

GUIA DE ACTIVIDADES SEPTIEMBRE NT1 E -F

FELICES FIESTAS PATRIAS



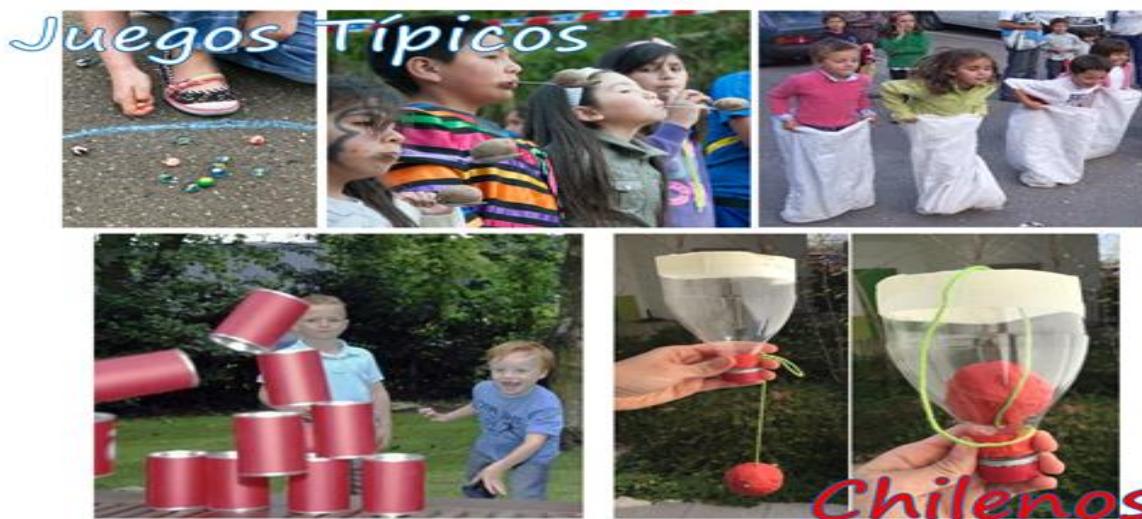
Identidad y Autonomía (eje: Reconocimiento y actuar de emociones y actuar autónomo)	OAP 4. Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal. OAP 9. Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.
---	--

TE INVITAMOS A PROBAR EN FAMILIA ESTA EXQUISITA RECETA TÍPICA CHILENA, PUEDES PEDIRLE AYUDA A TU MAMÁ O A OTRO ADULTO QUE LE GUSTE COCINAR. Y A DISFRUTAR ESTE MARAVILLOSO POSTRE PATRIO ☺

	<p><u>LECHE ASADA</u></p> <p>INGREDIENTES:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 litro de leche• 1 taza (190 grs.app.) de azúcar granulada• 1 cucharadita de vainilla• 6 huevos• Caramelo: 3/4 taza de azúcar granulada <p>PREPARACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Batir los huevos enteros e ir agregando la leche, azúcar y vainilla. Llevar a fuego suave hasta que se disuelva el azúcar. Retirar.• Preparar el caramelo: Humedezca el azúcar granulada con 3 cucharadas de agua y lleve a fuego suave, hasta que se derrita completamente y tome color rubio, no debe revolver. Bañe con este caramelo el fondo y las paredes de un molde.• Colocar la mezcla de la leche en la fuente o molde y llevar al horno por unos 40 minutos a 400°F (200°C). Dejar enfriar en el horno en la medida de lo posible.
	

Convivencia y ciudadanía (eje: participar en juegos y actividades grupales/ Resolución pacífica de conflictos)	OAP 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
---	---

1. **JUEGOS TIPICOS CHILENOS:** Lee junto a tu mamá la descripción de los siguientes juegos. Luego te invitamos a elegir uno y jugarlo en familia, ¿qué otros juegos tradicionales chilenos conoces?



2.

01) PALO ENSEBADO

Este juego consiste en un palo o vara de 20 centímetros de diámetro y de 5 a 6 metros de alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para alcanzar el premio que está en la cima.

El objetivo es subir, resbalando una y otra vez hasta que uno de los competidores logra atrapar el premio que puede consistir en billetes, gallinas, botellas de vino, o simplemente una hermosa bandera chilena.

Por lo general los primeros concursantes no tienen éxito porque el palo está muy ensebado. Los últimos ganan después que el sebo o jabón se ha ido con los anteriores.

02) EL TROMPO

Tradicionalmente los trompos eran hechos por artesanos y contruidos con madera de espino. Hoy la elaboración se ha industrializado y las maderas son más bien blandas, incapaces de durar en el "quiño", prueba que consiste en "herir" al trompo perdedor con la púa.

Algunas variaciones del juego son la prueba del círculo dibujado en el suelo. Uno de los participantes tiene que "tirarse" primero y quedar girando dentro del círculo.

La idea es que el resto intente pegarle a ese trompo. Cuando el trompo termina de girar tiene que quedar fuera del círculo, uno no lo puede sacar. Debe salir sólo con los golpes o choques de los otros. En ese momento puede empezar a participar. Si el trompo bailando sale del círculo se puede tomar con la mano, donde debe seguir bailando. Luego se lanza sobre los otros trompos. El juego no tiene fin.

03) EL LUCHE

Conocido en España como "infernáculo", se le llama de diversas formas en Chile: tejo, peña, pisao, cajón, caracol, etc.

¿Pero cómo se juega? Se traza en el suelo un diagrama constituido generalmente por una serie de rectángulos, coronados por un semicírculo.

Se numeran los distintos compartimentos. Los jugadores, dos o más, poseen tejos personales o colectivos. El tejo es arrojado por la persona a la cual le toca jugar hacia las casillas desde donde tiene que ser sacado.

Para sacar el tejo hay que hacer lo siguiente: el primer jugador lanza el tejo hacia el casillero número uno. Luego, saltando en un pie, brinca dentro de él, lo saca, ya sea pateándolo con el único pie en que esta parado o recogéndolo. Después sale de la misma forma en que entró. Lo mismo va haciendo con las diferentes casillas, en forma progresiva. Hasta llegar a la última.

En algunas casillas, que reciben el nombre de descanso, así como en la casilla final, que es llamada la gloria, el cielo, el paraíso o la luna, la jugadora puede apoyar ambos pies.

Se pierde cuando el tejo no cae en el casillero que le corresponde, o cuando la niña pisa con ambos pies los casilleros donde no está permitido, o cuando pisa las líneas del diagrama.

04) LAS BOLITAS

El juego de las bolitas apareció en Chile en el siglo pasado, prácticamente igual a como se practica hoy a lo largo de todo Chile: hacer chocar entre sí dos o más bolitas, derivándose de ello amplias variaciones.

Uno de los más popularizados es la "hachita y cuarta". Consiste en que el que va a iniciar el juego, saca del hoyo su bolita y la lanza a "chitar" a la de su compañero. Si lo logra, marca con la mano una medida llamada "cuarta" (del pulgar al meñique con la mano extendida) y lanza su bolita al hoyo. Si acierta a introducirla gana.

05) EL VOLANTÍN

La presencia del volantín se hizo indispensable en la celebración de las Fiestas Patrias y en las famosas competencias de corridas de volantines. Estas últimas consisten en la lucha de dos o más figuras de papel en el cielo, que buscan eliminarse unas a otras por medio del roce violento del hilo curado. Esta "arma" es consecuencia de la mezcla de vidrio molido con pegatina en el hilo que encumbra al volantín y que es capaz de cortar los hilos enemigos.

Con los años, se prohibió el uso del hilo curado y los volantines se dedicaron a cubrir los cielos con fines lúdicos y no competitivos, estando en manos principalmente de los niños.

06) EL EMBOQUE

El emboque es un juguete de madera con forma de esfera o campana con un agujero de cuatro a cinco centímetros de profundidad. De su cuerpo sale un cordón delgado en cuyo extremo tiene amarrado un madero o palito que habrá que tratar de meter al agujero del emboque.

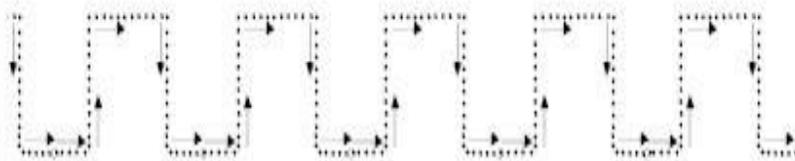
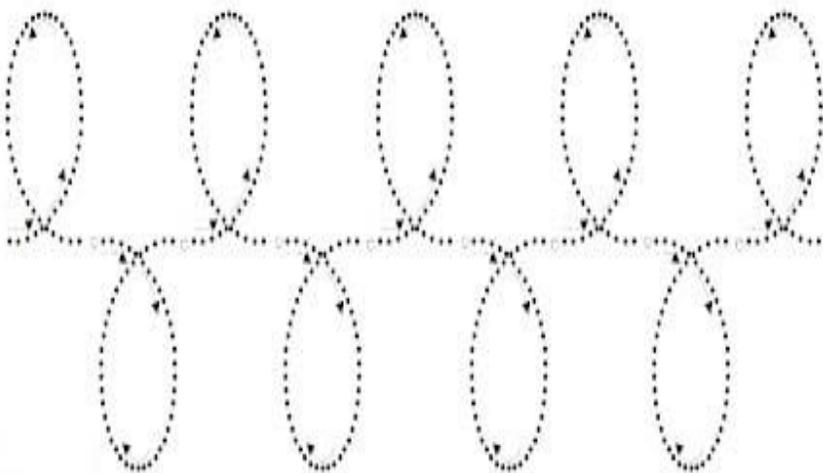
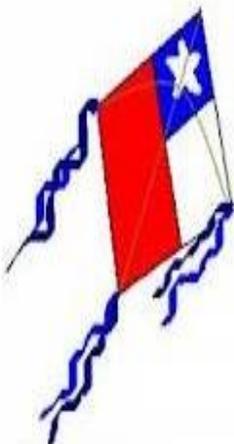
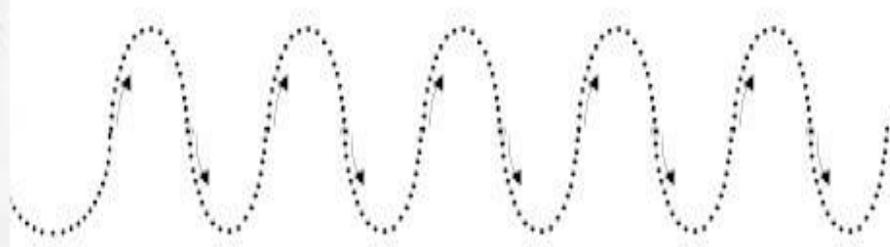
El juego consiste en tomar el madero de forma vertical con una mano, de manera que el emboque quede colgando. Con el movimiento del brazo el emboque comenzará a adquirir un movimiento oscilante.

El emboque tiene que ser lanzado al aire. La idea es que el madero logre entrar al agujero. Esto es el "emboque". Se juega de manera individual o con más personas. Gana quien hace más número de emboques ininterrumpidamente.

Hay diferentes tipos de embocadas que se conocen con el nombre de simple, doble, vertical, mariquita, puñalada, purtiña o dominio del revé

<p>Corporalidad y Movimiento (eje: Desarrollo de motricidad fina y gruesa)</p>	<p>OA 6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.</p> <p>OA 7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos</p>
---	---

COMPLETA LAS LINEAS HORIZONTALES QUE FALTAN PARA COMPLETAR LA ESCALERA DEL BOMBERO.



<p>Lenguaje Verbal (eje: Expresión oral/ Comprensión oral / Desarrollo de la Conciencia fonológica)</p>	<p>OA 3. 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.</p> <p>OA 4. Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.</p> <p>OA 6. Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.</p>
--	---

Escucha la siguiente leyenda y luego responde las preguntas:

É

tra



LA AÑAÑUCA TIENE UNA LEYENDA

★ Cuenta la leyenda que antes de la independencia de Chile, en la localidad de Monte Patria, vivía Añañuca, una bella joven indígena. Un día llegó un joven minero al pueblo en busca de un tesoro. Al conocer a Añañuca surgió el amor. Después de un tiempo se casan felices. Una noche el minero soñó con su tesoro, la mañana siguiente salió en su búsqueda sin avisarle a nadie. Añañuca desolada esperó al minero que nunca regresó, paso el tiempo y la joven muere producto de esta gran pena de amor. Fue enterrada por los pobladores del valle en un día de suave lluvia. Al día siguiente al salir el sol, en ese mismo lugar, aparece sorprendentemente una capa de flores rojas. Desde ese momento, se asegura que esta joven se convirtió en flor.



¡ Así fue que se le dio a esta flor el nombre de Añañuca!

TERRA COLOR

¿En qué se convirtió la Añañuca? Marca con una X

FRUTA	MARIPOSA	FLOR
-------	----------	------

¿En qué trabajaba su amor? Marca con una X

MINERO	BOMBERO	PROFESOR
--------	---------	----------

¿Por qué murió la Añañuca, cómo se sentía? Marca con una X

FELIZ	TRISTE	ENOJADA
-------	--------	---------

Segmentación silábica, colorea los círculos según corresponda



Segmentación silábica



Malabarista



Domador



Mago

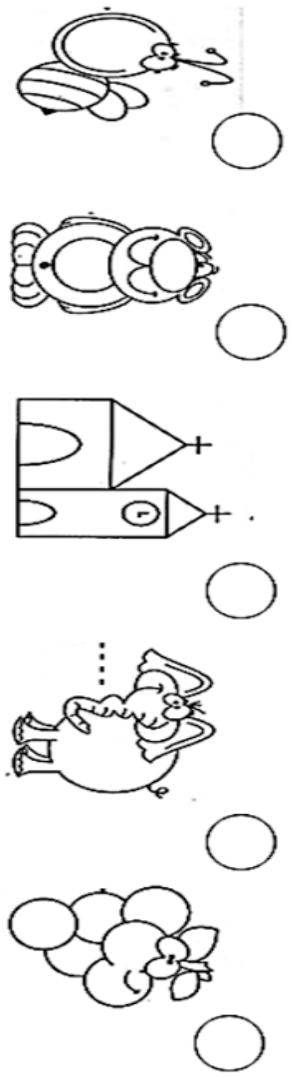


Trapacista

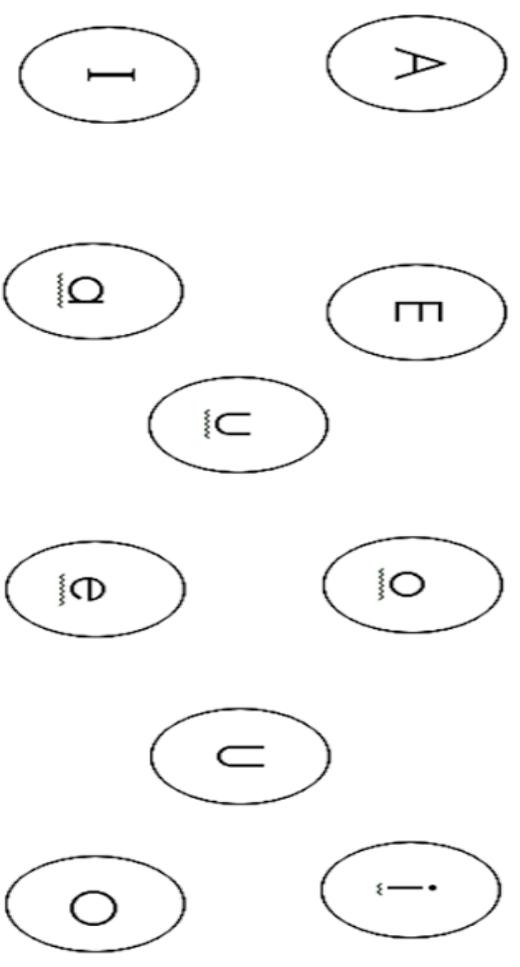


Payaso

1. Observa las imágenes y escribe dentro del círculo la vocal con la que inicia.



2. Une con una línea cada vocal con su mayúscula.



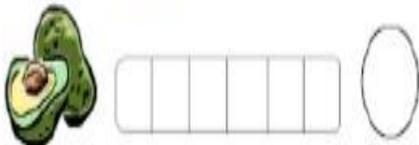
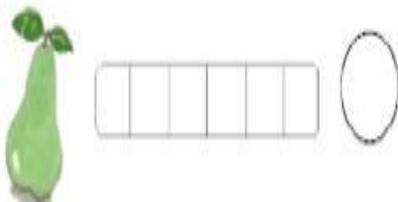
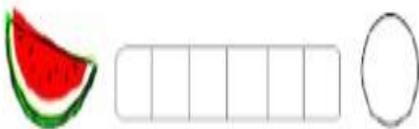
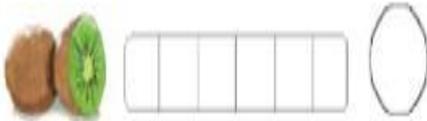
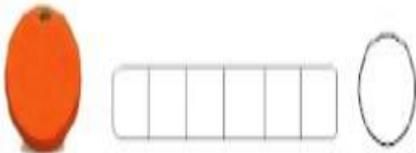
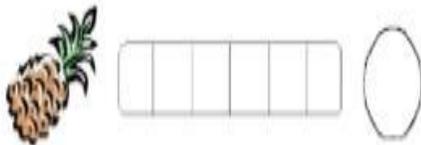
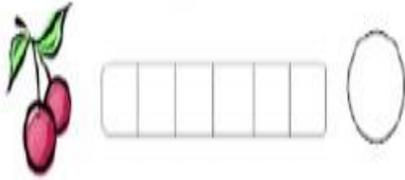
Papiños ayúdenme a repasar las vocales para la evaluación de mañana.

Colorea los dibujos que inicien con la vocal y marca con una x el intruso.

O			
e			
i			
O			
U			

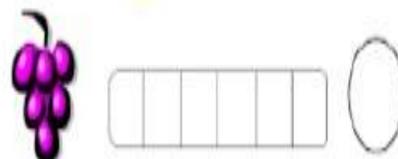
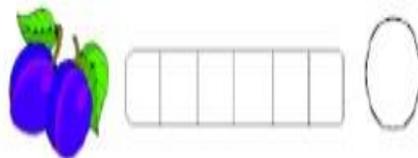
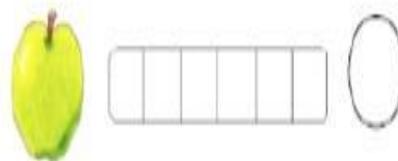
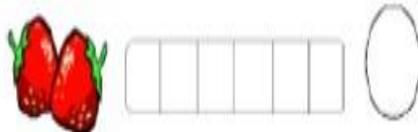
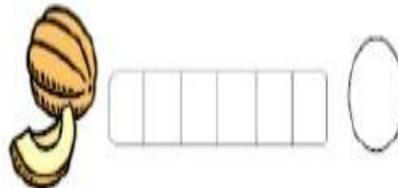
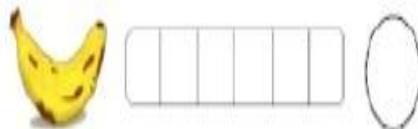
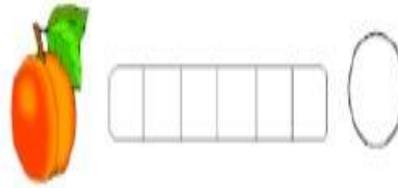
Conciencia silábica

Tacha tantos cuadros como sílabas/palabras tenga la palabra, después escribe el número.



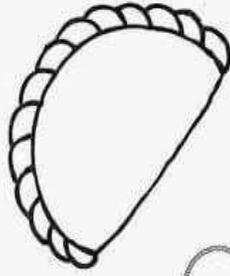
Conciencia silábica

Tacha tantos cuadros como sílabas/palabras tenga la palabra, después escribe el número.



ESCÚCHATE PRONUNCIANDO EL NOMBRE DE CADA DIBUJO. PIENSA Y COMPLETA EN CADA ○ CUÁNTAS VECES SUENA LA VOCAL DEL PRIMER CASILLERO EN CADA PALABRA.

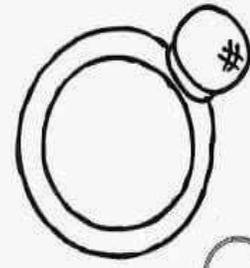
A



EMPANADA ○



AMBULANCIA ○

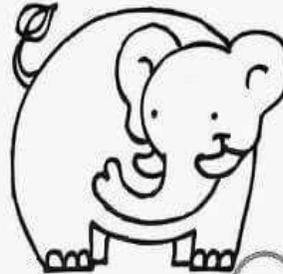


ANILLO ○

E



ESCOBA ○



ELEFANTE ○



REYES ○

I



INDIO ○



CAMISA ○

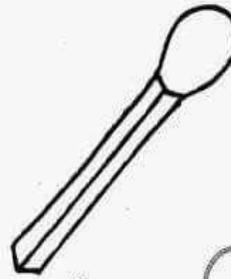


LÁPIZ ○

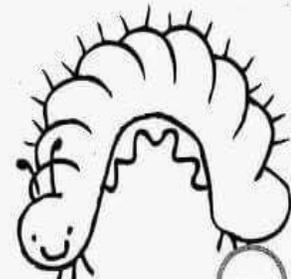
O



OJOTA ○



FÓSFORO ○



ORUGA ○

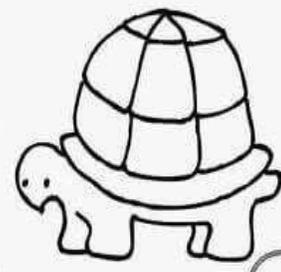
U



JAULA ○



CUADERNO ○



TORTUGA ○

PROF. V. MALIG SILVA

Exploración del Entorno Natural + Lenguaje Artístico (eje: Características de ambientes saludables/ Conocimiento de los procesos de crecimiento de los seres vivos)	OA 2. Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.
--	--

Ha llegado la Primavera (21 de Septiembre):

Te invitamos a ver el siguiente video sobre la estación del año llamada primavera y sus características. Luego a leer y aprender la siguiente poesía creada por la majestuosa escritora chilena Gabriela Mistral, compártenos un video al mail de tu profesora recitándola <https://www.youtube.com/watch?v=GxZPpM3AKh0> o bien, escribe en youtube: hola primavera caillou.

<http://merlissa.blogspot.com/>

Poemas de Primavera

“Doña Primavera” (Gabriela Mistral)



Doña Primavera
de manos gloriosas,
haz que por la vida
derramemos rosas:

Rosas de alegría,
rosas de perdón,
rosas de cariño,
y de exultación.



<http://merlissa.blogspot.com/>



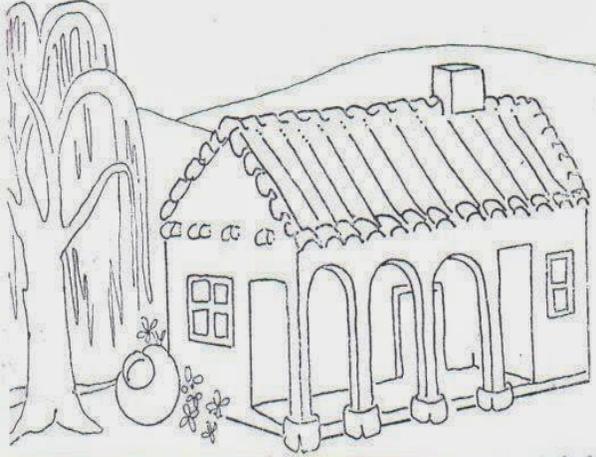
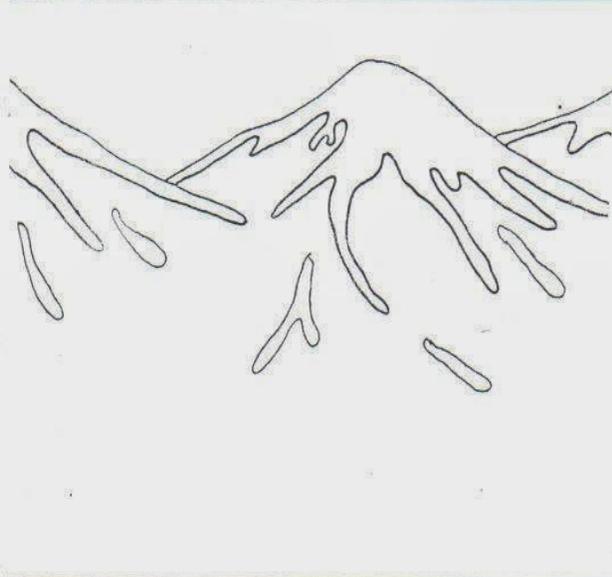
Escucha nuestro himno patrio y apréndete estas estrofas, para que cuando regresemos a la escuelita podamos cantarlo juntos. Si quieres puedes grabarte y enviar tu registro a tu profesora. Para recordar la letra apóyate visualmente en los dibujos, si quieres puedes colorearlos

Nuestro Himno Nacional

Puro, Chile, es tu cielo azulado,
puras brisas te cruzan también,
y tu campo de flores bordado,
es la copia feliz del Edén.

Majestuosa es la blanca montaña
que te dio por baluarte el Señor,
y ese mar, que tranquilo te baña,
te promete futuro esplendor.

• Pinta cada cuadro.

	
<p>Puro, Chile, es tu cielo azulado, puras brisas te cruzan también,</p>	<p>y tu campo, de flores bordado, es la copia feliz del Edén.</p>
	
<p>Majestuosa es la blanca montaña que te dio por baluarte el Señor,</p>	<p>y ese mar, que tranquilo te baña, te promete futuro esplendor.</p>

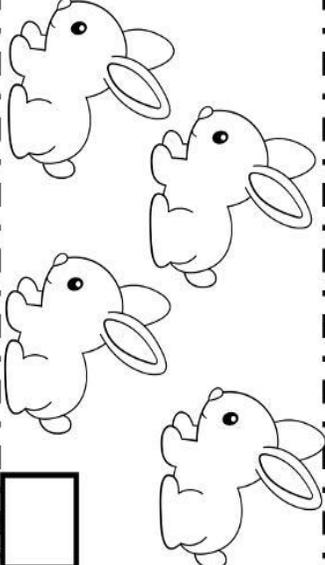
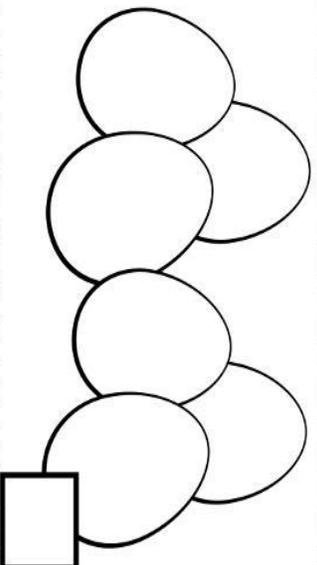
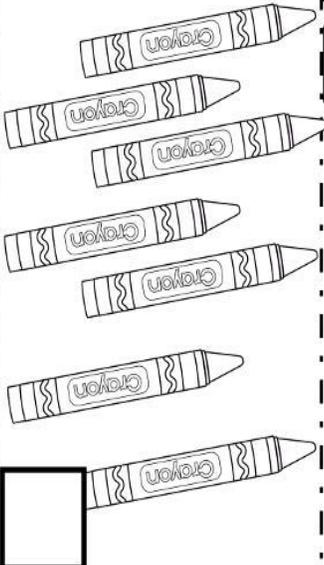
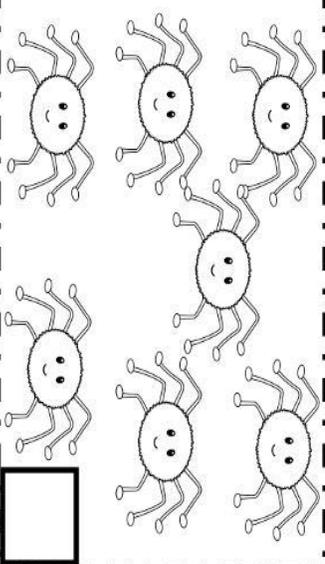
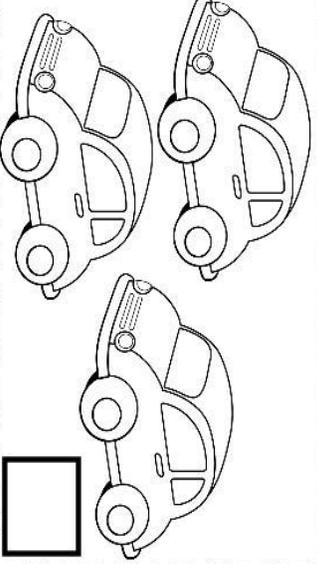
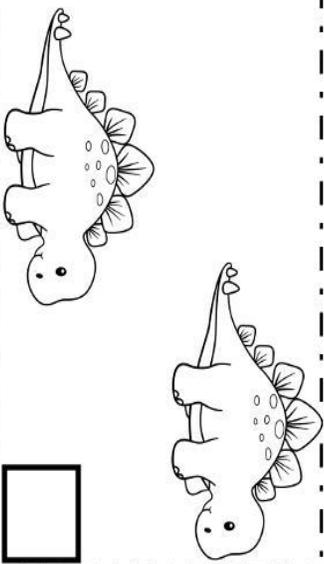
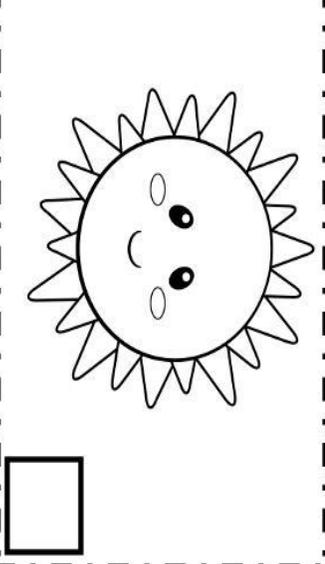
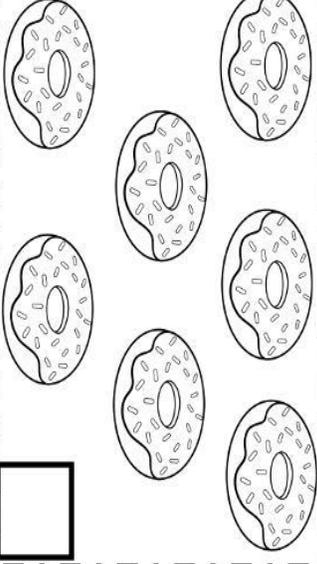
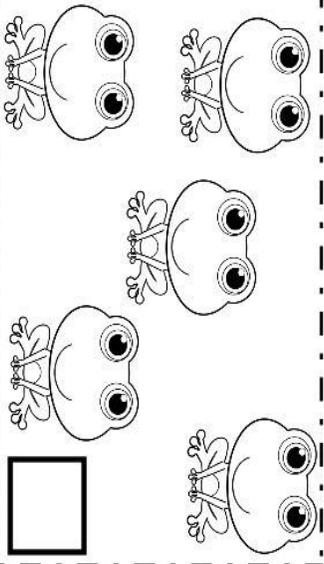
<p>Pensamiento Matemático (eje: Uso de los números en sus distintas funciones/Resolución de problemas)</p>	<p>OA 2. Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.</p> <p>OA 6. 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.</p>
---	--

Busco mi pareja de baile

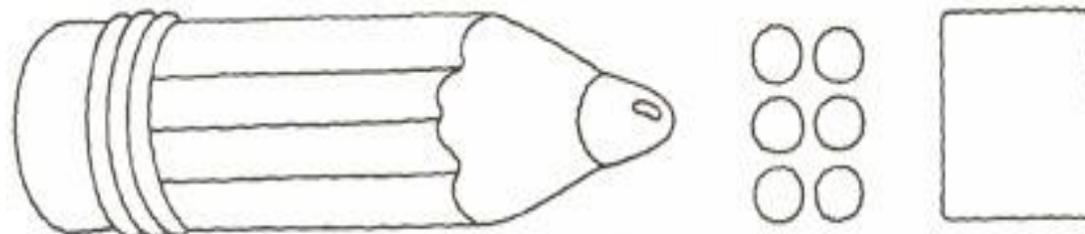
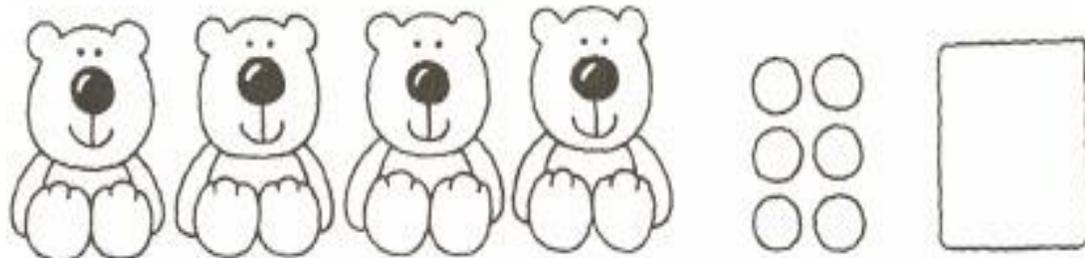
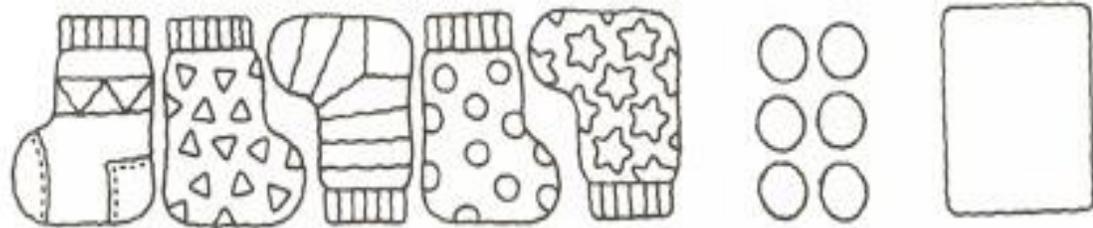
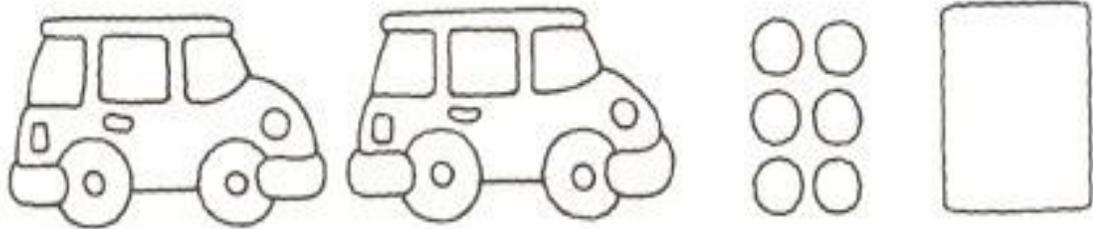
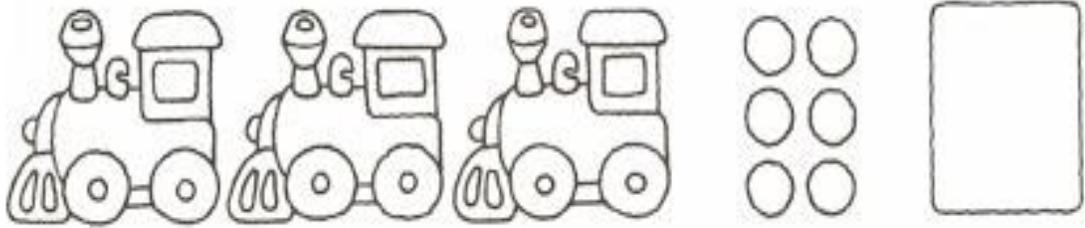
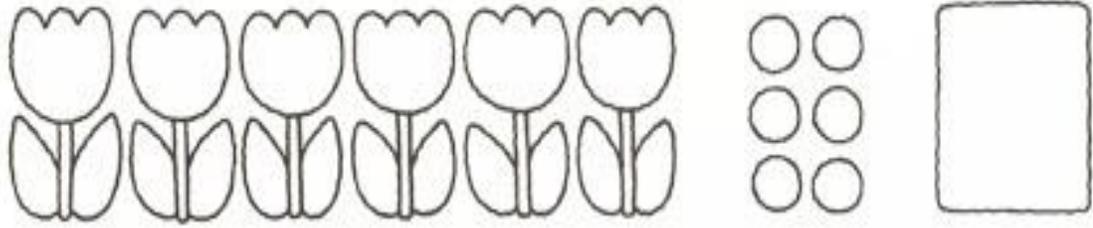


Cuenta los objetos y escribe el número que corresponda

**Cuenta las colecciones y escribe la cantidad en la casilla.
Colorea solo los conjuntos donde haya 7 elementos:**

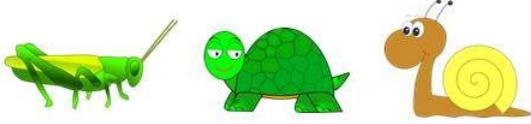
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>

- COLOREA TANTOS CÍRCULOS COMO OBJETOS HAY EN CADA HILERA.
- ESCRIBE EL NÚMERO CORRESPONDIENTE EN EL CASILLERO.



PLAN ESPECÍFICO PEDAGÓGICO DE LENGUAJE

Adivinanzas: ayudan al desarrollo intelectual y crítico de los más pequeños, ya que tienen que escuchar con atención el enunciado de las mismas, comprender el lenguaje, y asociar ideas para poder identificar la respuesta correcta. Por lo tanto, son una manera divertida de superar las dificultades de comprensión en los niños con trastorno de lenguaje.

Adivinanzas. Rodea el dibujo que corresponde		5
<p>Se juega con un balón, con el pie no lo puedes tocar, y para ganar, muchos balones tendrás que encestar</p> 	<p>Lo usas para comer, con él no puedes cortar ni tampoco la sopa tomar</p> 	
<p>Si eres el campeón una te darán y en el cuello no te la podrás colgar</p> 	<p>Es un animal de cuatro patas que no puede volar, camina muy despacio, su casa lleva consigo a donde quiera que va</p> 	

Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.familiaaycole.com

Adivinanzas. Rodea el dibujo que corresponde		1
<p>Se puede comer Pero antes hay que pelar</p> 	<p>Un bicho pequeño que puede volar y la miel nos da</p> 	
<p>Una bola para jugar con un número más grande que el uno Y más pequeño que el cinco</p> 	<p>Es un mueble de madera que sus cajones podrás abrir y cerrar</p> 	

Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.familiaaycole.com

Adivinanzas. Rodea el dibujo que corresponde

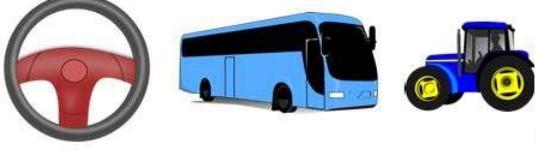
7

<p>Es un mueble de la casa muy cómodo y confortable, en él te sentarás y si tienes sueño una siesta te podrás echar</p> 	<p>Un instrumento musical, una buena música sonará. Los dedos tendrás que usar y muchas teclas tocarás</p> 
<p>Es una figura geométrica, con cuatro esquinas, cuatro lados iguales, pero no sus cuatro ángulos</p> 	<p>Lo utilizas en el baño, con ella tu cuerpo frotarás y como hace mucha espuma, por eso después de bañarte la tendrás que enjuagar</p> 

Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.famililaycole.com

Adivinanzas. Rodea el dibujo que corresponde

2

<p>Si cuando llueve no te quieres mojar lo tendrás que llevar</p> 	<p>Para la hora saber, uno igual tendrás que ver</p> 
<p>Si tu juguete deja de funcionar una o dos, le tendrás que colocar</p> 	<p>Sirve para viajar y mucha gente se puede montar</p> 

Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.famililaycole.com

Adivinanzas. Rodea el dibujo que corresponde

4

Durante el día y la noche en el cielo está.
se mueve con el viento
y cuando se pone delante del sol
decimos que nublado está



Es una fruta muy rica
que seguro conocerás;
si su nombre quieres saber,
en su color te tendrás que fijar



Puede ser un coche o un camión;
su sirena hace sonar
y cuando haya fuego
los tendrás que llamar



Es una prenda de ropa que mucho te abrigará,
y aunque nos quite el frío,
ni en la cabeza ni los pies,
los podrás llevar



Elaborado por Jesús Jarque. Encuentra más materiales en www.famililaycole.com