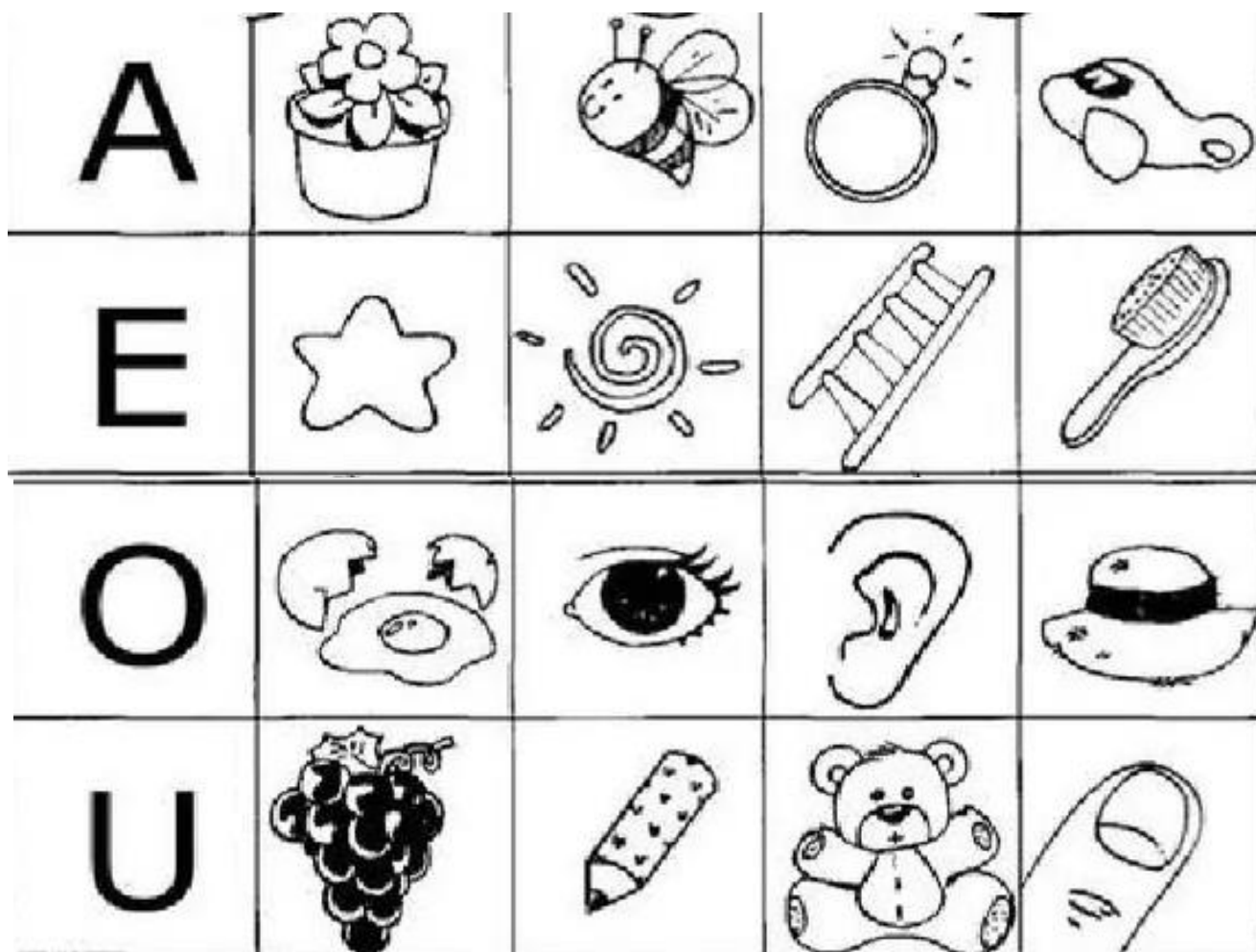


Guía de aprendizaje N°1

Nivel: Primer nivel de transición.	Lunes 26 de julio
Objetivo: O.A8. Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.	
Instrucciones: 1.- observa las vocales y colorea los objetos que comienzan con la vocal indicada	



¿Cómo hice mi trabajo hoy?



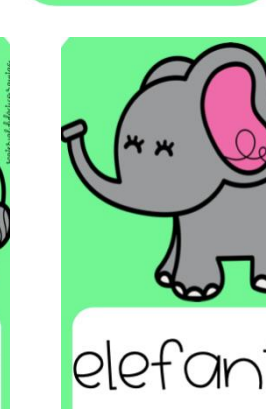
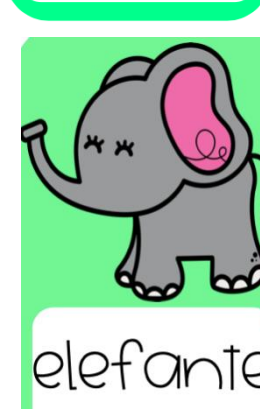
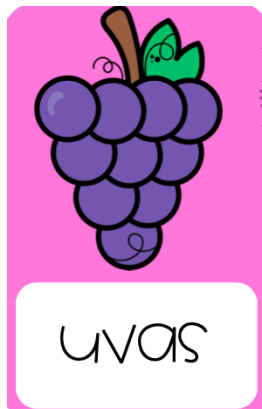
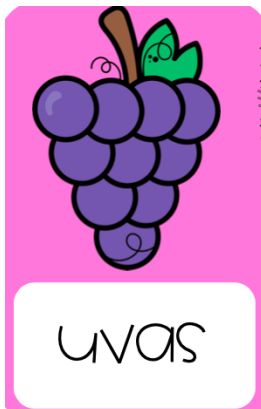
Nivel: Primer nivel de transición.

Martes 27 de julio

Objetivo: OA8. Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

Instrucciones:

- 1.- observa las tarjetas
- 2.- luego recórtalas y a jugar

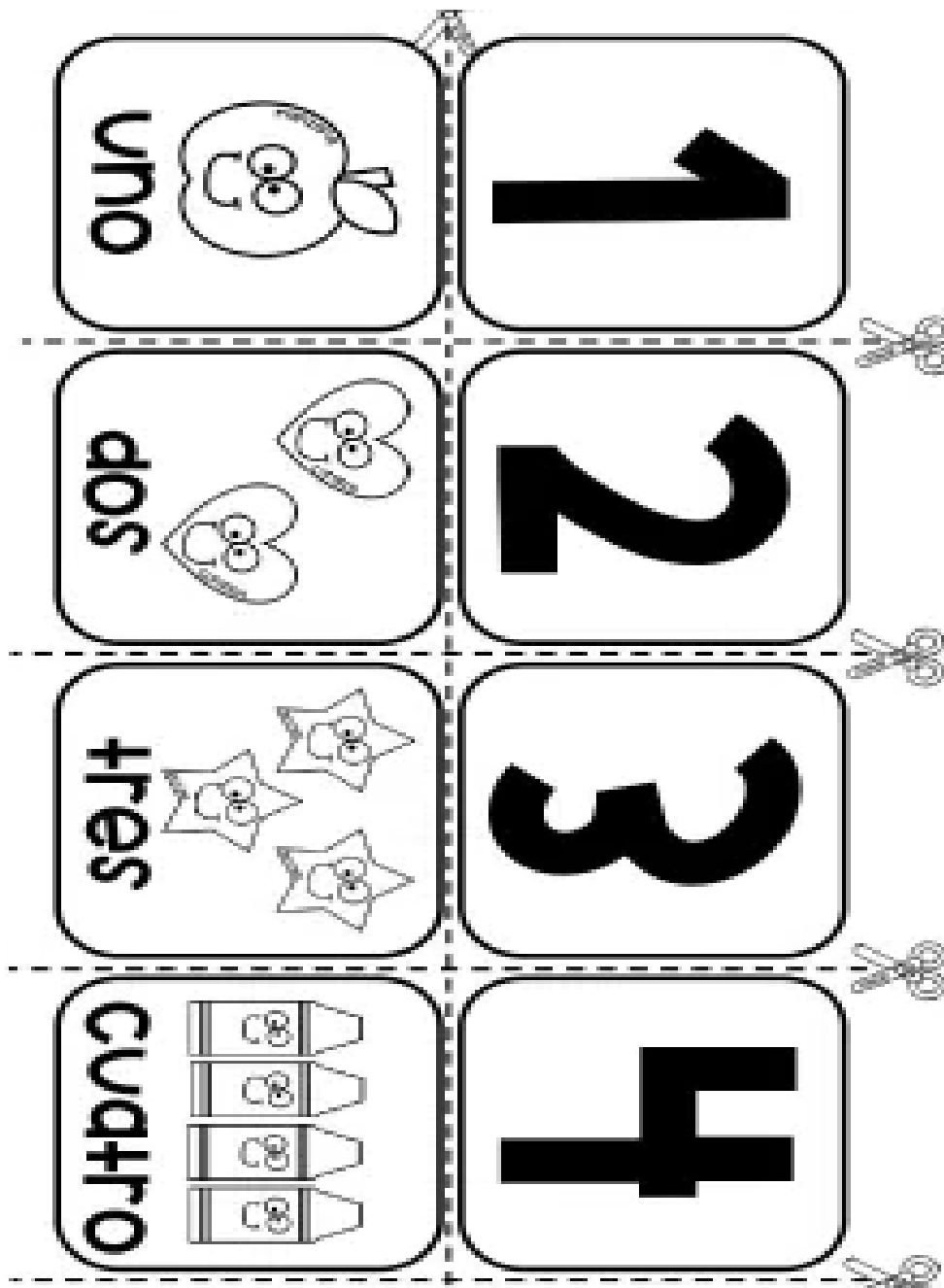


¿Cómo hice mi trabajo hoy?



Guía de aprendizaje N°2

Nivel: Primer nivel de transición.	Miércoles 28 de julio
Objetivo: OAT Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.	
Instrucciones: 1.- Recorta las tarjetas. Para jugar coloca todas las tarjetas boca abajo y por turnos darán vuelta dos tarjetas si coinciden ganas.	



¿Cómo hice mi trabajo hoy?



Guía de aprendizaje N°3

Nivel: Primer nivel de transición.	Jueves 29 de julio
Objetivo: OAT Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.	
Instrucciones: 1.-escucha el siguiente cuento y marca que emoción te hace sentir (el cuento se envía de manera digital)	

 <p>Vergüenza</p>	 <p>Calma</p>	 <p>Aburrimiento</p>	 <p>Preocupación</p>
 <p>Sorpresa</p>	 <p>Curiosidad</p>	 <p>Nerviosismo</p>	 <p>Alegría</p>

¿Cómo hice mi trabajo hoy?



Guía de aprendizaje N°3

Nivel: Primer nivel de transición.

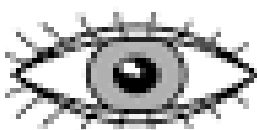
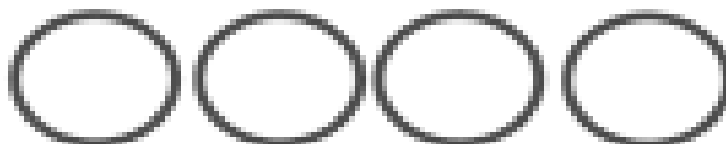
Viernes 30 de julio

Objetivo: OA3. 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.

Instrucción:

Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra y pinta la cantidad de círculos que corresponde.

Pan, gato, caballo, ojo, abeja y espejo.



¿Cómo hice mi trabajo hoy?

