

<b>Guía N° 3 Ámbito Interacción y Comprensión del Entorno. Kínder A y B</b>	
<b>Núcleo</b>	Lenguaje Verbal
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	Comprender textos orales como preguntas identificando la intencionalidad comunicativa.
<b>Actividad /Instrucción</b>	<b>(NO SE IMPRIME)</b> Escucha los siguientes versos y une con el dedo cada dibujo correspondiente a las características que nombran los versos.

### RUTA DE APRENDIZAJE

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Invite al niño/a a observar el material con el que va a trabajar que se encuentra en ésta hoja. Pregunte a su hijo/a ¿qué observas en las imágenes?. Describa y comente las características de cada uno de los dibujos y sus (ejemplo: la chaqueta del pirata es de color rojo).	Invítelo a escuchar los siguientes versos. Lea cada uno de los versos de forma fuerte y clara para que el niño/a comprenda lo que tratan de decir.	En la hoja de trabajo (ésta hoja), pídale a su hijo/a unir con el dedo, cada verso con el dibujo correspondiente luego hágale la siguiente pregunta. ¿Por qué crees que este verso va con el dibujo que indicaste con dedo?

El rey Lillo  
tiene un castillo  
pintado muy lindo  
de color...

El pirata pelirrojo  
se tapa el ojo  
con un parche redondo  
de color...

El lorito cantor  
ningún evento se pierde  
y se viste con plumas  
de color...

Tengo mis juguetes  
guardados en un baúl,  
todos son muy bonitos  
y de color...



**Guía N° 3 Ámbito Interacción y Comprensión del Entorno.  
Kínder A y B**

<b>Núcleo</b>	Lenguaje Verbal
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	<b>(NO SE IMPRIME)</b> Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones, identificando la intencionalidad comunicativa.
<b>Actividad /Instrucción</b>	Lee, y completa el dibujo.

RUTA DE APRENDIZAJE

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Dibuja o pídele a un adulto que dibuje en una hoja el castillo que se muestra en la imagen de abajo.	Invita al niño/a a jugar a descubrir que es lo que le falta al castillo escuchando con atención el texto.	Lee el texto en forma fuerte y clara y pregunte ¿qué es lo que debes dibujar?, ¿dónde los tienes que dibujar? Y dale el tiempo al niño/a para que piense, nombre y dibuje en el lugar indicado.

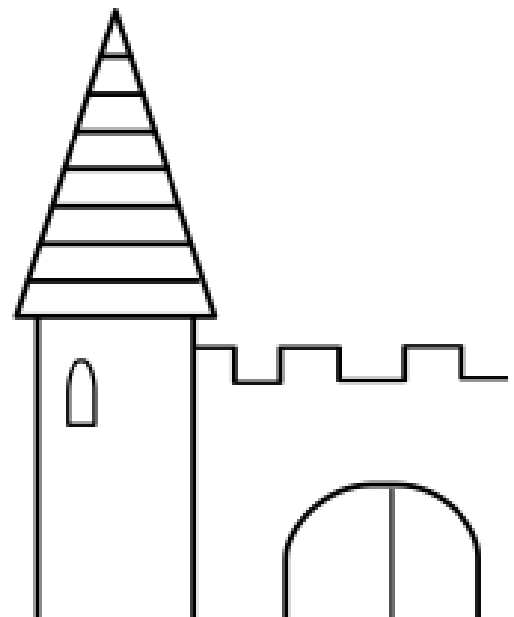
Dibuja un fantasma volando sobre la torre.

Es de noche y veo dos estrellas amarillas en el cielo.

En la torre hay dos ventanas.

El techo de la torre es naranja.

Hay un árbol junto a la torre.



**Guía N° 3 Ámbito Interacción y Comprensión del Entorno.  
Kínder A y B**

<b>Núcleo</b>	Lenguaje Verbal
<b>Objetivo de Aprendizaje</b>	Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones.
<b>Actividad /Instrucción</b>	Lee la lectura y ordena los dibujos según las instrucciones del texto.

RUTA DE APRENDIZAJE

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Preparar los materiales a utilizar para realizar la actividad como: tijeras, pegamento y la guía. <b><u>(SI NO PUEDES IMPRIMIRLA, PÍDELE AL NIÑO/A QUE VAYA INDICANDO CON EL DEDO)</u></b> Léele atentamente las instrucciones de la actividad y luego pregúntale: ¿qué debes realizar?, dale tiempo para que responda.	Muéstrale los dibujos que se encuentran a continuación de la guía para que pueda observar y pregúntale: ¿qué están haciendo los niños?	Luego lee de forma fuerte y clara el texto. Pídele que recorte los dibujos y los pegue en el orden que van sucediendo los hechos según el texto o que vaya indicando con el dedo el orden según el texto si no lo pueden imprimir.

El parque

Primero los niños fueron al parque.  
 Luego fueron a los columpios.  
 Después fueron a la resbaladilla.  
 Por último se subieron al sube y baja.

1	2	3	4
---	---	---	---

