

## Planificación

**Nivel** : NT2

**Núcleo** : lenguaje verbal

**Semana 30 de marzo al 3 de abril.**

**O.A** 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.

**Indicador de aprendizaje:** segmentación y conteo de sílabas.

### **Experiencia de aprendizaje 1:**

Se invita al estudiante a jugar con sílabas y diez elementos favoritos para él, ejemplo: sus juguetes, sus libros, sus materiales, su ropa, sus zapatos.

Es importante recordar ¿Qué son las sílabas?, junto con el niño o niña y como podíamos segmentar una palabra.

*(Familia es importante que el estudiante pueda responder, pero si al pasar unos minutos no encuentra la respuesta debemos guiar sin presionar, es un proceso de adquisición paulatino)*

Después de haber elegido sus diez elementos los colocaran en fila uno al lado del otro y tomando uno de ellos en orden irán segmentando

Por ejemplo trabajaremos con los juguetes, camión, cascabel, tortuga, tren, piano, pelota, teléfono, lego, perro, sol.

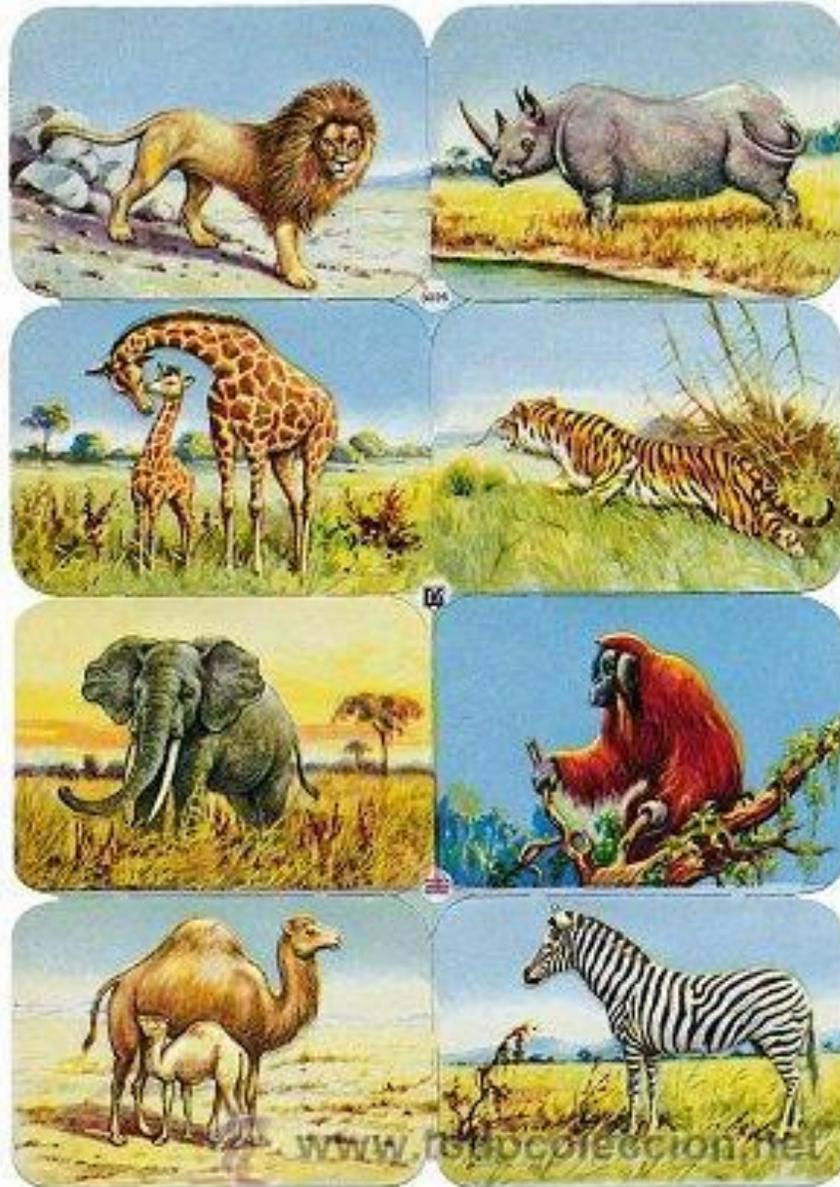
El estudiante tomara uno de ellos, dirá su nombre, segmentará el sílabas y dirá cuántas sílabas tiene, así sucesivamente con todos los juguetes.

Finalmente los ordenará por número de sílabas iniciando desde 1

**Indicador de aprendizaje:** segmentación y conteo de sílabas.

**Experiencia de aprendizaje 2:**

Se invita al estudiante a jugar con los animales, observaran la siguiente lámina, nombraran los animales que aquí se encuentran y posteriormente iniciaremos a segmentar el nombre de cada animal.



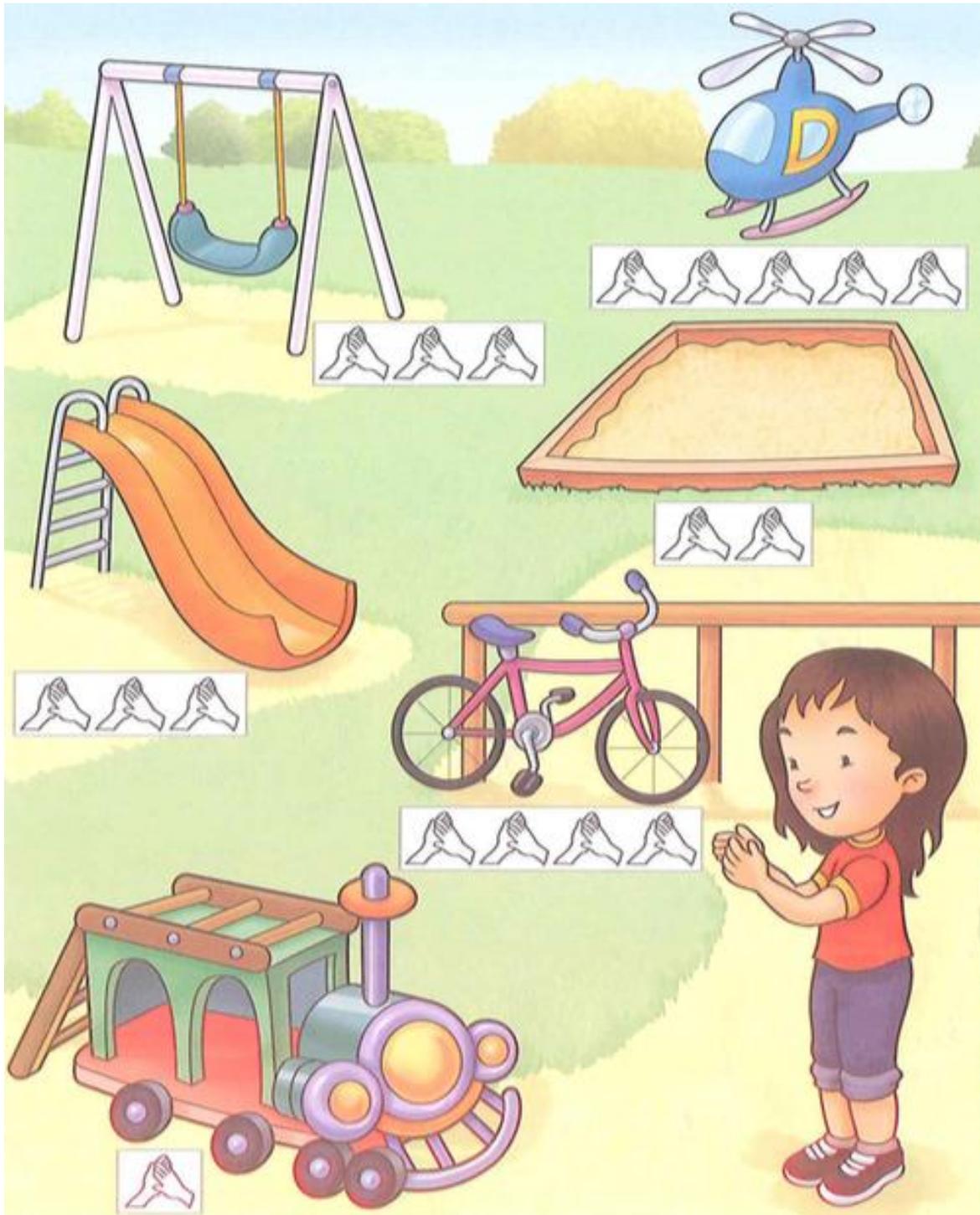
Finalmente, te invito a dibujar en una hoja una golondrina, caballo, ballena y foca. Descubre la cantidad de sílabas que componen la palabra, puedes pintar con círculos la cantidad de sílabas y luego dibujar un elemento que contenga la misma cantidad.

Ejemplo:

	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○	

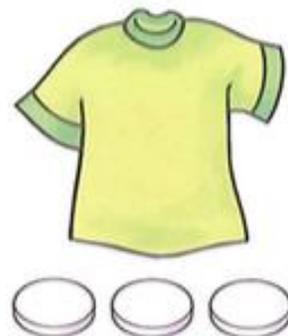
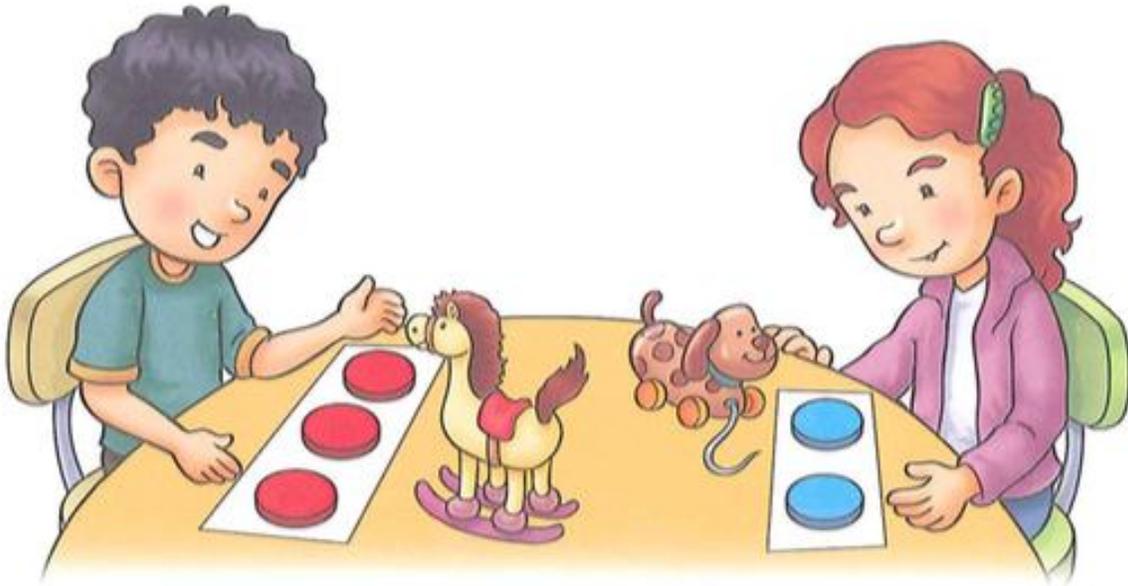
**Indicador de aprendizaje:** Segmentación silábica. En esta tarea deberás descubrir cuantas sílabas tiene una palabra y lo harás a través de aplausos.

**Experiencia de aprendizaje 3:** Jacinta está en la plaza y está aprendiendo a aplaudir las palabras. Ayúdala a aplaudir los juegos que se observan.



**Indicador de aprendizaje:** Segmentación silábica.

**Experiencia de aprendizaje 4:** Busca fichas, porotos, monedas o algún elemento que puedas contar. Por cada sílaba que tenga la palabra coloca una ficha y cuenta cuantas sílabas tiene en total.



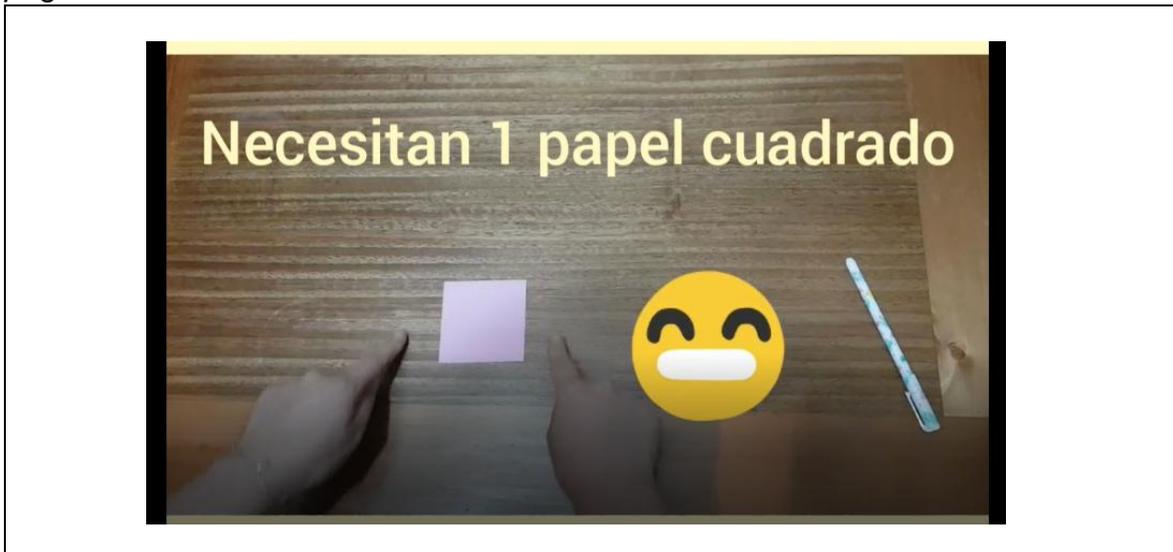
## Grafomotricidad

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

Experiencia de aprendizaje 1:

Invitamos a los niños hacer un plegado y luego crear un dibujo con el plegado que confecciono.

*Familia se adjunta video para confeccionar plegado 1, el cual se encuentra en la página web*



Experiencia de aprendizaje 2:

Invitamos a los niños y niñas a recordar los plegados, luego realizan el plegado y crean un dibujo alusivo con el plegado.

*Familia se adjunta video para confeccionar plegado 2, el cual se encuentra en la página web*



## Núcleo: Pensamiento Matemático

**OA 1:** Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

**Indicador de aprendizaje:** seguir un patrón, con elementos concretos.

### Experiencia de aprendizaje 1:

Recordaremos ¿Qué es un patrón? luego invitamos a los niños y niñas a observar un patrón con material concreto, les propongo uno



Este es un material que pueden utilizar los niños sin ningún problema, primero le diremos a los niños que identifiquen el patrón, el cual es:



Las cartas posteriores son la extensión del patrón



Invitamos a los estudiantes a jugar con las cartas creando patrones nuevos, identificando el patrón y luego realizando la extensión, usando estos dos conceptos.

## Experiencia de aprendizaje 2:

Se invita a los estudiantes a jugar con patrones con material concreto, les propongo uno:



Zapatilla hombre, hombre, mujer. Como variable podría ser: hermano, hermano, hermana o papá, hijo, mamá.

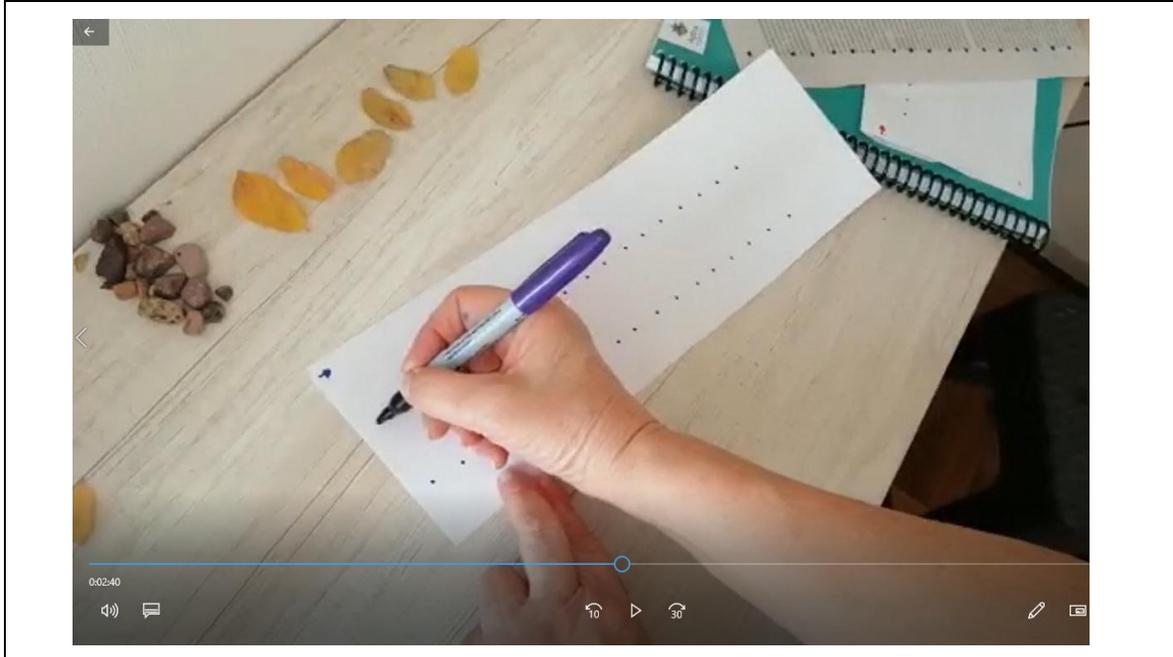
Invitamos al estudiante a reconocer el patrón luego a extender o reproducir el patrón, posteriormente lo invitamos a crear patrones, siguiendo la misma dinámica reconocer y luego reproducir el patrón

Dejo una página web que tiene un juego para reconocer y reproducir el patrón:

<https://la.ixl.com/math/preescolar/completar-un-patr%C3%B3n>

### Experiencia de aprendizaje 3:

Se invita al estudiante a jugar con patrones de línea de punto, por lo cual se invita al párvulo y la familia a ver el video de patrones de línea



Posteriormente, se invitará a los niños hacer un patrón con hojas de árboles o buscar otro material concreto y realizarán un patrón por ejemplo:

Hoja acostada, hoja acostada y hoja en diagonal, el niño o niña reconoce el patrón luego lo reproduce con el material concreto y posteriormente lo registra en la hoja de puntos, finalmente leen el patrón.

Estimada Familia, esta semana adjuntamos un material creado por el programa de integración integral, dando como respuesta a una dificultad que tenemos dentro de nuestro curso, el cual es el problema de lenguaje expresivo, es por esto que existen las praxias, adjuntamos un documento que explica este proceso.

Es importante que éste trabajo se realice durante unos minutos del día, durante toda la semana.

