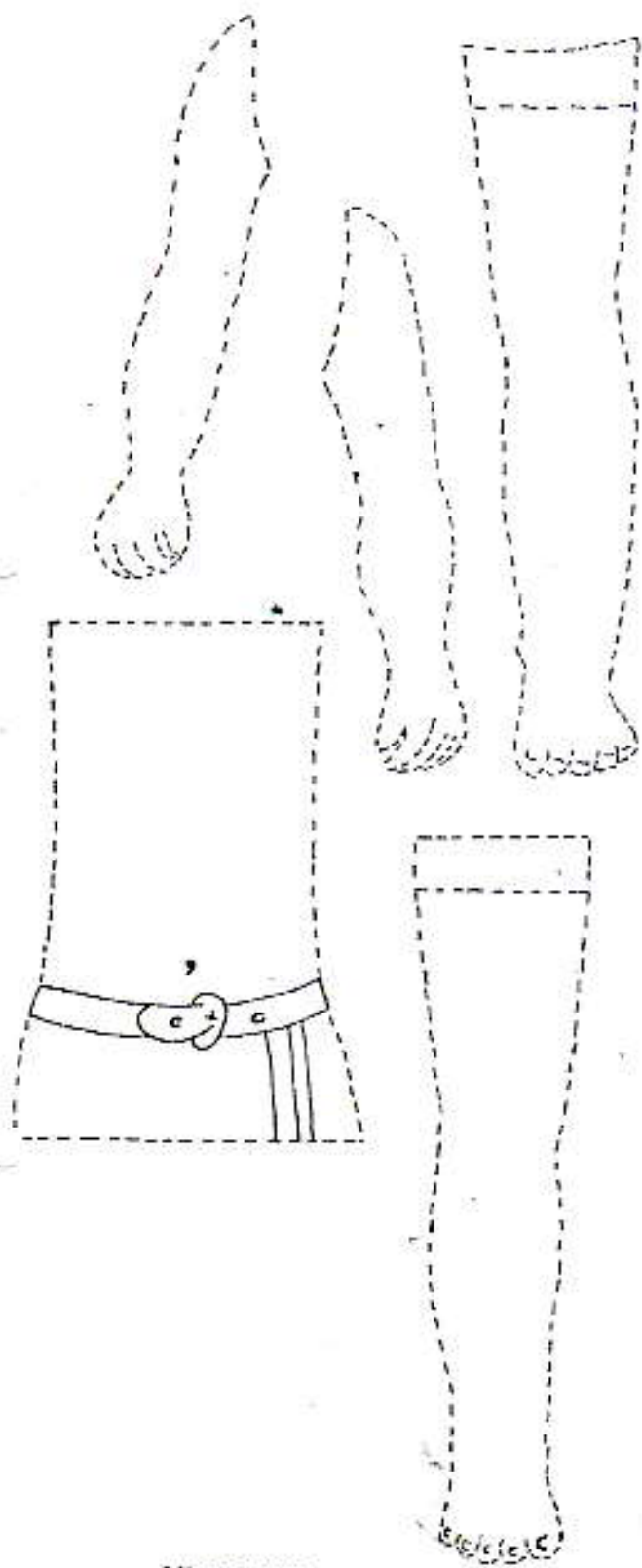
Orientación temporal: es la construcción ordenada de la noción de tiempo.

Como en la lectura se debe seguir un orden riguroso, el insuficiente desarrollo de la orientación temporal provocará en el niño la alteración total del significado de las palabras.

La intención de este apresto es estimular estas funciones básicas mediante actividades sencillas que estimamos serán de agrado de los niños, estas actividades son:

Esquema Corporal

Partes gruesas: Cabeza - tronco - brazos y piernas.

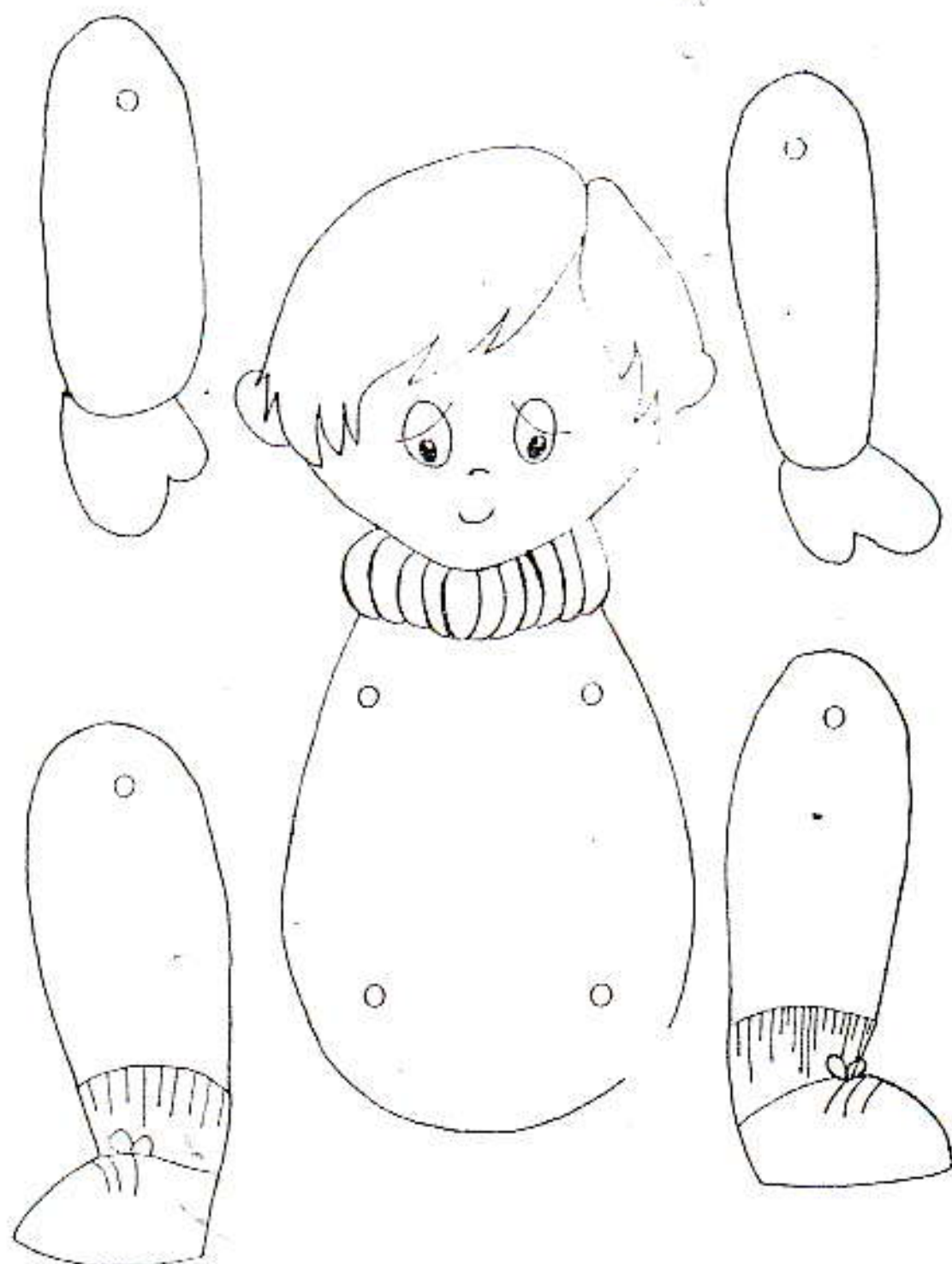
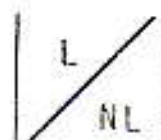


INSTRUCCIONES:

- Pintar, recortar, armar y pegar.
- Reforzar esta actividad con ejercicios de mostrar, tocar y nombrar estas partes del cuerpo.

Esquema Corporal

Partes gruesas: Cabeza - Tronco - brazos y piernas.

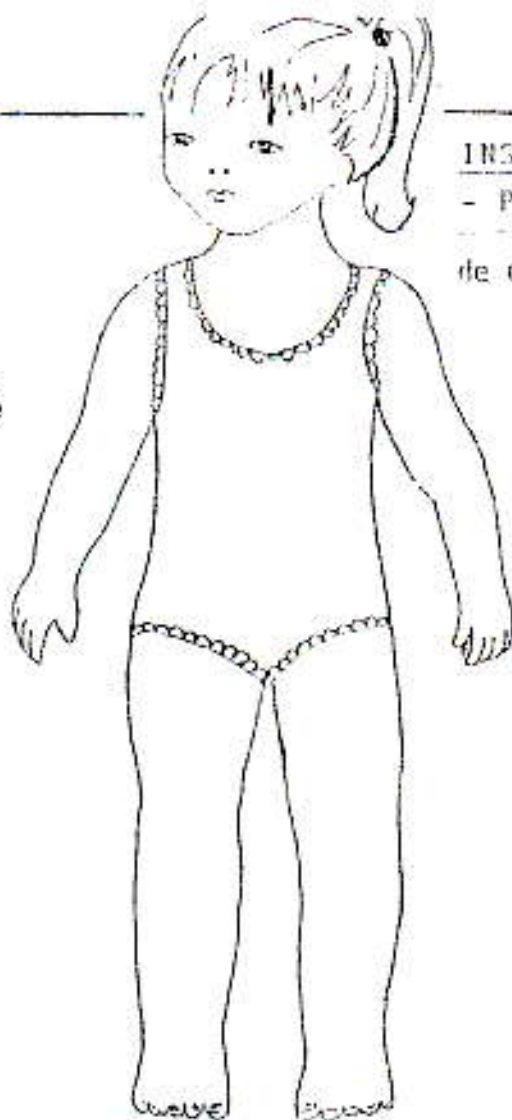


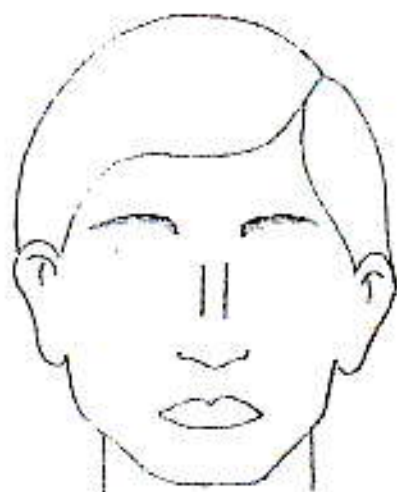
INSTRUCCION:

- Pinta, recorta y arma el muñeco pegando en cartulina.

INSTRUCCION:

- Pinta de color rojo los brazos y
de color azul las piernas.

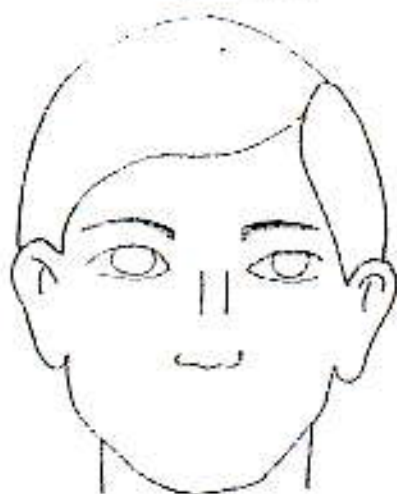




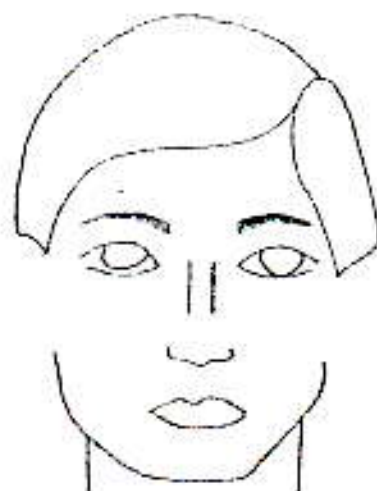
Dibujar ojos



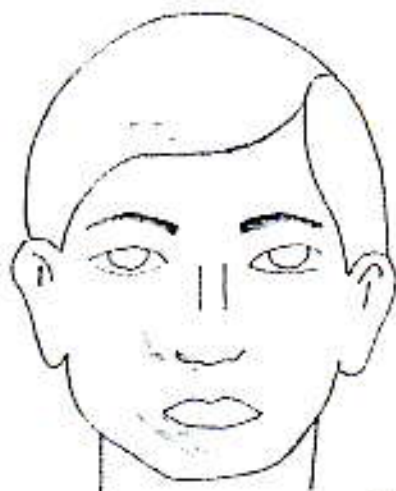
Dibujar nariz



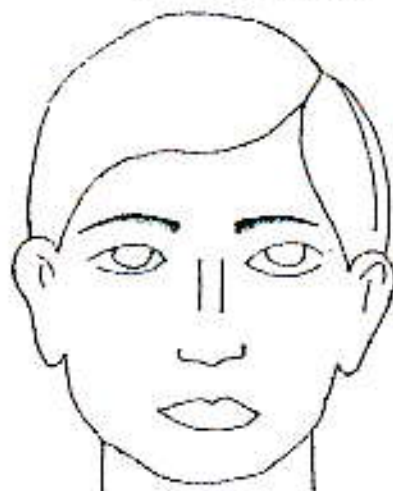
Dibujar la boca



Dibujar las orejas



Pinta las mejillas



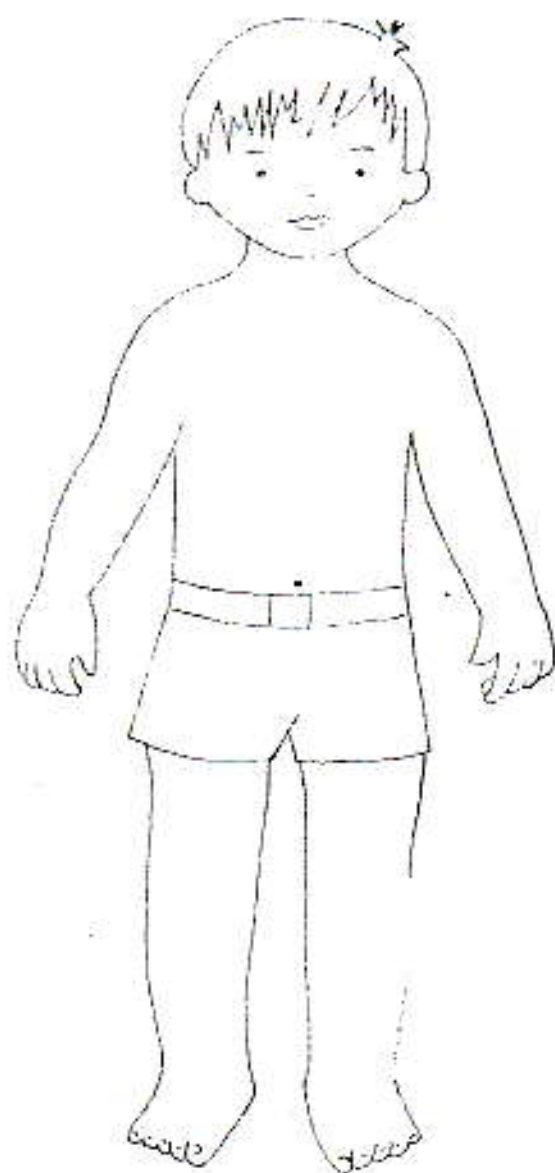
Pinta el mentón

OBSERVACIONES:

Antes de entregar esta hoja de trabajo al alumno es conveniente realizar actividades como: ubicar - mostrar - tocar y nombrar las partes de la cara en sí mismo y en otros.

Marca o pinta según
instrucciones del profesor:

- Cuello
- Hombros
- Cintura
- Rodillas
- Pié
- Manos



Ubica y colorea:

- Pecho
- Espalda
- Codo.



Actividades sugeridas para niños y niñas de 4 años

La familia juega un rol fundamental en el desarrollo grafomotriz de los niños y las niñas, ya que este, por ser un proceso natural, se manifiesta y se pone en práctica en las actividades cotidianas. Es por ello que, para potenciar su desarrollo en los párvulos, les entregamos sugerencias de actividades sencillas que pueden realizar en casa para complementar el trabajo de la escuela.

Movimientos espontáneos

- **Mover la mano** dominante de un lado a otro (depende de si el niño o la niña es diestro o zurdo).
- **Usar cintas** de colores y **moverlas** al compás de una canción en el aire, dándoles diferentes formas.
- **Lanzar globos** y **atraparlos** sin que caigan al piso.
- **Bailar** con diferentes ritmos, moviendo pañuelos en forma libre.

Movimientos imitativos

- **Imitar** los movimientos de un robot.
- **Seguir** indicaciones a través del juego "Símon manda".
- **Expresarse** representando el desplazamiento y sonido de diferentes animales.
- **Usar las manos** para proyectar sombras de animales e imitarlos.

Movimientos corporales

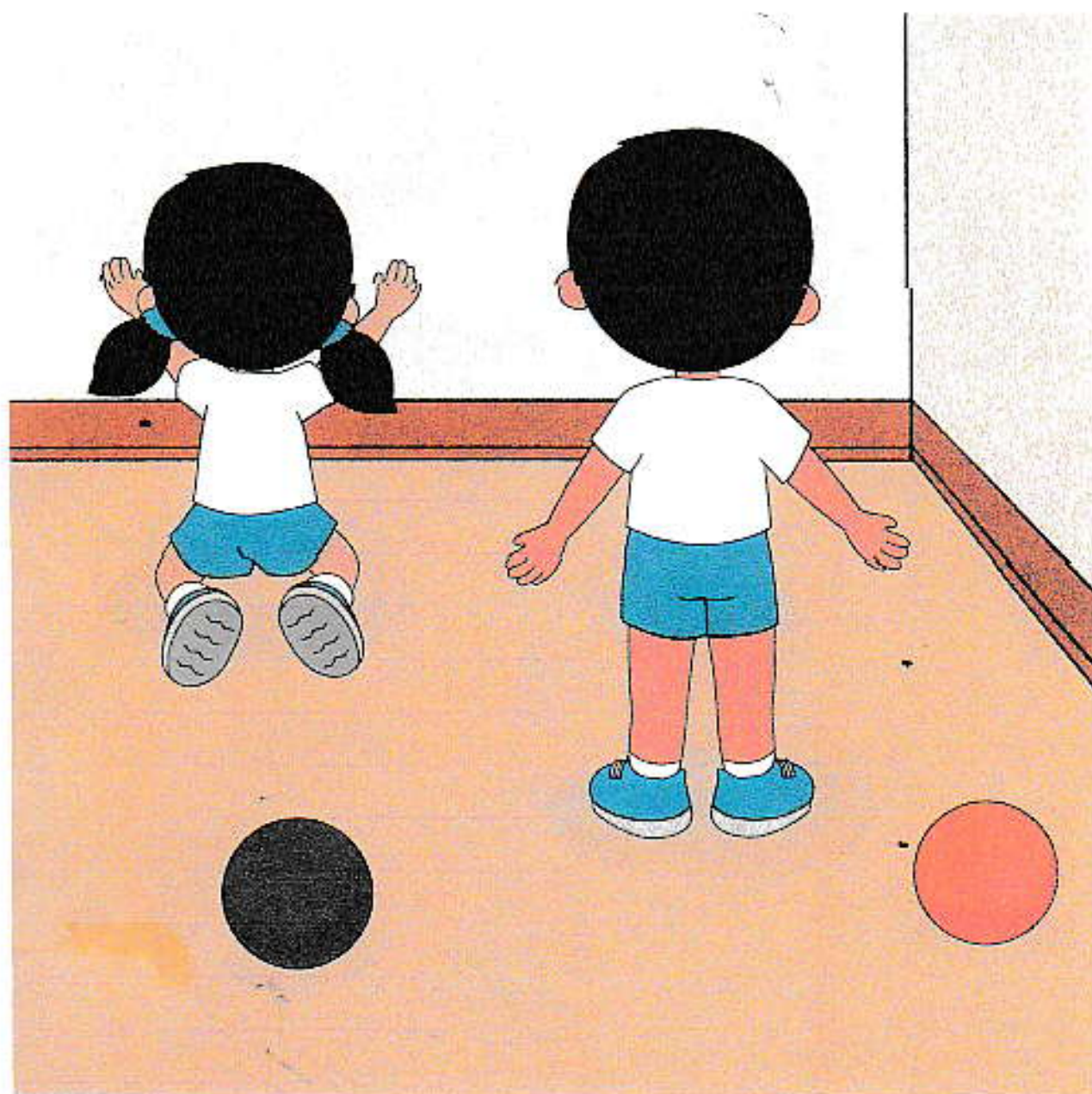
- **Desplazarse** por una superficie, subiendo y bajando los brazos, levantando las piernas una tras otra, moviendo la cabeza de un lado a otro.
- **Jugar** a quién salta más alto.
- **Jugar** a las sombras frente a un espejo.
- **Cantar** una canción con los dedos de la mano y acompañarla con movimientos, siguiendo el ritmo de la canción.

Movimientos de precisión muscular

- **Amasar** cerámica en frío, dándole diversas formas. Esta actividad se puede repetir utilizando plastilina o masa elástica. Propónganles formar bolitas grandes y luego más pequeñas.
- **Punzar** el contorno de diferentes figuras.
- **Hacer bolitas** de papel crepé y **rellenar** superficies delimitadas.
- **Recortar** papeles de diferentes texturas, grosores y en diferentes formas: recta, ondeada y curvas.

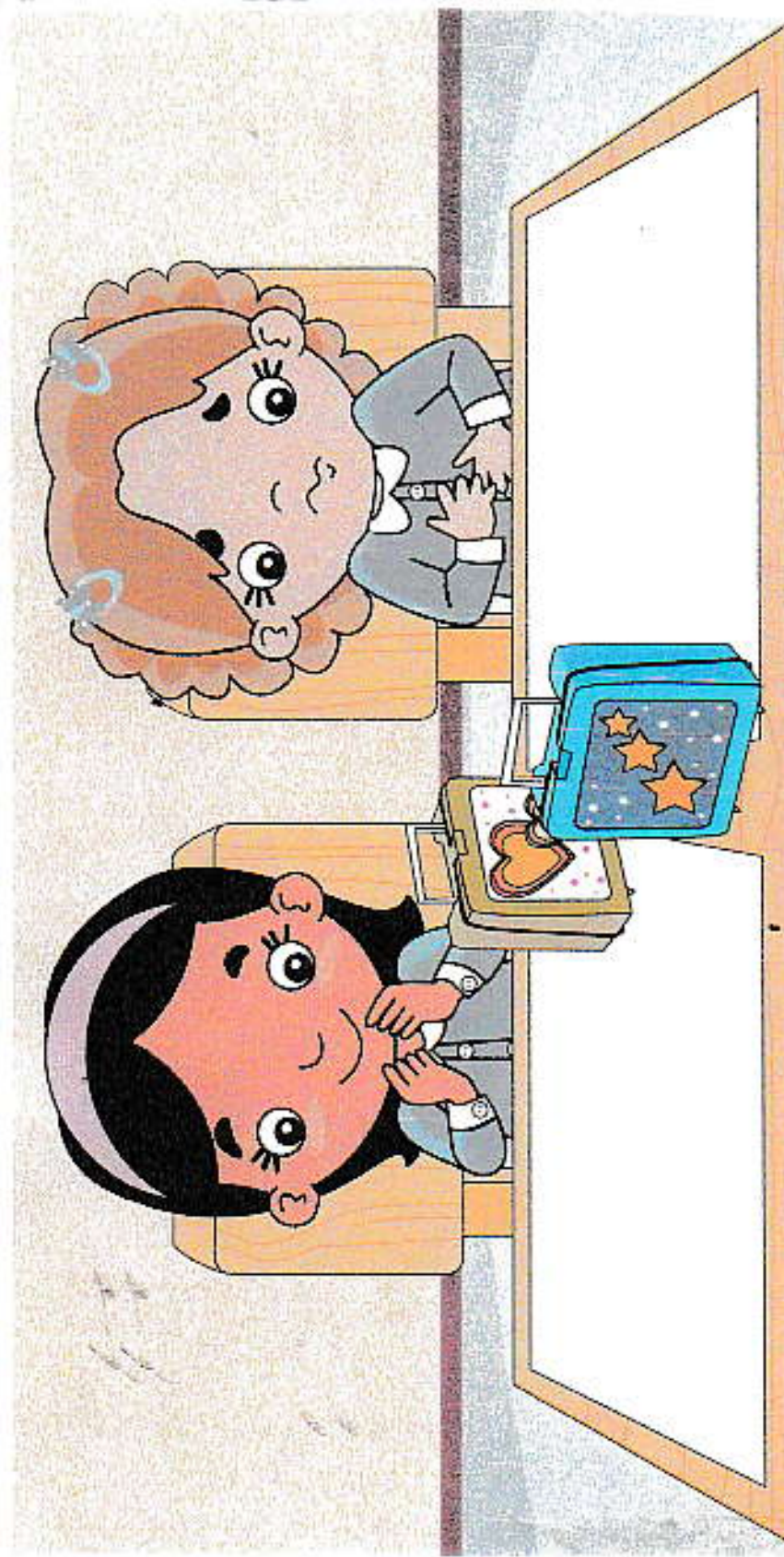


¿Izquierda o derecha?



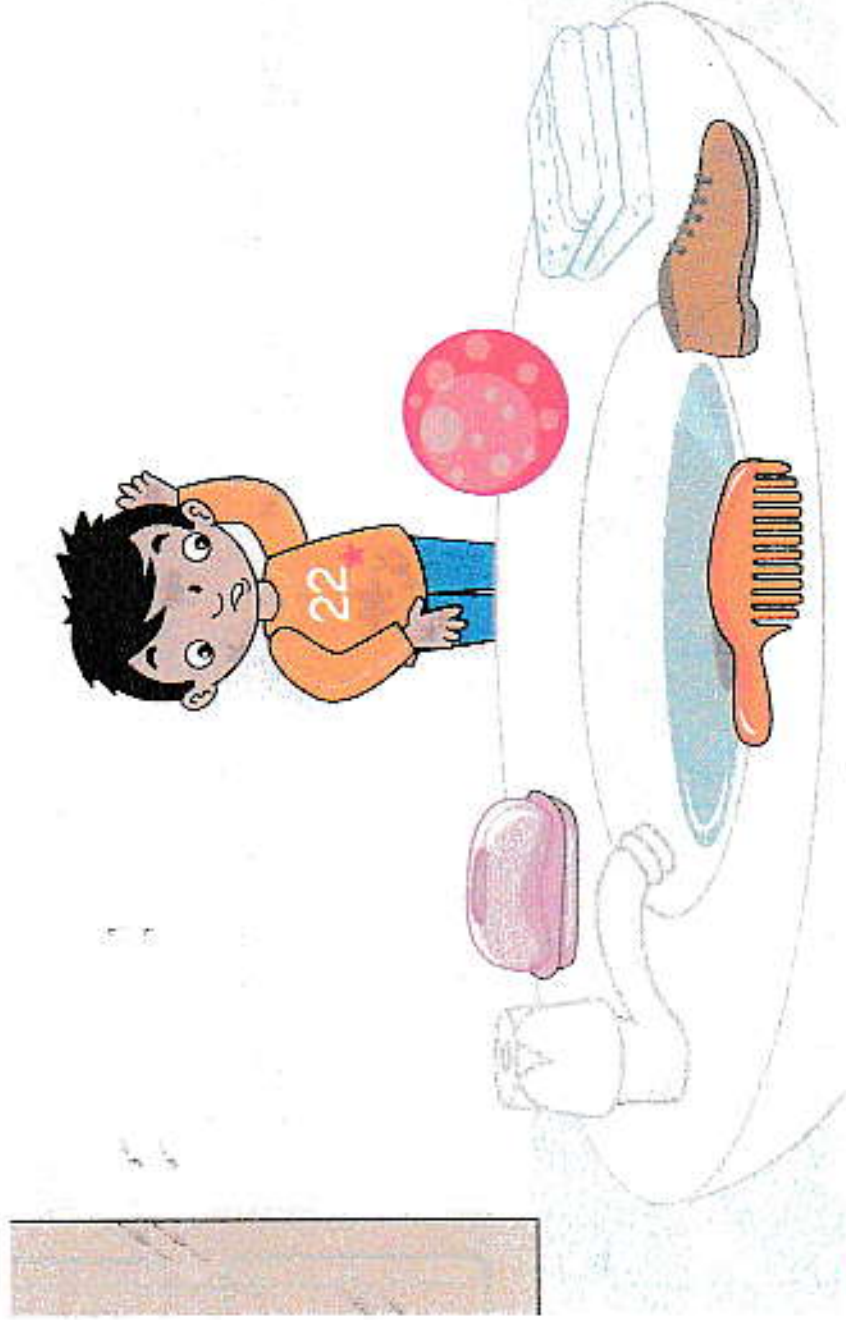
Pega un círculo de plasticina azul al lado del niño que está a tu derecha, **pega** otro de plasticina roja al lado del niño que está a tu izquierda.

Comida sana



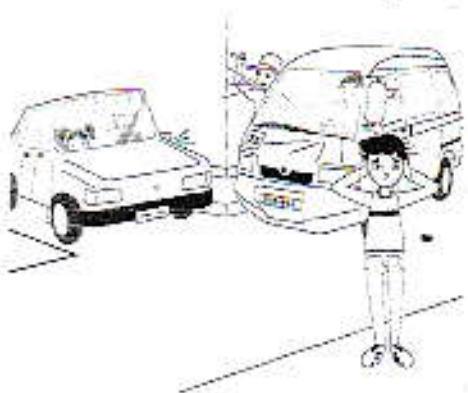
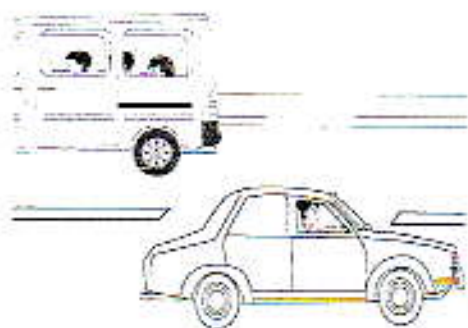
Dibuja alimentos en el individual de cada niña según corresponda.

Utensilios para asearse



Haz bolitas de papel **érepé** y **pégalas** sobre los utensilios que el niño necesita para asearse.

Un entorno saludable



Pinta las escenas que ayudan a una vida saludable. **Marca** con una **X** aquellas en las que se contamina.

¡Lo que puedo realizar!



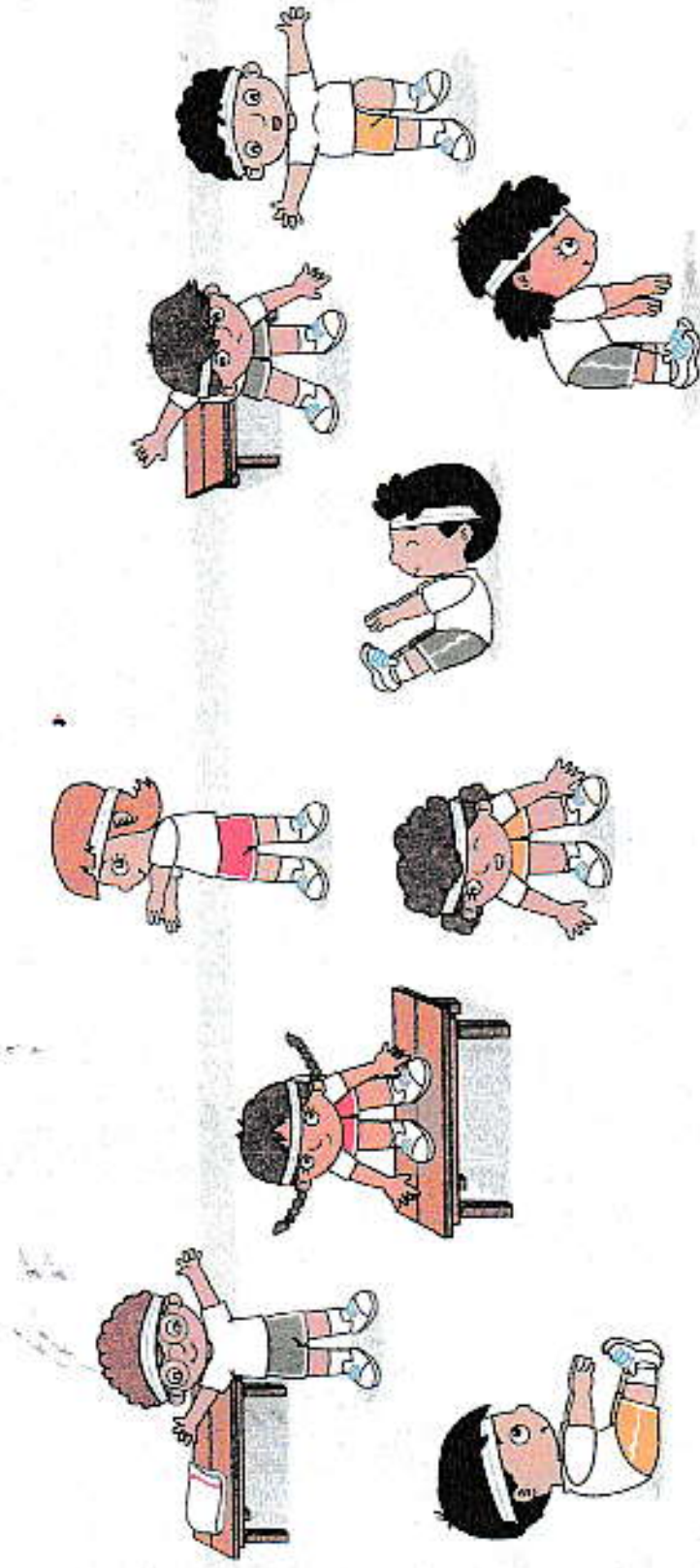
Puedo hacer



Estoy aprendiendo

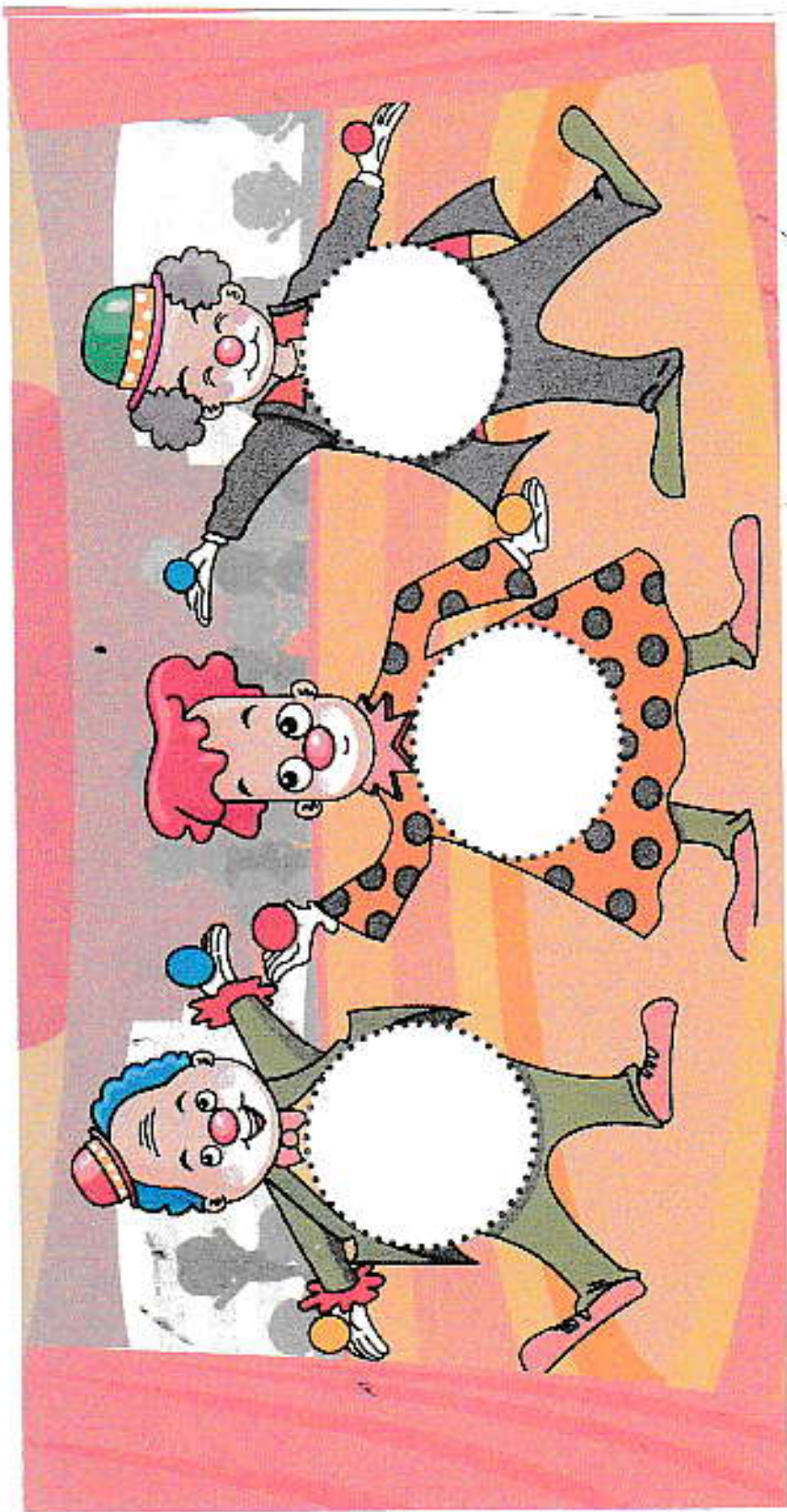
Colorea con verde el círculo de las actividades que puedes hacer y con naranja aquellas que estás aprendiendo.

¿Movimiento fácil o difícil?



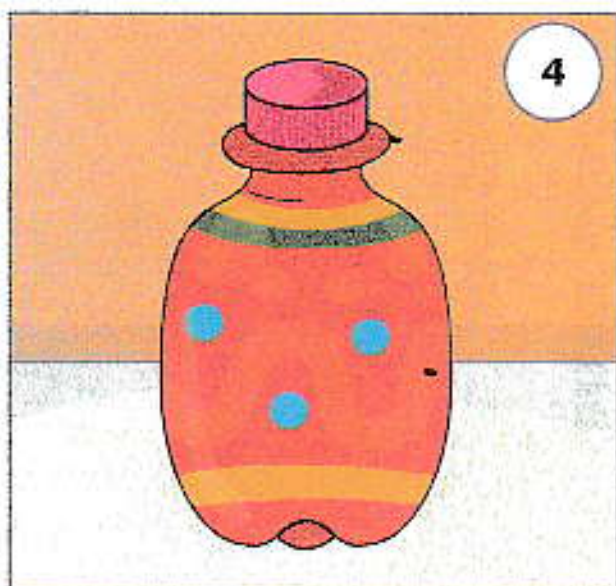
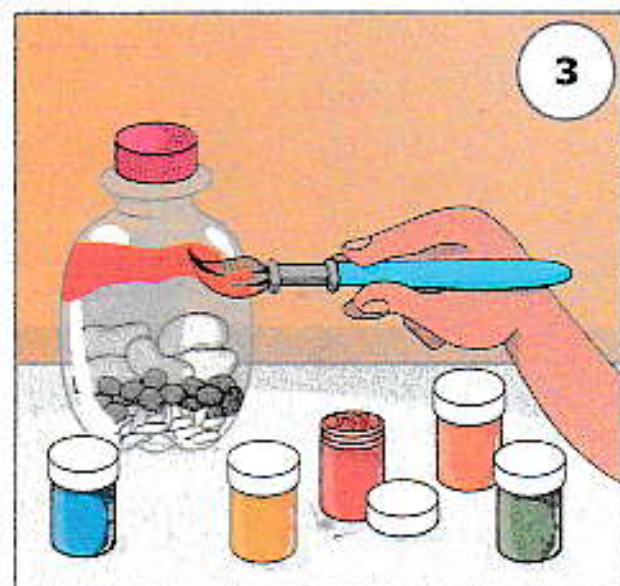
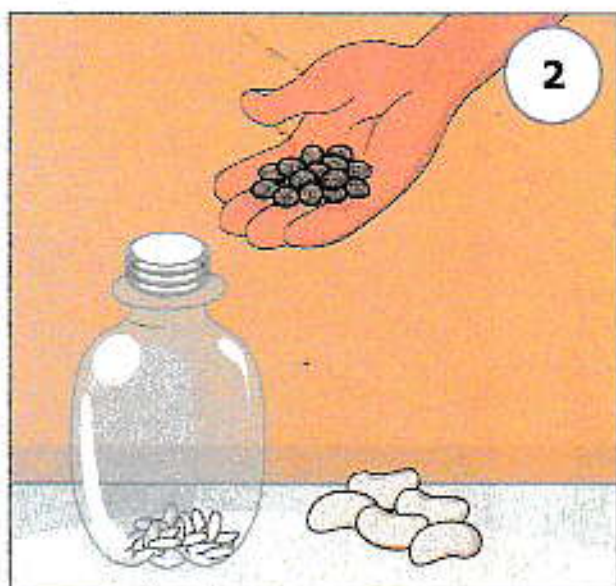
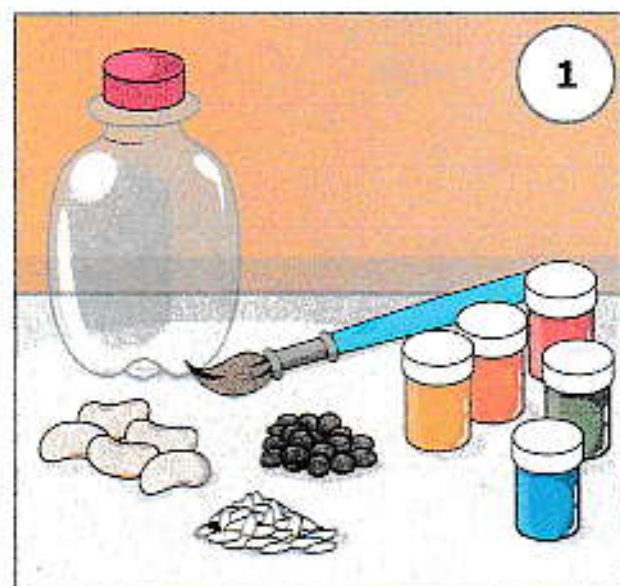
Encierra en un círculo las imágenes de los niños y las niñas que realizan movimientos que consideres más fáciles y **marca** con una **X** a los que realizan los más difíciles.

¡Qué divertidos payasos!



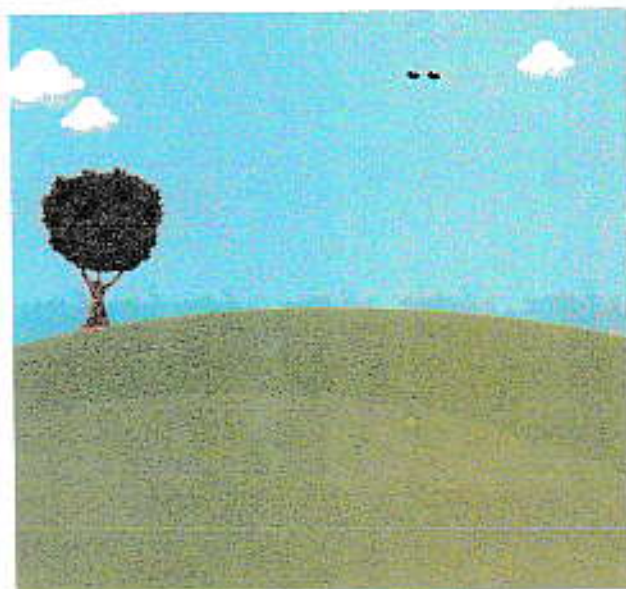
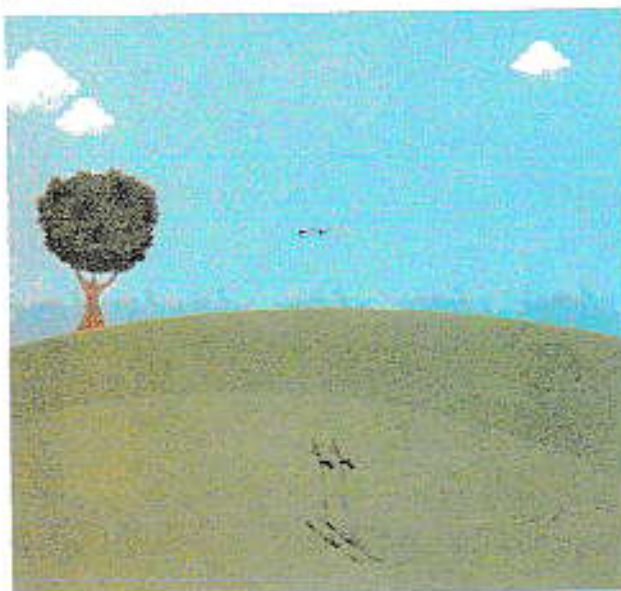
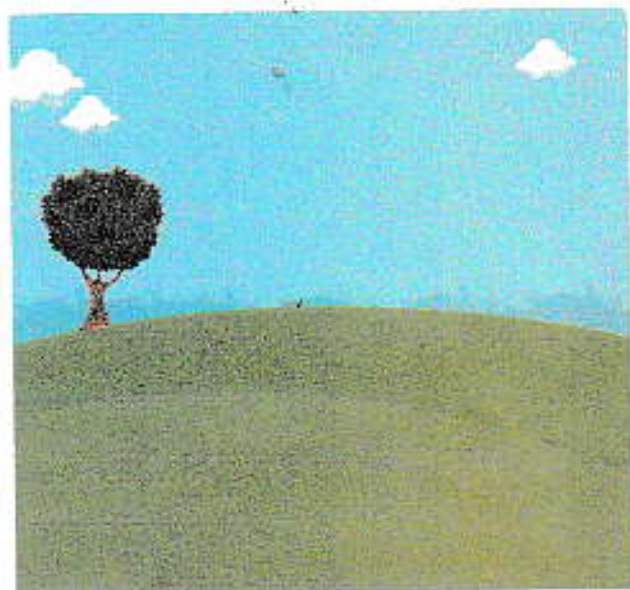
Punza alrededor de las barrigas de los payasos y **desprende** los círculos. Luego, **pega** papel celofán por detrás.

Fabrica un instrumento



Observa las imágenes y **sigue** los pasos para fabricar una maraca. Luego, acompaña una canción con tu instrumento.

Creando un cuento



Recorta las imágenes que más te gusten y crea un cuento, un chiste o un poema a partir de ellas. **Pégalas** y **relata** tu creación frente al curso.

Recortables para la actividad



Junio

La mesa, el burro y el bastón

El sastre y sus tres hijos

Un sastre tenía tres hijos llamados Mayor, Mediano y Pequeño. Un día apareció una cabra a la puerta de su casa y el sastre le dijo a Mayor que llevara a la cabra a comer. Cuando volvió, el sastre le preguntó si había comido bien y Mayor le contestó que mejor que bien. Luego le preguntó a la cabra lo mismo y la muy mentirosa le dijo que tenía hambre; así que, furioso, echó a Mayor de casa y al día siguiente echó a Mediano por la misma mentira de la cabra.



Pequeño y la cabra embustera

Al tercer día le tocó a Pequeño llevar a la cabra a comer. Cuando volvieron, el padre hizo la misma pregunta, tanto al hijo como a la cabra, y tras escuchar las contestaciones de los dos, al sastre le dio un ataque de furia y echó también al tercer hijo. A la mañana siguiente, llevó él mismo a la cabra a pastar al prado. A la vuelta le preguntó al animal si había comido bien. La cabra le contestó que no, y entonces el sastre le dio una buena paliza para que aprendiera a no mentir de esa manera tan descarada.



Dibuja lo que gusto del cuento



1) Qué ocurre en el cuento?

3) Cuántos son?

2) Nombra los personajes





El posadero ladrón

Mediano agradeció el regalo al molinero y montado en su burro emprendió el camino a casa. Al llegar la noche, se detuvo en la posada donde había estado Mayor y, cuando terminó de cenar, le dijo al posadero:

—Espere un momento, por favor. Voy al establo porque he dejado el dinero en las alforjas de mi burro. El posadero se fue detrás del muchacho y vio al burro echar monedas por la boca, así que esperó a que Mediano se durmiera para cambiarle el burro mágico por otro que se le parecía bastante.



El desengaño de Mediano

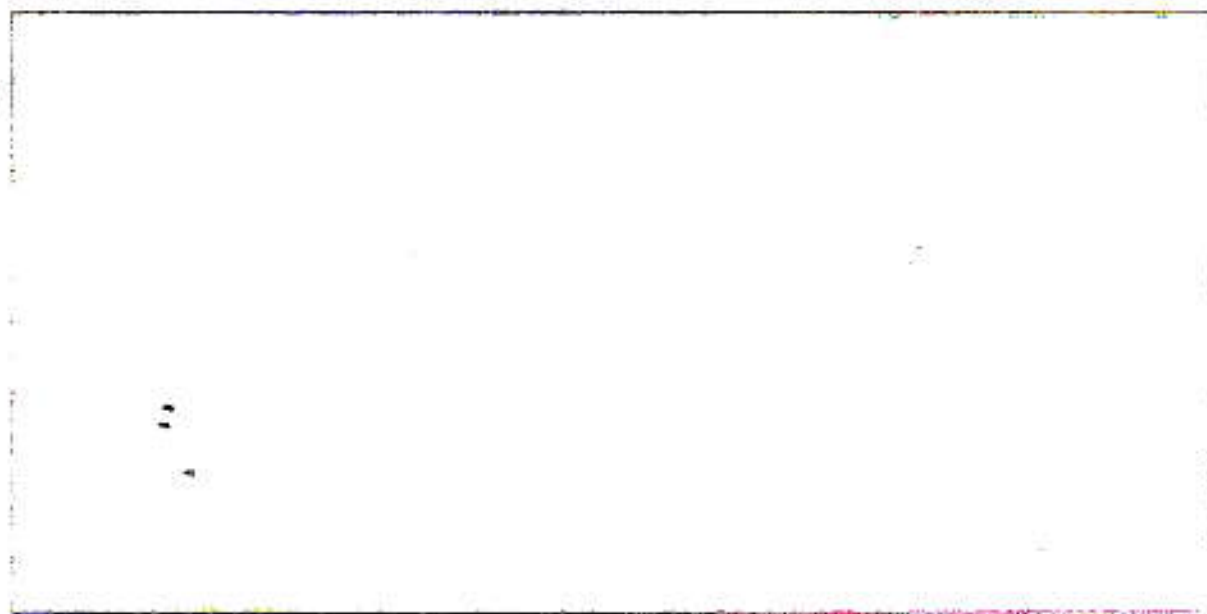
Cuando Mediano llegó a casa de su padre, le abrazó lleno de cariño y le dijo:

—Padre, ya no vamos a volver a ser pobres. El molinero para el que he trabajado me ha regalado un burro maravilloso al que le salen monedas de oro por la boca.

Delante de su padre y de Mayor tiró del rabo al burro. Pero como éste no era el animal verdadero, lo único que salió de la boca del asno fue un rebusno. Su padre se quedó muy decepcionado, como le había pasado con la mesa de Mayor, y se fue a seguir remendando trajes.



Dibuja lo que gusto del cuento



1) Qué ocurre en el cuento?

3) Cuántos son?

2) Nombra los personajes



Junio

1 Mayor y la mesa prodigiosa

Mayor encontró trabajo como aprendiz de carpintero y tanto él como su patrón estaban encantados. Pero con el tiempo empezó a echar de menos a su familia y así se lo dijo a su jefe. El carpintero le regaló de recuerdo una mesa mágica que con sólo decirle «mesa, sírveme» aparecía llena de las más deliciosas comidas del mundo.



De camino a su casa Mayor paró en una posada. El posadero, que conocía el secreto de la mesa, se la cambió por otra que no era mágica. Cuando el muchacho fue a enseñársela a su padre, a pesar de las palabras mágicas, la mesa no hizo nada.

2 Mediano y el burro prodigioso

Mediano pronto encontró empleo como ayudante de un molinero y trabajó muy bien. Pero según iba pasando el tiempo, añoraba cada día más a su padre y a sus hermanos.

De modo que un buen día le dijo al molinero que quería volver a su casa para estar con su familia. El molinero lo comprendió y, como Mediano había sido un buen trabajador, como muestra de gratitud le regaló un burro con una cualidad extraordinaria, pues al tirarle de la cola, le salía un chorro de monedas de oro por la boca.



28 El mago hace su aparición Junio

De pronto, el gallinero se iluminó con una luz mágica y maravillosa y, en un instante, apareció el viejecillo del bosque.

—Deja la escoba, niña —dijo el mago—.

La pobre gallina no tiene la culpa de nada. La culpa la tienes tú por egoísta. Antes, tu corazón era de oro puro, como los huevos que ponía esta gallina que yo te regalé. Y nunca volverá a ponerlos hasta que vuelva tu buen corazón.

—¡Te lo dije, te lo dije! ¡Yo no tengo la culpa de nada! —decía la pobre gallina toda nerviosa.



29 La gallina ponedora

Blanca se dio cuenta de que su comportamiento durante los últimos meses había sido horrible y que se merecía el castigo del mago. Después de disculparse con la gallina, salió corriendo para ver si encontraba al

niño al que había echado de su casa el día anterior. Le encontró sentado en una piedra. Se acercó a él y le dijo:

—Vengo a pedirte perdón por las cosas horribles que te dije ayer. Por favor, vente a comer a mi casa todos los días. Y la gallina volvió a poner huevos de oro.



9 De merienda en el río



Subidas en una rama sobre el río, sacaron de la cesta lo que habían llevado para desayunar. De repente, una ráfaga de viento llevó hacia donde ellas estaban un remolino de hojas de árbol casi amarillas.

—Mira, Popy. Me parece que el otoño está viniendo. Fíjate cómo vuelan las hojas.

—Es verdad. Tenemos que coger nuestra hoja de plátano de Indias y volver a casa volando.

Pero su hoja también había volado con el viento, dejándolas en medio del bosque, lejos de su casa y con un traje de baño por toda vestimenta.

10 Las primeras nieves

Llevaban mucho tiempo andando, iban descalzas y tenían los pies helados y doloridos. Su único vestido era el bañador y el frío intenso las hacía tiritar.

—Popy, ¿no será que ha llegado el invierno de repente?

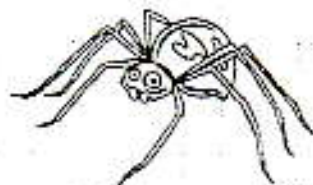
—No es posible, Tras. El invierno viene después del otoño y nosotras hemos salido de casa en verano.

¿No te acuerdas del sol que hacía? Y mientras ellas discutían, comenzó a caer una nevada tremenda.



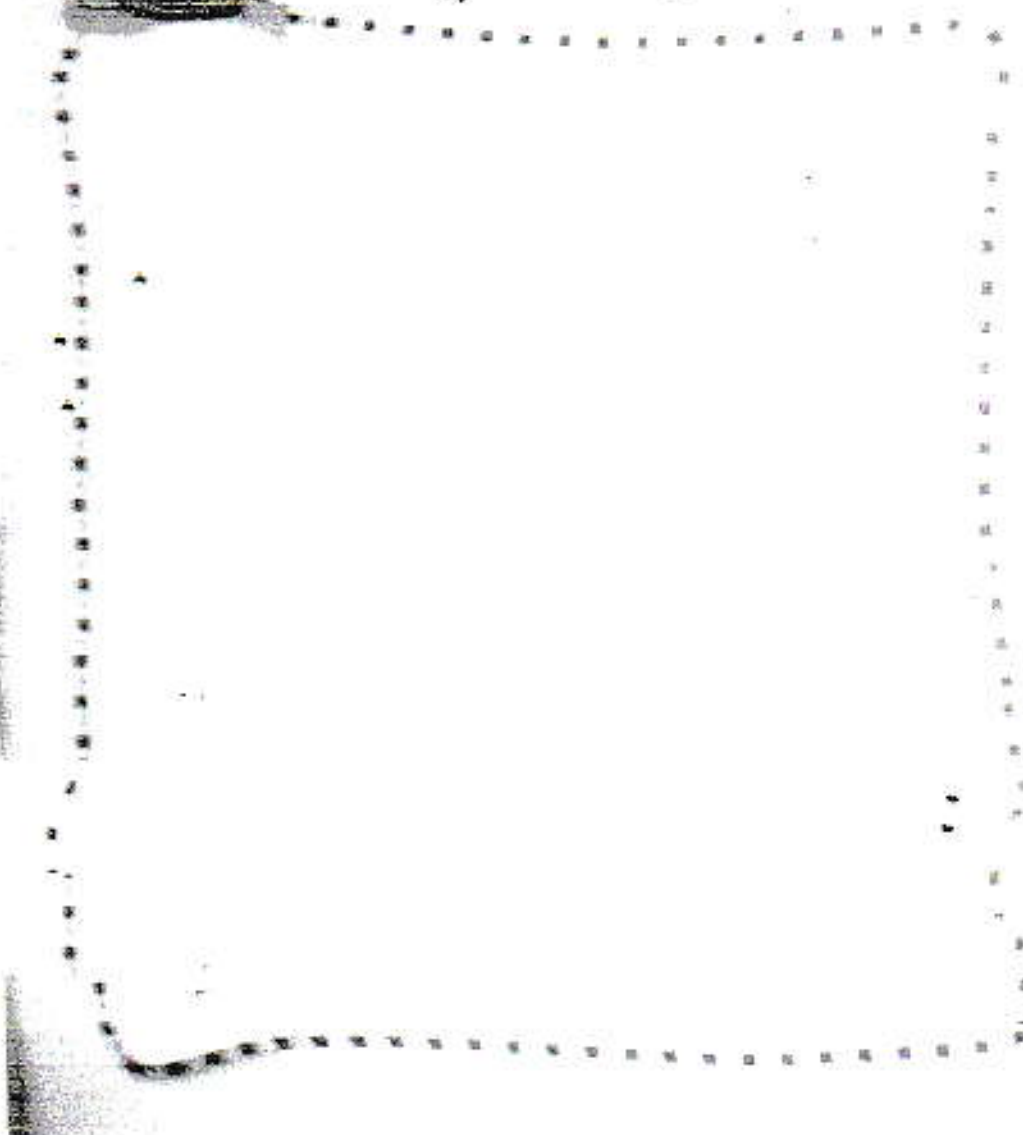


La araña doña
Ana quiere
subir al árbol
para acompañar
a cantar a su
amigo el zorzal



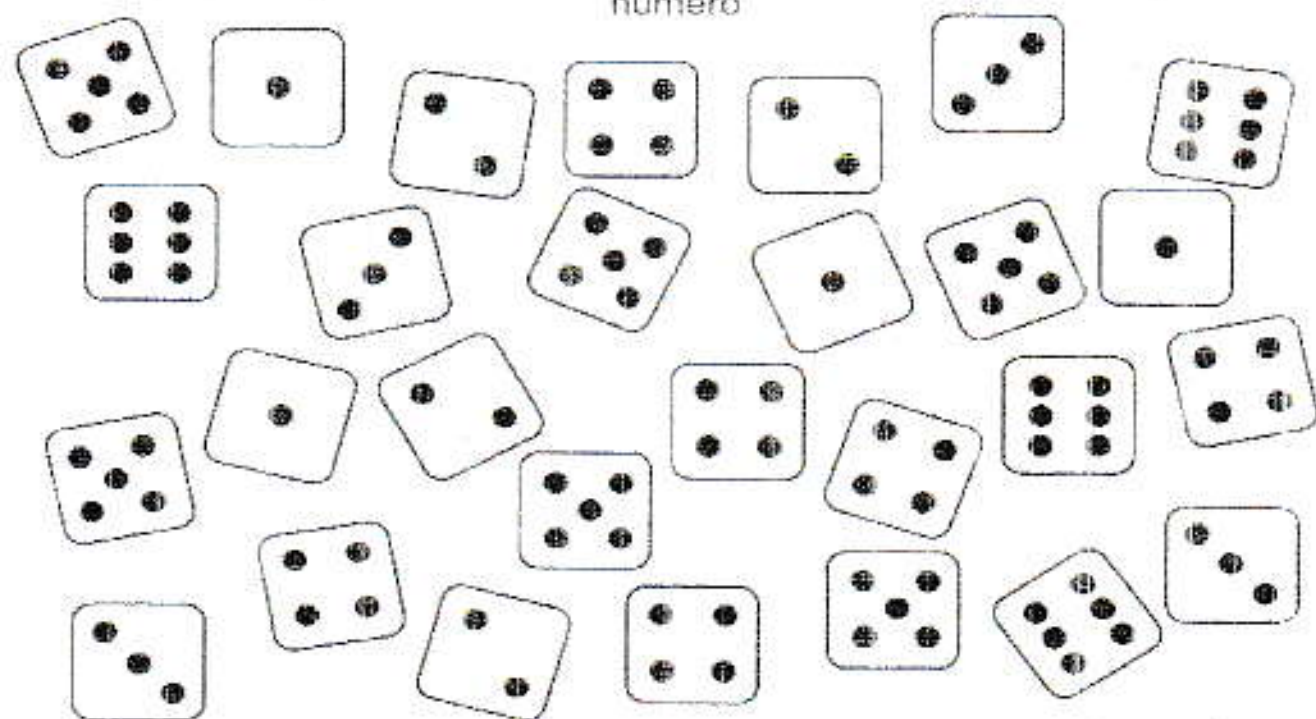
- ¡Leamos esta historia! ¡Qué difícil es leer cuando faltan letras!
- Completa las palabras, escribe la vocal que falta. Pinta los dibujos que tengan sonido inicial "A".

Pega A A a a



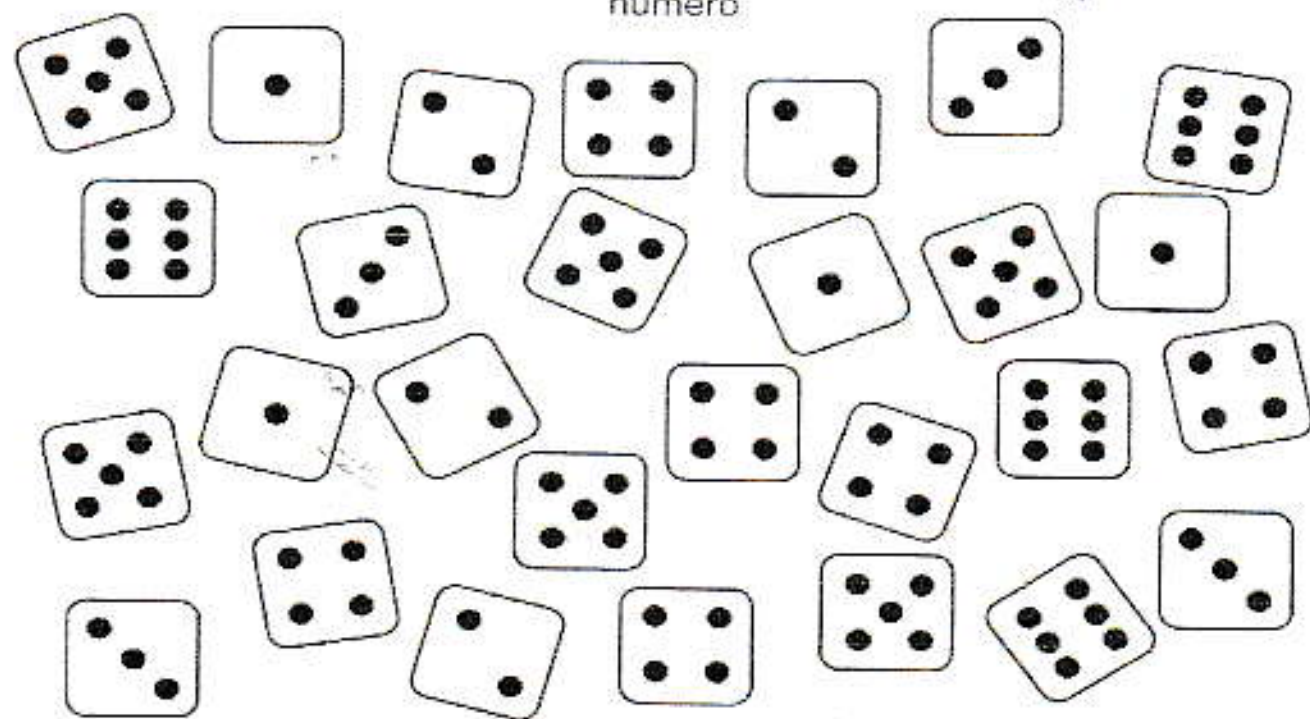
Nombre: _____

Encuentra y marca con un círculo o una cruz los dados de igual número

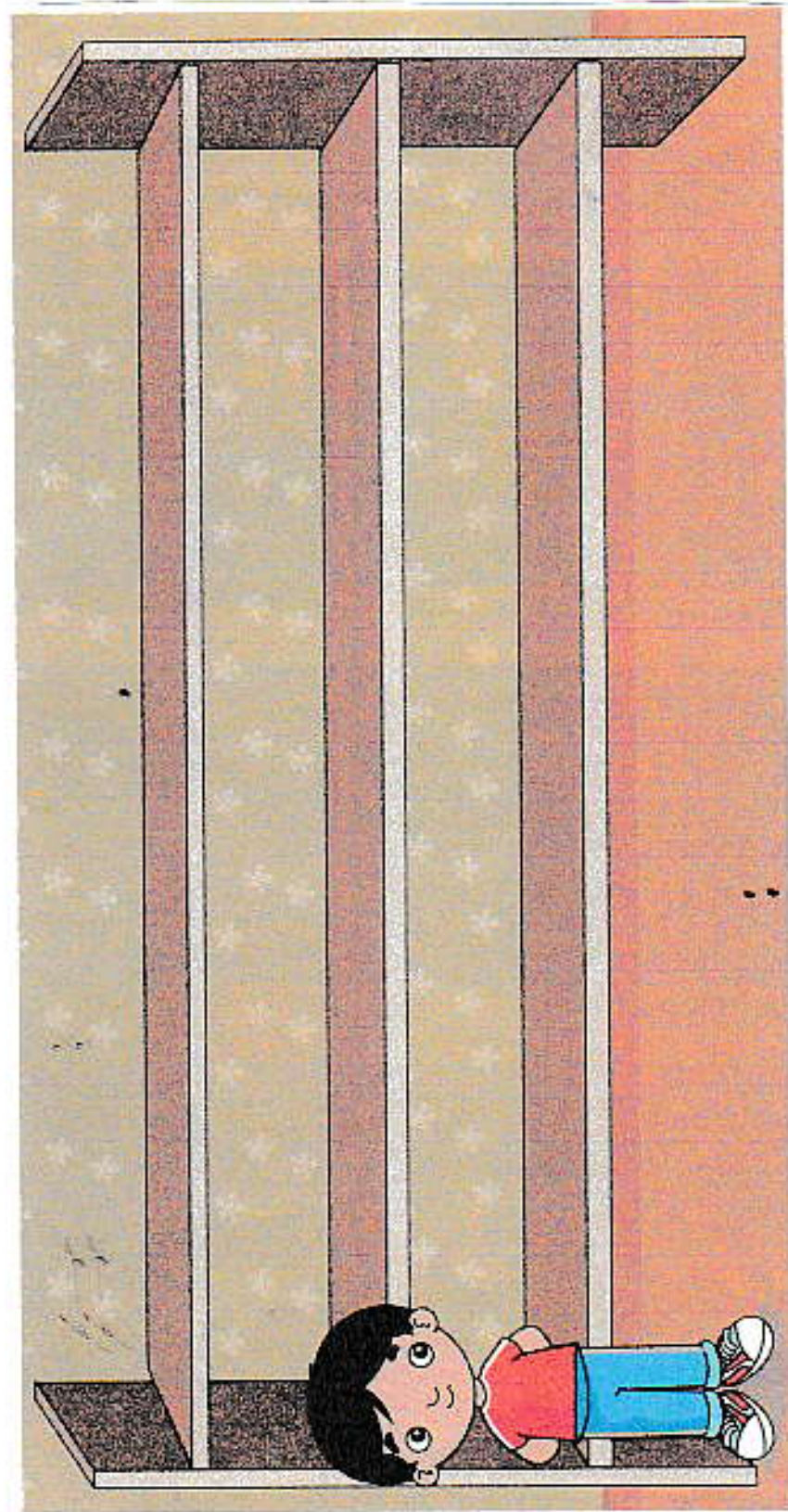


Nombre: _____

Encuentra y marca con un círculo o una cruz los dados de igual número



¡A ordenar lindos autos!



Ayuda al niño a organizar sus autos. **Pega** los recortables de autos en el estante y **ordénalos** de acuerdo a un criterio que tú hayas determinado.



Recortables para la actividad

