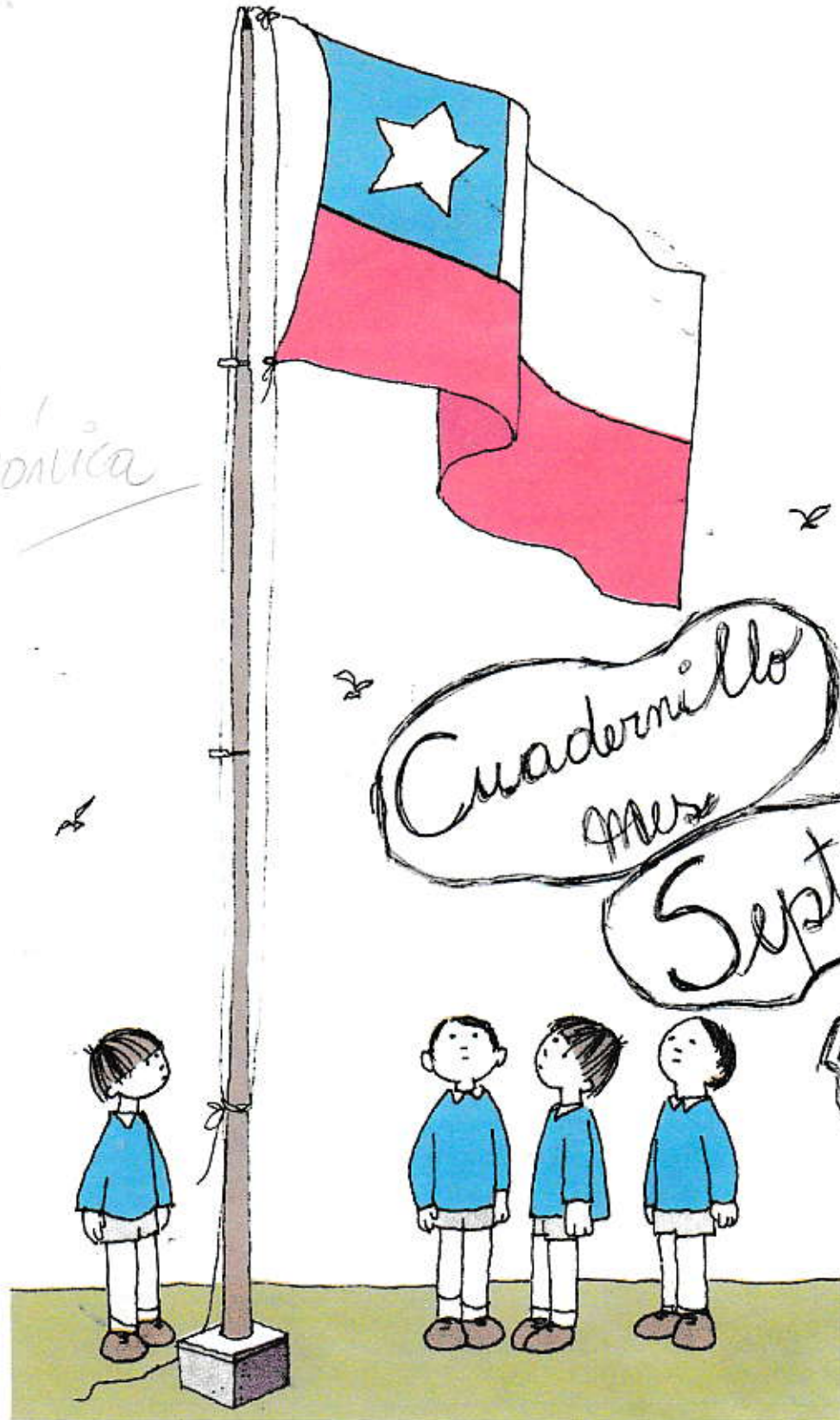


Verónica



Cuadernillo
mes

Septiembre

2020

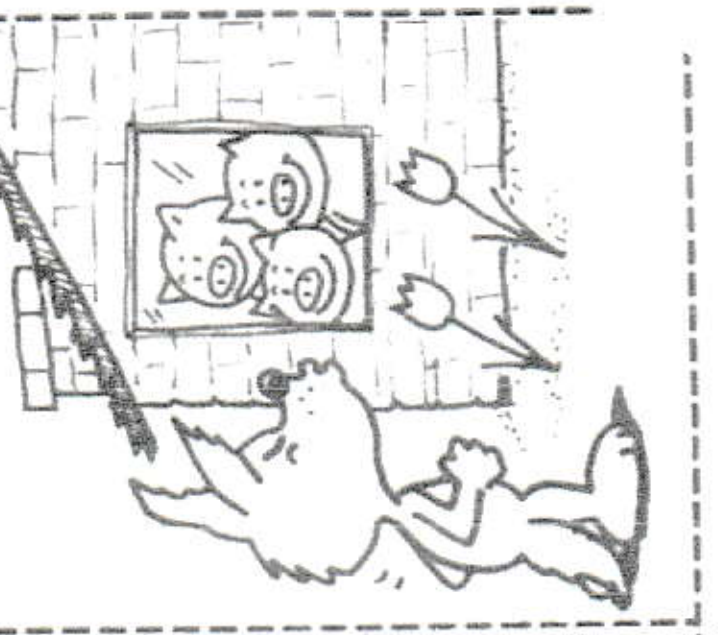
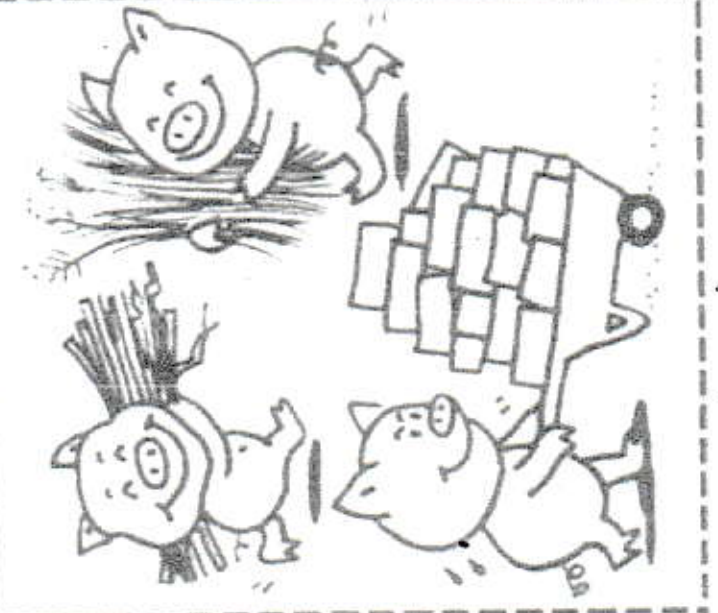
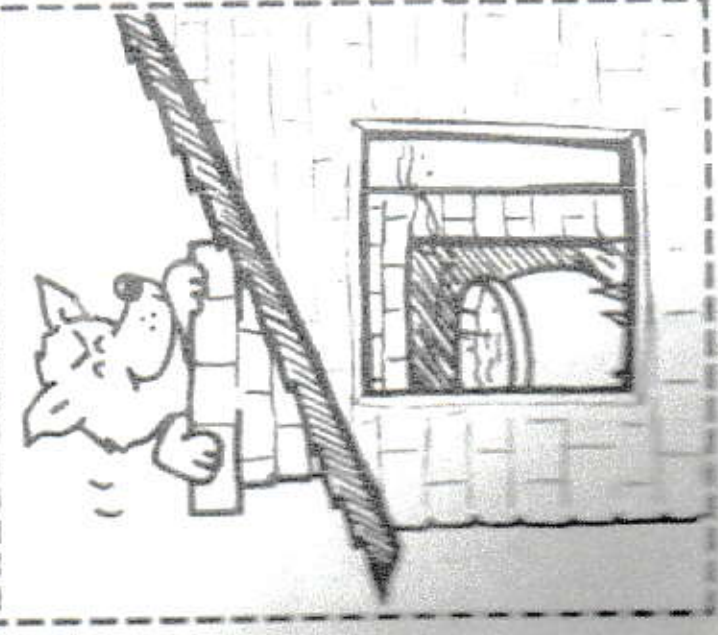
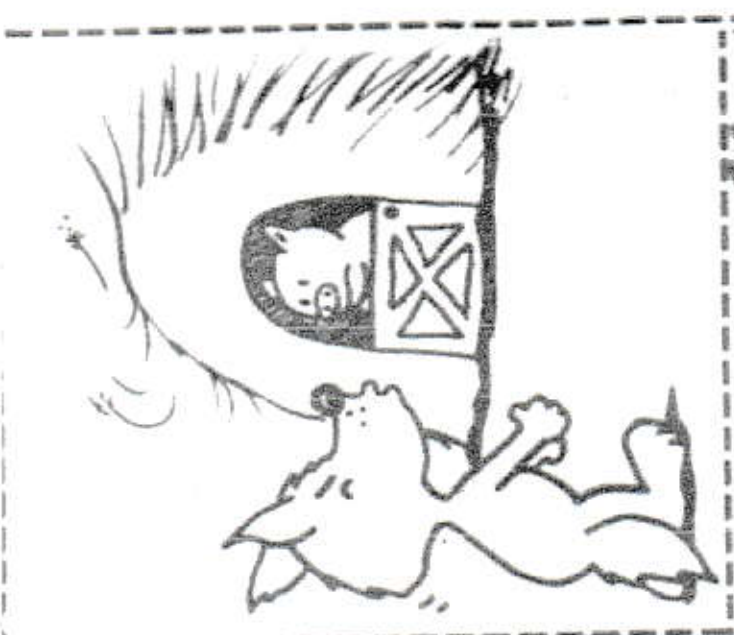
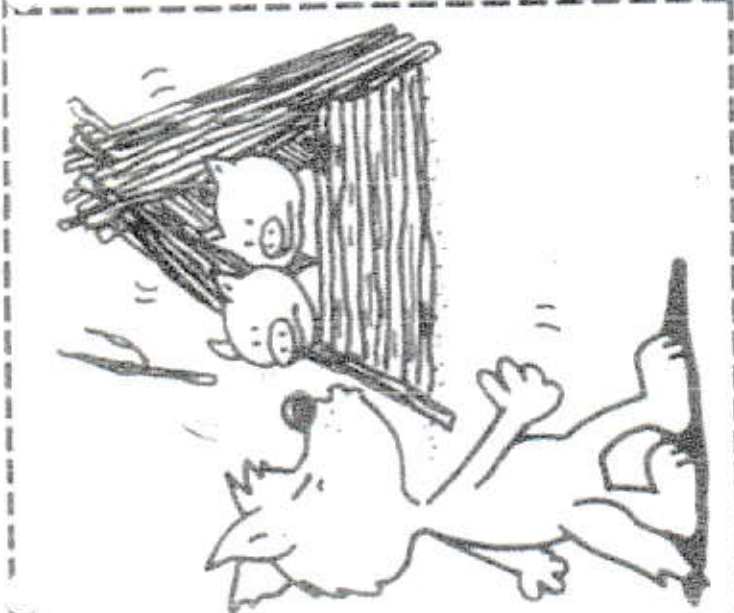
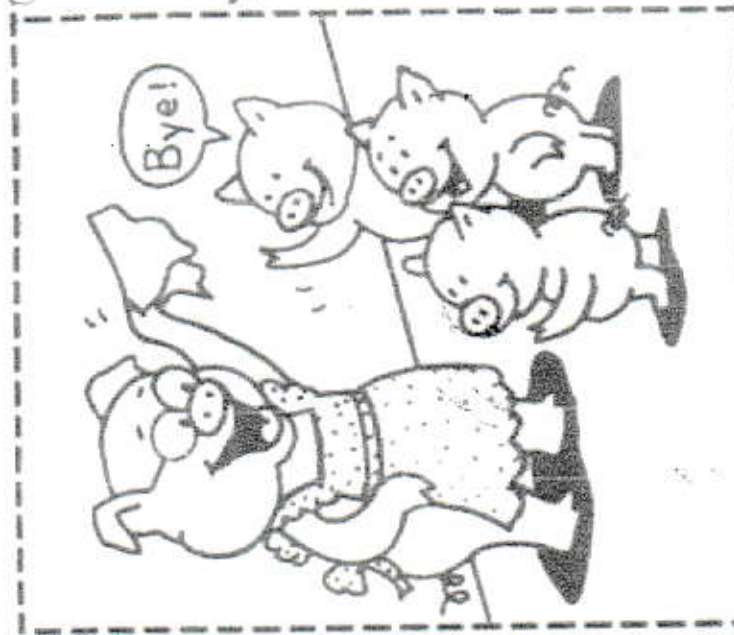
Ésta es nuestra bandera.

Kindergarten

Pinta.

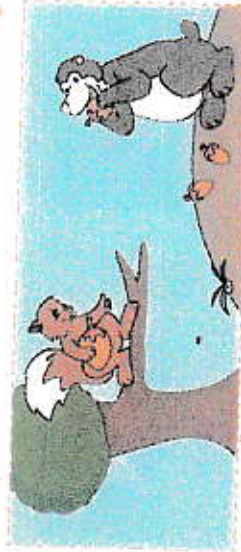
CHILE





Pinta y Cuenta el cuento de - - -

Recortables para la actividad



Ayuda a la ardilla a recordar lo que le pasó. Luego, **recorta y pega** las figuras en orden, siguiendo la secuencia del cuento que te leyó la educadora.



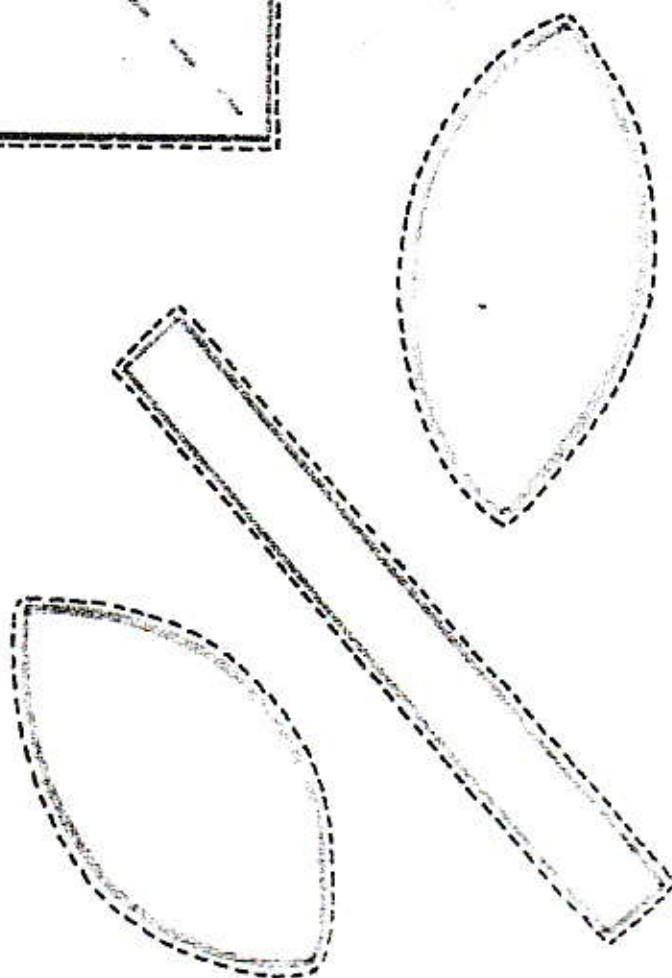
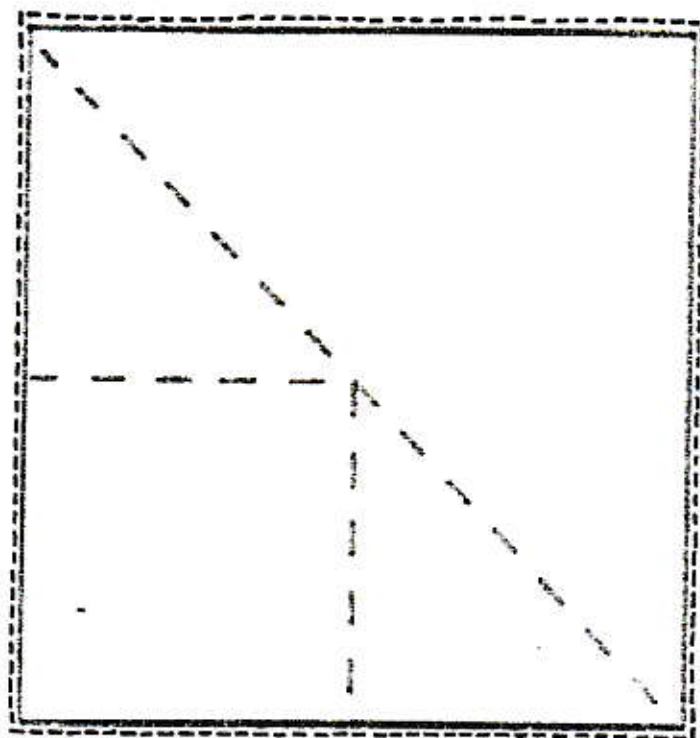
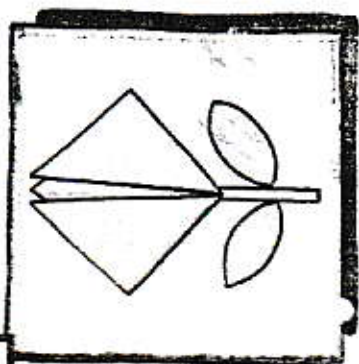
Una ardilla egoísta...



Ayuda a la ardilla a recordar lo que le pasó. Luego, **recorta** y **pega** las figuras en orden, siguiendo la secuencia del cuento que te leyó la educadora.

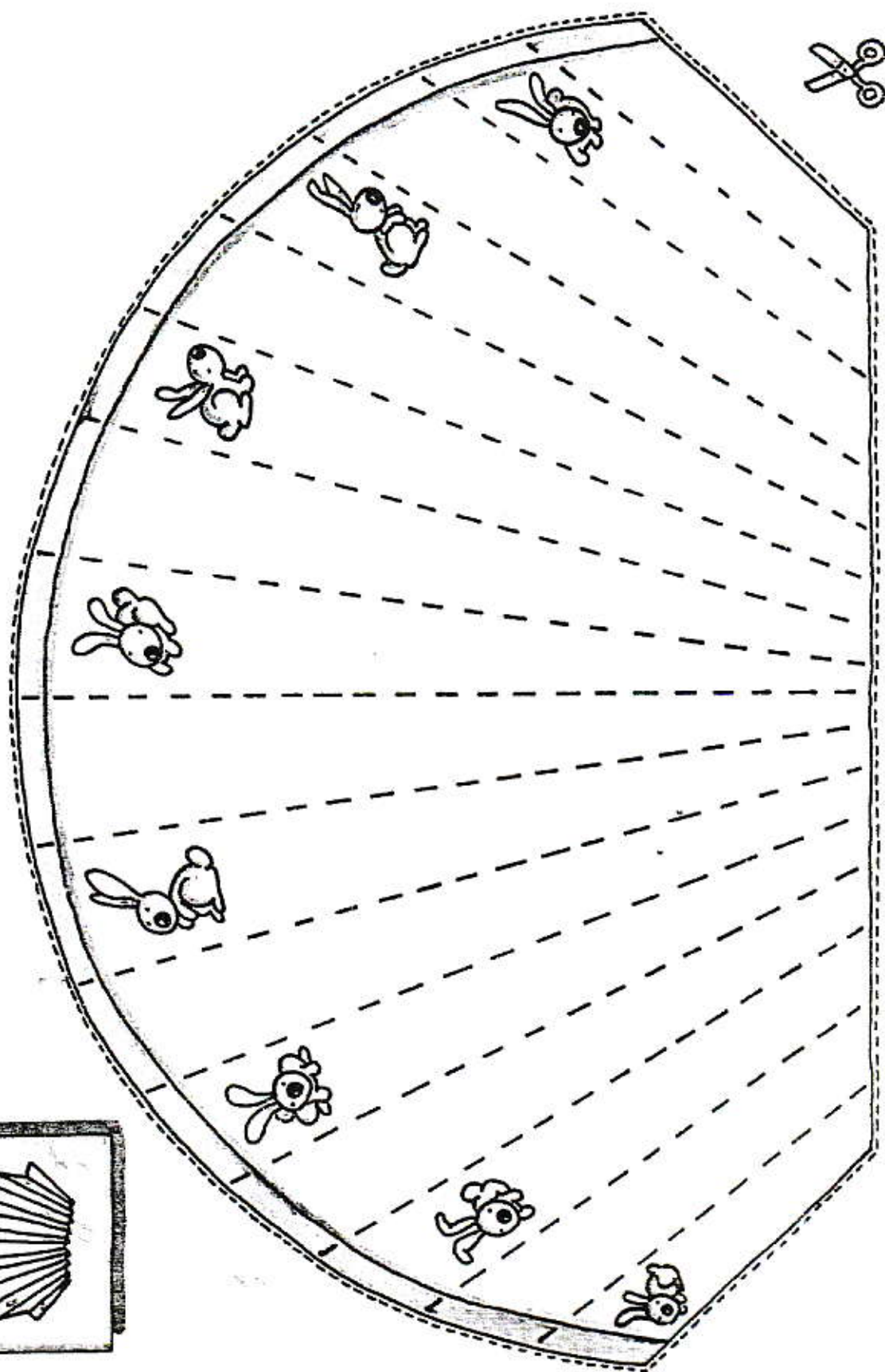
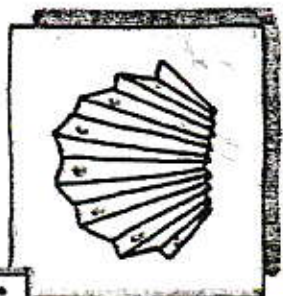
RECORTADO Y PLEGADO

Imita, recorta y construye la flor según el modelo.



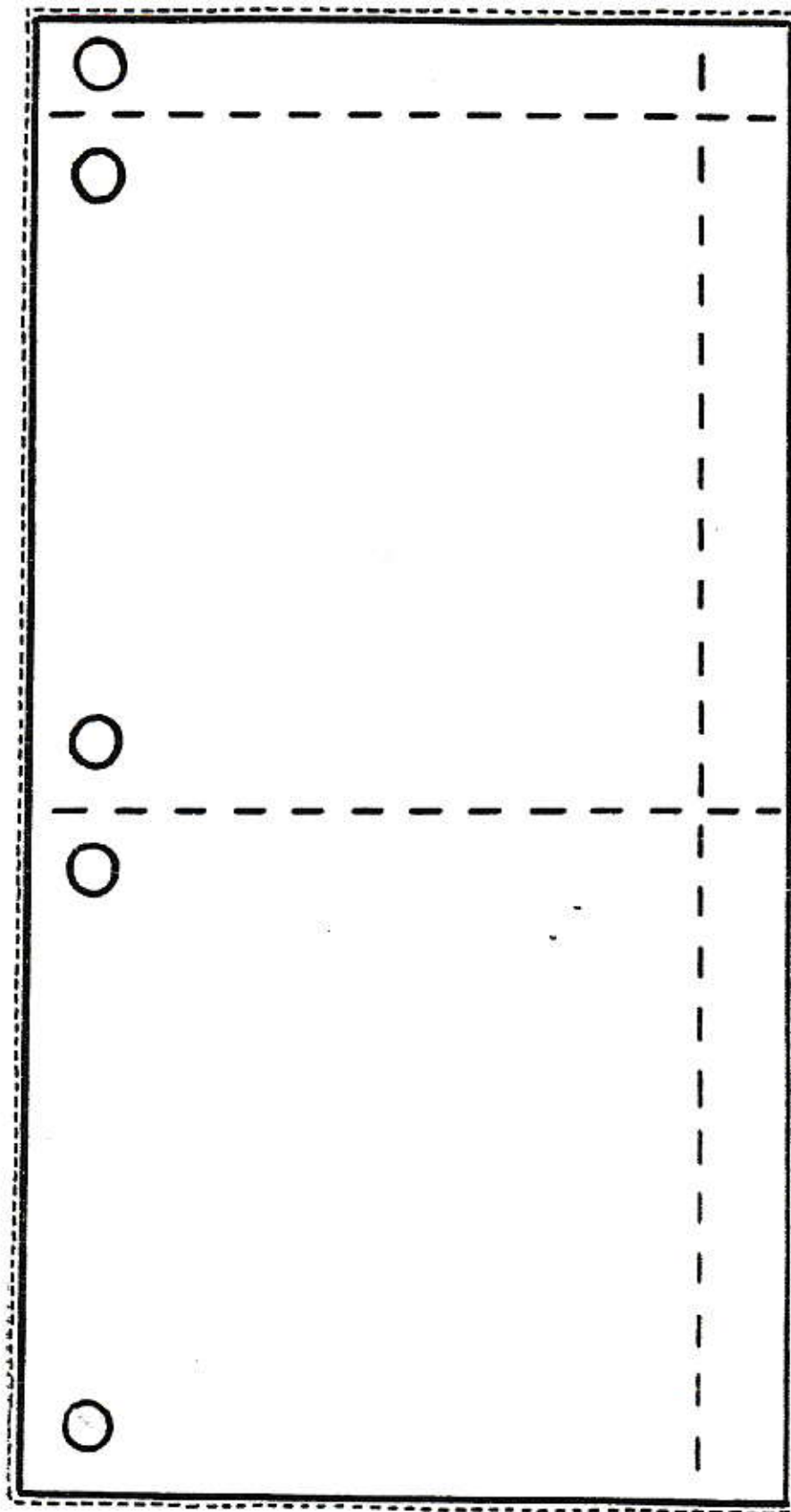
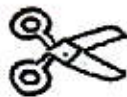
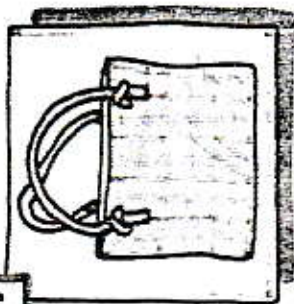
RECORTADO Y PLEGADO

Recorta el abanico. Pliega por las líneas punteadas.



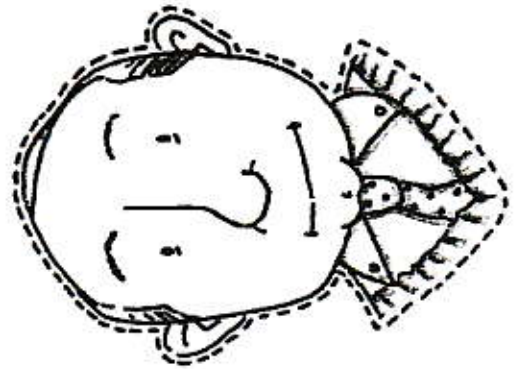
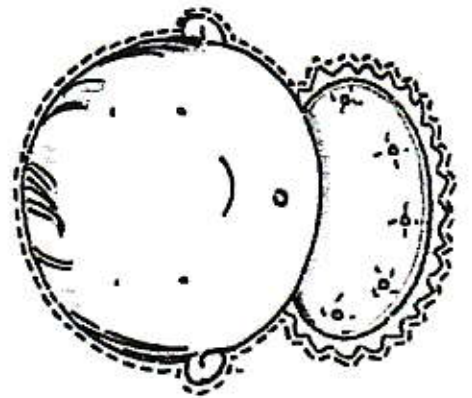
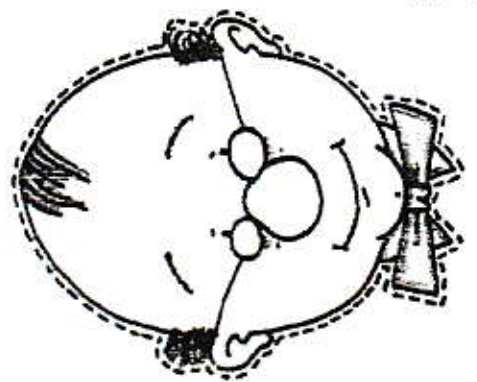
RECORTADO Y PLEGADO

Pinla y recorta el rectángulo. Dobra por las líneas punteadas. Pega las pestañas, ponle una manilla y tendrás una bolsita.



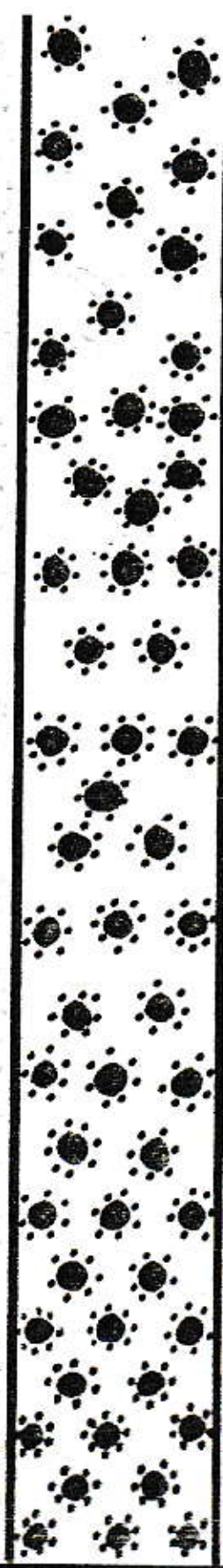
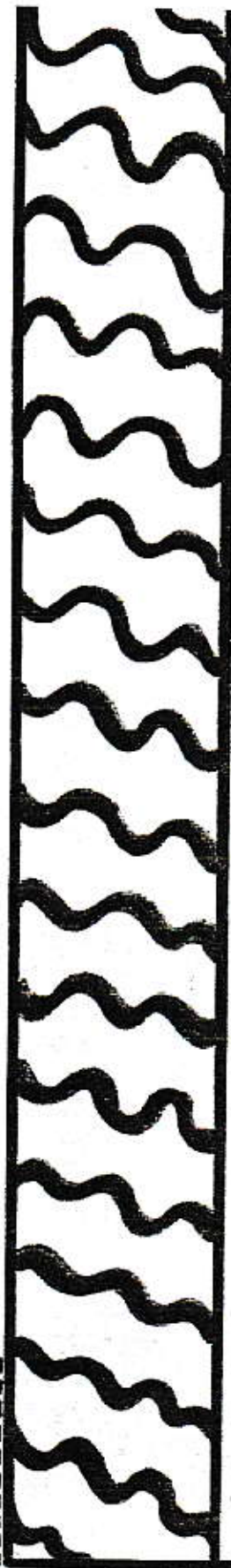
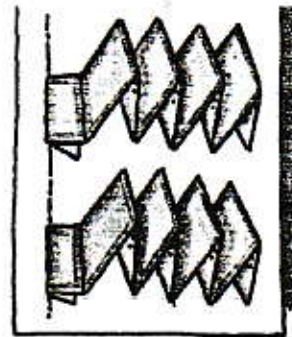
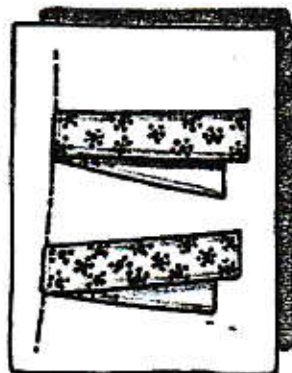
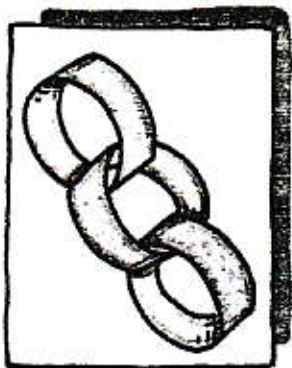
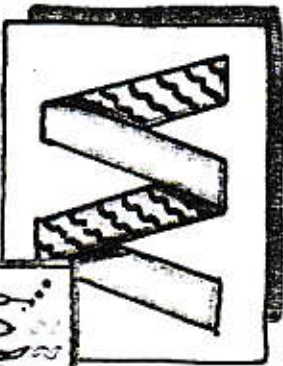
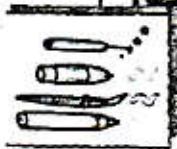
CAMBIOS FÍSICOS

Recorta y pega en la parte de arriba las personas de **menor a mayor** edad.



RECORTADO, PEGADO Y PLEGADO

Elige un modelo, recorta las tiras, pégalas y pliega según el modelo que elegiste.



Cuentos educativos para los niños: Pedro y el lobo

Cuentos tradicionales con moraleja para leer antes de dormir

Érase una vez un pequeño **pastor** que se pasaba la mayor parte de su tiempo paseando y cuidando de sus **ovejas** en el campo de un pueblito. Todas las mañanas, muy tempranito, él hacía siempre lo mismo. Salía a la pradera con su rebaño, y así pasaba su tiempo.

Muchas veces, mientras veía pastar a sus ovejas, él pensaba en las cosas que podía hacer para divertirse.



Como muchas veces se aburría, un día, mientras descansaba debajo de un árbol, tuvo una idea. Decidió que pasaría un buen rato divirtiéndose a costa de la gente del pueblo que vivía por allí cerca. Se acercó y empezó a gritar:

- ¡Socorro, el lobo! ¡Que viene el lobo!

La gente del pueblo cogió lo que tenía a mano, y se fue a auxiliar al pobre pastorcito que pedía **auxilio**, pero cuando llegaron allí, descubrieron que todo había sido una **broma** pesada del pastor, que se deshacía en risas por el suelo.

Los aldeanos se enfadaron y decidieron volver a sus casas. Cuando se habían ido, al pastor le hizo tanta gracia la broma que se puso a repetirla. Y cuando vio a la gente suficientemente lejos, volvió a gritar:

- ¡Socorro, el lobo! ¡Que viene el lobo!

La gente, volviendo a oír, empezó a correr a toda prisa, pensando que esta vez sí que se había presentado el lobo feroz, y que realmente el pastor necesitaba de su ayuda.

Cuento sobre la sinceridad para los niños

Pero al llegar donde estaba el pastor, se lo encontraron por los suelos, riendo de ver como los aldeanos habían vuelto a auxiliarlo.

Esta vez los aldeanos se enfadaron aún más, y se marcharon terriblemente enfadados con la mala actitud del pastor, y se fueron enojados con aquella situación.

A la mañana siguiente, mientras el pastor pastaba con sus ovejas por el mismo lugar, aún se reía cuando recordaba lo que había ocurrido el día anterior, y no se sentía arrepentido de ninguna forma.

Pero no se dio cuenta de que, esa misma mañana se le acercaba un lobo. Cuando se dio media vuelta y lo vio, el miedo le invadió el cuerpo.

Al ver que el animal se le acercaba más y más, empezó a gritar desesperadamente:

- ¡Socorro, el lobo! ¡Que viene el lobo! ¡Que va a **devorar** todas mis ovejas! ¡Auxilio!
Pero sus gritos han sido en vano. Ya era bastante tarde para convencer a los aldeanos de que lo que decía era verdad.

Los aldeanos, habiendo aprendido de las mentiras del pastor, esta vez hicieron oídos sordos. ¿Y lo qué ocurrió? Pues que el pastor vio como el lobo se abalanzaba sobre sus ovejas, mientras él intentaba pedir auxilio, una y otra vez:

- ¡Socorro, el lobo! ¡El lobo!

Pero los aldeanos siguieron sin hacerle caso, mientras el pastor vio como el lobo se comía unas cuantas ovejas y se llevaba otras tantas para la cena, sin poder hacer nada, absolutamente.

Y fue así que el pastor reconoció que había sido muy injusto con la gente del pueblo, y aunque ya era tarde, se **arrepintió** profundamente, y nunca más volvió burlarse ni a mentir a la gente.

FIN

Manía

Lean y dramaticeen.

① ¿Cómo se llama historia.

② ¿Por qué no creían nada a Pedro?

③ Cambia el final de la historia.

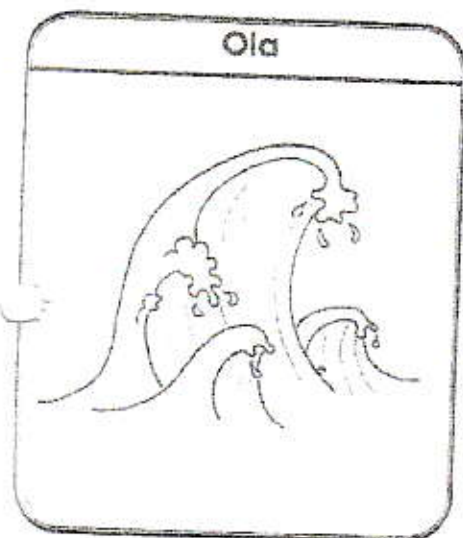


- Reconocer la cantidad de sílabas que tiene una palabra.
- Reconocer palabras que comienzan con el sonido "O".

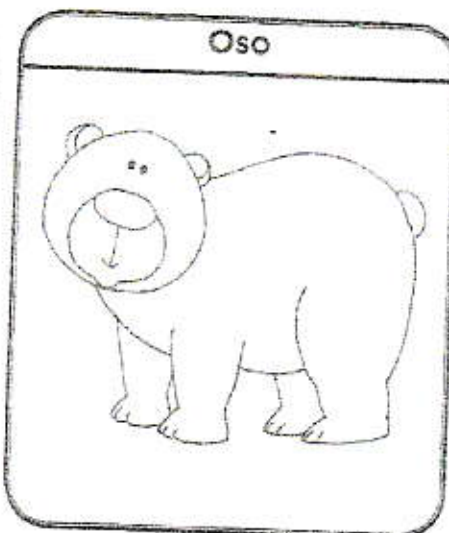
Día	Mes	Año



Ella es Olivia y su nombre comienza con "O".



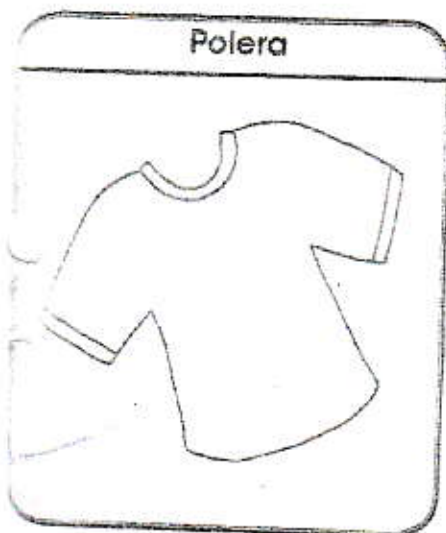
○ ○ ○ ○ ○



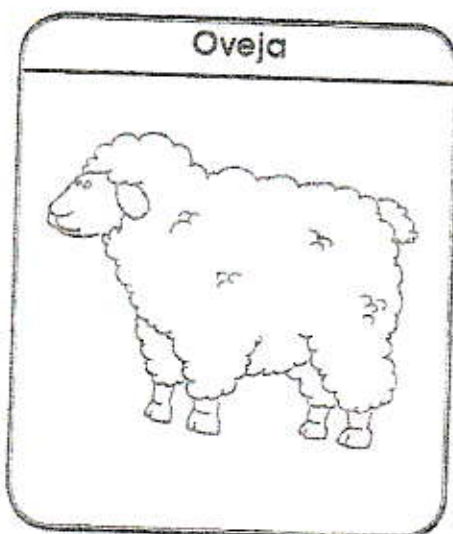
○ ○ ○ ○ ○



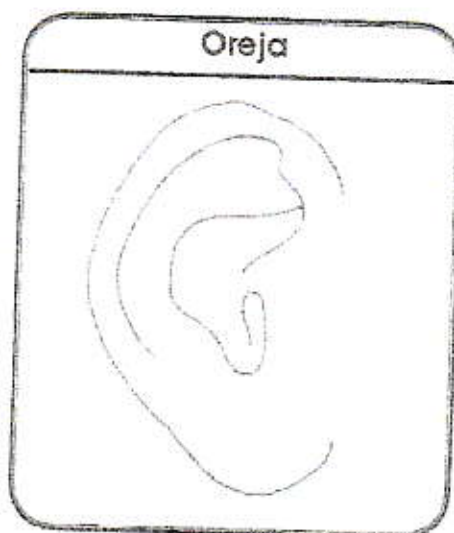
○ ○ ○ ○ ○



○ ○ ○ ○ ○



○ ○ ○ ○ ○



○ ○ ○ ○ ○

Instrucciones:



- Nombra cada dibujo dando un aplauso por cada sílaba.
- Pinta los círculos según la cantidad de sílabas.
- Pinta los dibujos que comienzan con el sonido "O".

Marca del 1 al 10

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Marca del 11 al 20

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Marca del 21 al 30

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



Lee y copia la oración en las pautas.

Mi papá me mima.

Asociación : Escribe los silabemas en su color respectivo.

pa

pe

pi

po

pu

papá

Lee, separa las sílabas y escribe la palabra.



Completa y escribe la oración, colocando el nombre de las imágenes.

ama a mi





mamá



Mimí



Ema

Encierra, en cada oración, la palabra imagen.

1. Mi mamá me ama.
2. Mamá mima a **Mimí**.
3. **Ema** me mima.



Mi mamá.
Mamá me ama.
Amo a mi mamá.

ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN : Rol de la maternidad.





Pepe



papá



Pipo

1. Papá ama a **Pepe**.
2. Mi **papá** me ama.
3. Pepe mima a **Pipo**.



Upa! Upa!
Papá me aúpa.
Amo a mi papá.

ÁREA PERSONAL-SOCIAL : El trabajo.





Lee y copia la oración en las pautas.

Amo a mi mamá.

Amo

A

Completa y escribe la oración en las pautas.

Mi

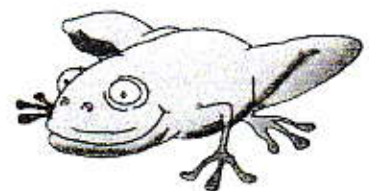
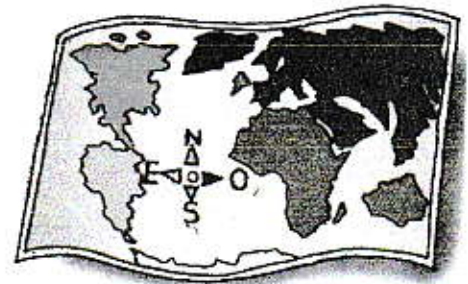
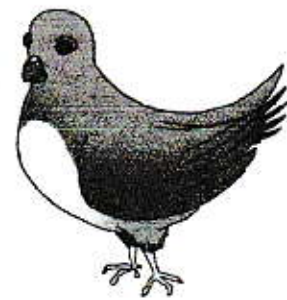
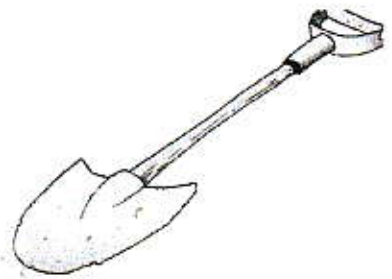


me ama

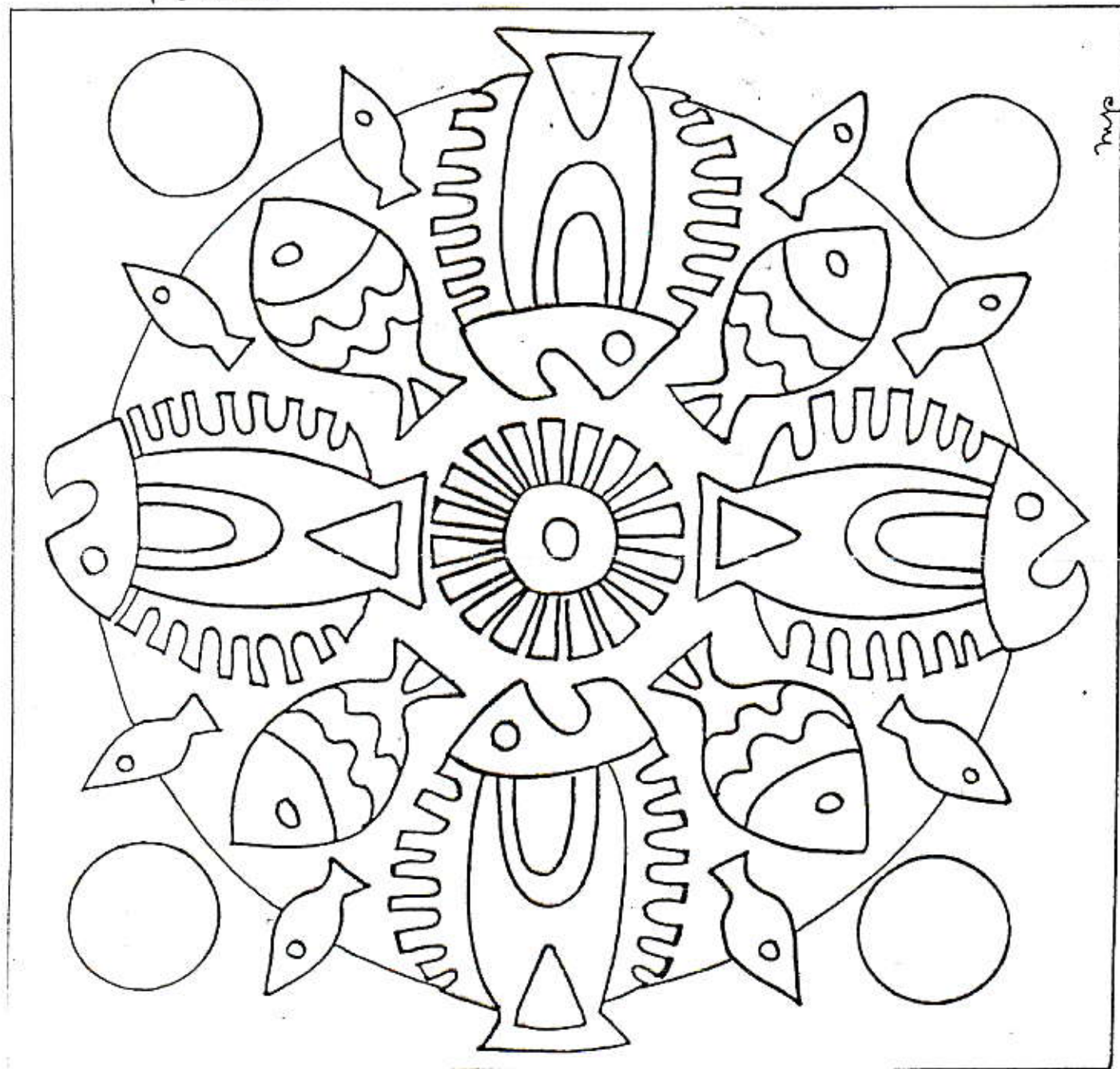
Mi

Pala	pala
pelo	pelo
pila	pila
polo	polo
pudo	pudo
pasa	pasa
peso	peso
piso	piso
puma	puma
paloma	paloma
pelusa	pelusa
mapa	mapa
sapo	sapo
Papudo	Papudo

Une

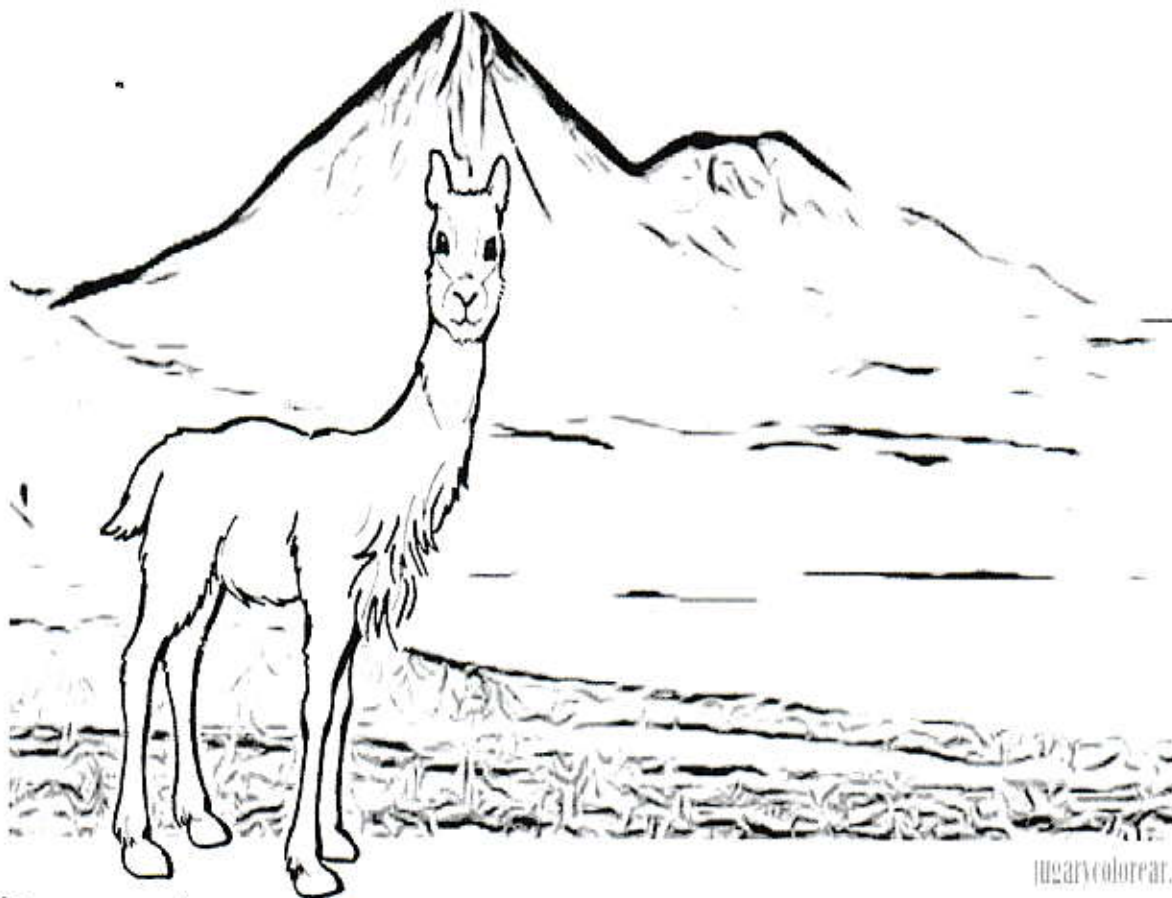


Pinta



me

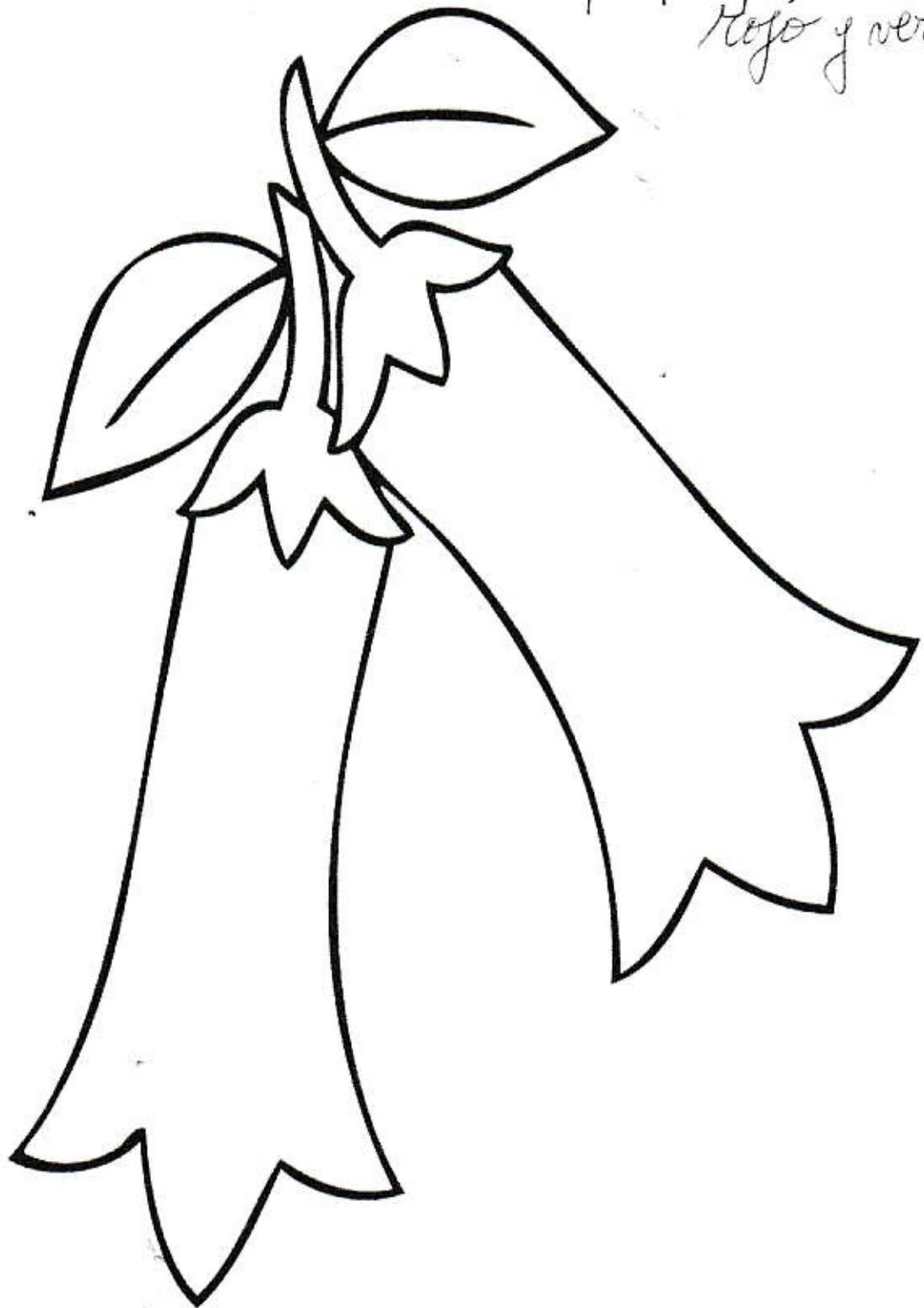
Pinta



jugarycolorar.com

- De qué color es el sol? _____
- Cuántos soles hay? _____
- De qué color la cordillera? _____
- Qué animal es? _____

Pinta o rellena con papel picado.
Rojo y verde,



Busca algunos recortes.

Juegos Típicos Chilenos



El Trompo



Carrera de
Sacos



El palo
encebado



El Volantín



El Luche

Pinta

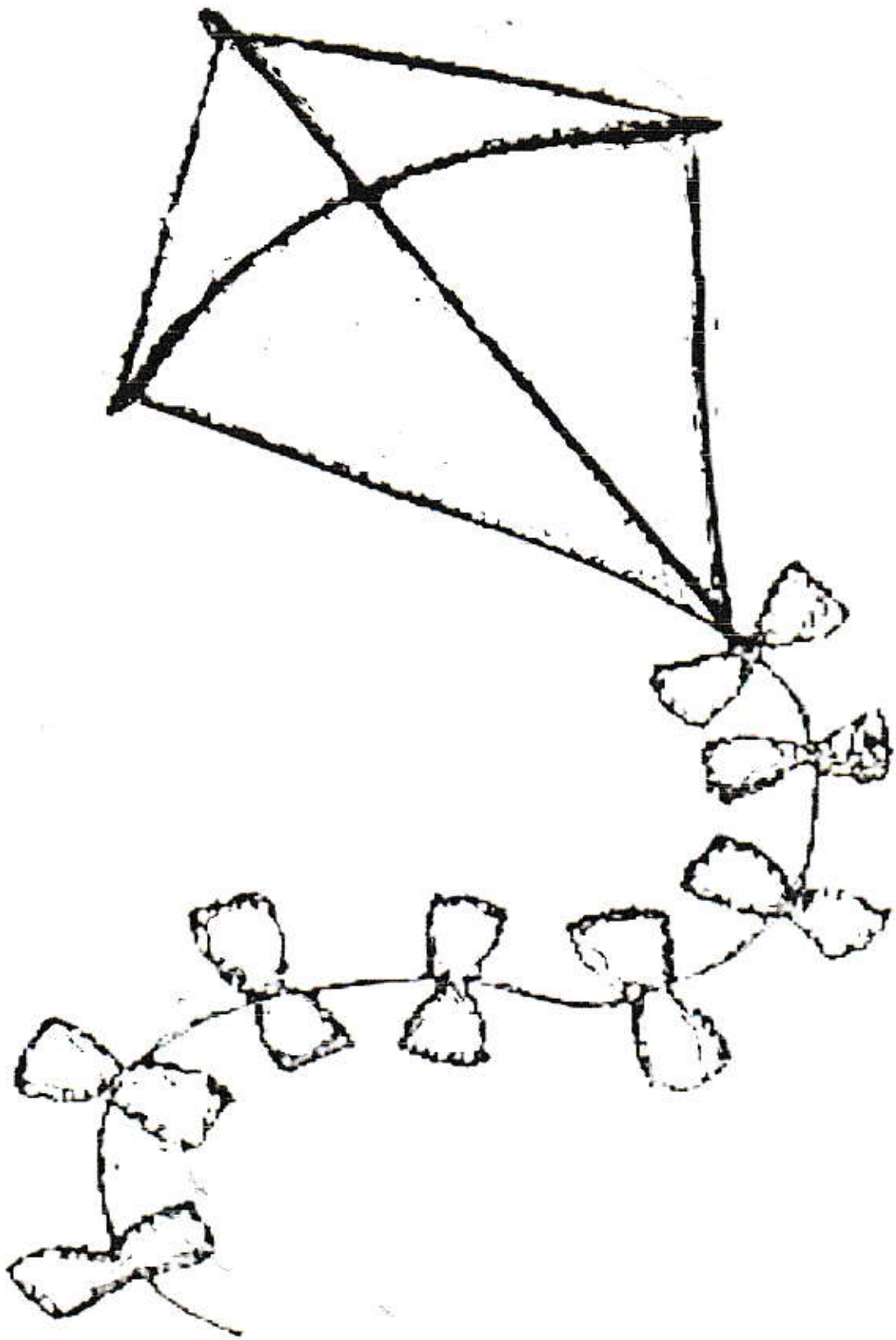


Responde:

- Quiénes juegan? _____
- Cuántos son los niños? _____
- Cuántas niñas? _____
- Cuántos niños _____



Tinta e pega papel de cores.



La estación

Hace un rompecabezas de 40 piezas.



Instrucciones .

- Pega en un cartón lizano .

- Marca .

- Recorta .

- Materiales

- Cartón .

- Pegamento .

- Tijeras .

- Apoyo mamá o papa, hermanos.

gracias

Segmentación silábica



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



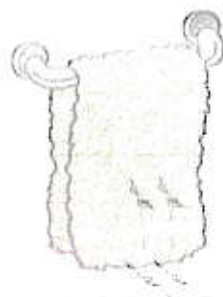
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



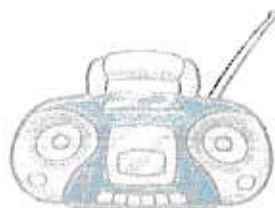
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



Observa los objetos del hogar. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta el número que corresponde.

NOMBRE:

FECHA:

BUSCA LA PALABRA ADECUADA PARA COMPLETAR UNA FRASE:

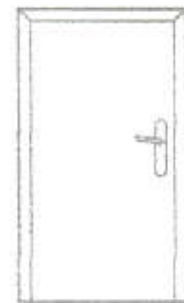
EL BOMBERO APAGA EL FUEGO CON LA...



MANGUERA



REGADERA

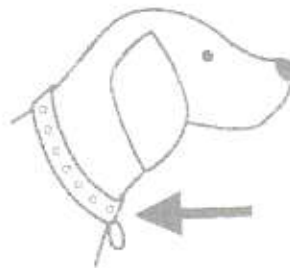


PUERTA

MARCOS SE PONE EN LA CABEZA EL...



CINTURÓN



COLLAR

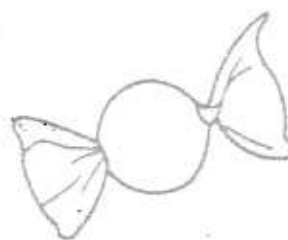


GORRO

MARÍA COMPRA UN...



TIGRE



CARAMELO



MAR

Nombre y reconoce el numeral.

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Nombre y reconoce numeral

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

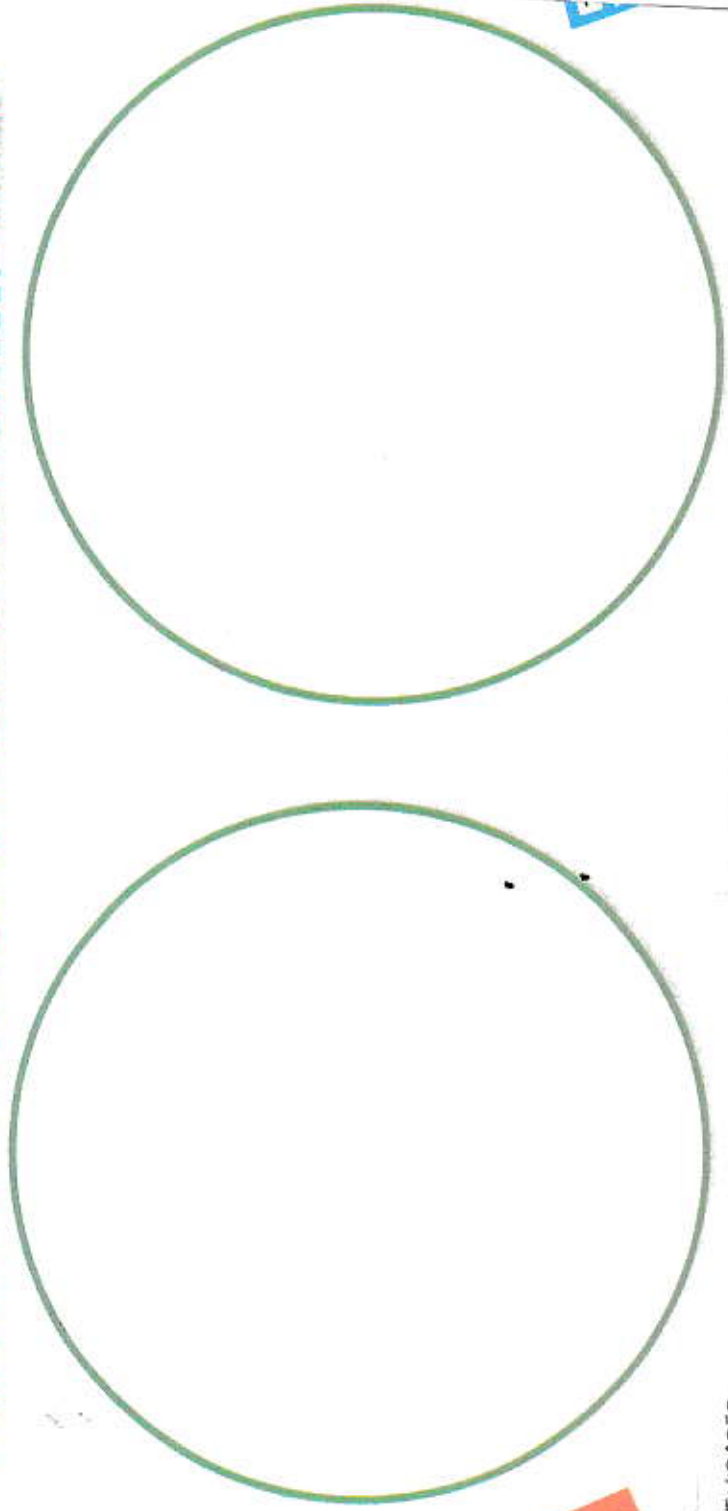
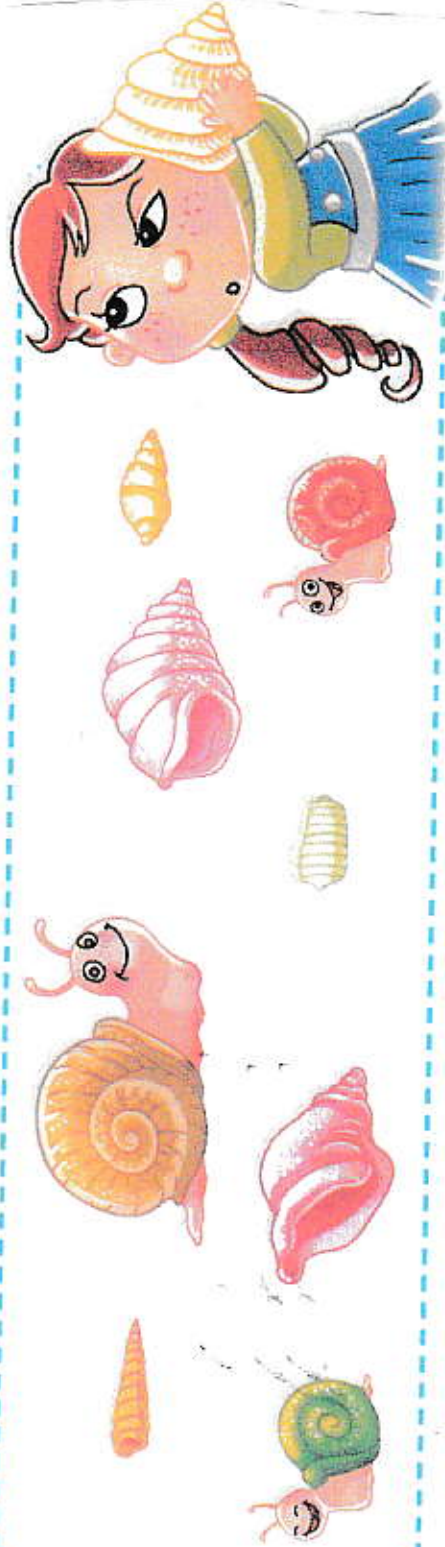
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Caracoles y caracolas



ACTIVIDADES:

- ▲ **Observar** los dibujos y **comentar** sus características.
- ▲ **Buscar** algún criterio para clasificar los dibujos en dos grupos.
- ▲ **Dibujar** en los círculos la clasificación que realizaron.

PREGUNTAS CLAVES:

- E:** ¿Cómo son las caracolas de mar?
I: ¿Qué pasaría si a los caracoles los colocáramos dentro del agua?
P: ¿Te gustan más las caracolas o los caracoles? ¿Por qué?

PARA LA FAMILIA:
 Agrupar con el niño o niña distintos objetos según un criterio.

Realizando carteles

Materiales:

- Cartulina.
- Diarios y revistas viejas.
- Pegamento y tijeras.
- Pitilla o lana.

Pasos:

1. Pedirle a un adulto que escriba palabras como: BAÑO, MI PIEZA, COCINA, etcétera.
2. Buscar en diarios y revistas las letras para formar estas palabras.
3. Cortar la cartulina en cuatro partes y en una de ellas pegar las letras de los diarios y formar las palabras.
4. Pegar un trozo de pitilla en la parte posterior del cartel para poder colgarlo.
5. Decorar cada cartel y colgarlos en las puertas correspondientes de tu casa.

ACTIVIDADES:

- ▲ Preparar los materiales.
- ▲ Comentar los pasos y recordarlos.
- ▲ Trabajar siguiendo los pasos ordenadamente.

PREGUNTAS CLAVES:

- E: ¿Qué deberás hacer?
 I: ¿Para qué crees que sirven estos carteles?
 P: ¿Cuál de los carteles que hiciste te gustó más?



PARA LA FAMILIA:

Elaborar junto al niño o niña carteles y regalarlos a familiares.

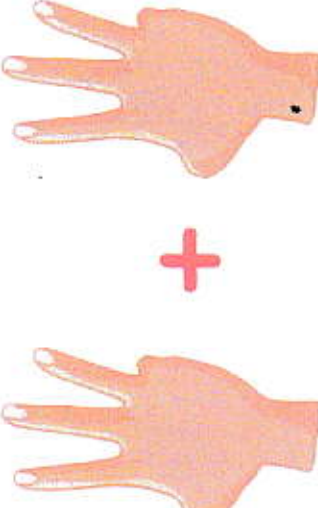


Mi mano tiene 10 dedos



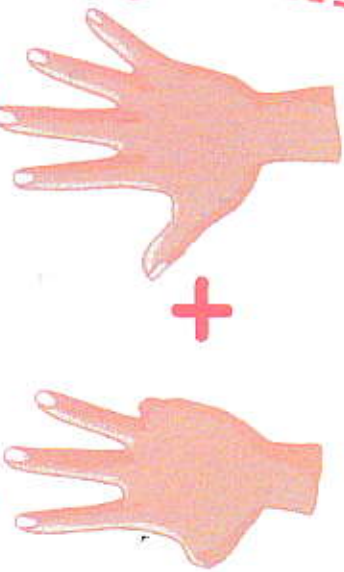
+

$2 + 2 =$



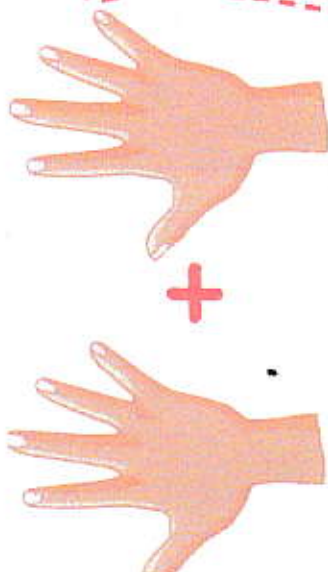
+

$3 + 3 =$



+

$3 + 3 =$



+

$5 + 5 =$



Cinco hermanos
muy unidos
que no se pueden mirar,
cuando riñen
aunque quieran
no los pueden separar.



sopa son

Indicador evaluativo:



IVIDADES:

- Escuchar el título de la página.
- Observar las manos de cada recuadro.
- Contar la cantidad de dedos que muestra cada mano y resolver los ejercicios de suma.
- Escuchar atentamente la adivinanza y descubrir de qué se trata.

PREGUNTAS CLAVES:

- E: ¿Cuántos dedos tiene cada mano?
- I: ¿Qué pasaría si no tuviéramos pulgares?
- P: ¿Te resulta más fácil sumar con los dedos o sin ellos?



PARA LA FAMILIA

Realizar con el niño o niña ejercicios de suma con elementos de la vida cotidiana.

LA BANDERA

Niños, ésta es la bandera de la patria.

Para nosotros es la más hermosa del mundo.

Tiene tres colores: azul, blanco y rojo.

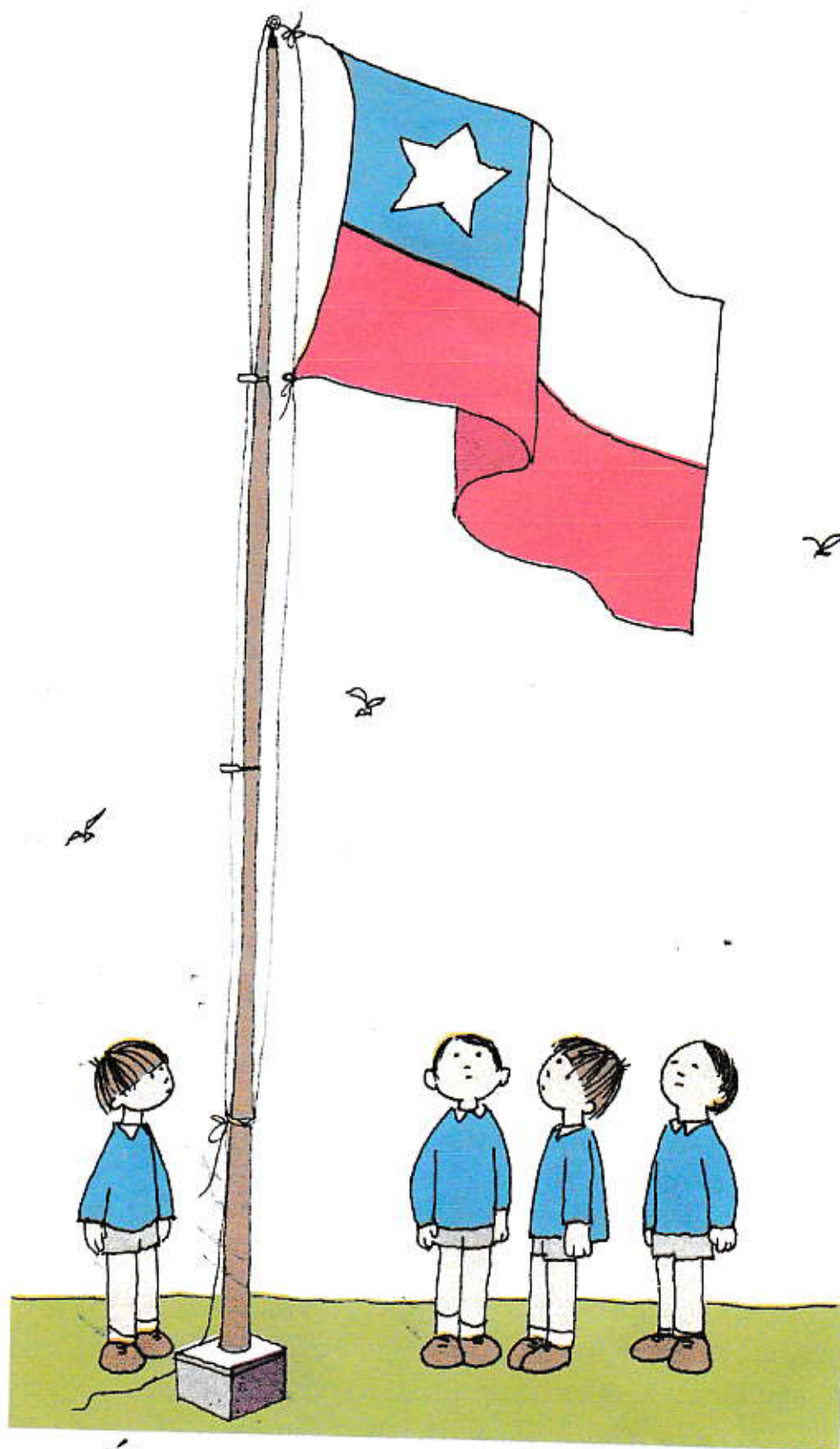
El campo azul tiene una estrella blanca: es la estrella de Chile.

La bandera representa el país: la tierra en que vivimos y todo lo que amamos: los padres, los hermanos, los amigos, los chilenos.

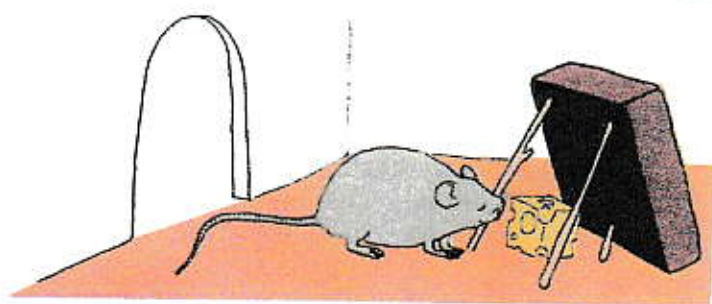
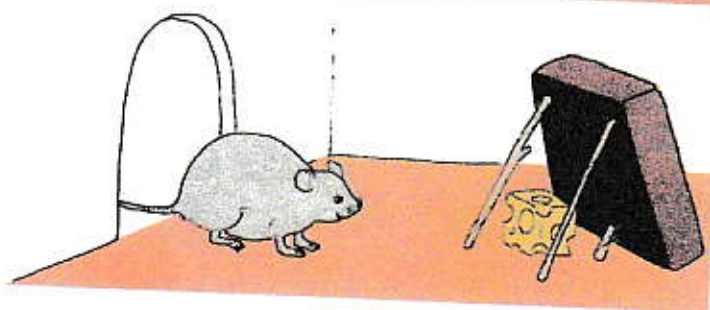
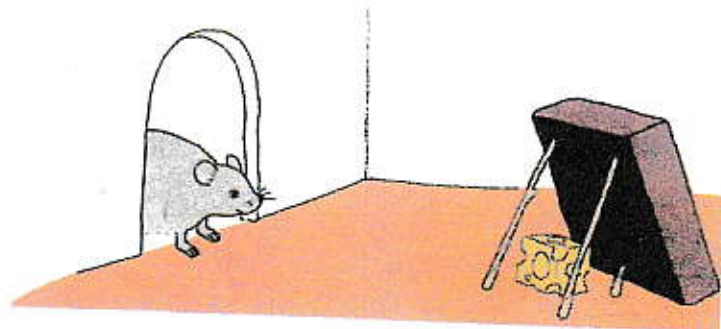
Los soldados y los marinos han dado la vida por ella.

Cuando el viento la mueve en lo alto de los edificios, sentimos alegría y nos dan deseos de gritar: ¡Viva Chile!

Hagamos la bandera con papeles de colores



Ésta es nuestra bandera.



El ratón agudo

Un ratón salió un día de su cueva y, al ver una trampa, dijo:

«Los hombres son muy agudos»: con tres palitos y un ladrillo arman una trampa; en uno de los palitos ponen un pedazo de queso, y dicen después: «Esa es una trampa para los ratones». ¡Como si los ratones no fuéramos más agudos!

Nosotros sabemos muy bien que si tocamos el queso, cae el

ladrillo y nos aplasta, y por eso no lo mordemos».

Un rato se quedó el ratón mirando la trampa, hasta que al fin dijo: «Buen olor tiene el queso, y de olerlo sólo no ha de caer la trampa; vamos, pues, a oler el quesito con cuidado».

Poco a poco se fue acercando a la trampa hasta que llegó al queso. Pero tanto se acercó, que de repente cayó el ladrillo y lo aplastó.

- ① ¿Cómo se llama ese animalito?
- ② ¿Qué quiere comer?
- ③ ¿Qué le pasó y lo aplastó?



La honradez premiada

María encontró un día en el patio de su casa un huevo. Llena de alegría corrió a decir a su madre: «Mire, mamá, el huevo que encontré».

La madre contestó: «Este huevo no te pertenece a ti, sino a la vecina. Seguramente voló una de sus gallinas a nuestro patio y puso allí el huevo. Es necesario que lo devuelvas».

Obedeciendo a su madre, María llevó el huevo a la vecina. Esta se alegró mucho de la honradez de María y de su madre, que era muy pobre, y dijo: «Para premiar tu honradez, quiero regalarte el huevo; pero

te lo guardaré algunas semanas». Y diciendo esto, lo puso en el nido de una gallina que estaba empollando.

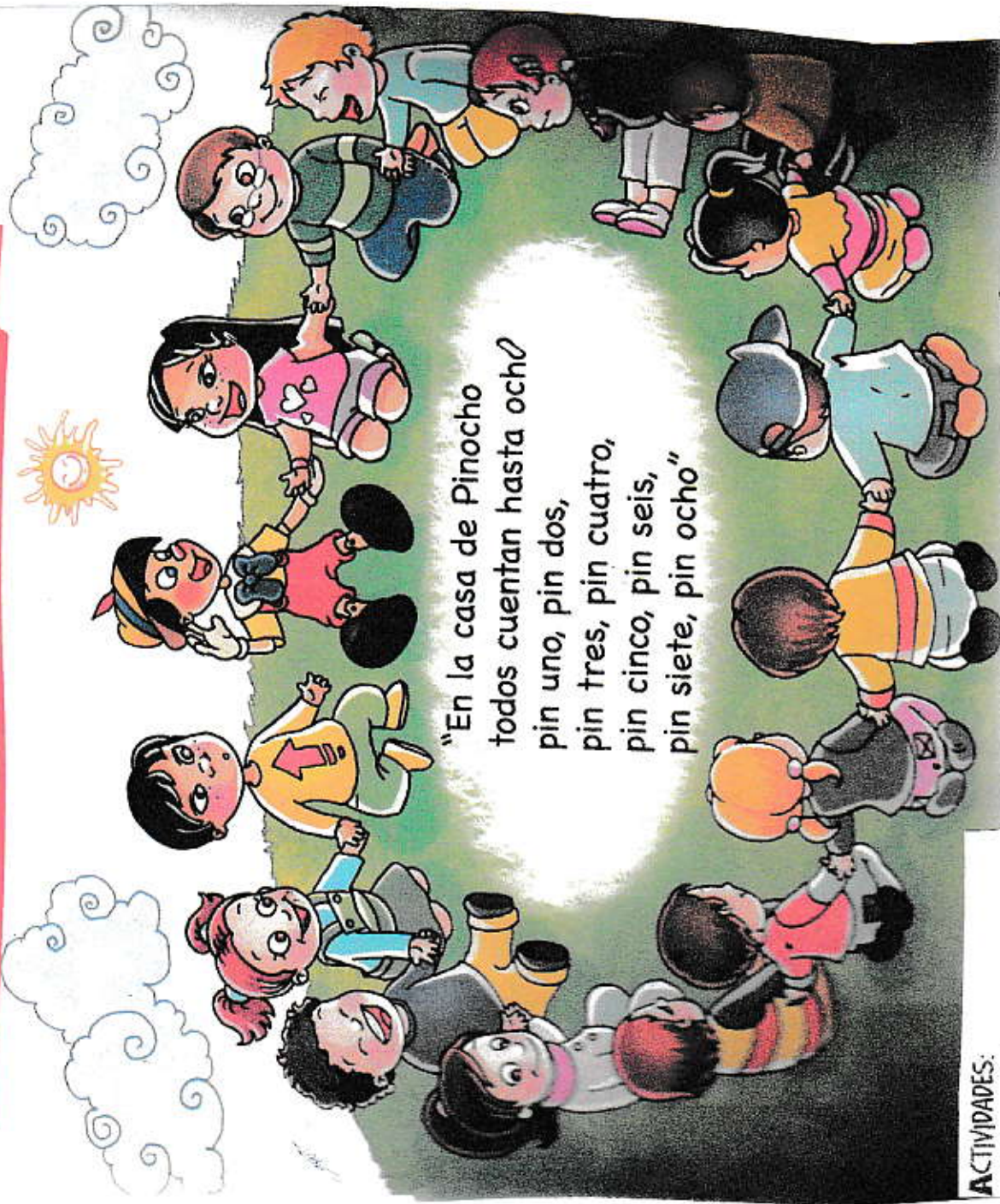
Después de algunas semanas, salió del huevo una polluelita. María tuvo un gran gusto al recibirla de manos de su vecina y se dedicó a cuidarla con gran esmero. Los medios de alimentarla no faltaron, porque la buena vecina procuró a María el maíz y el trigo necesarios.

Con el tiempo la pollita creció, puso huevos y los empolló. María tuvo, entonces, muchos pollitos.



- ① ¿Qué encontró María?
- ② ¿Qué mando devolver la mamá?
- ③ ¿Qué regalo por su honradez a María?
- ④ ¿Qué pasó con el huevo?

En Rapa Nui, pin uno, pin dos...



"En la casa de Pinocho
todos cuentan hasta ocho
pin uno, pin dos,
pin tres, pin cuatro,
pin cinco, pin seis,
pin siete, pin ocho"

ACTIVIDADES:

- ▲ Observar la ilustración y comentar.
- ▲ Escuchar el verso.
- ▲ Repetir el verso y recordarlo.

PRE-UNTAS CLAVES

- E: ¿Qué observas en la ilustración?
I: ¿Sobre qué temas podrían ser las rimas o canciones que conocen los niños(as) de Rapa Nui?
P: ¿Sobre qué tema te gustaría inventar una rima?

PARA LA FAMILIA

Repetir juntos una rima o canción infantil.

El alcalde de Rapa Nui



Un alcalde o alcaldesa

ACTIVIDADES:

- ▶ **Escuchar** el título de la página y **comentar**.
- ▶ **Observar** detalladamente la lámina.
- ▶ **Comentar** la vida en comunidad y la importancia del trabajo de los alcaldes y alcaldesas.
- ▶ **Recortar** de revistas la fotografía de un alcalde y pegarla en el recuadro.

PREGUNTAS CLAVES

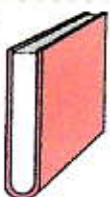
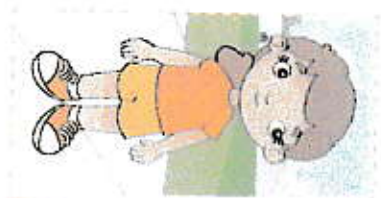
- E:** ¿Qué observas en la lámina?
- I:** ¿Qué pasaría si no existiese un alcalde en las comunas?
- P:** ¿Qué trabajo te gustaría hacer por el bien de tu comunidad?

PARA LA FAMILIA

Comentar con el niño o niña las funciones y la importancia que tienen los diferentes miembros de una comunidad (bomberos, carabineros, profesores, etc.)



Recortables para la actividad de la página

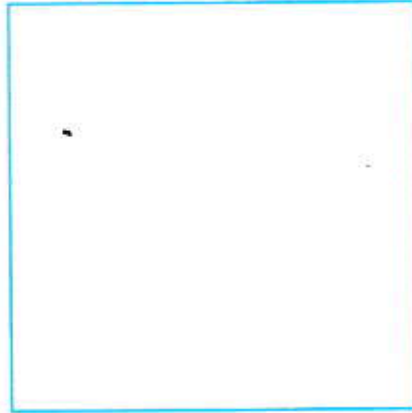


Me expreso con palabras

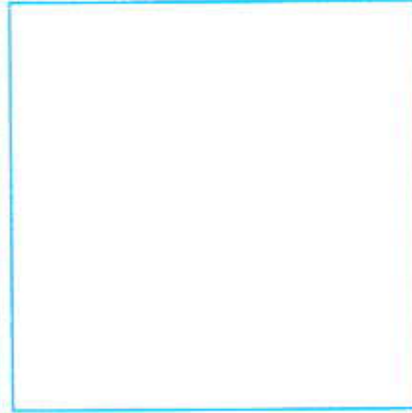
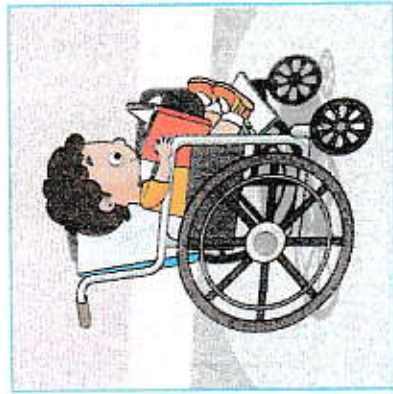


El

lee su

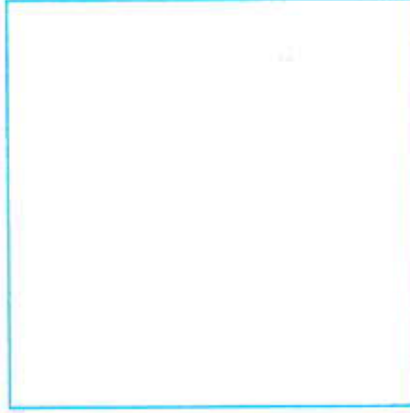


=



El

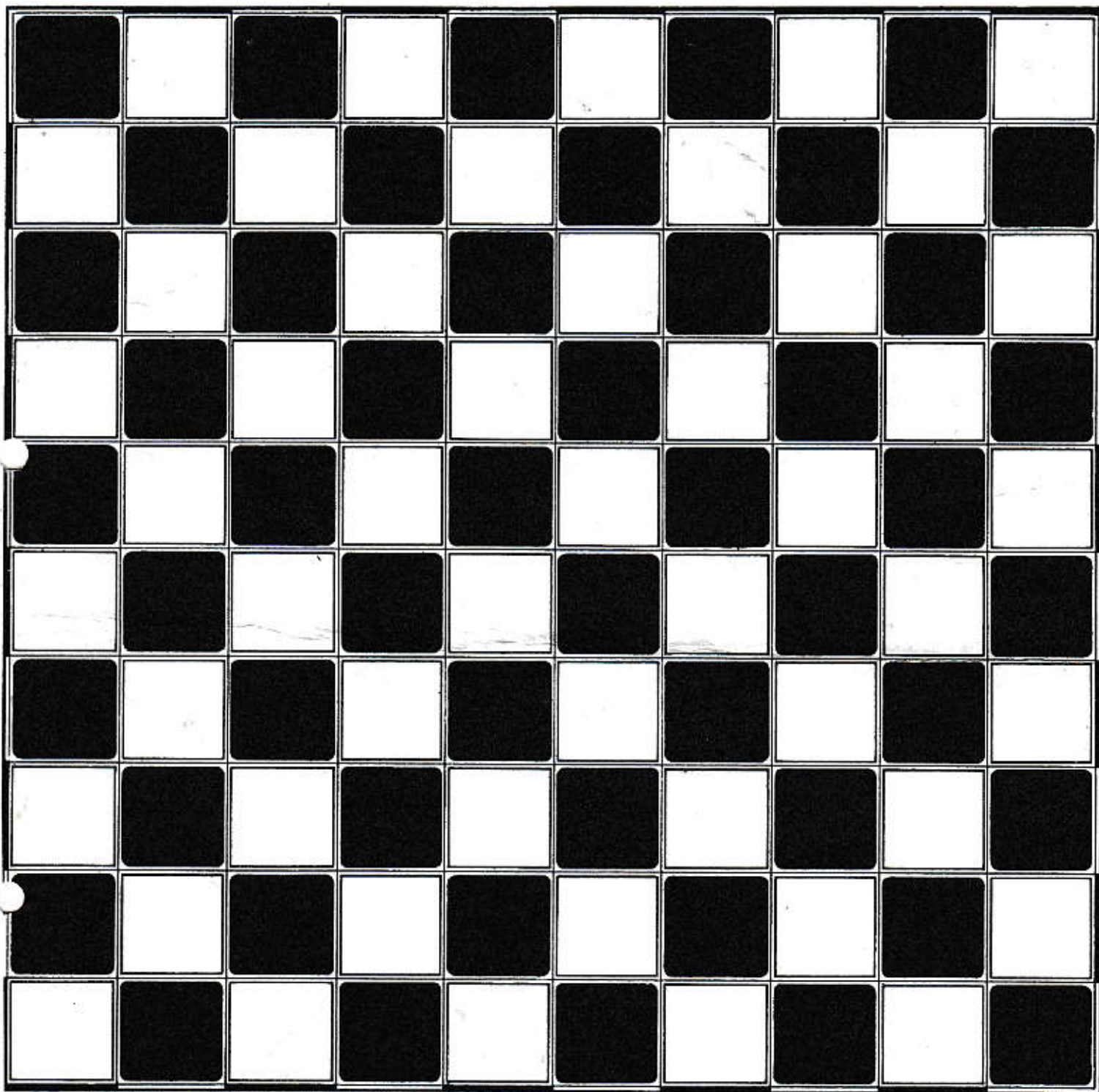
juega con la



=



Describe lo que está haciendo cada niño. Luego, **pega** los recortables y **lee** cada oración.



DAMA REGLAMENTARIA 15 FICHAS POR LADO

DAMA: 1º) Cada jugador principia por tomar 15 fichas y colocarlas en un mismo color del cuadro por cada extremo. 2º) Ya todas las fichas colocadas se inicia el movimiento de ataque haciéndolas avanzar un cuadro adelante diagonalmente, una ficha c/u. 3º) Se cruzan las fichas diagonalmente siempre que haya un cuadro libre al lado de atrás del contrario, para poder saltar y tener donde colocarse y con este movimiento se levanta la ficha saltada. 4º) Cuando no se cumple con lo que indica el Art. N° 3, el contrario

rompe la ficha que no cumplió con su trabajo y esto se llama soplar. 5º) La ficha que consigue llegar al extremo contrario se hace llamar DAMA, y desde ese momento pasa a distinguirse de las demás, y debe llevar otra ficha sobre ella. Esta puede atacar diagonalmente para atrás, adelante, lados y saltando todos los espacios que hayan en cualquier forma, necesitando sólo un cuadro donde colocarse atrás de la ficha última saltada. 6º) Gana-der será el que cace todas las fichas o deje sin movimiento a su adversario.

- Jugar con tapas de botella o bebida.
- Puedes confeccionar círculos más chicos de 2 colores.



rojo



amarillo

Juego Dama.

- Para contar, clasificar, agrupar.
- Pega en un cartón y juega.