

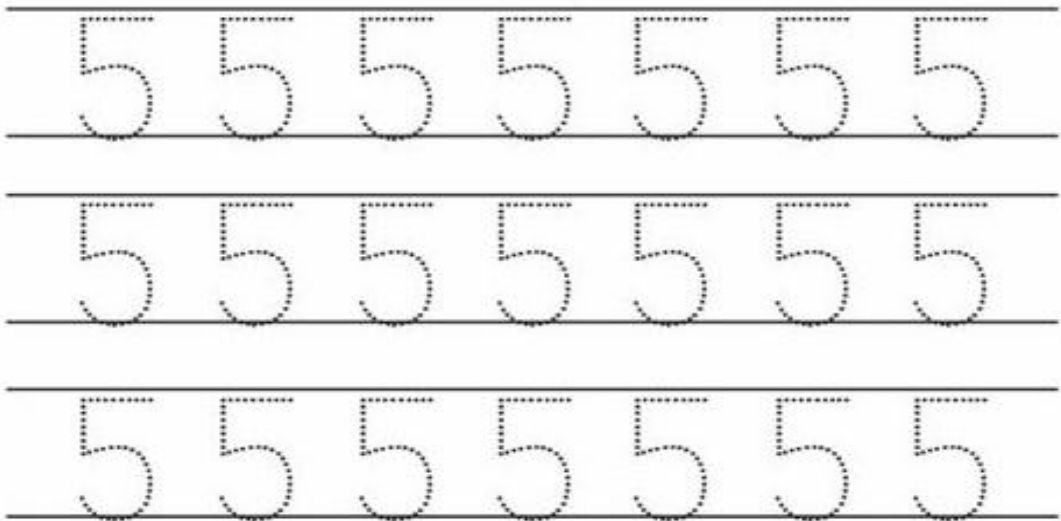
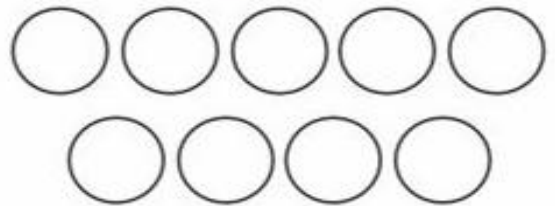
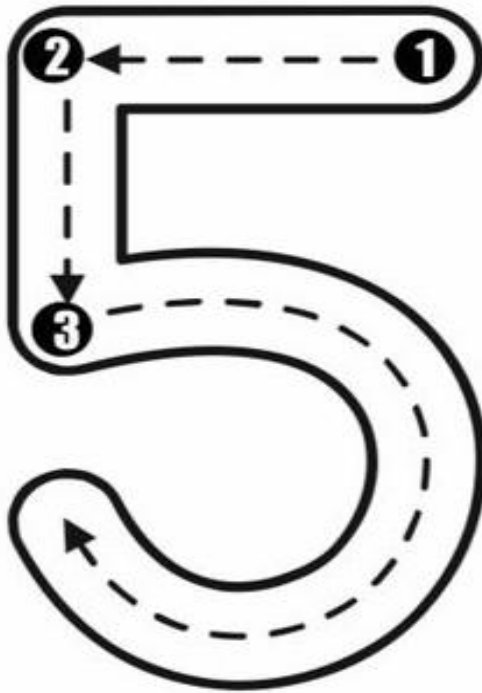
Tareas de Interacción y Comunicación.

Pre Kínder



Segundo Semestre 2026
Educadora de Párvulos: Marcela Zamora.

Colorea los círculos según la cantidad que se muestra y repasa los números.



Unir la cantidad con el número que corresponde.



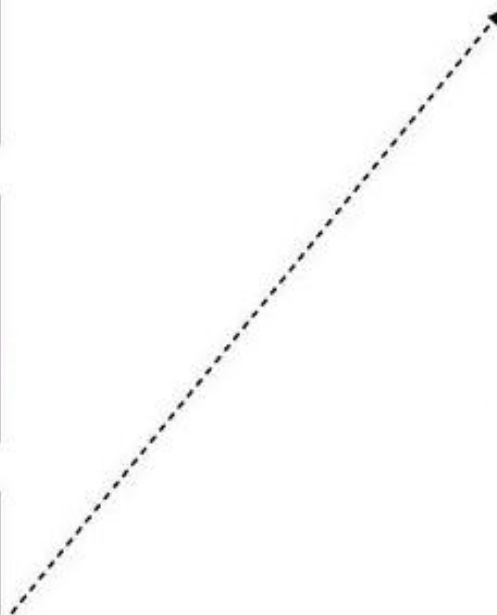
1

2

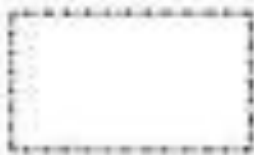
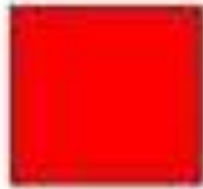
3

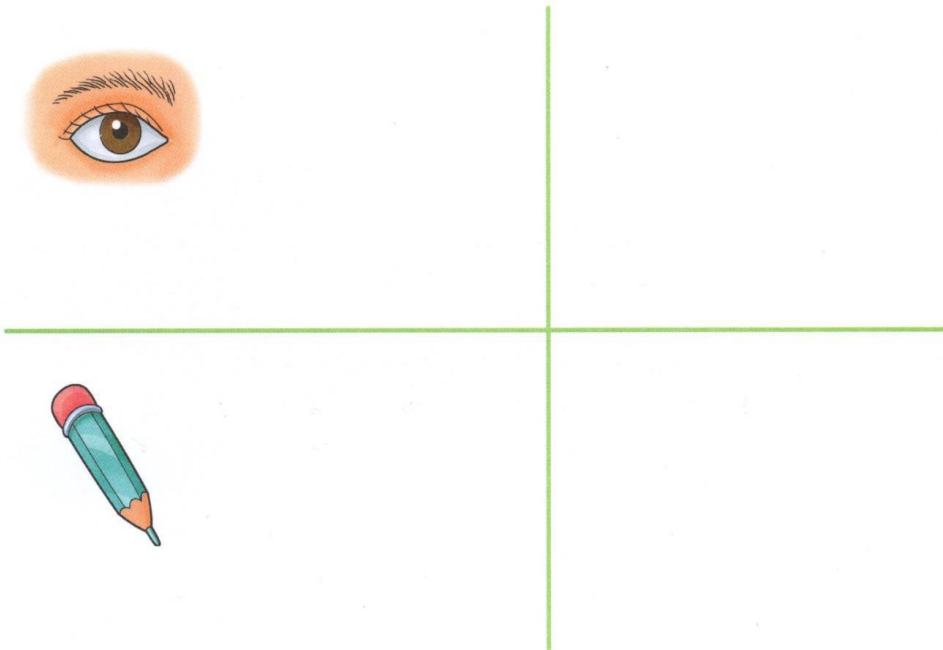
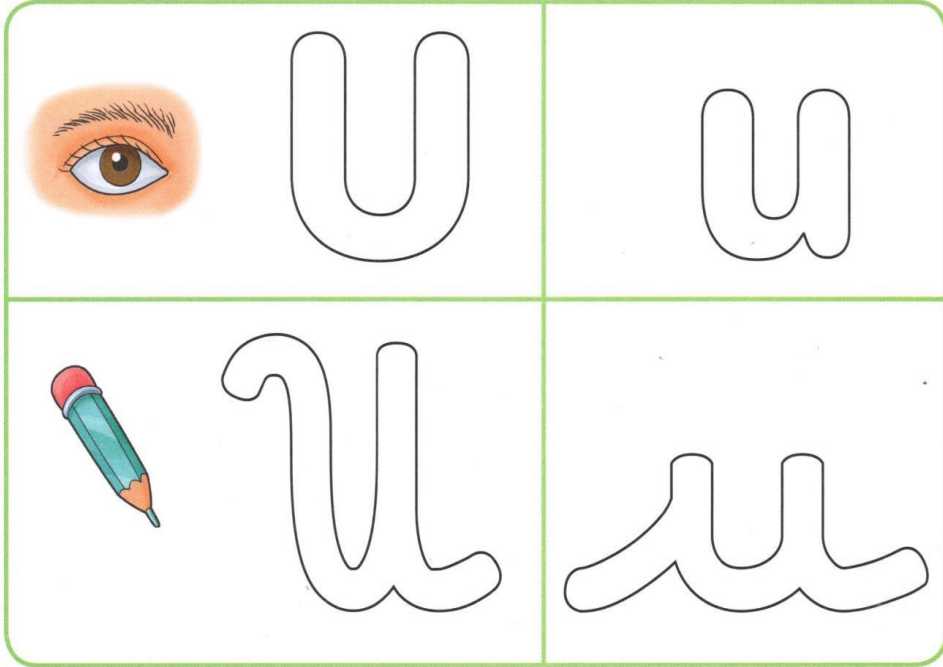
4

5



Pinta figuras geométricas, según el modelo.



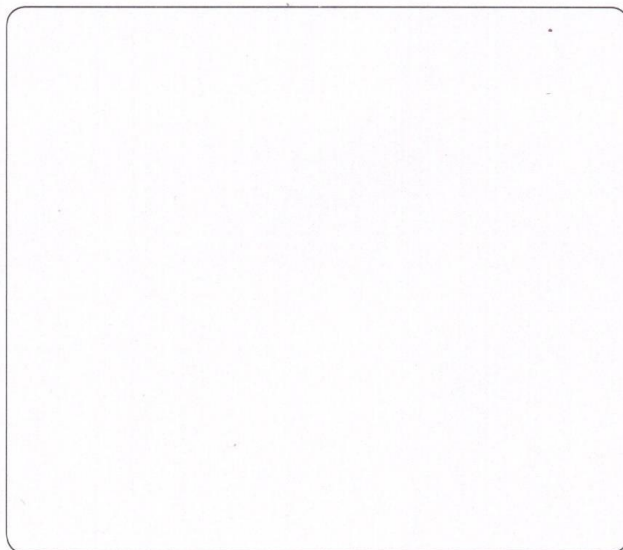


- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Modela con plastilina las vocales siguiendo el modelo de arriba.

JUGO DE UVA

Ingredientes:

- Un racimo de uvas
- Agua
- Azúcar



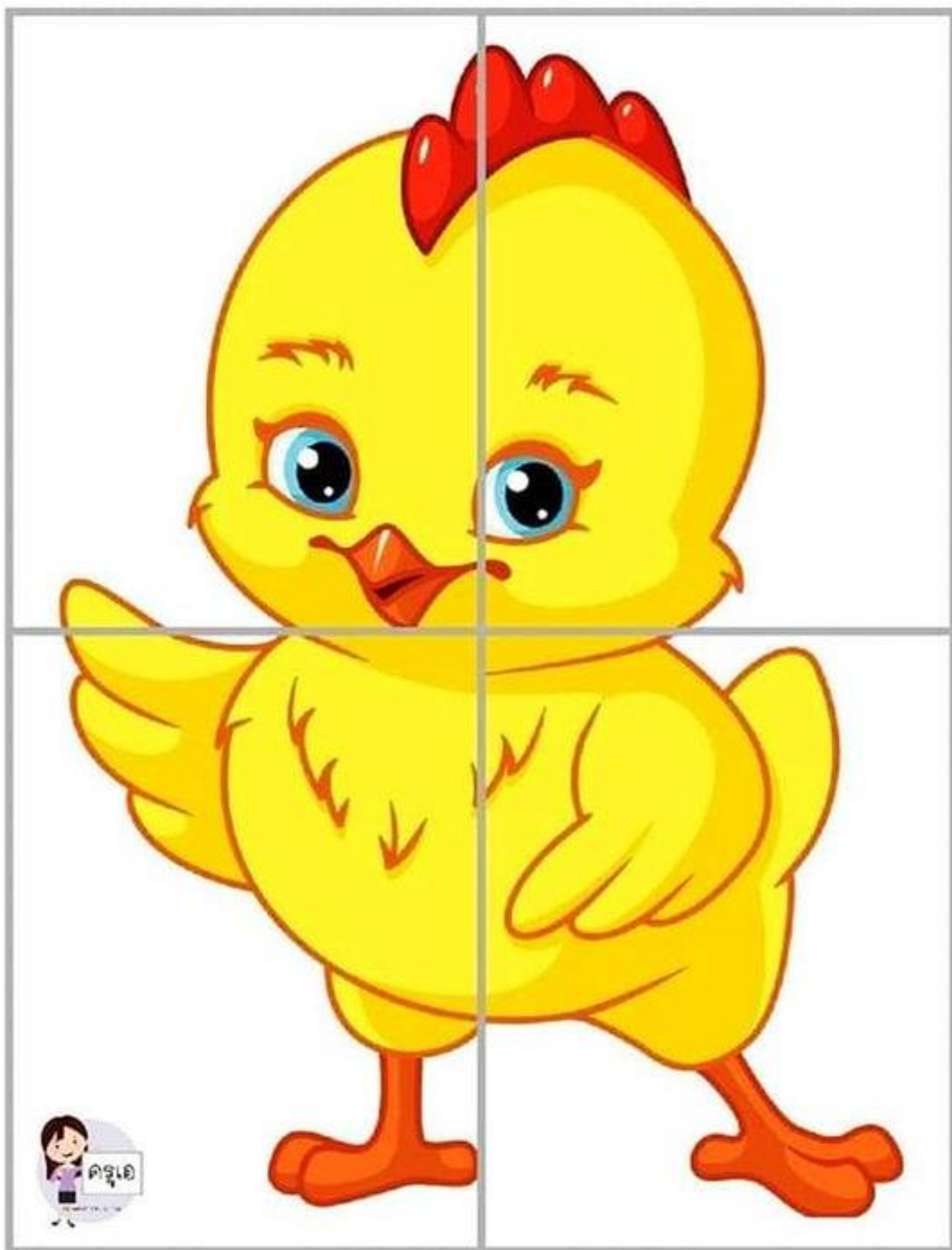
Preparación:

1. Coloca las uvas lavadas en una juguera con un poco de agua y una cucharadita de azúcar.
2. Cuela el jugo en un vaso, agrega hielo y ¡a disfrutar un fresco jugo de uvas!

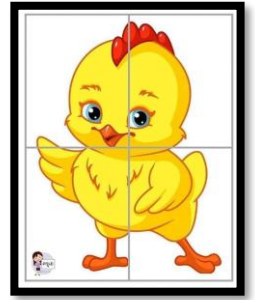


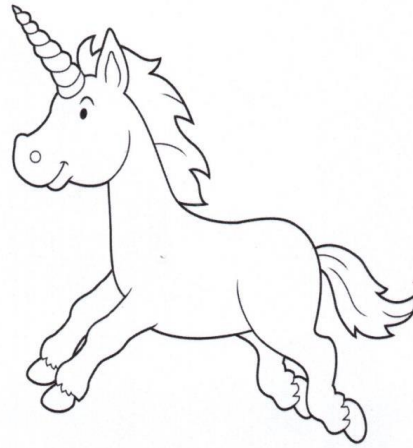
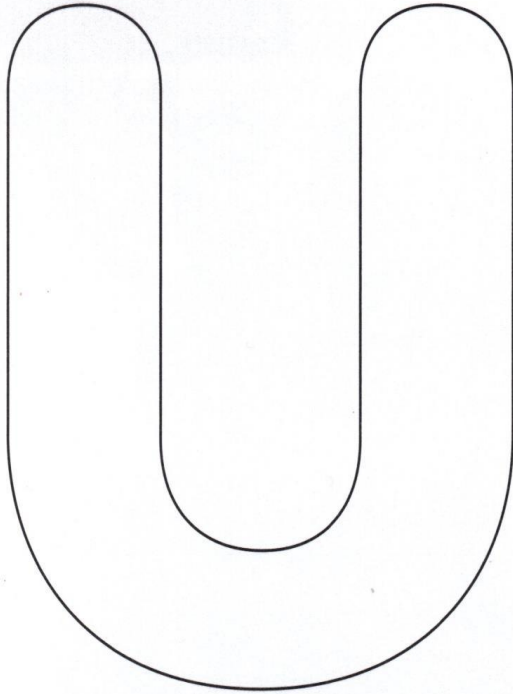
- Observa y escucha el texto. ¿Qué tipo de texto crees que es?
- Busca y encierra todas las **U/u** que encuentres en el texto.
- En el cuadro, haz un dibujo de la receta.

Recortar y armar rompecabezas.



Recortar y armar rompecabezas.

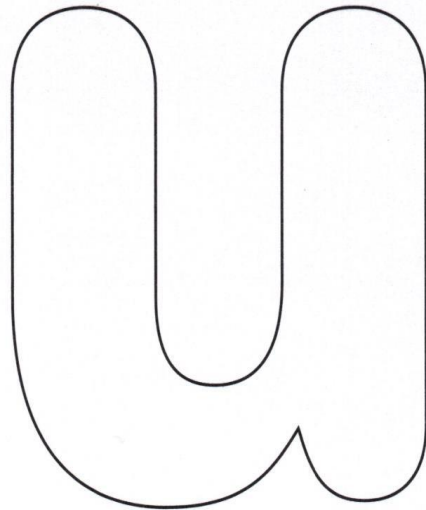




Unicornio

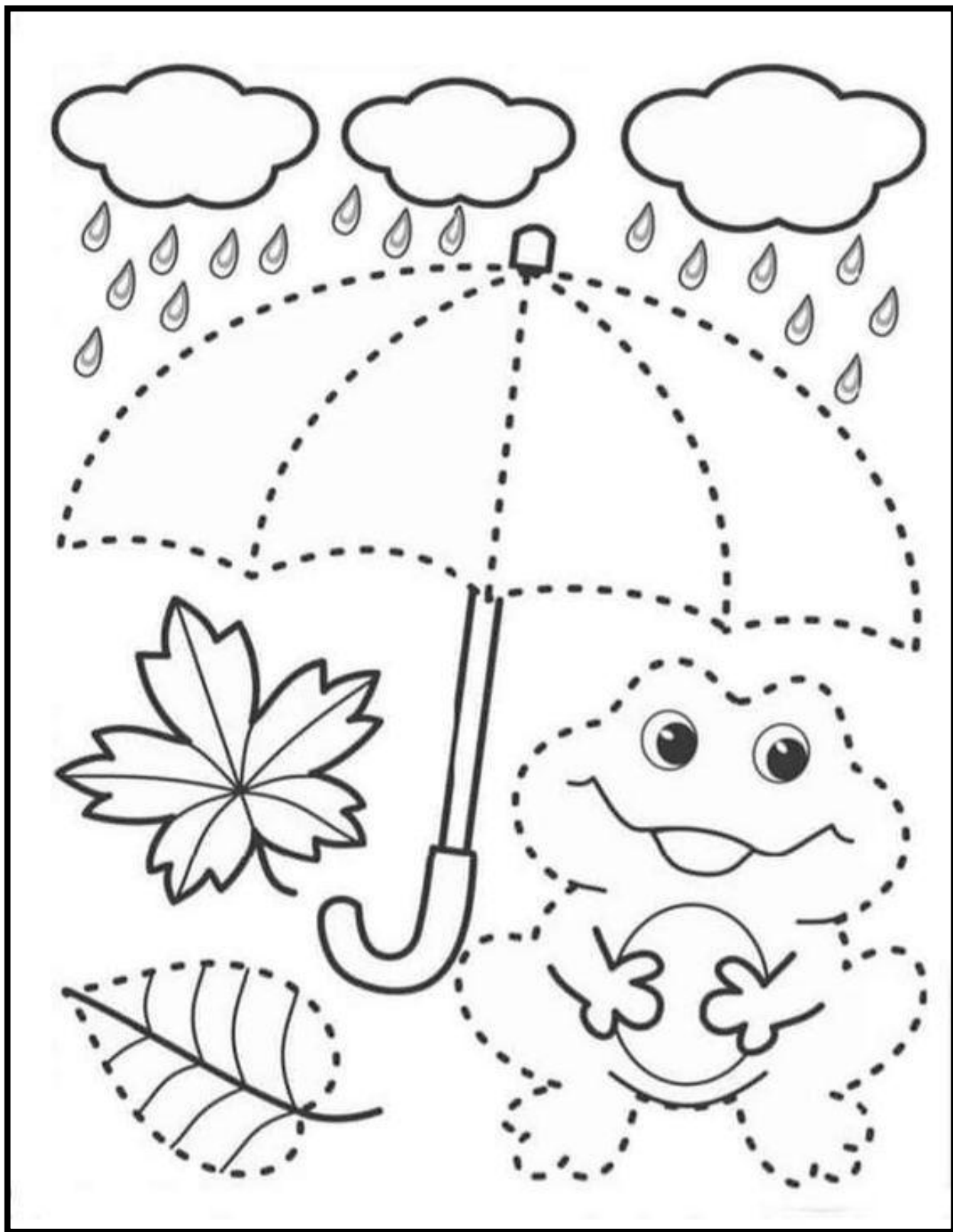


uslero

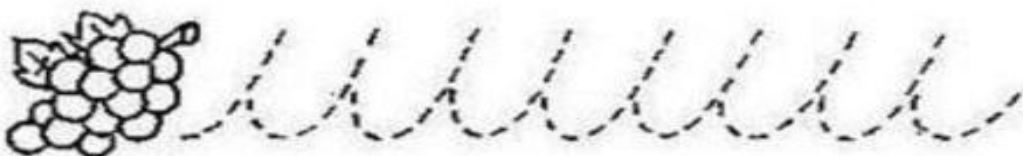
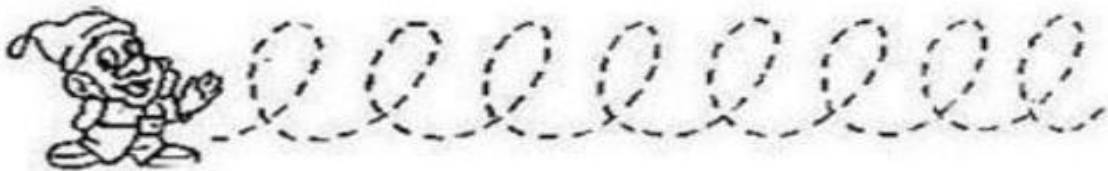


- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales **U/u** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

Unir los puntos para formar cada figura, pintar.



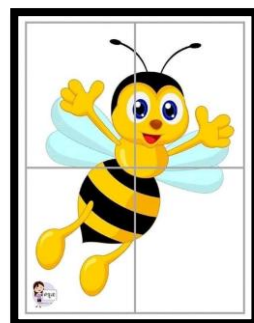
Unir los puntos del color que quiera el niño y la niña para formar las vocales, pintar los objetos.



Recortar y armar rompecabezas.



Recortar y armar rompecabezas.



Unir puntos para formar vocal U.



Escribir libremente número 5.

5

Escribir libremente número u.



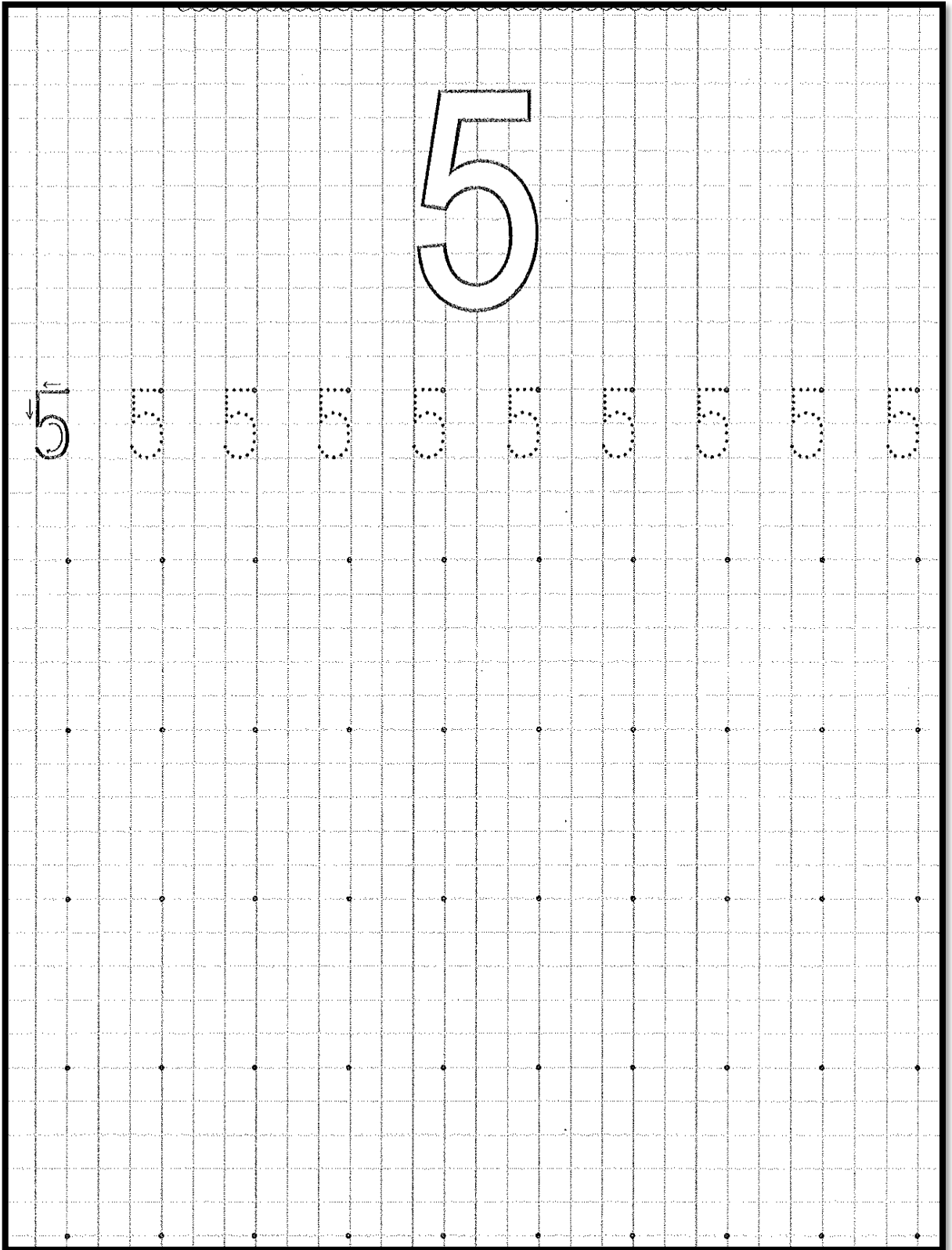
Copia la vocal U, según el modelo.

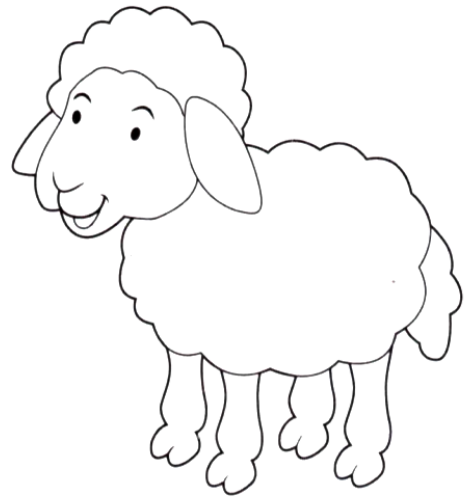
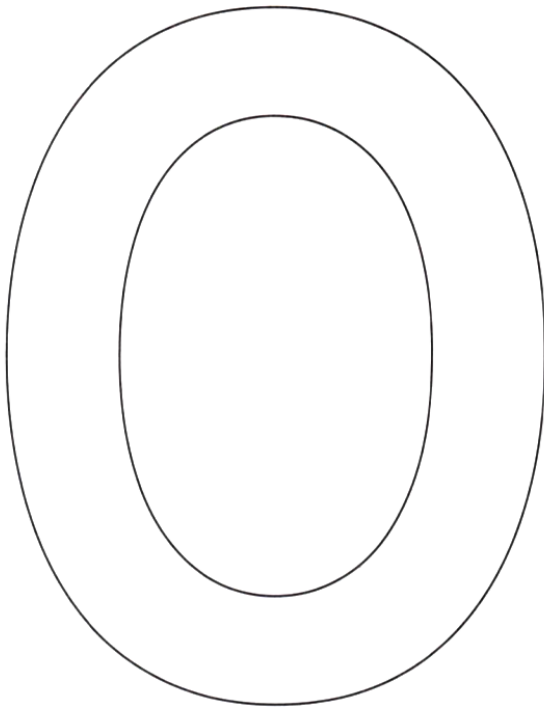
A handwriting practice grid for the vowel 'U'. The grid is 10 rows high and 6 columns wide. The first five rows are for tracing: the first row shows a solid 'U' followed by five rows of dotted 'U's. The remaining five rows are for independent practice, each starting with a single dot on the first column line. The grid is enclosed in a thick black border.

Pintar.



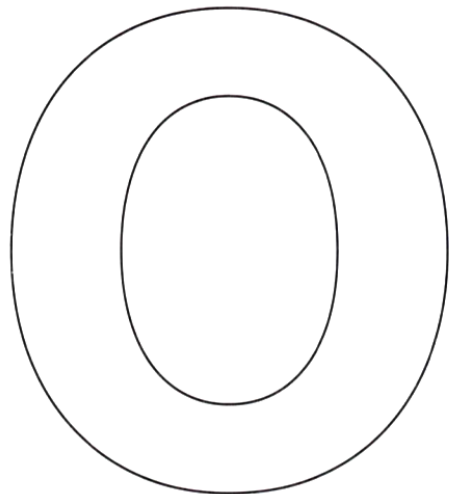
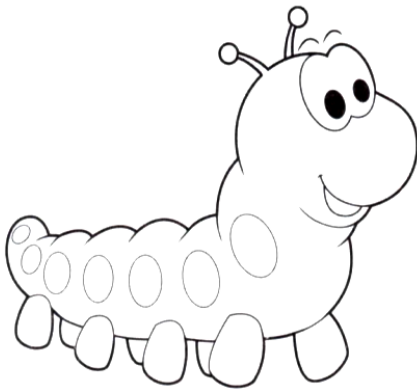
Pinta el número 5, une los puntos y escríbelo.





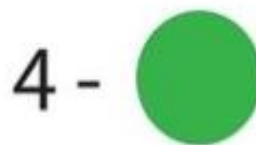
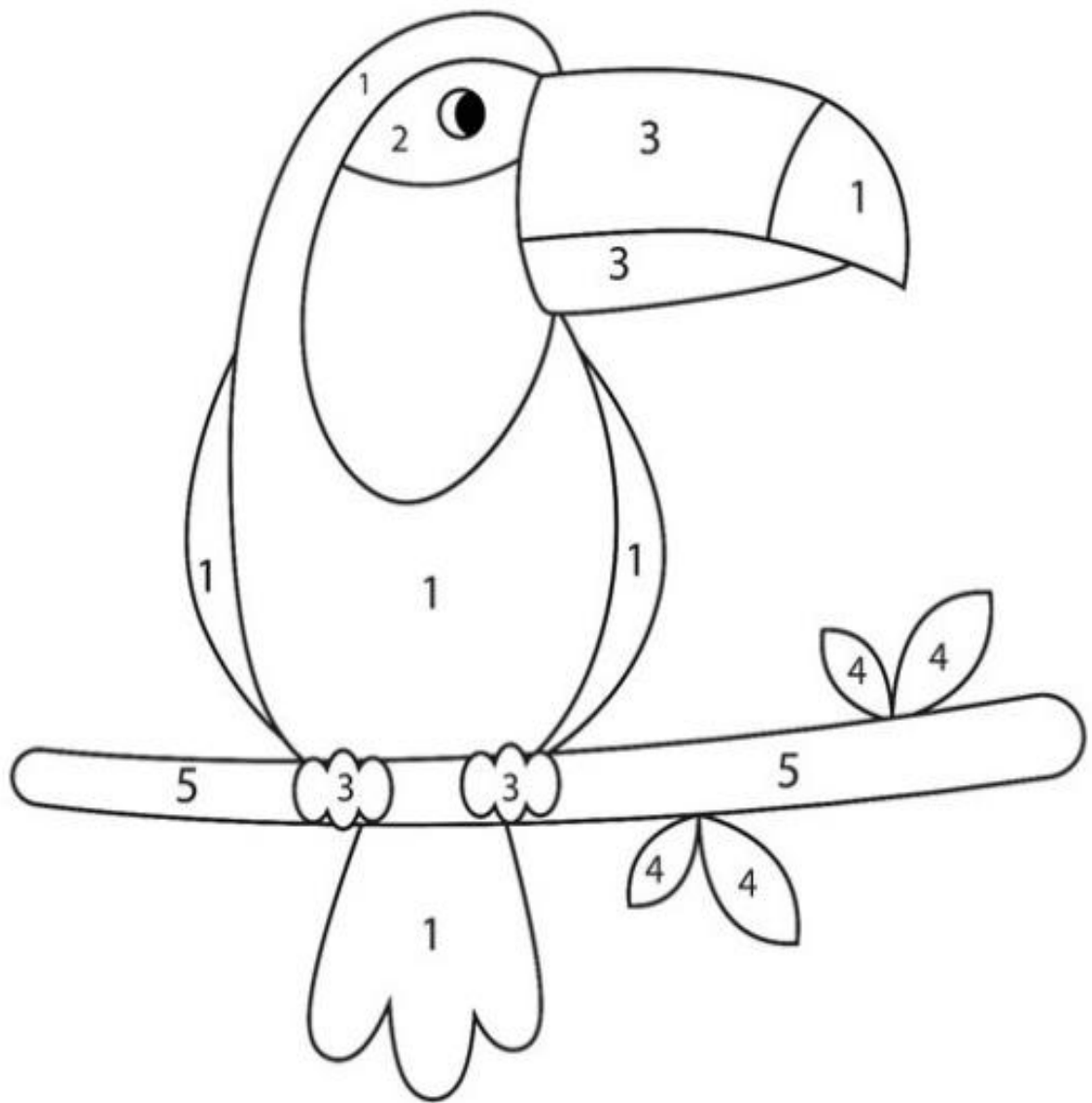
Oveja

oruga



- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales **O/o** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

Pinta por número.



Unir número con la cantidad correspondiente.

1



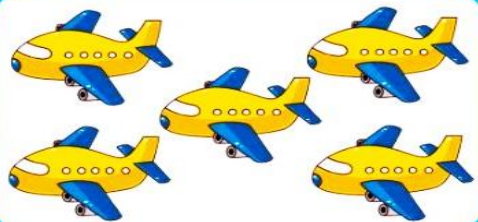
2



3



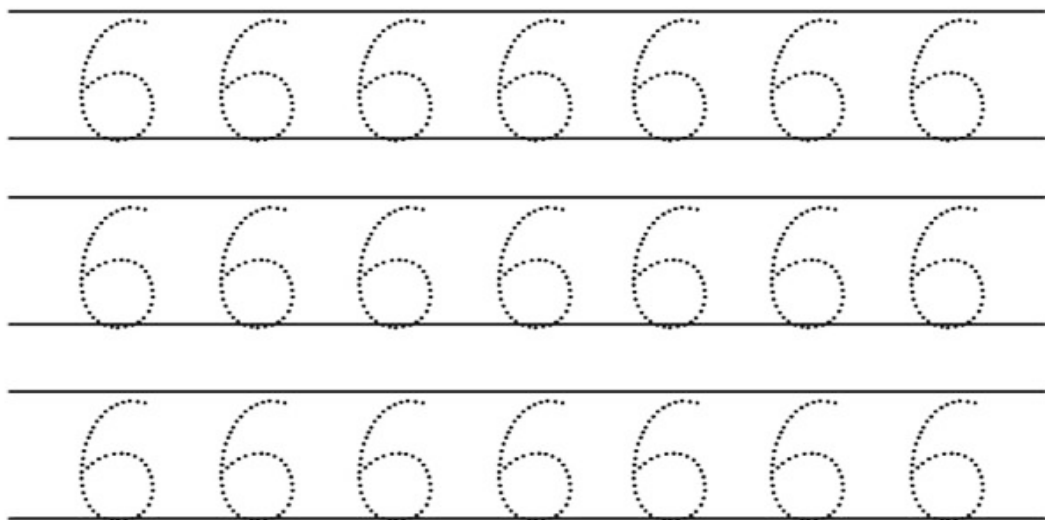
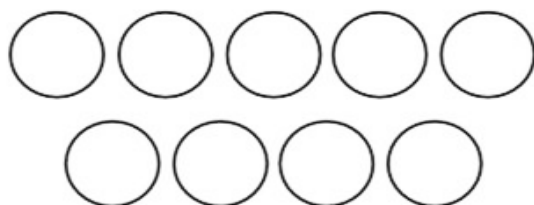
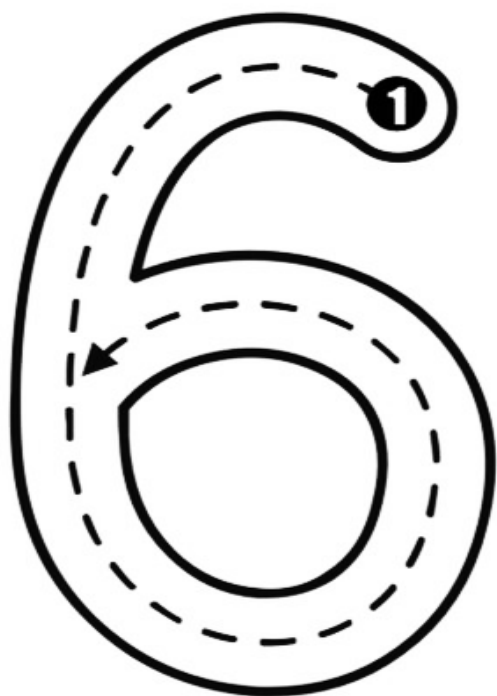
4



5



Colorea los círculos según la cantidad que se muestra y repasa los números.

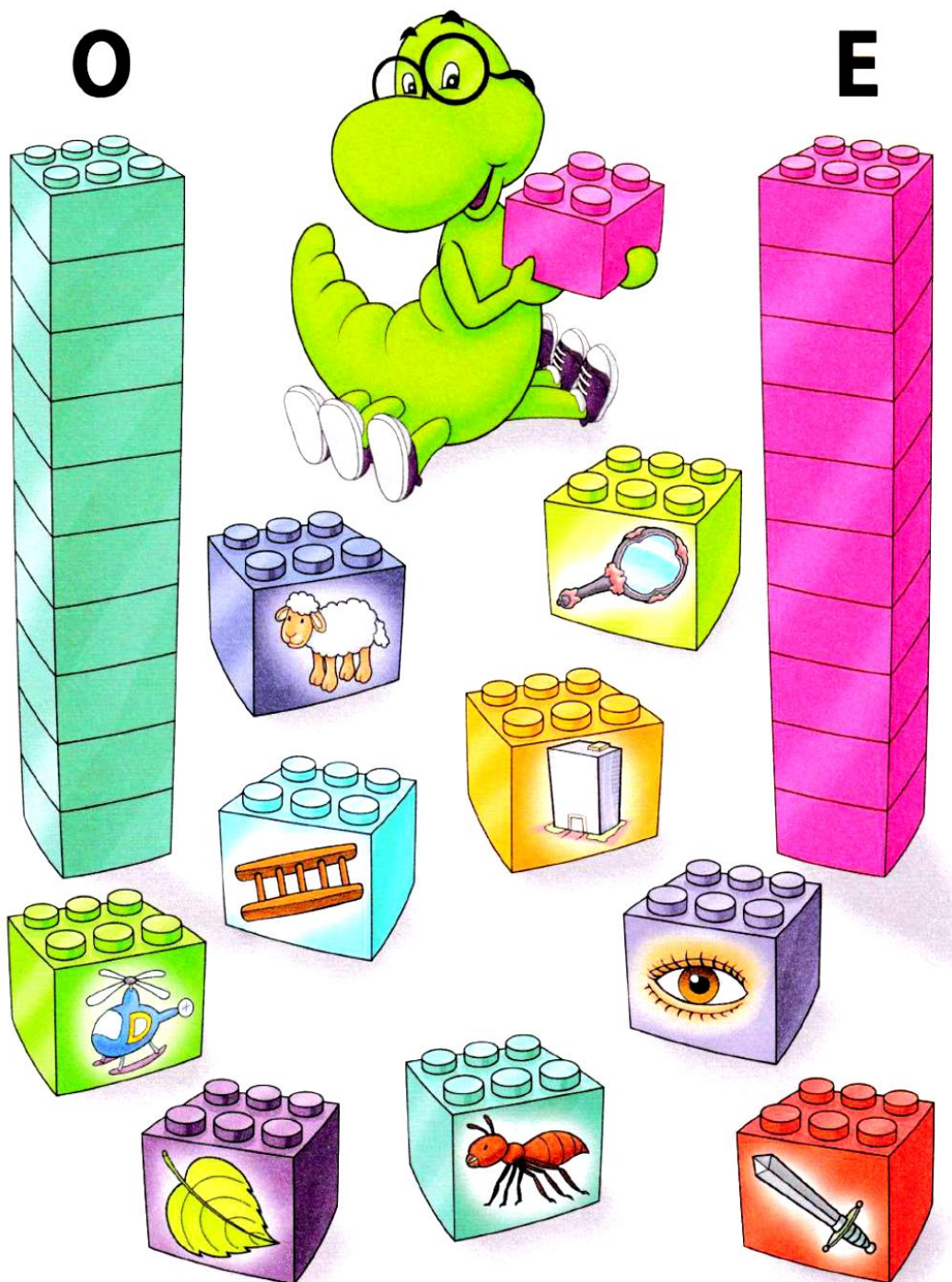


<https://materialeducativodoc.com/>

Sonido inicial vocálico.

O

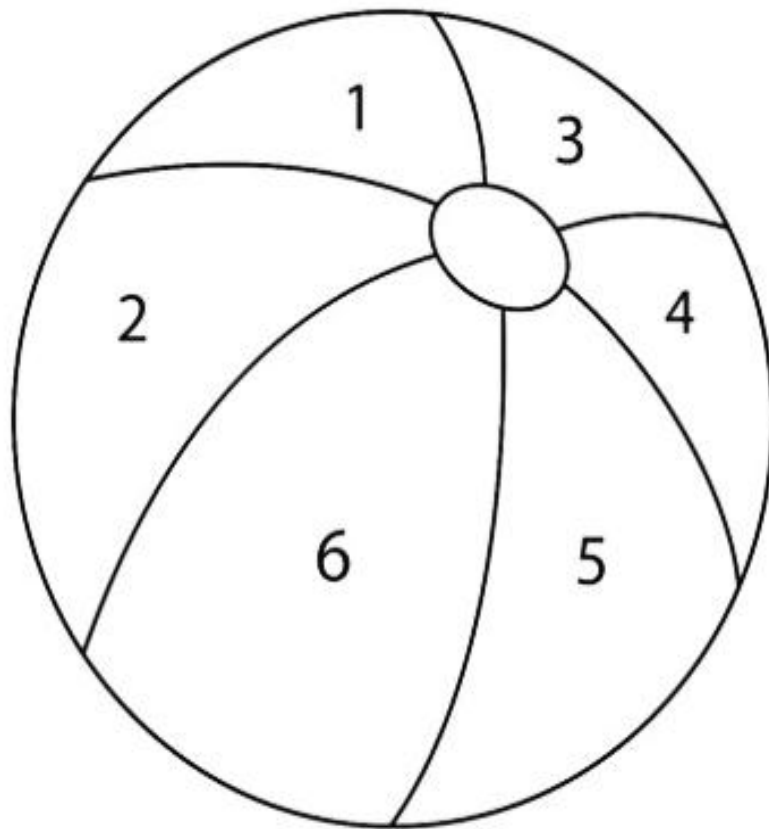
E



Ayuda a Gus a ordenar sus legos. Une los dibujos a la torre que corresponda según su sonido inicial.

Oveja, espejo, escalera, edificio, helicóptero, ojo, hoja, hormiga, espada.

Pinta por número.



1 - 

3 - 

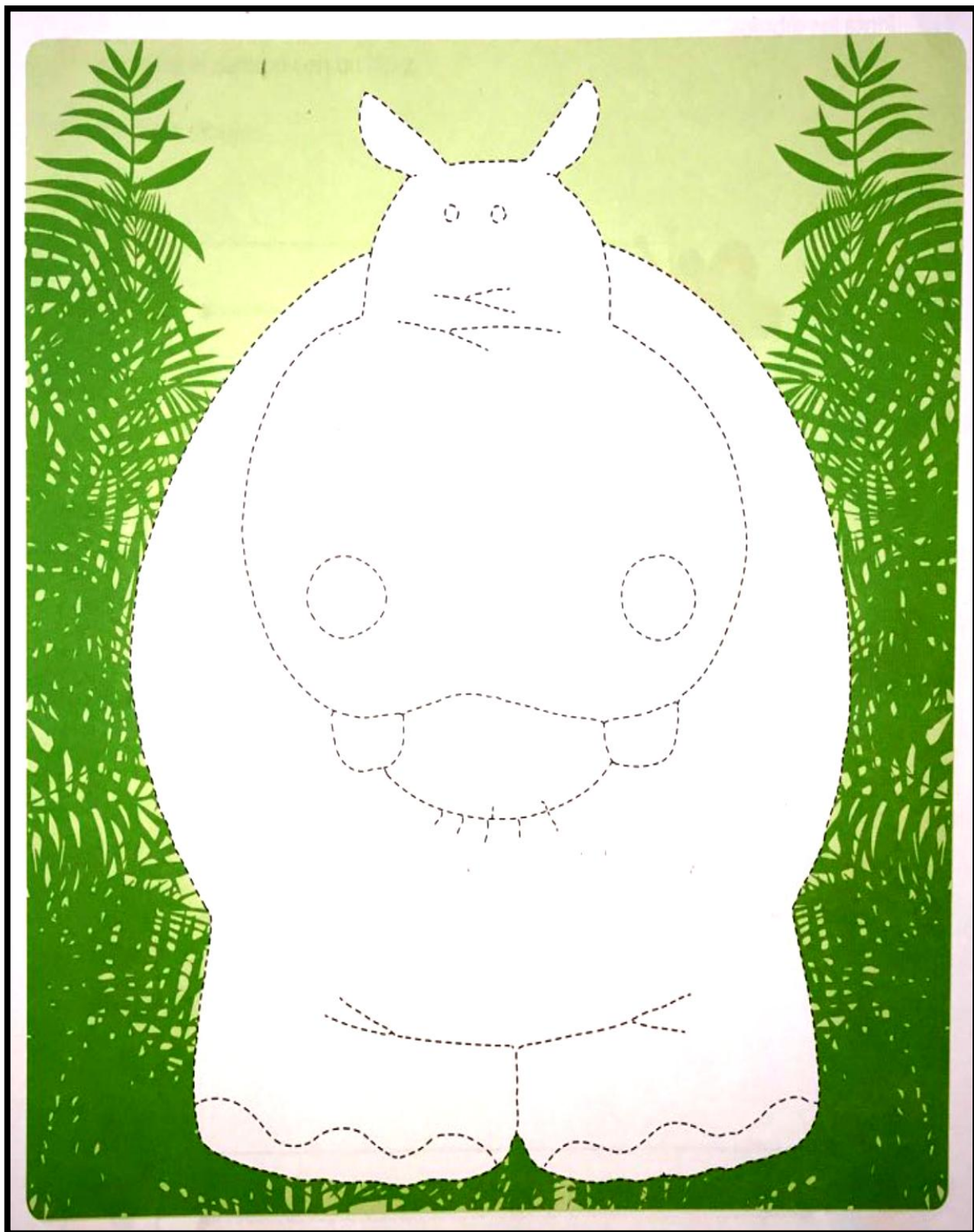
5 - 

2 - 

4 - 

6 - 

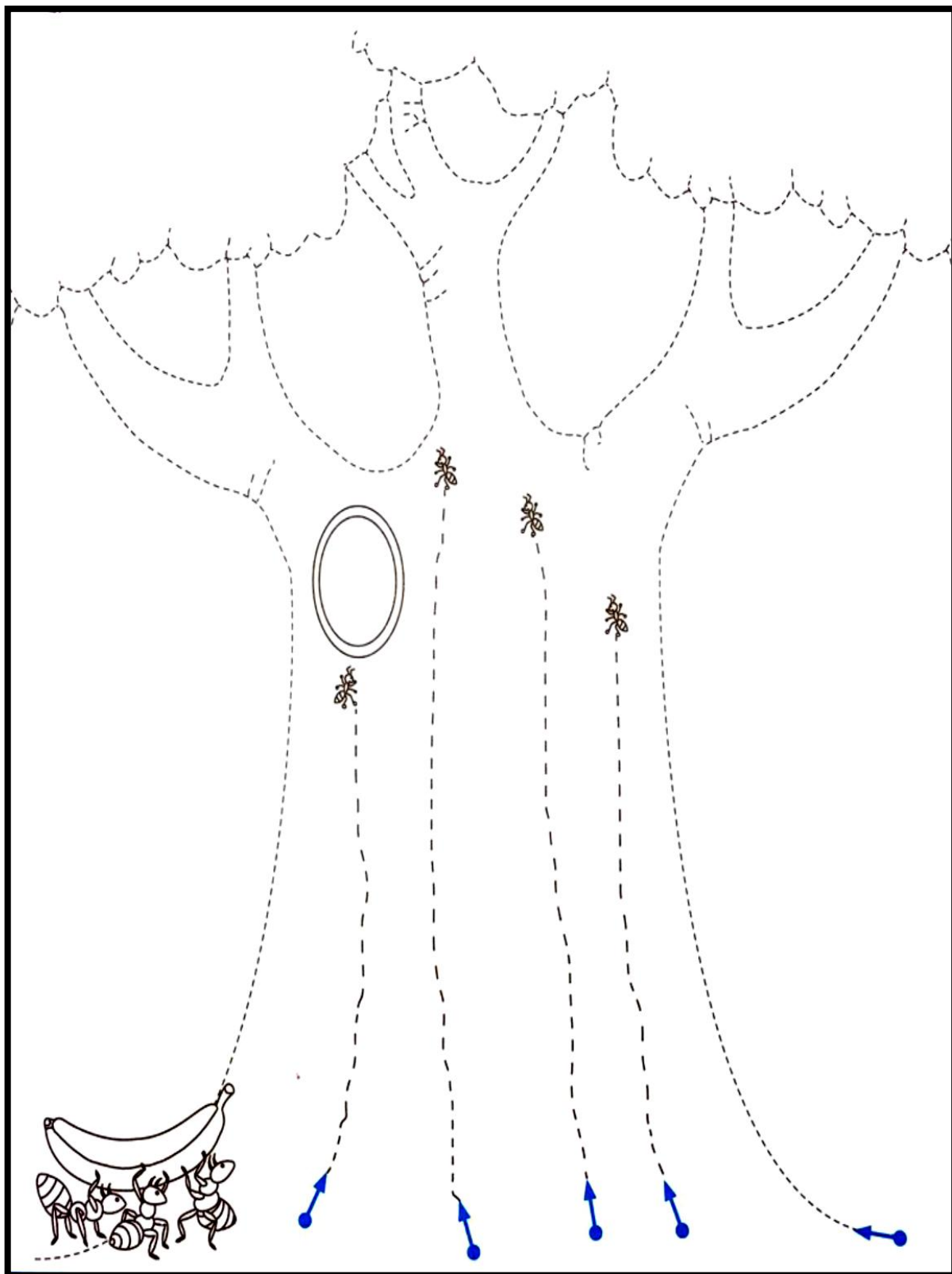
Remarca al hipopótamo y luego píntalo de diferentes colores sin salirse de los contornos.



Pintar.



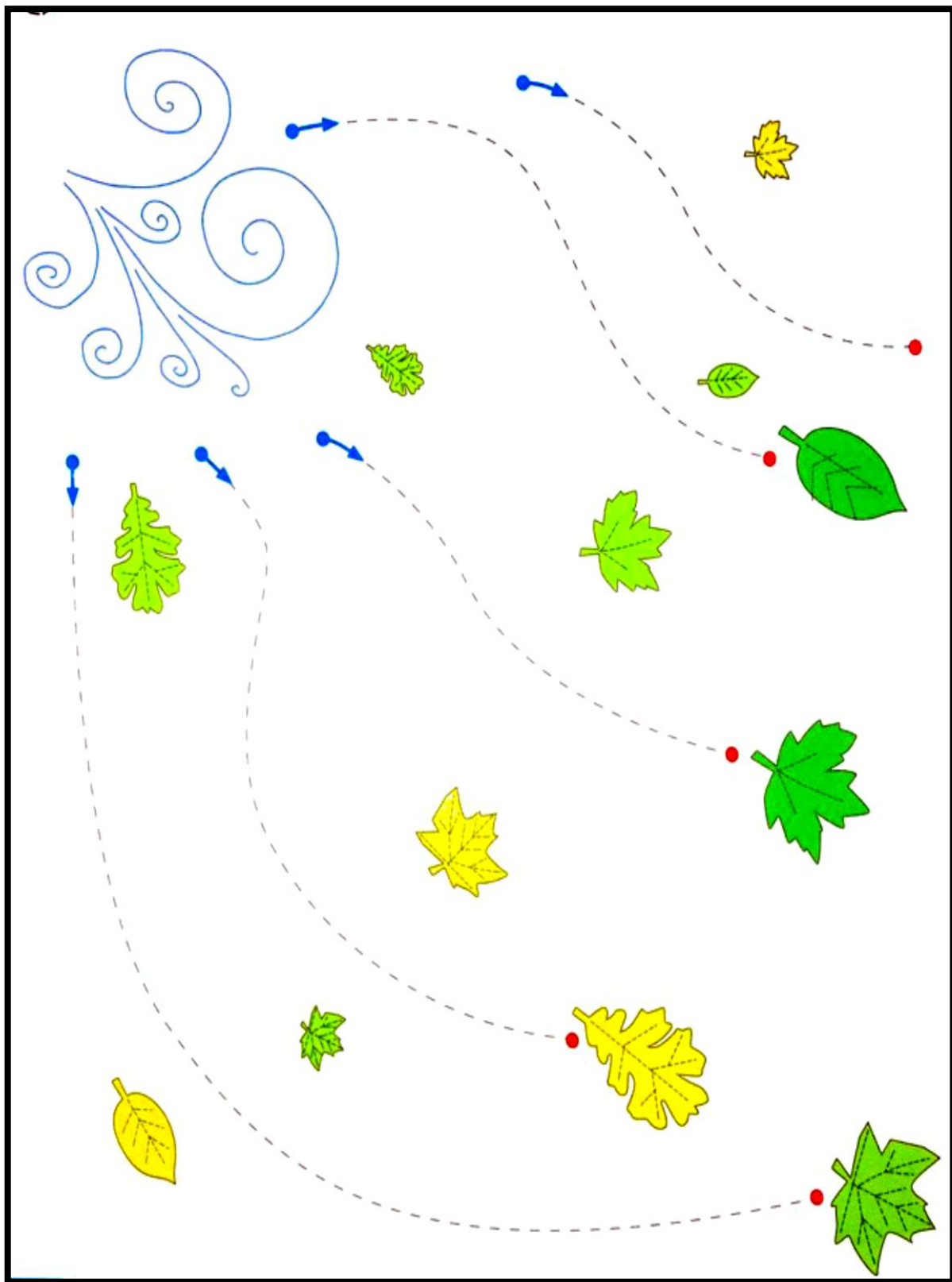
Remarca el camino de las hormigas de abajo hacia arriba
y remarca también el árbol.



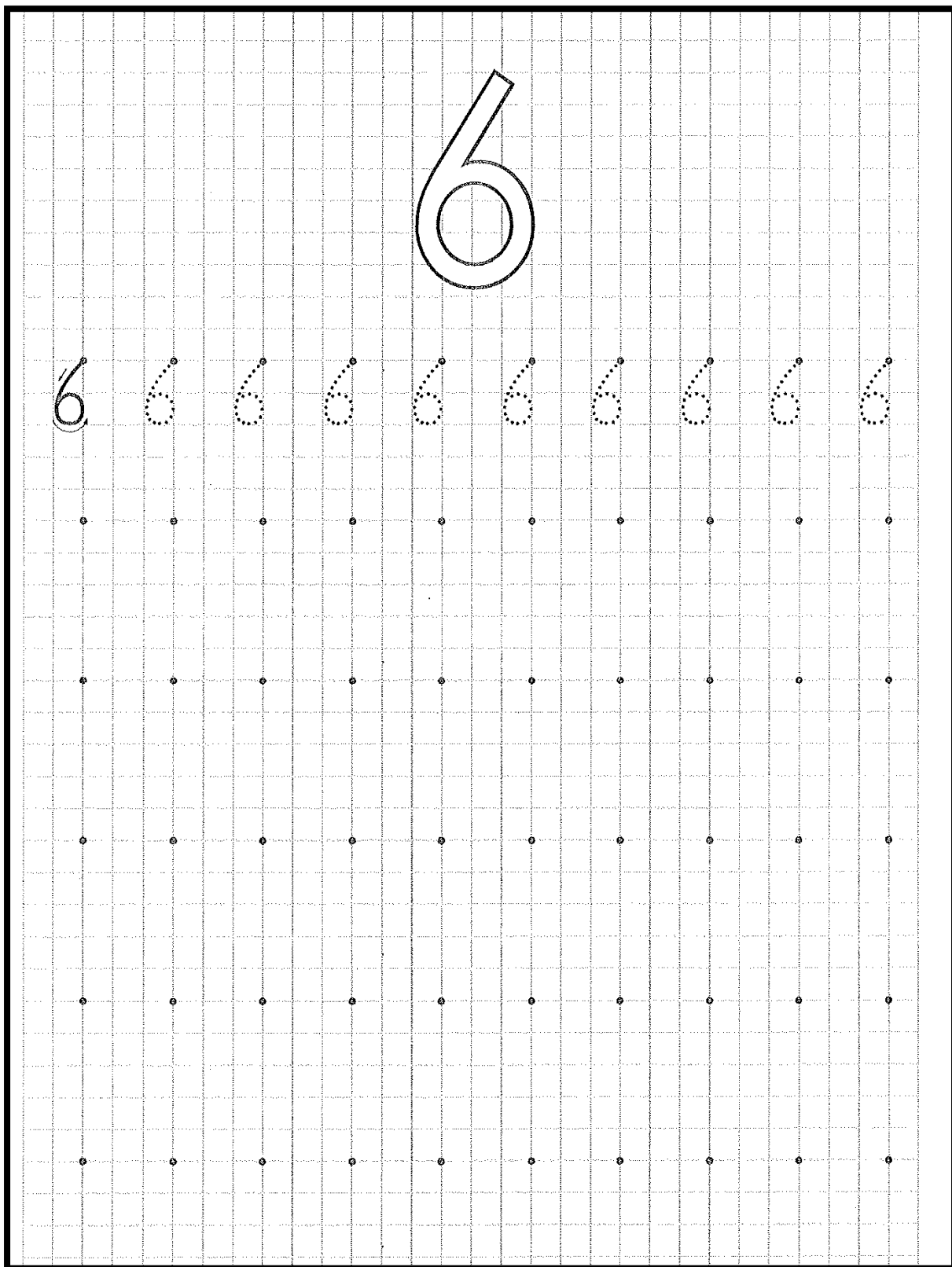
Escribe libremente número 6.

6

Remarca el recorrido de las hojas que sopló el viento.



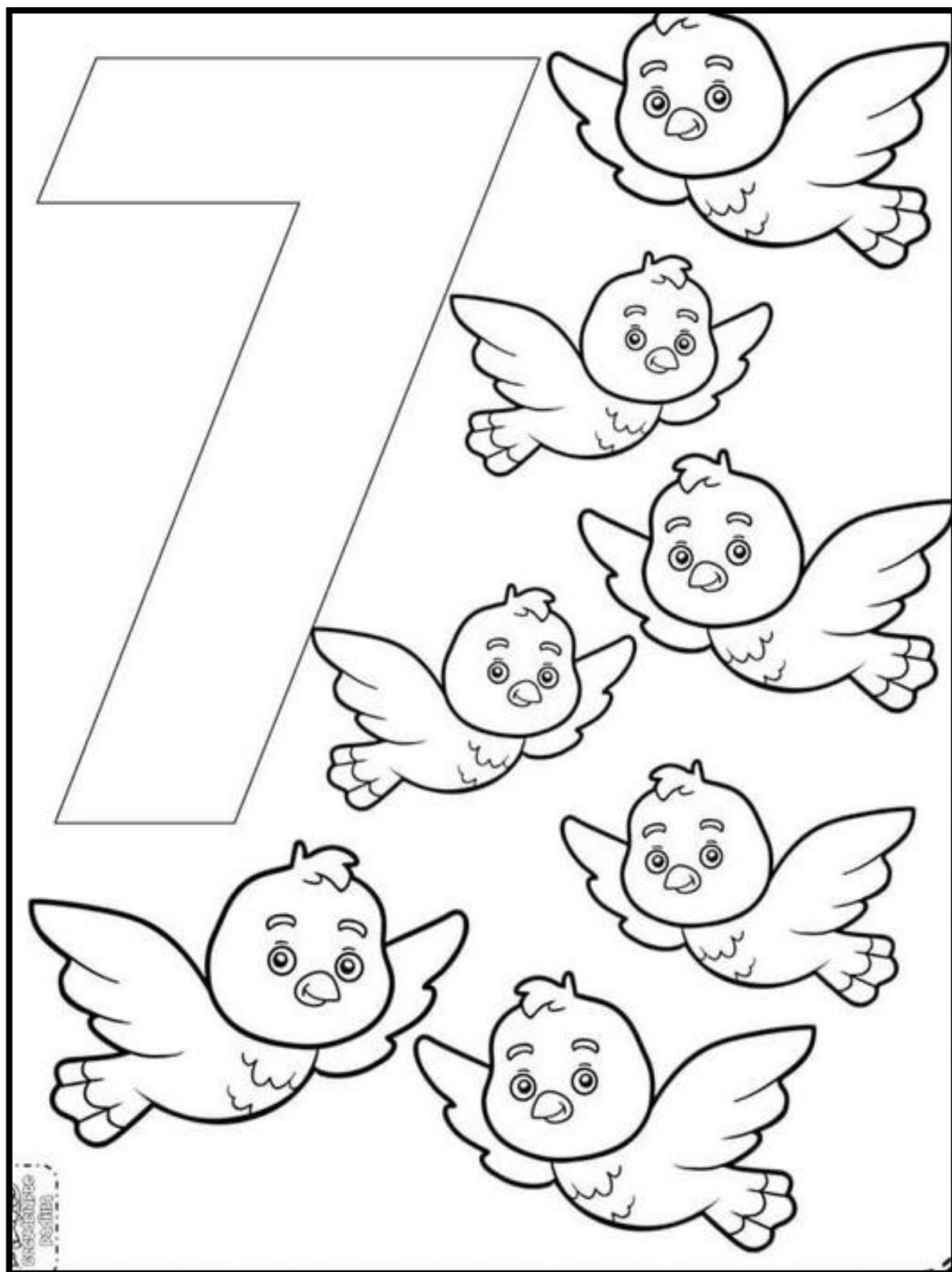
Pinta el número 6, une los puntos y escríbelo.



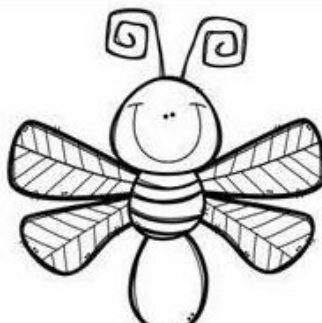
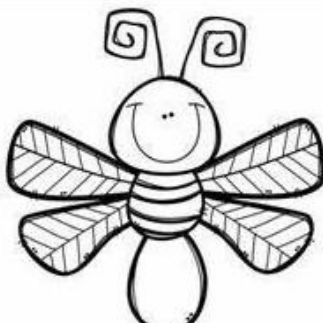
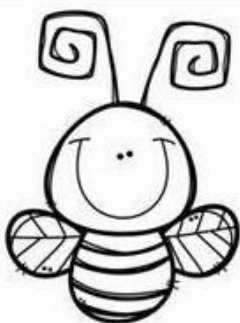
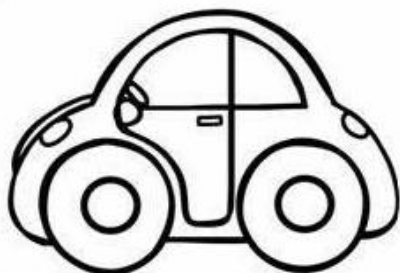
Identifica en cada línea la imagen que es igual y enciérrala en un círculo.



Este es el número 7, cuenta los elementos y pinta.

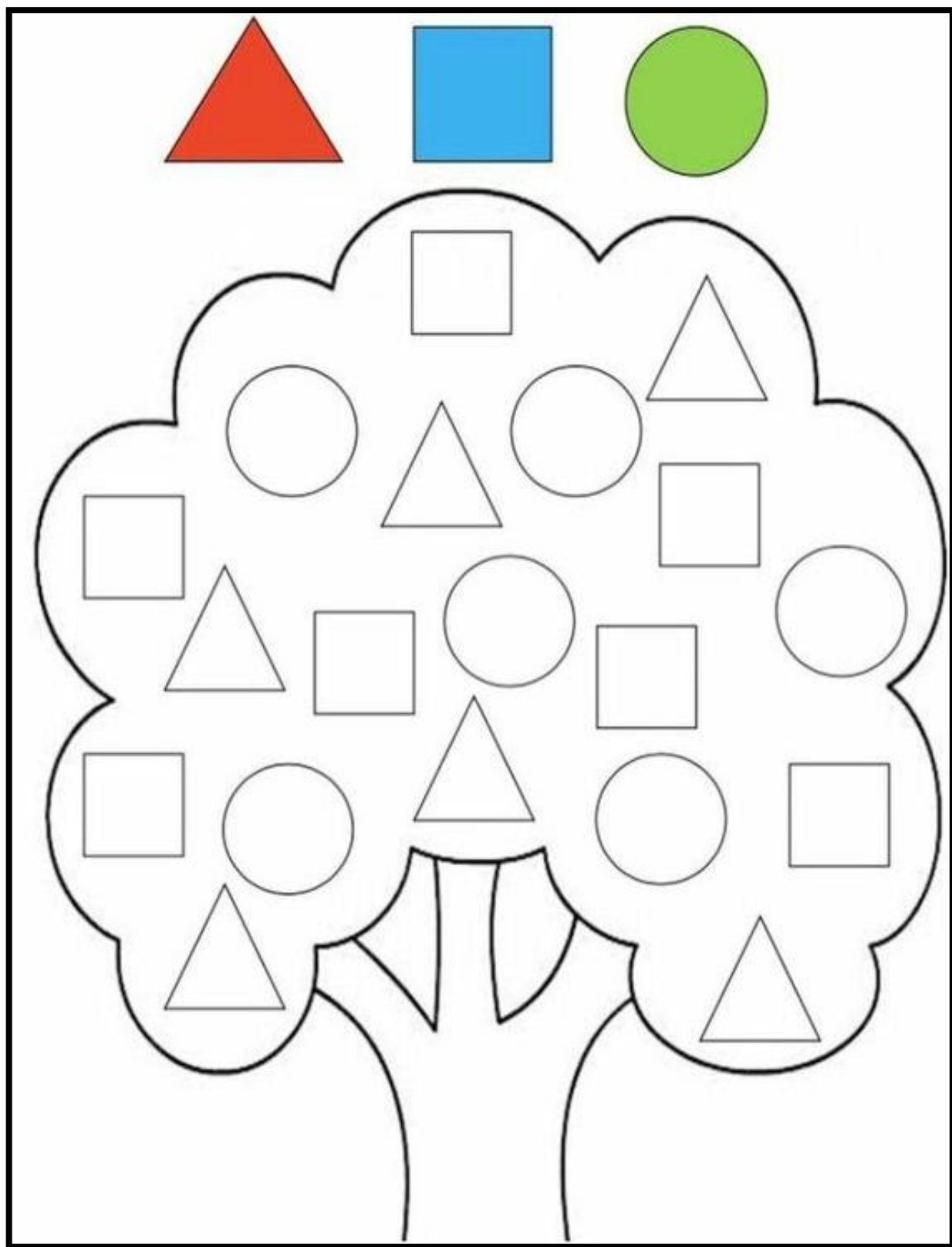


Identifica en cada línea la imagen que es diferente y píntala del color que tu quieras.

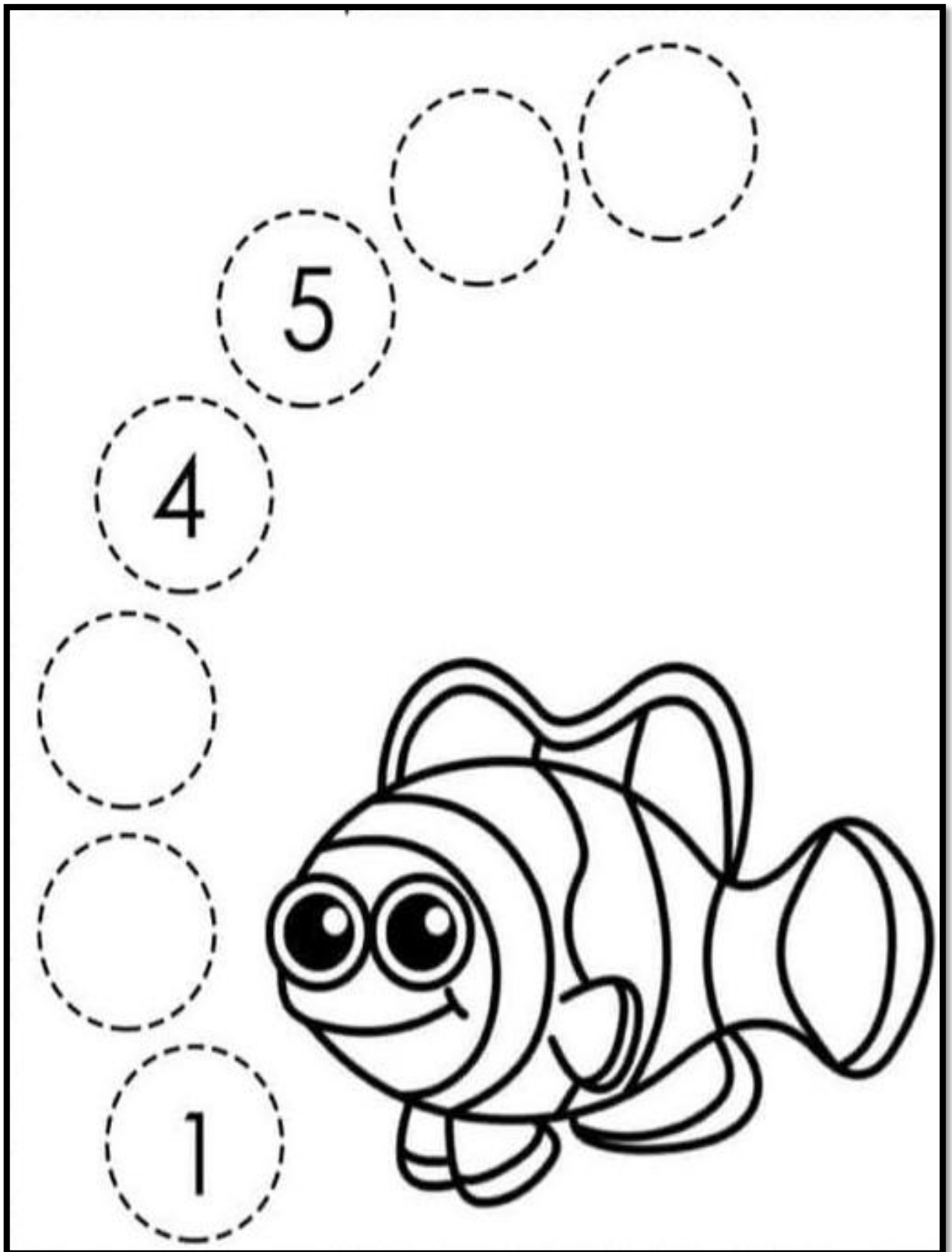


etkinlikasigi

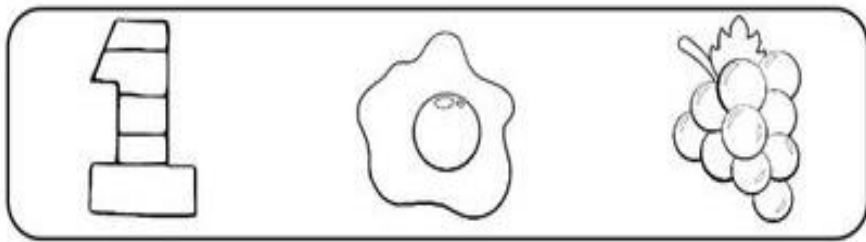
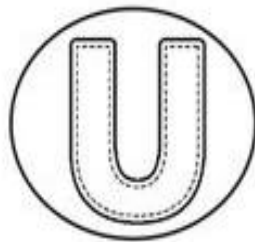
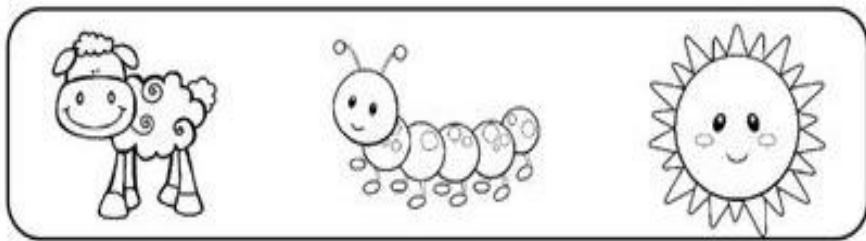
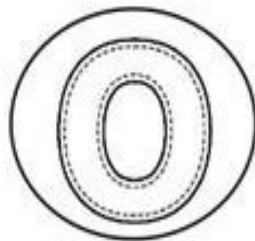
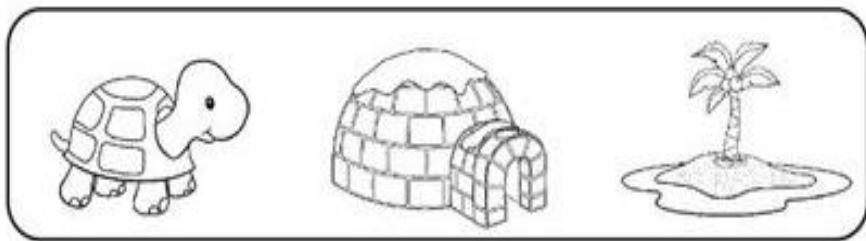
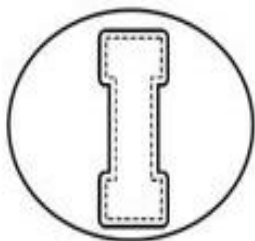
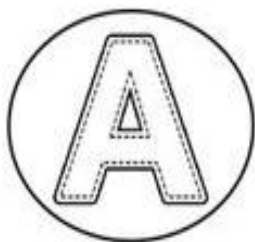
Pintar las figuras geométricas según corresponde.



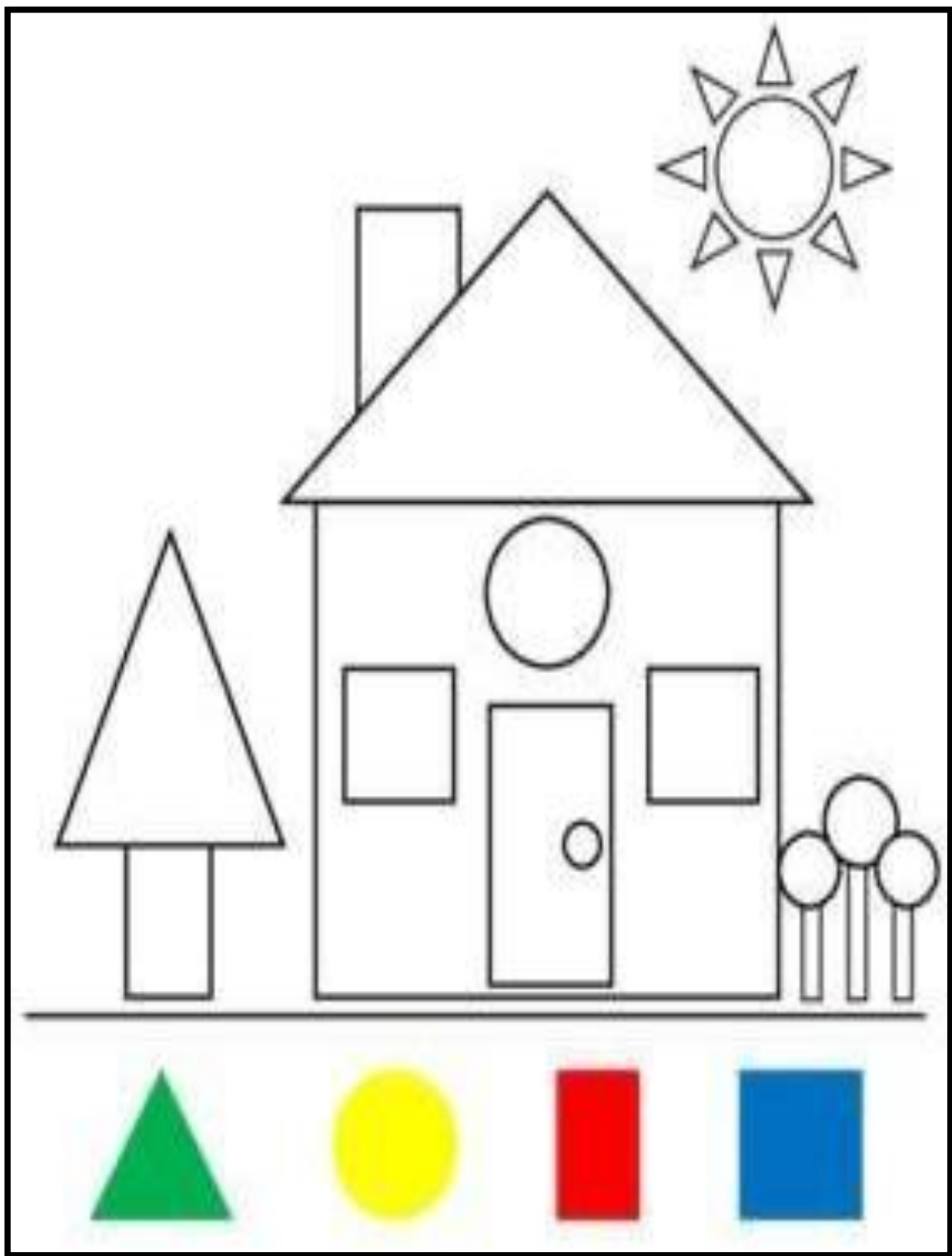
Completa la secuencia numérica.



Pintar los dibujos de cada fila según sonido inicial.

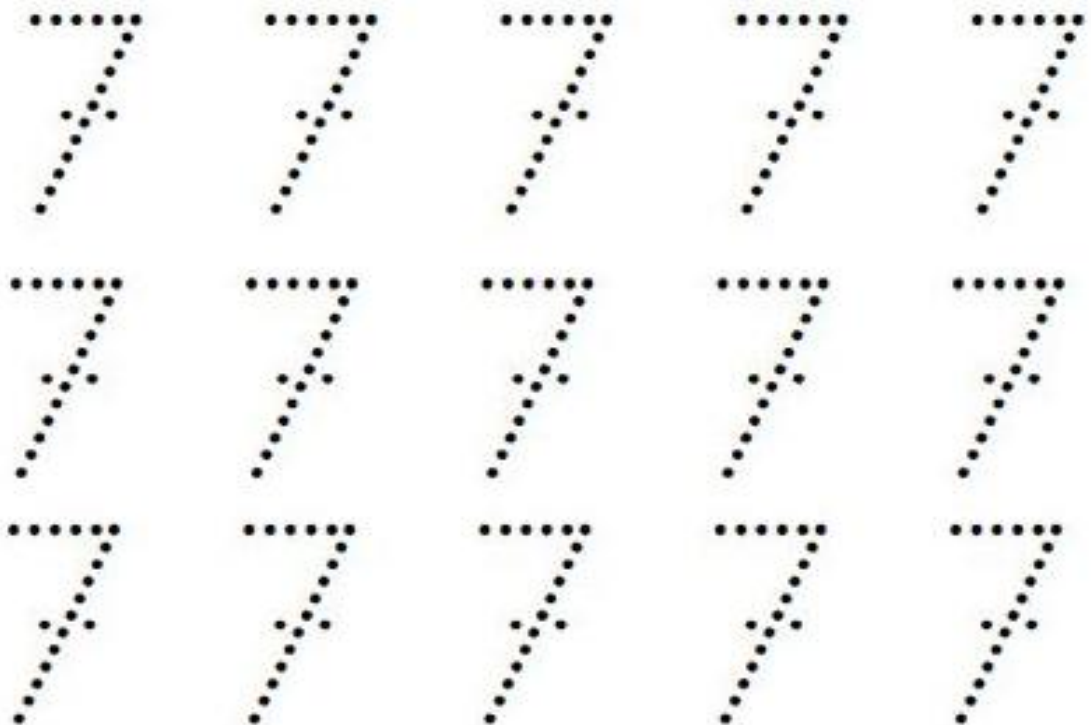
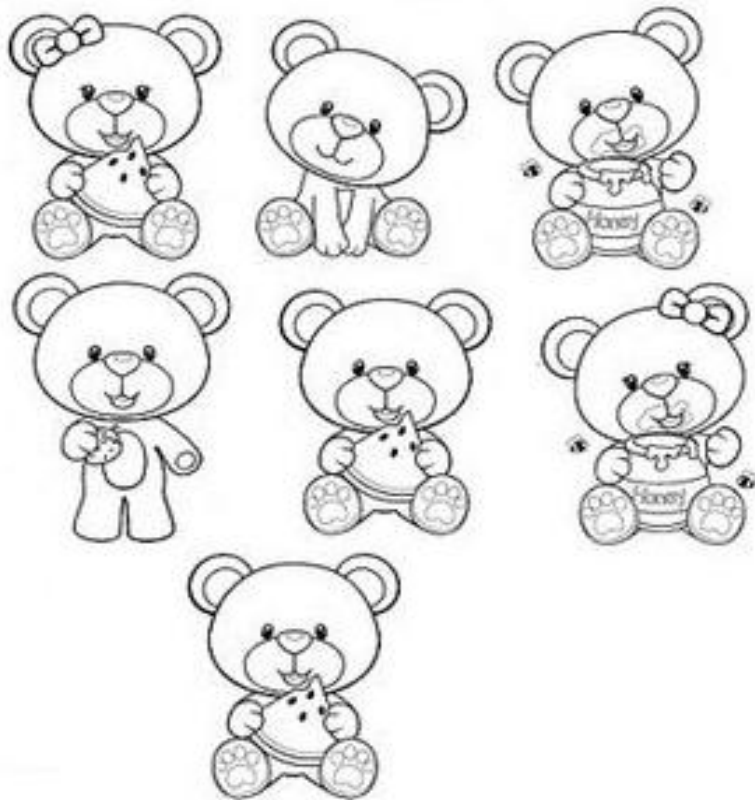


Pintar las figuras geométricas según corresponde.



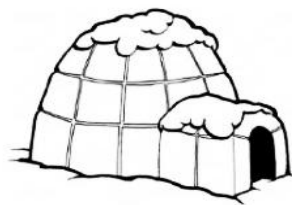
Contar y pintar 7 osos, luego unir los puntos para formar el número.

7



UNIR CADA VOCAL CON EL OBJETO QUE CORRESPONDE

A



E



I



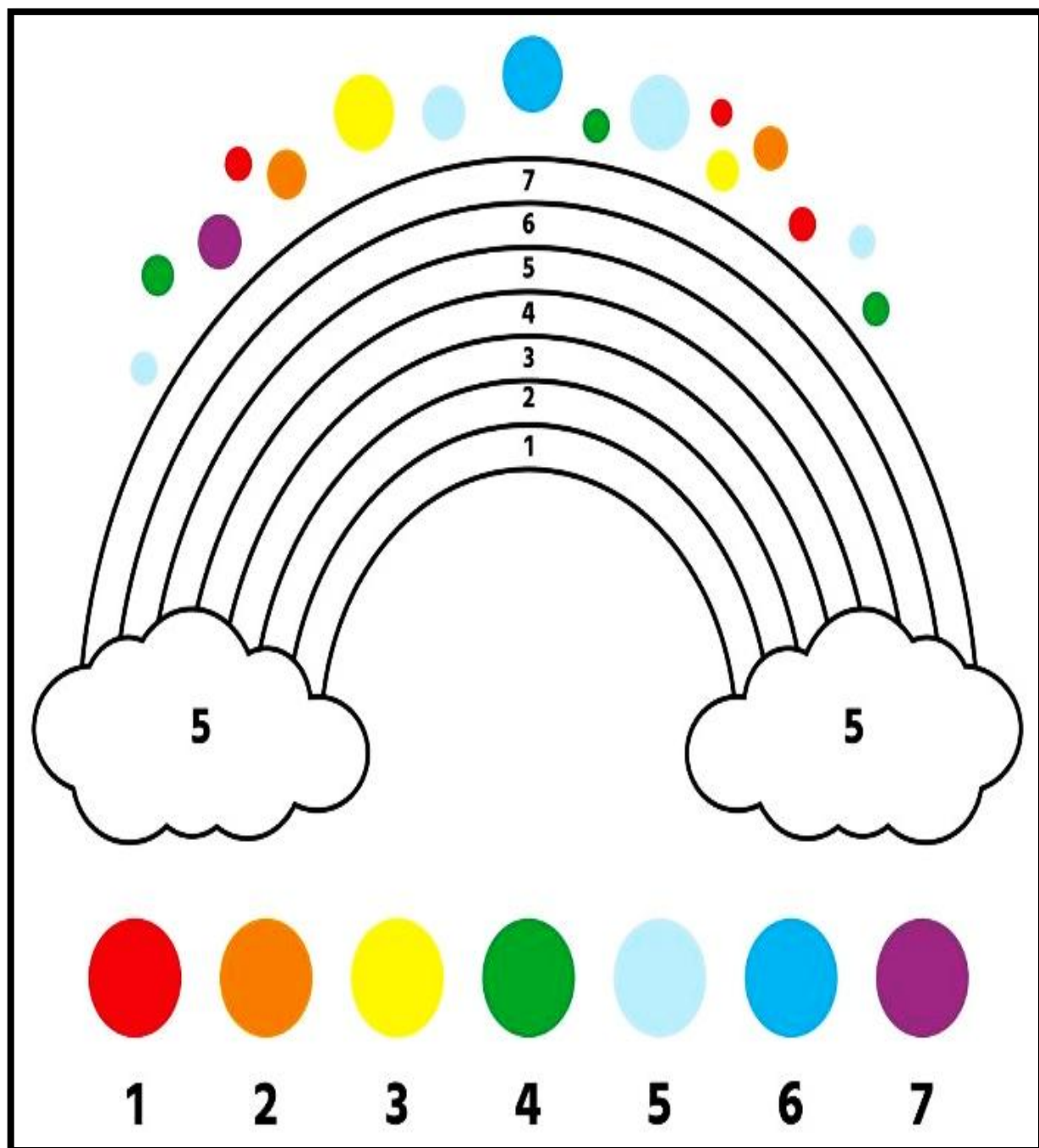
O



U



Pinta por número.



Escribe libremente el número 7.



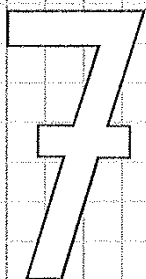
PRIMAVERA



- ¿Qué estación del año representa esta imagen? Señala sus características.

- Traza las líneas discontinuas, colorea y agrega los elementos que desees.

Pinta el número siete, une los puntos y escríbelos.



1. Lee y une donde dice lo mismo.

au

eu

oi

ie

eu

au

ie

oi

2. Lee y une donde dice lo mismo.

Eu

Ae

Ae

Ue

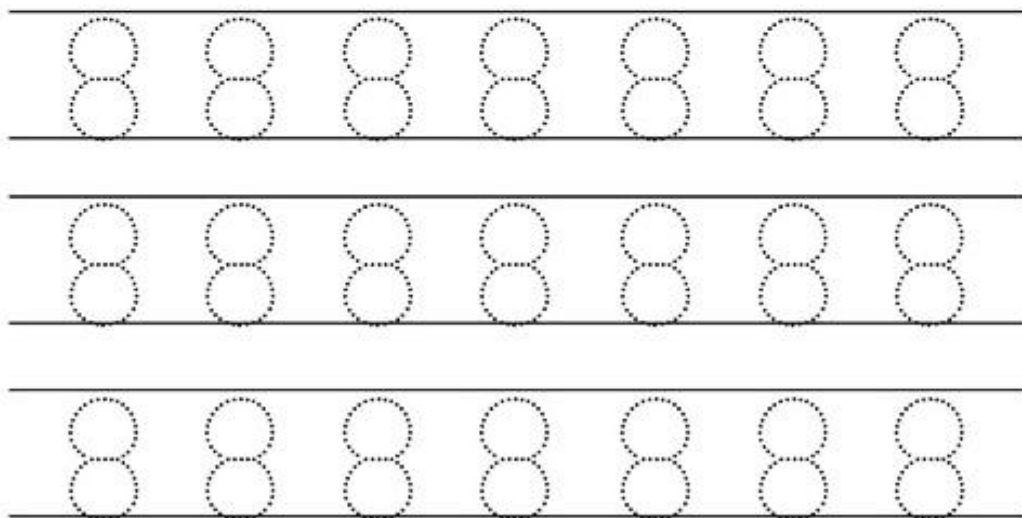
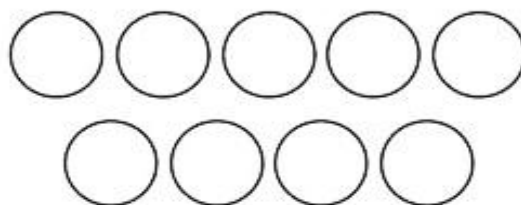
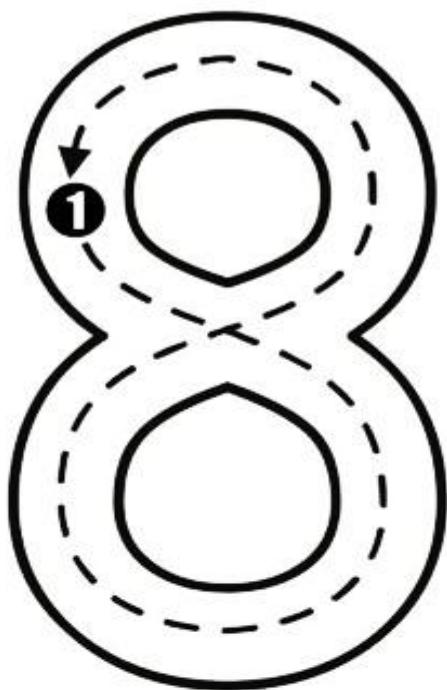
Ia

Eu

Ue

Ia

Colorea los círculos según la cantidad que se muestra y repasa los números.



<https://materialeducativodoc.com/>

1. Grafica las secuencias vocálicas siguiendo las líneas punteadas.

ae ea ia el oa ui

ae ea ia el oa ui

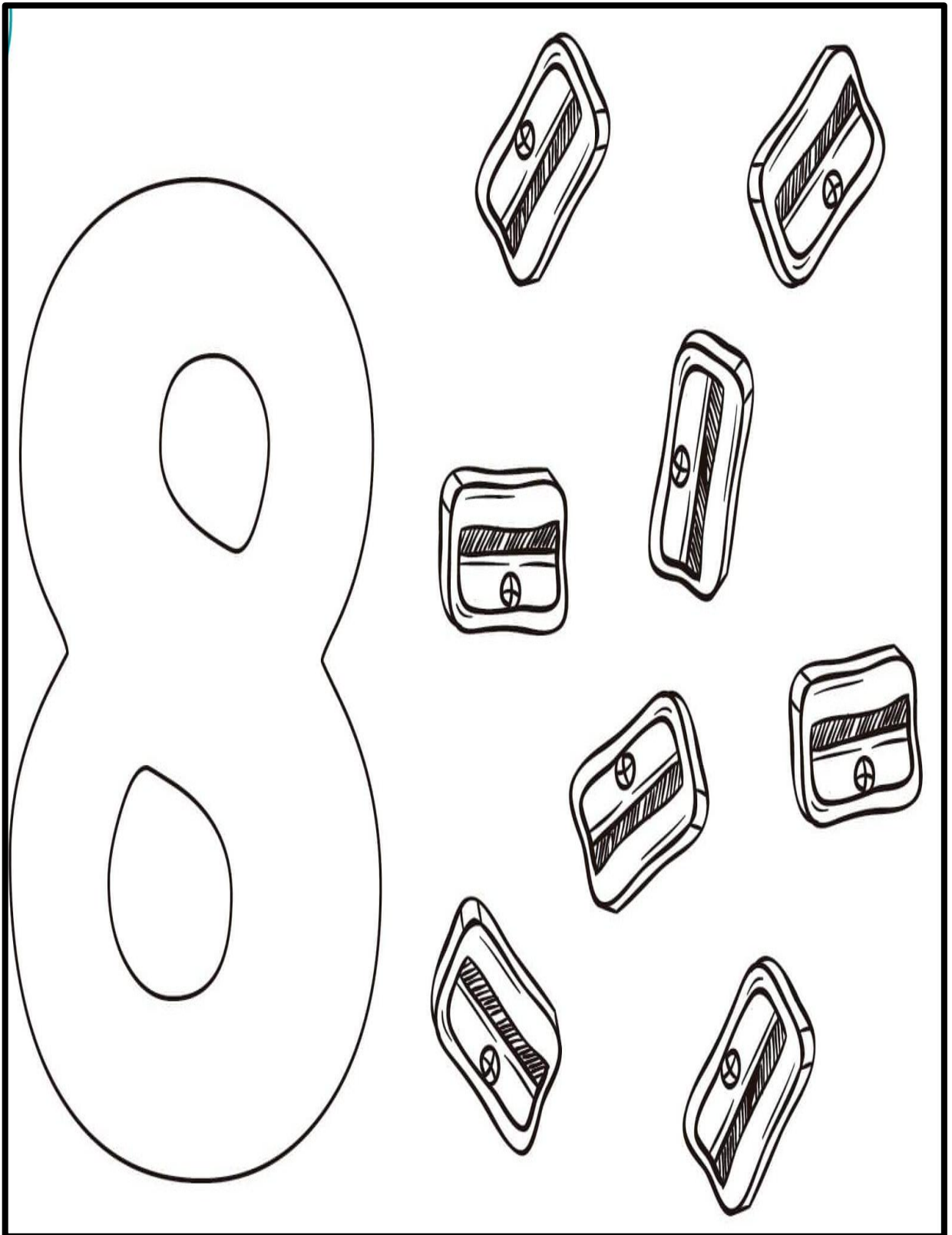
ua oe ol ou io ue

ua oe ol ou io ue

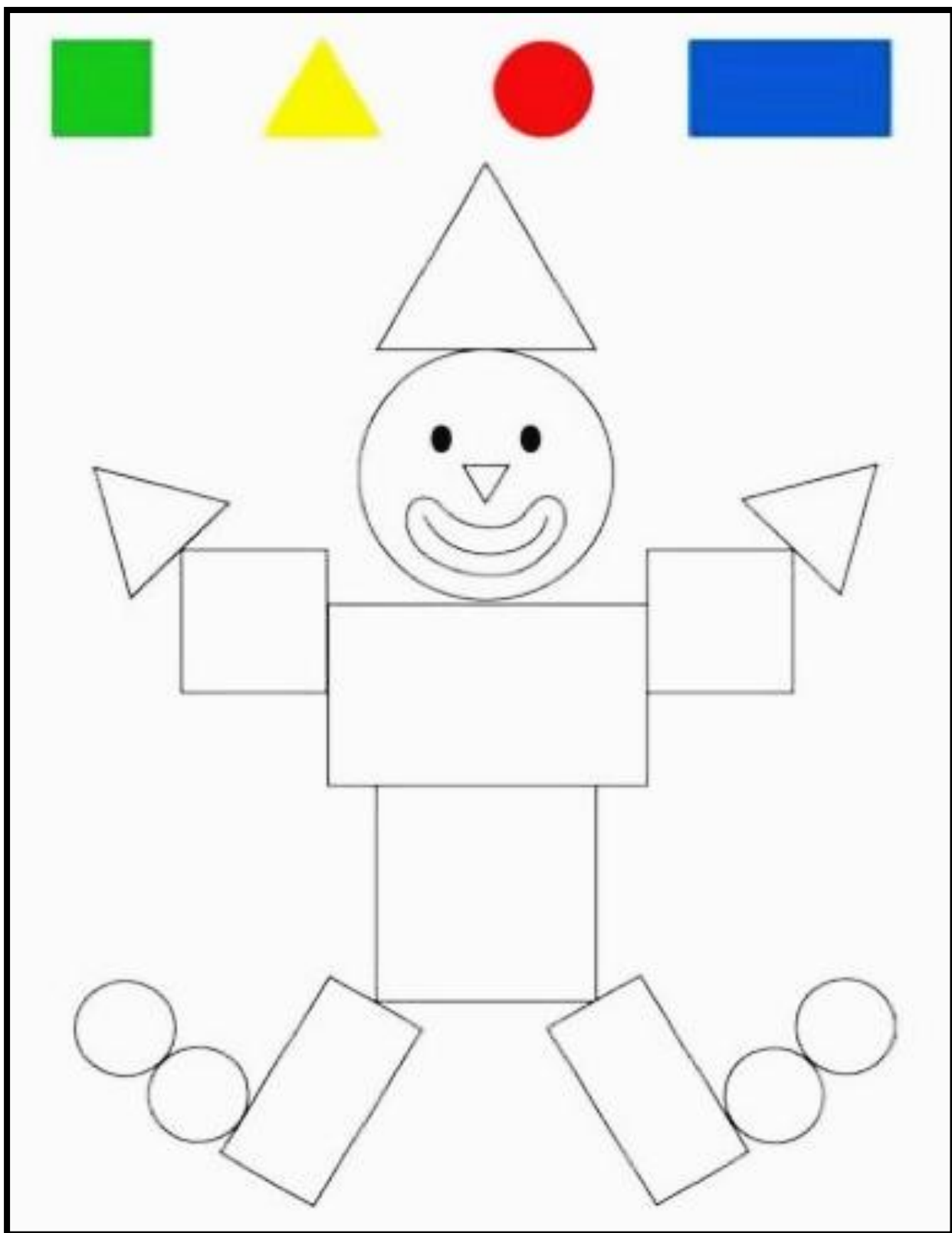
2. Escribe los siguientes grupos vocálicos con letra ligada.

ae				
eo				
iu				
oa				
ue				

Este es el número 8 cuenta los elementos y pinta.



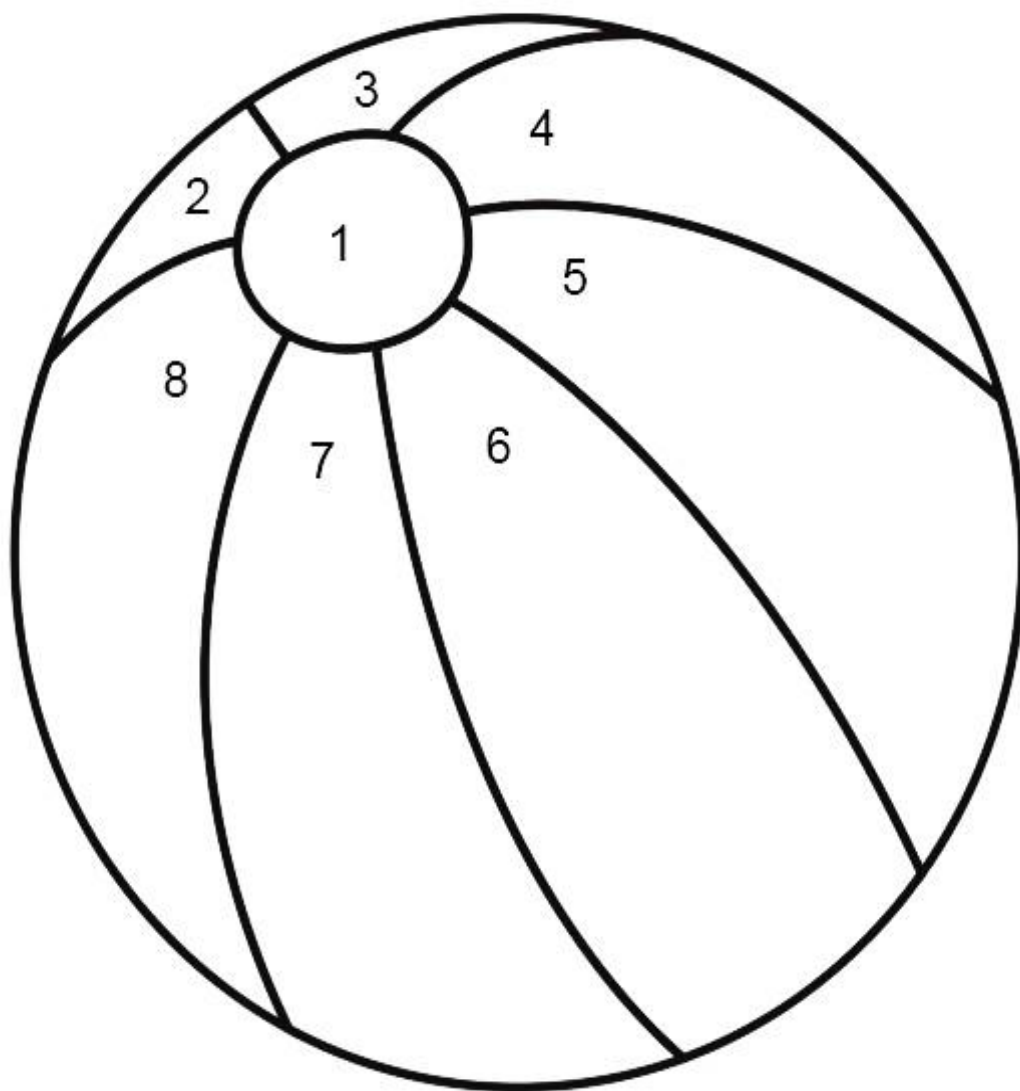
Pinta según color y figura.



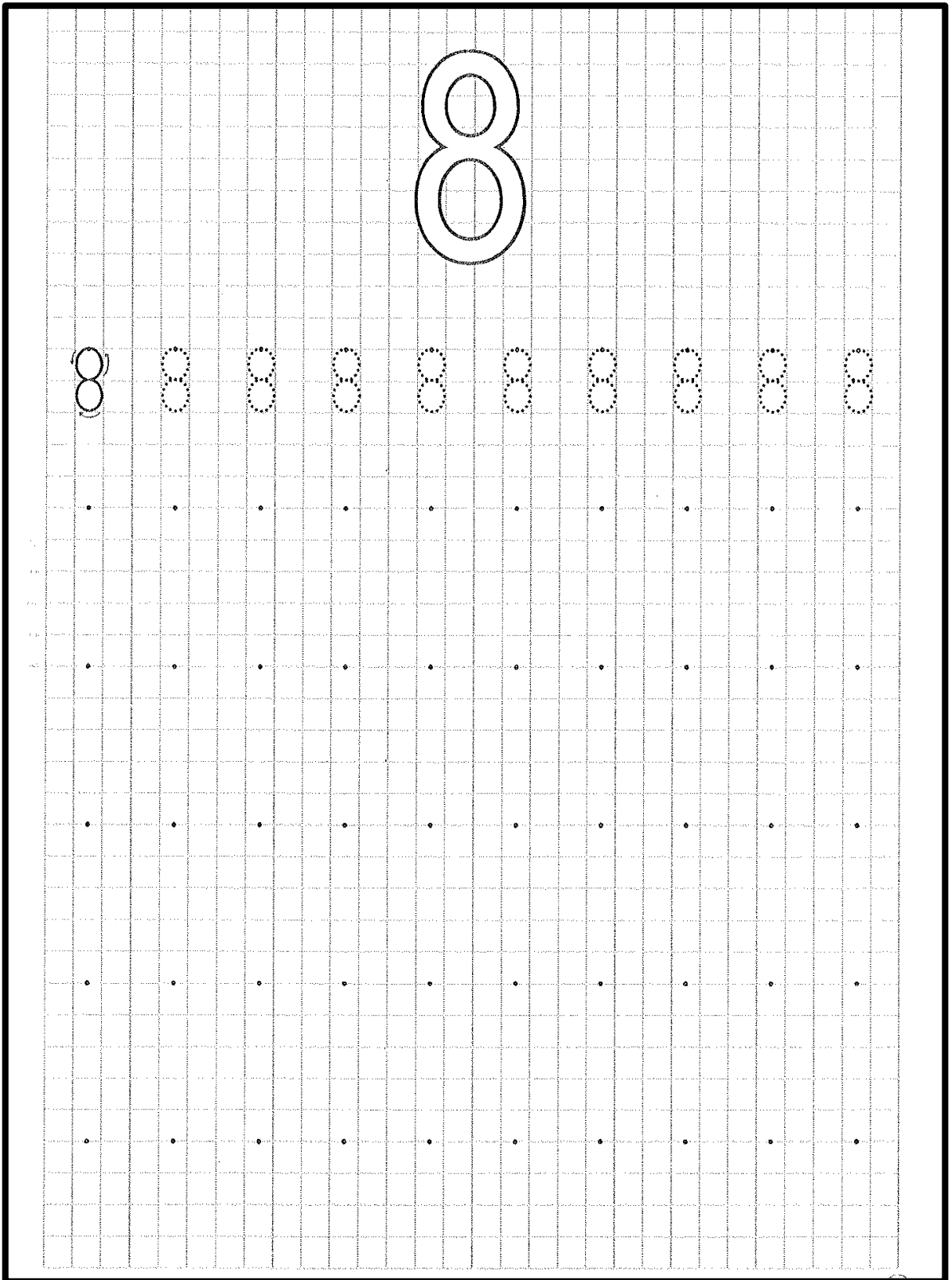
Escribe libremente el número 8.



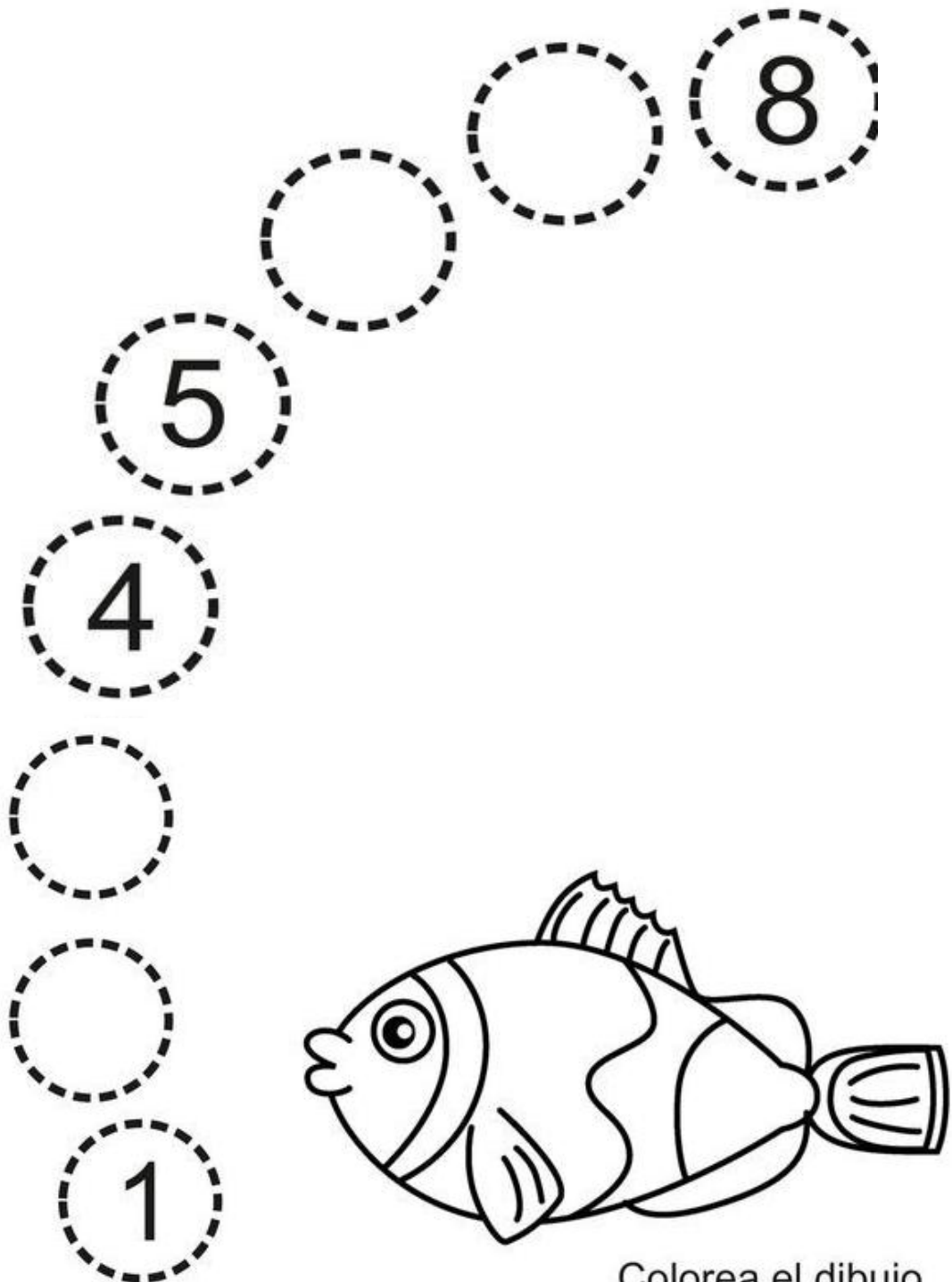
Pinta por número.



Pinta el número 8, une los puntos y escríbelos.

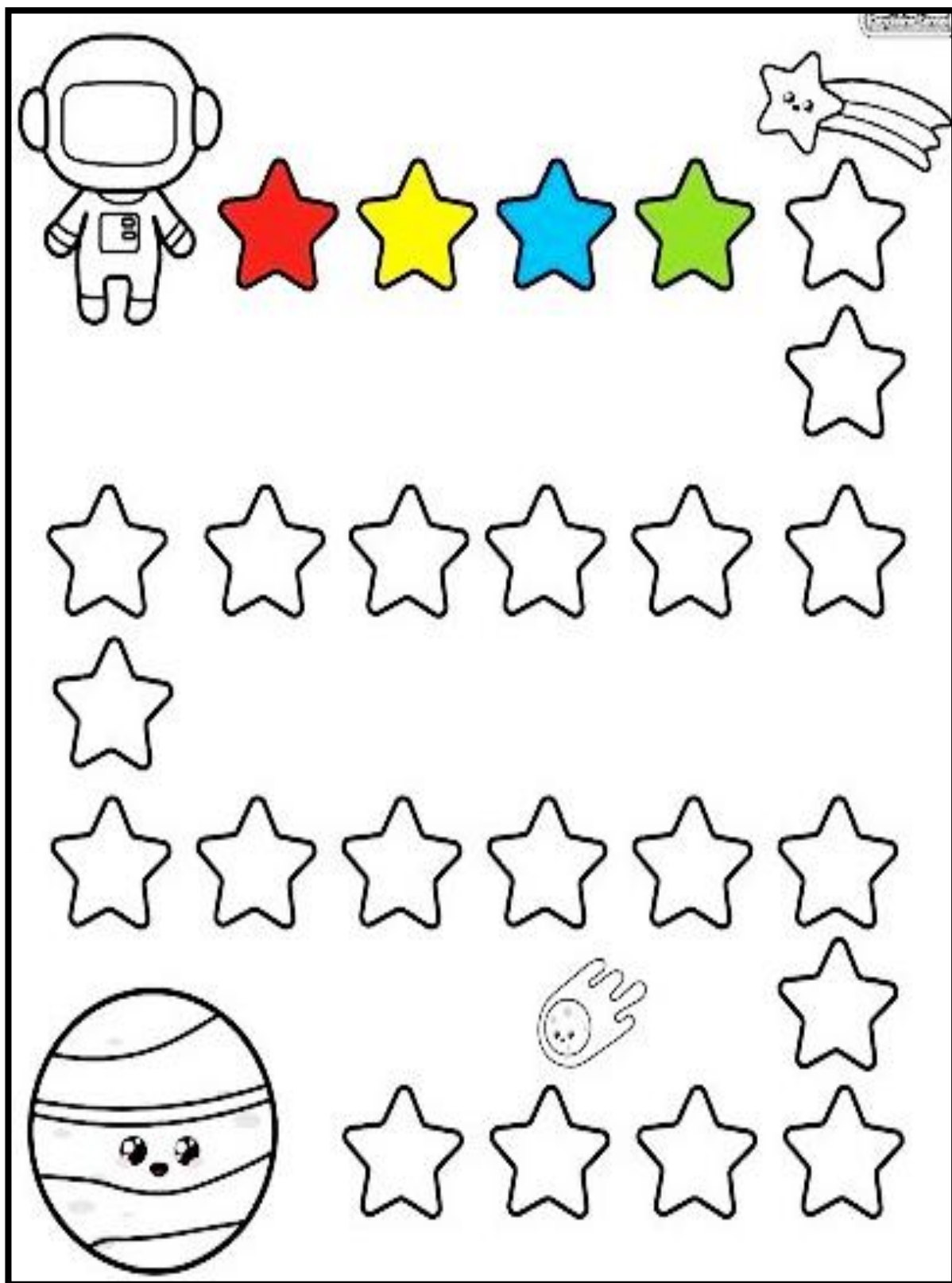


Completa la secuencia lógica.



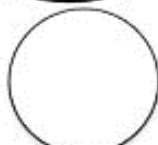
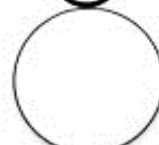
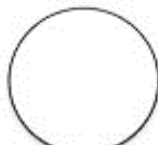
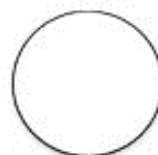
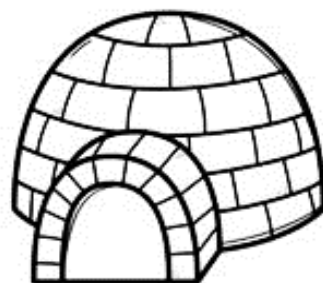
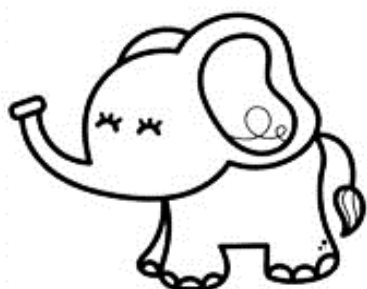
Colorea el dibujo

Continua la secuencia de colores.

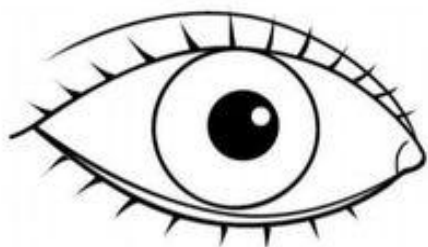


Copia la vocal o, según el modelo.

Escribe la vocal con la que inician los dibujos.



I. Escribe las letras iniciales de cada dibujo.



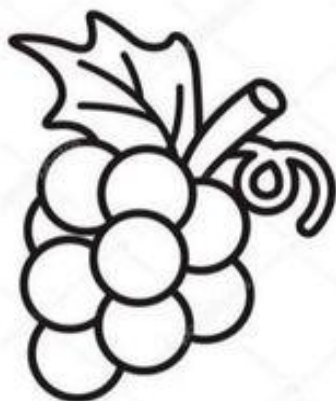
_jo



_sla



_beja



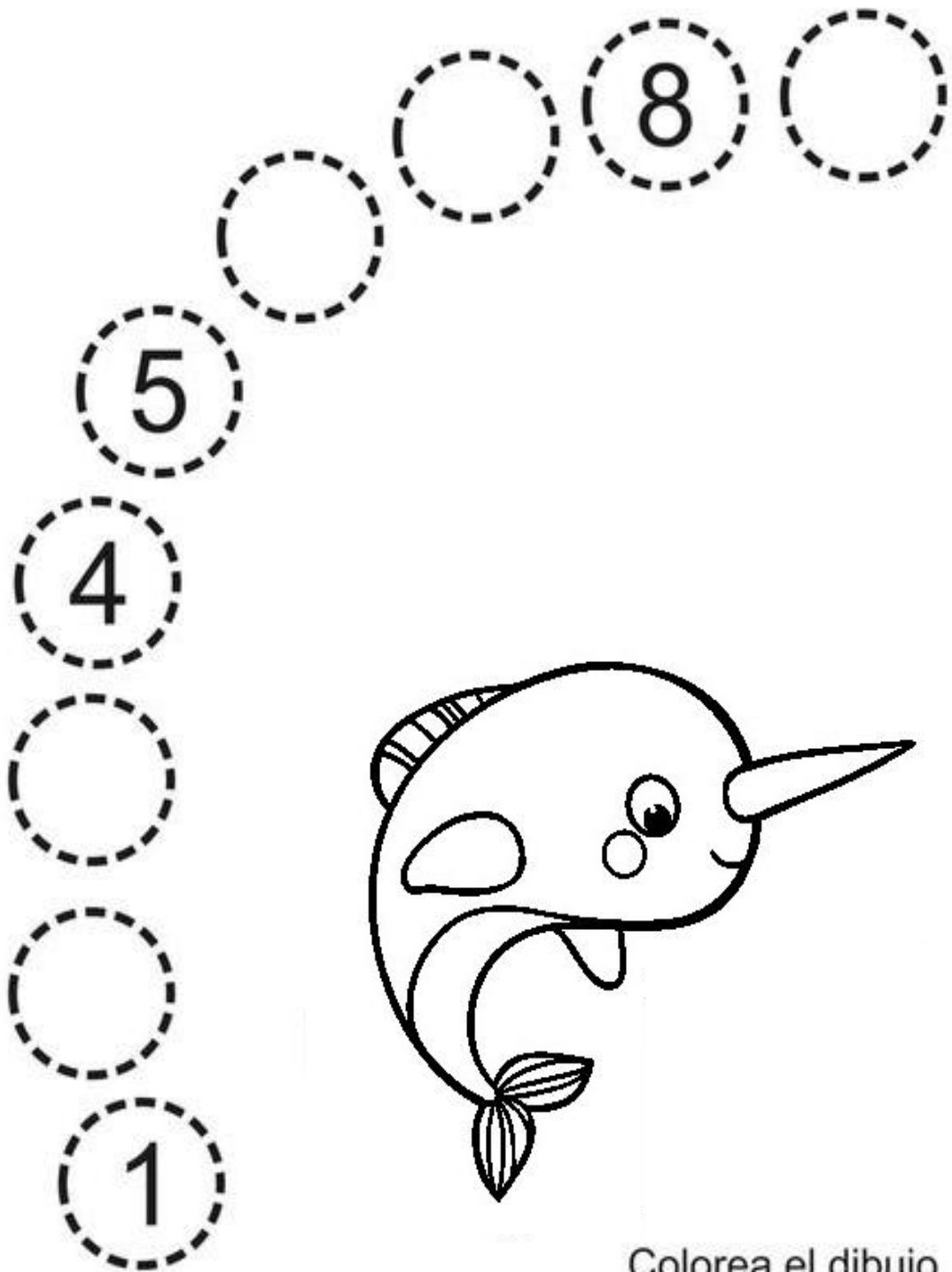
_vas



_strella



Completa la secuencia lógica.



Colorea el dibujo

Copia la vocal o, según el modelo.

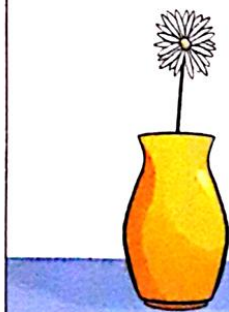
Colorea los círculos según la cantidad que se muestra y repasa los números.



<http://materialeducativodoc.com/>

Cuantificadores más - menos.

1



2



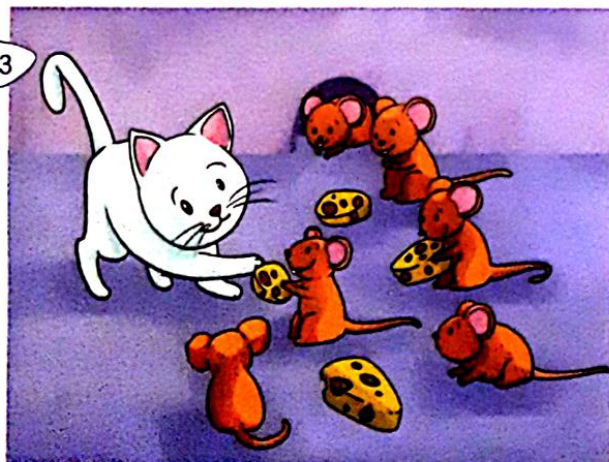
¿Qué hay **más**?



¿Qué hay **menos**?



3



¿Qué hay **más**?



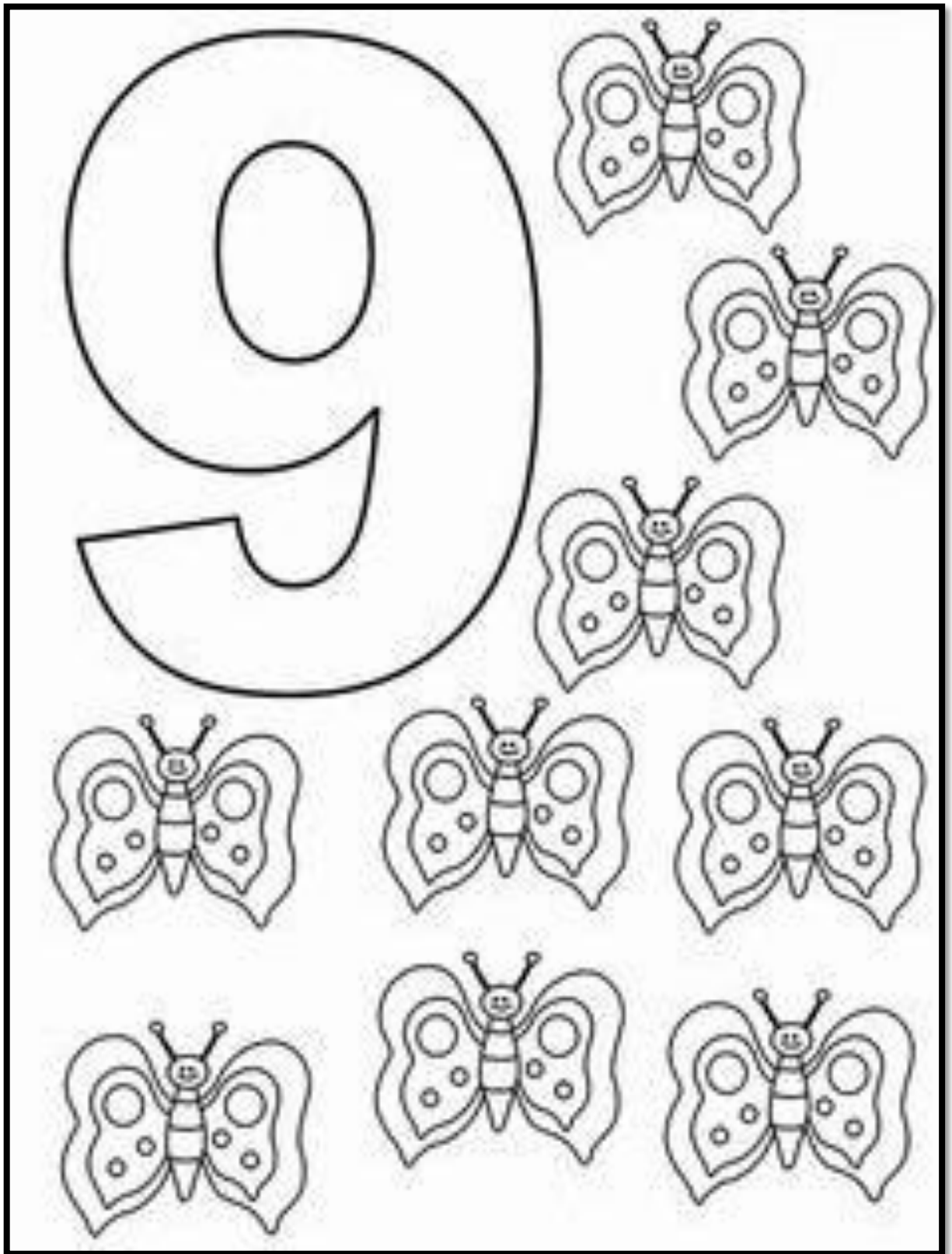
¿Qué hay **menos**?



Cuantificadores: más - menos

1. En cada florero vacío, dibuja **más** flores que las que hay en el florero amarillo.
2. Observa los platos y tazas. Escucha atentamente cada pregunta y encierra la respuesta.
3. Observa la imagen. Escucha atentamente cada pregunta y encierra la respuesta.

ESTE ES EL NÚMERO 9 CUENTA LOS ELEMENTOS Y PINTA.



Escuchar atentamente la fábula.

LECTURAS CORTAS

La liebre y el zorro

Una liebre presumía de ser rápida y astuta. Un zorro, cansado de escucharla, la desafió a un concurso de inteligencia. La liebre, confiada, aceptó. Durante el concurso, el zorro usó trucos inteligentes para superar a la liebre, mostrando que la astucia y la inteligencia pueden ser más importantes que la velocidad.



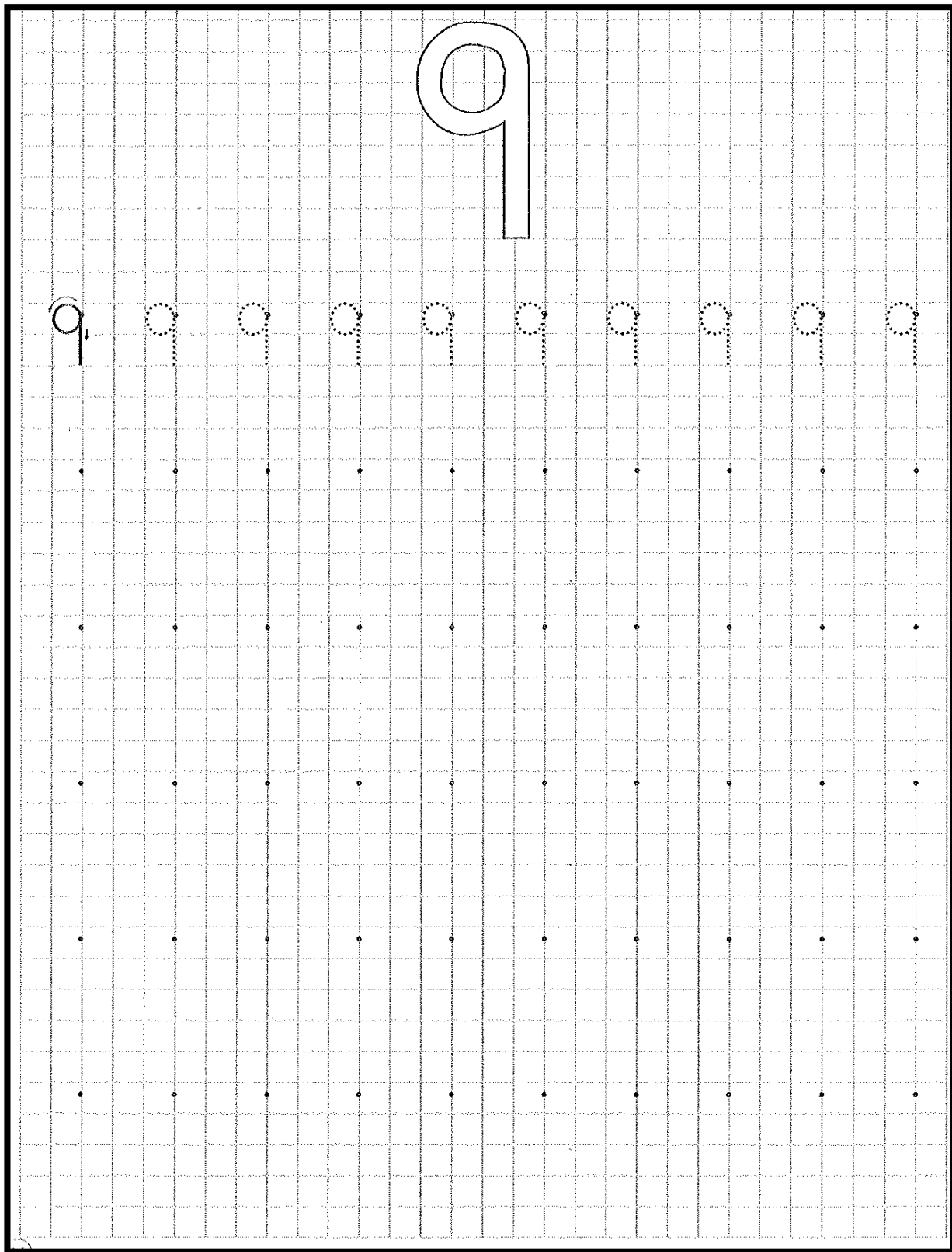
Dibujar lo que más te gustó de la fábula, pintar.



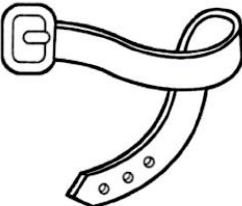
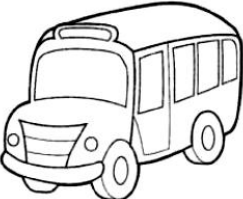
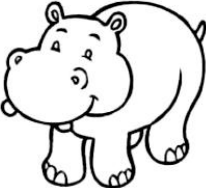
Escribe libremente el número 9.



Pinta el número 9, une los puntos y escríbelos.



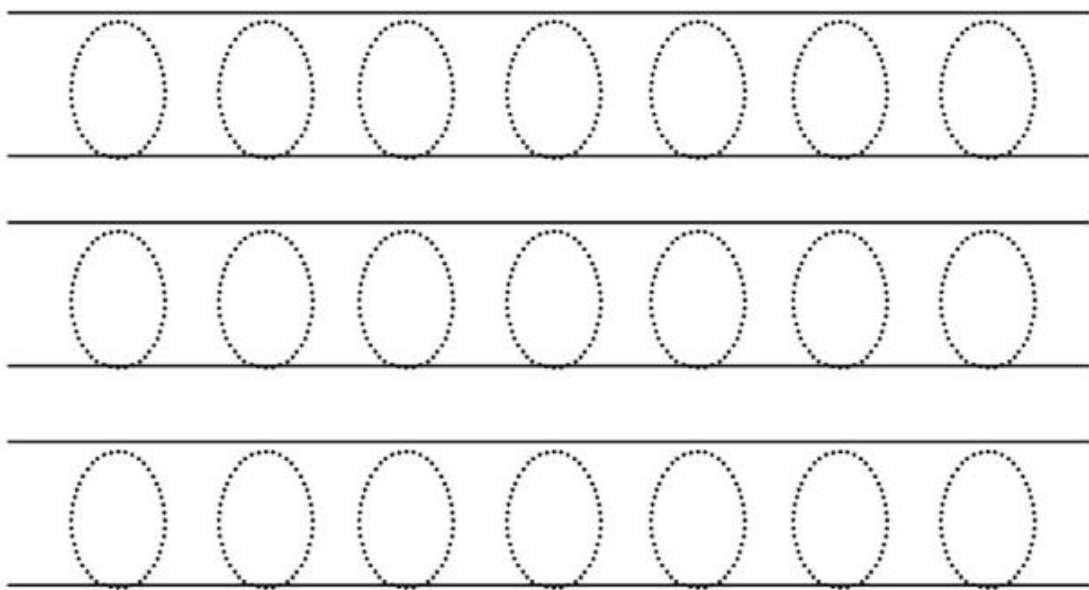
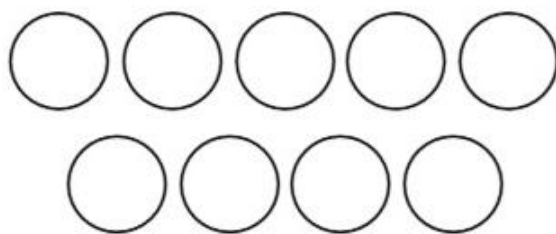
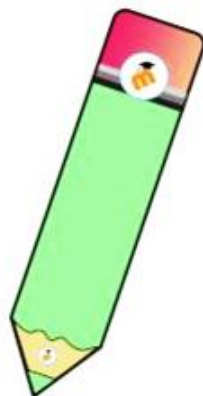
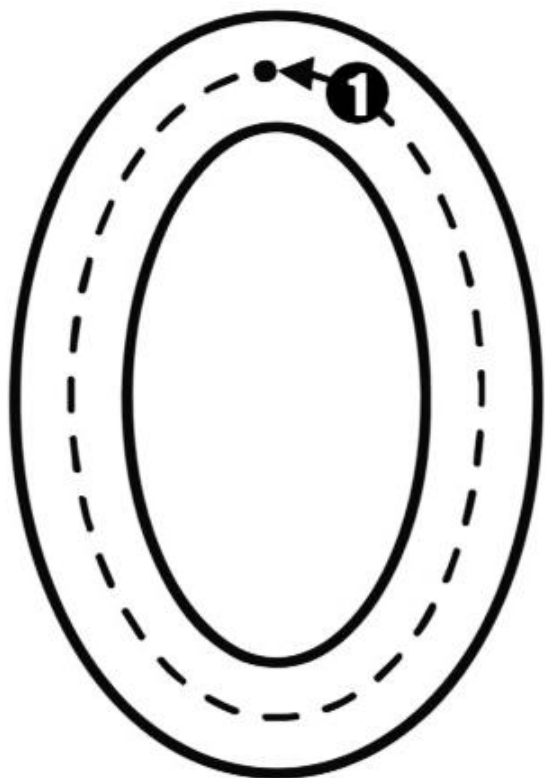
Segmentación silábica.

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

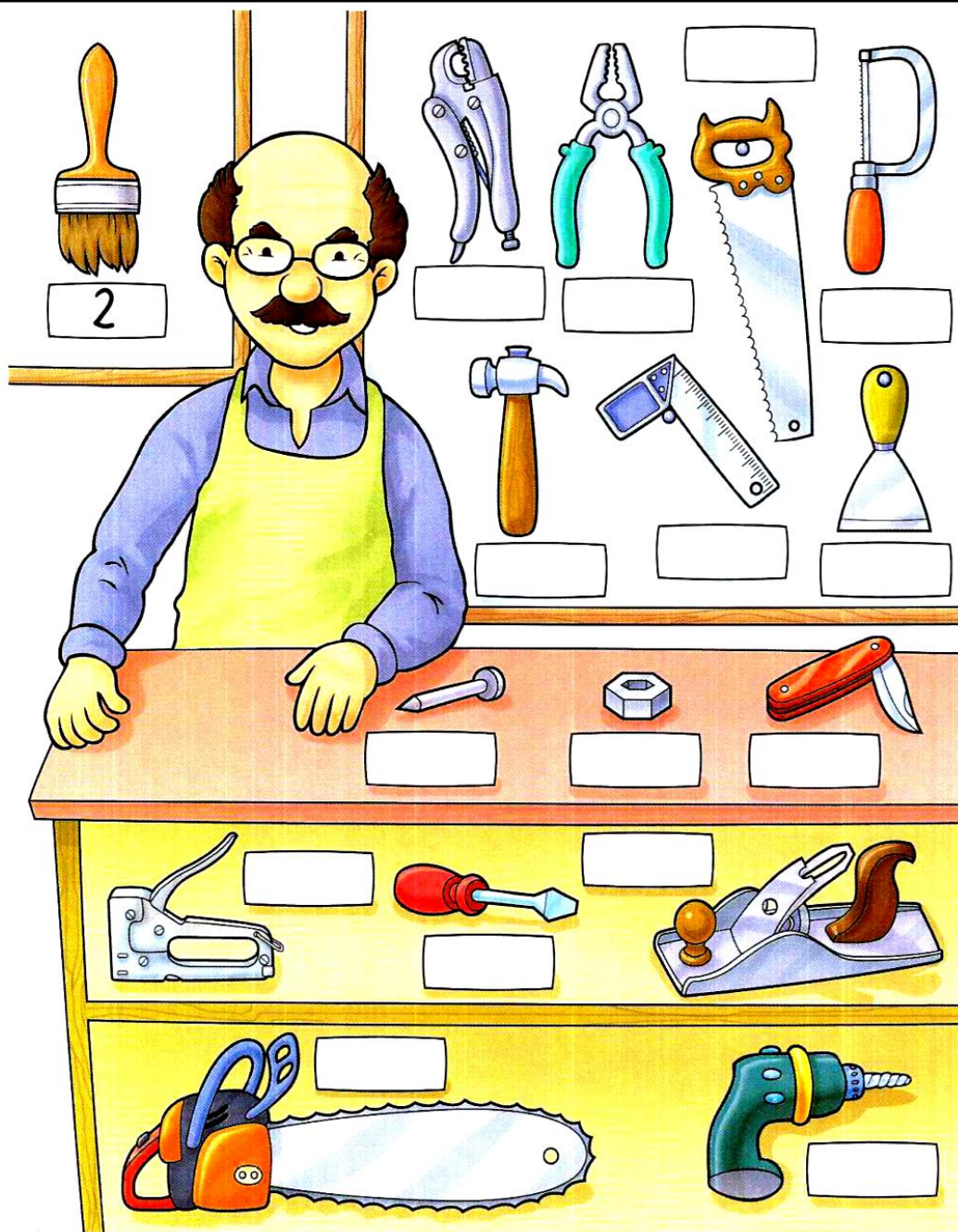


Ayuda a Gus a corregir su tarea. Cuenta cuántas sílabas tiene cada palabra, pinta las correctas y haz una cruz en las incorrectas.

Balde, cinturón, rey, chupete, remolino, sacapuntas, bus, hipopótamo, cascabel.



Segmentación silábica.



En la ferretería se perdieron los precios. Cuenta cuántas sílabas tiene cada herramienta y escribe el número en su etiqueta, como en el ejemplo.

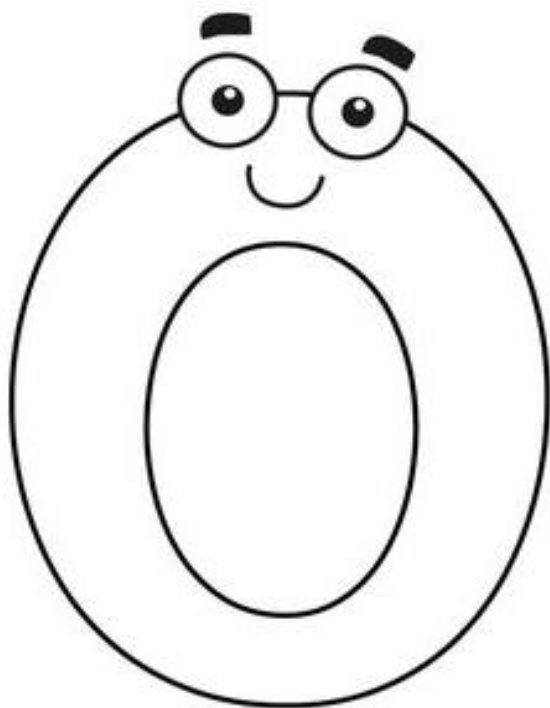
Brocha, caimán, alicate, serrucho, sierra, martillo, escuadra, espátula, clavo, tuerca, cortaplumas, engrapadora, destornillador, cepillo, motosierra, taladro.



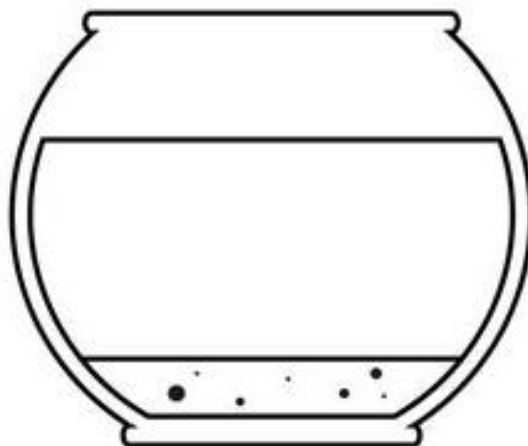
Actividad Complementaria

¿Para qué sirven las herramientas? Encierra las que sirven para cortar.

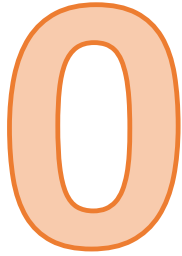
Este es el número 0. ¿cuántos peces hay dentro de la pecera?, pinta la lámina.



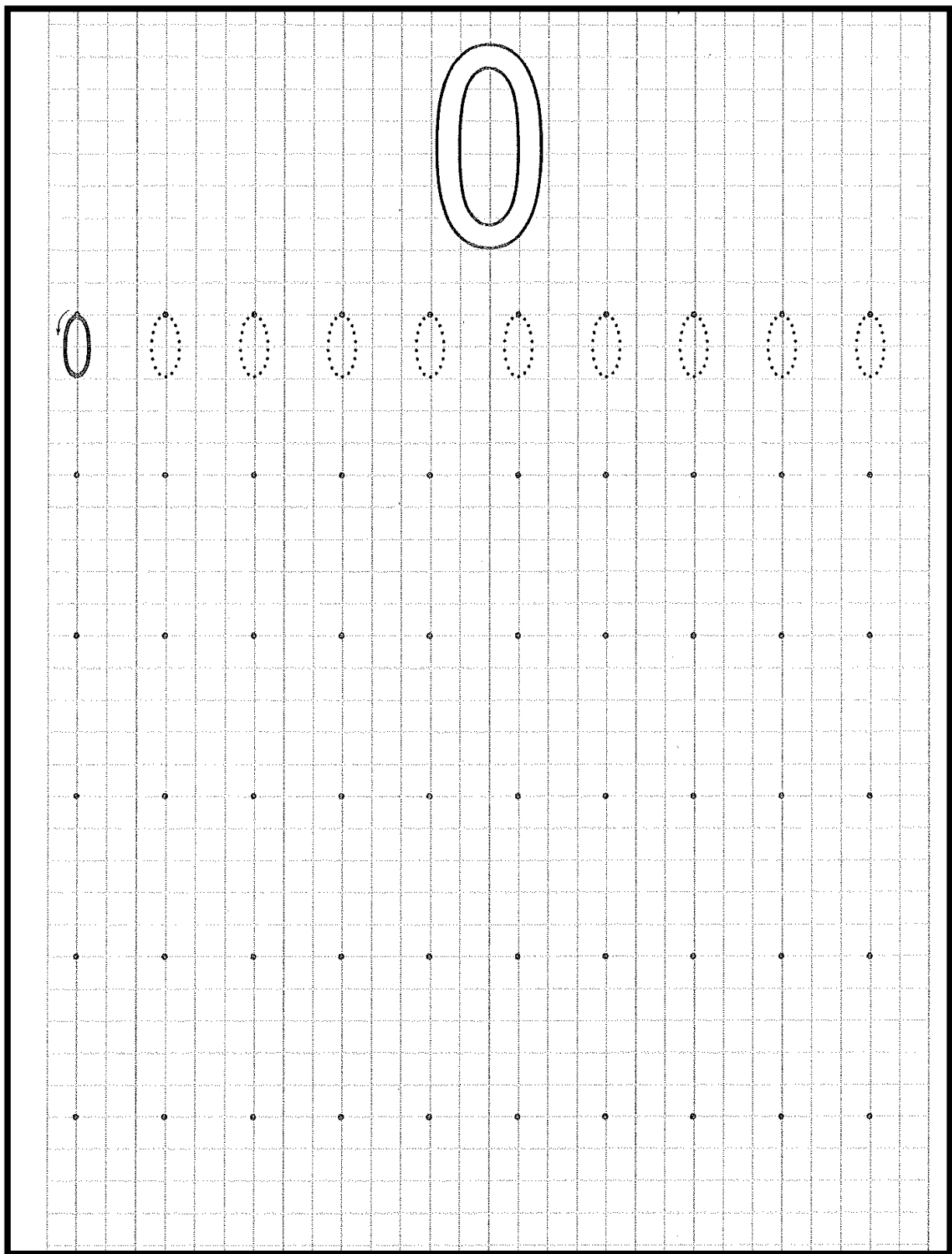
cero



Escribe libremente el número 0.



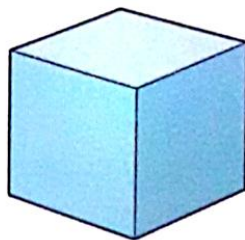
Pinta el número cero, une los puntos y escríbelos.



Cuerpos geométricos.



Cilindro



Cubo



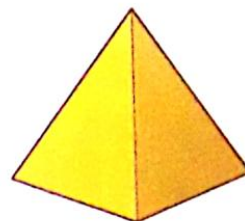
Esfera



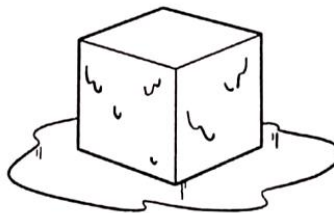
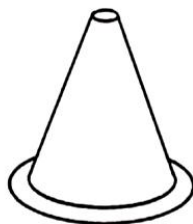
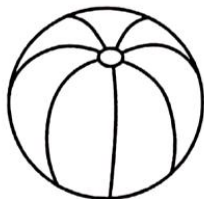
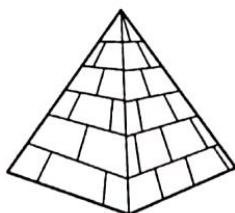
Cono



Prisma



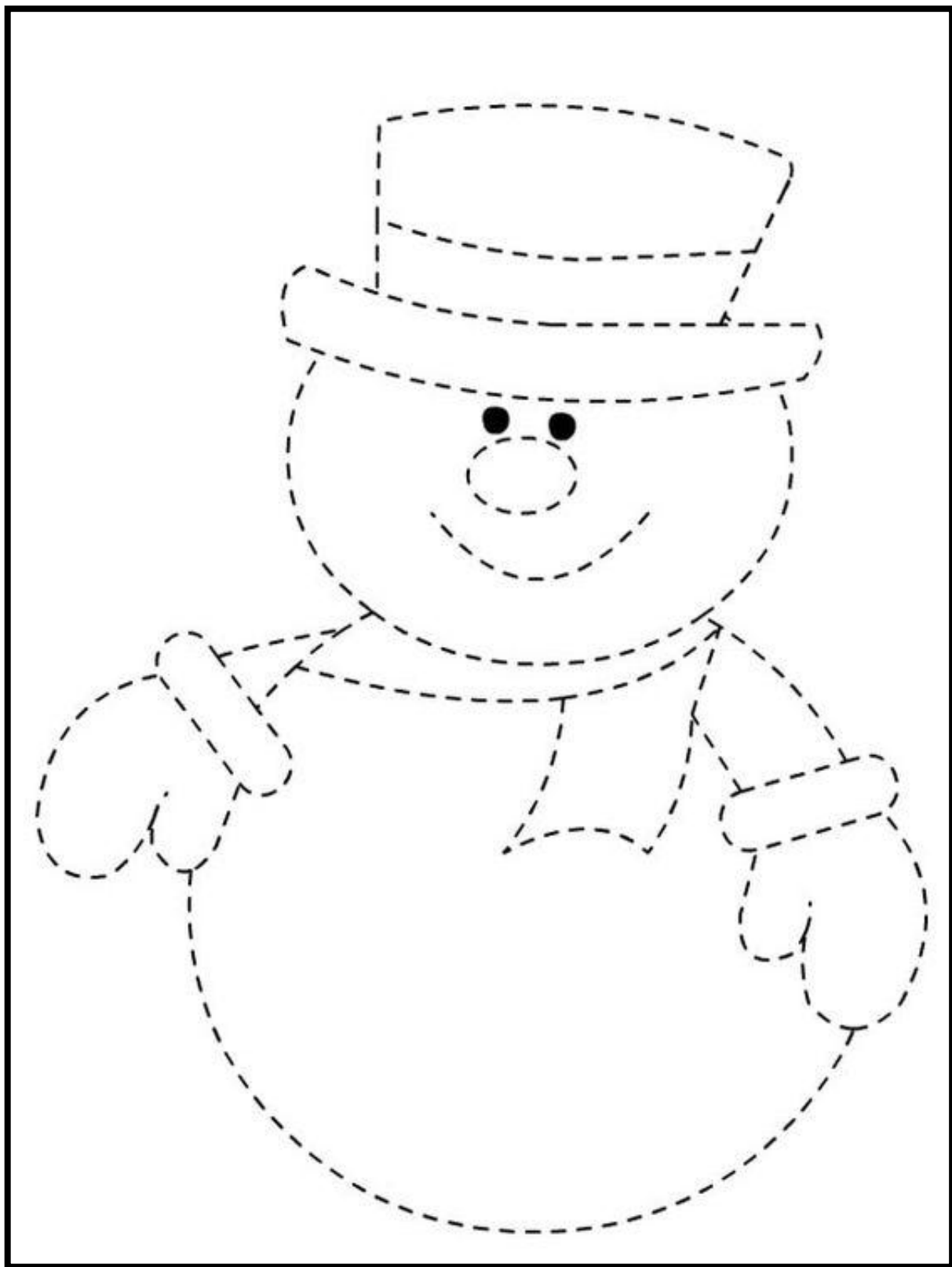
Pirámide



Cuerpos geométricos (3D): forma

- Nombra los cuerpos geométricos que aparecen en la tabla.
- Guiándote por la tabla, pinta los objetos del color del cuerpo geométrico que tiene una forma semejante.

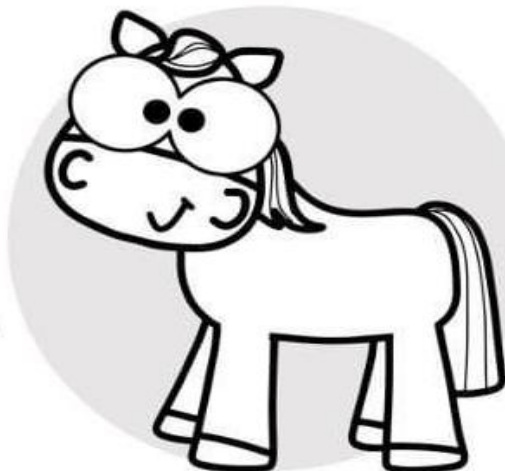
Une y pinta como quieras.



Escucha el cuento y responde las preguntas.

El caballo Leonardo

El caballo Leonardo pasta
en los verdes prados.
Come sopa con cuchara y
en el plato no deja nada.
A Leonardo le gusta jugar
futbol, él se pone sus cuatro
zapatillas y les hace
muchos goles a las ardillas.

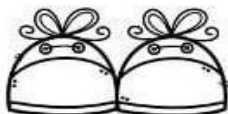


Responde las siguientes preguntas:

¿Quién es Leonardo?



¿Qué se pone Leonardo?

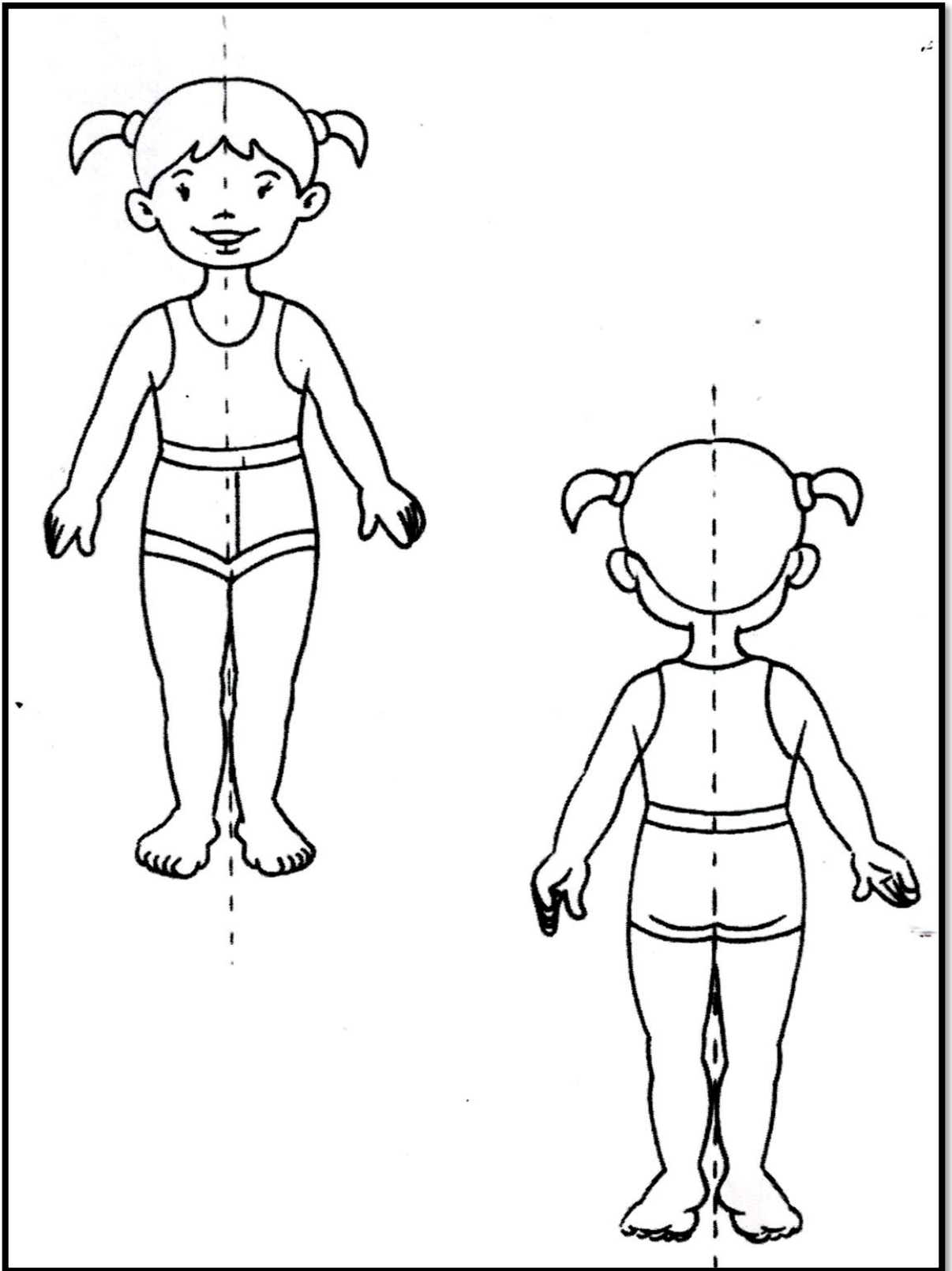


¿Con quien juega futbol Leonardo?



Mi nombre es

Pinta de anaranjado el lado derecho de la niña en sus diversas posiciones y de color verde el lado izquierdo.

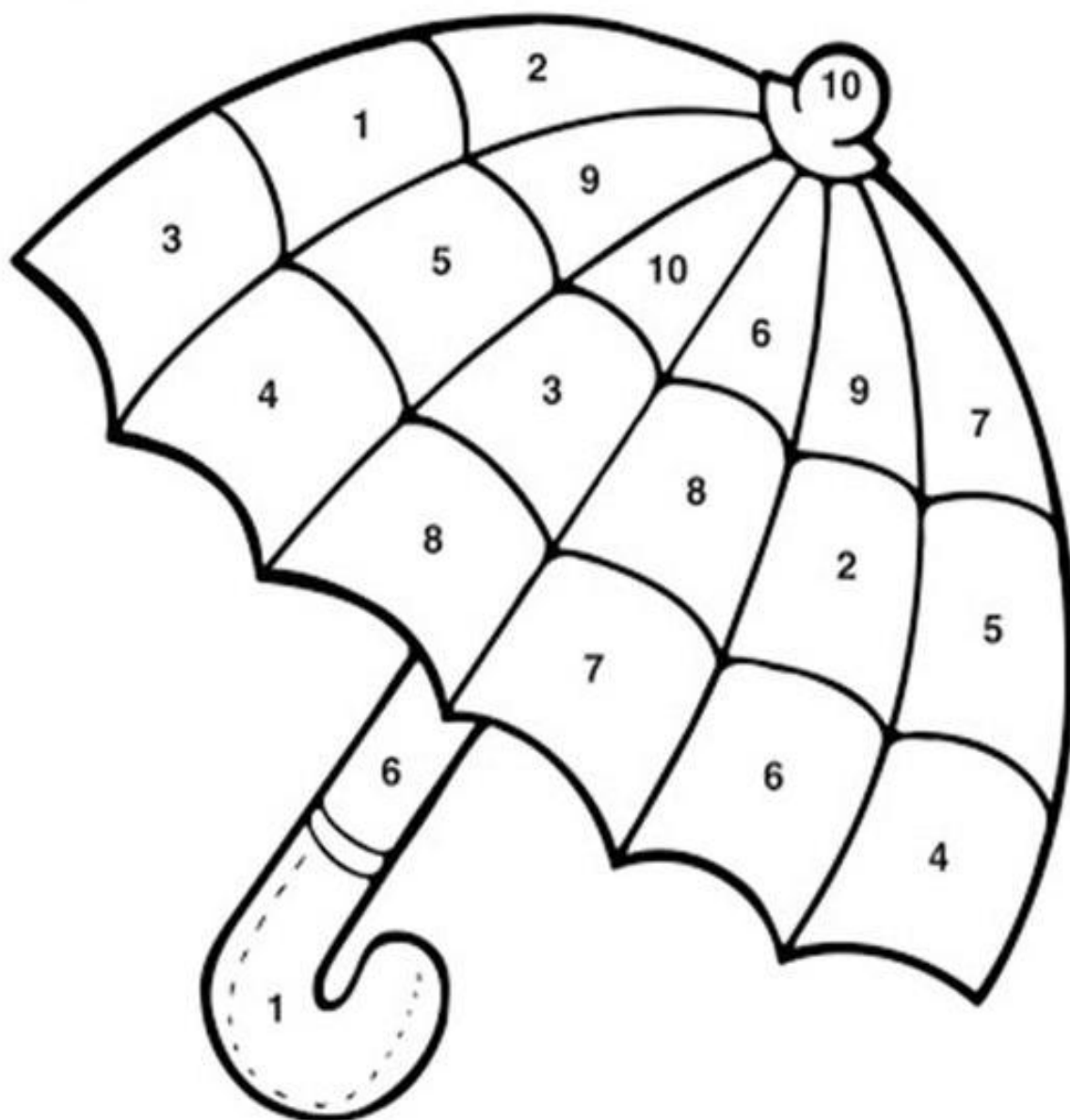


Colorea por número.

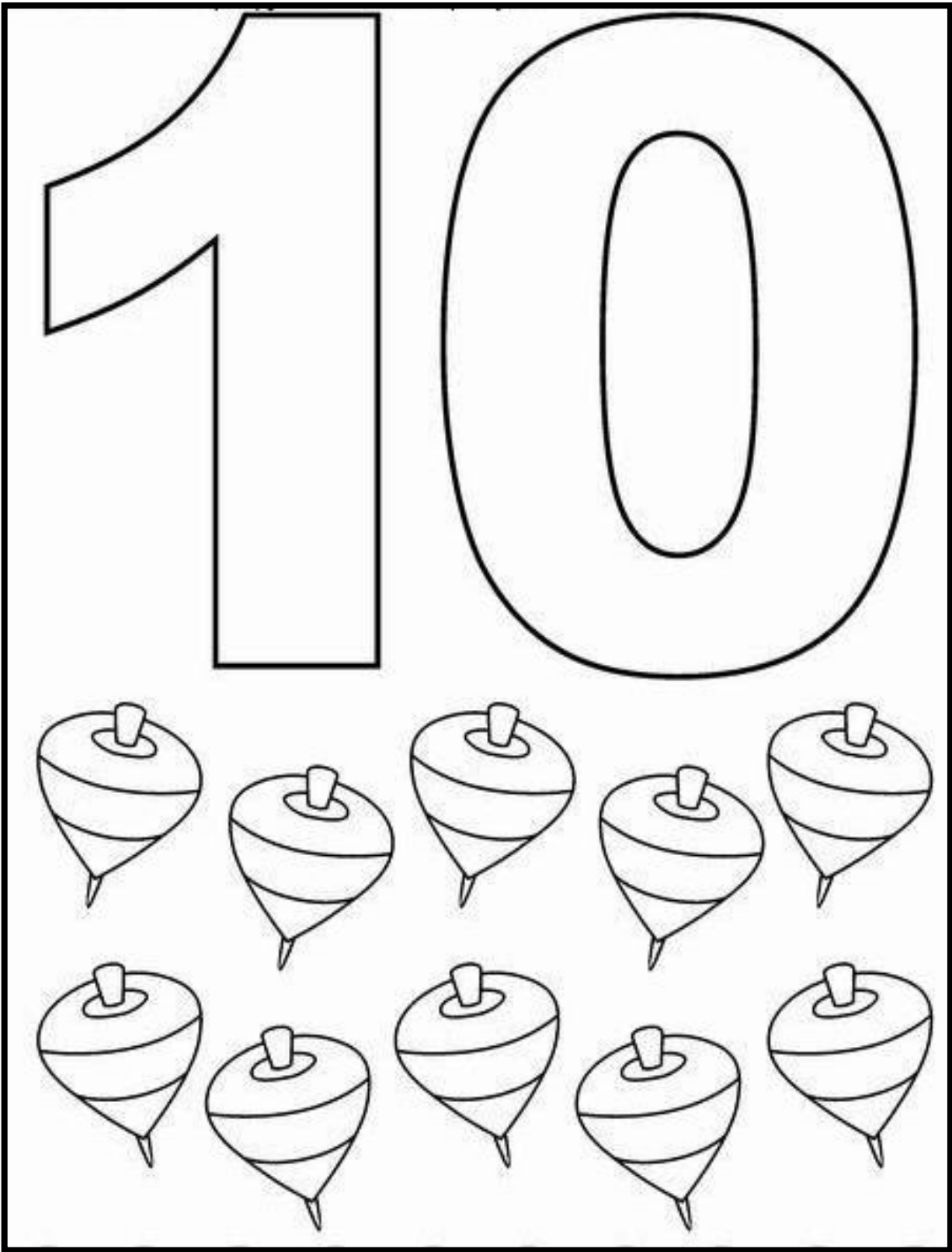
1 - 
2 - 
3 - 
4 - 

5 - 
6 - 
7 - 
8 - 

9 - 
10 - 



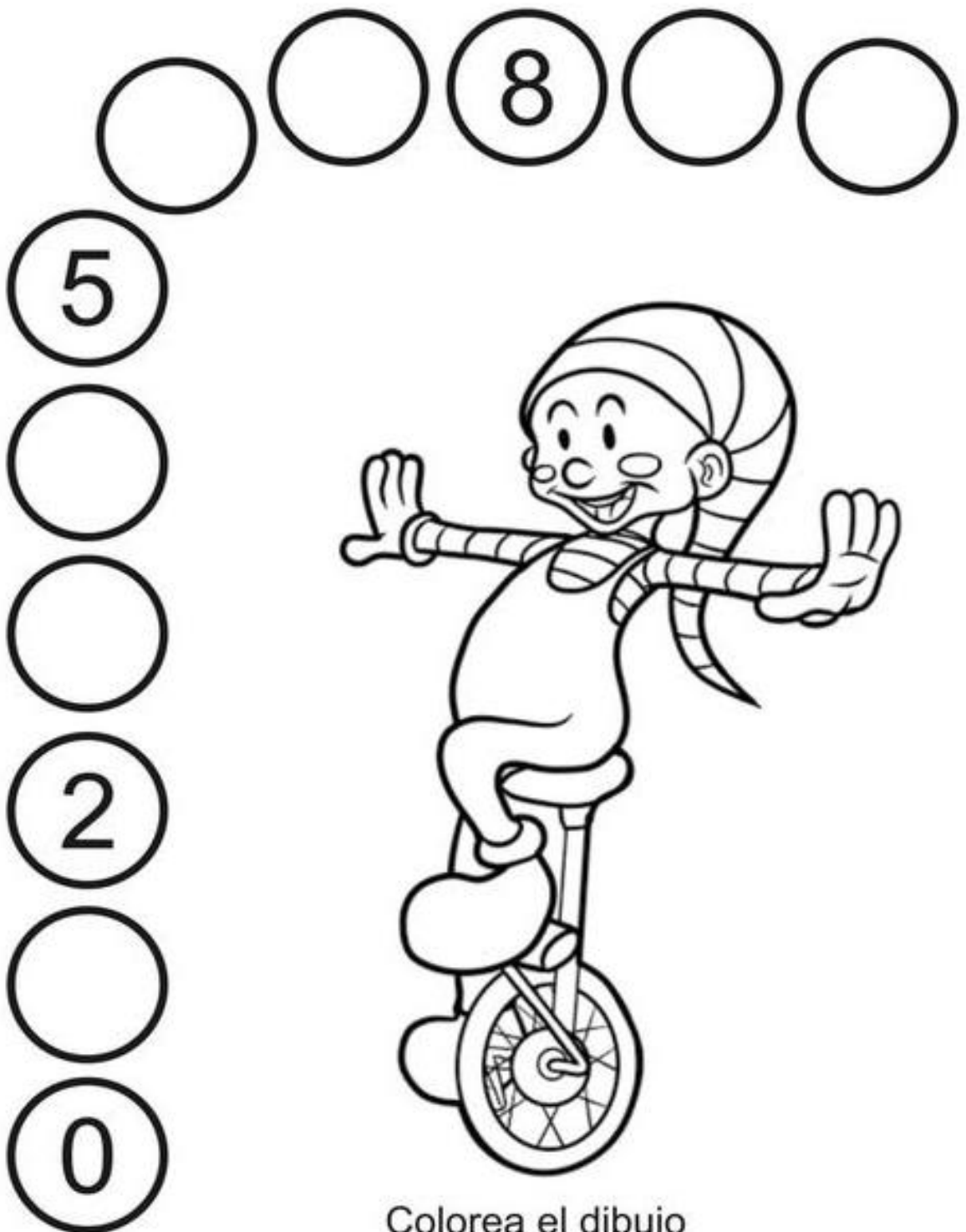
Este es el número 10 cuenta los elementos y pinta.



Escribe libremente el número 10.

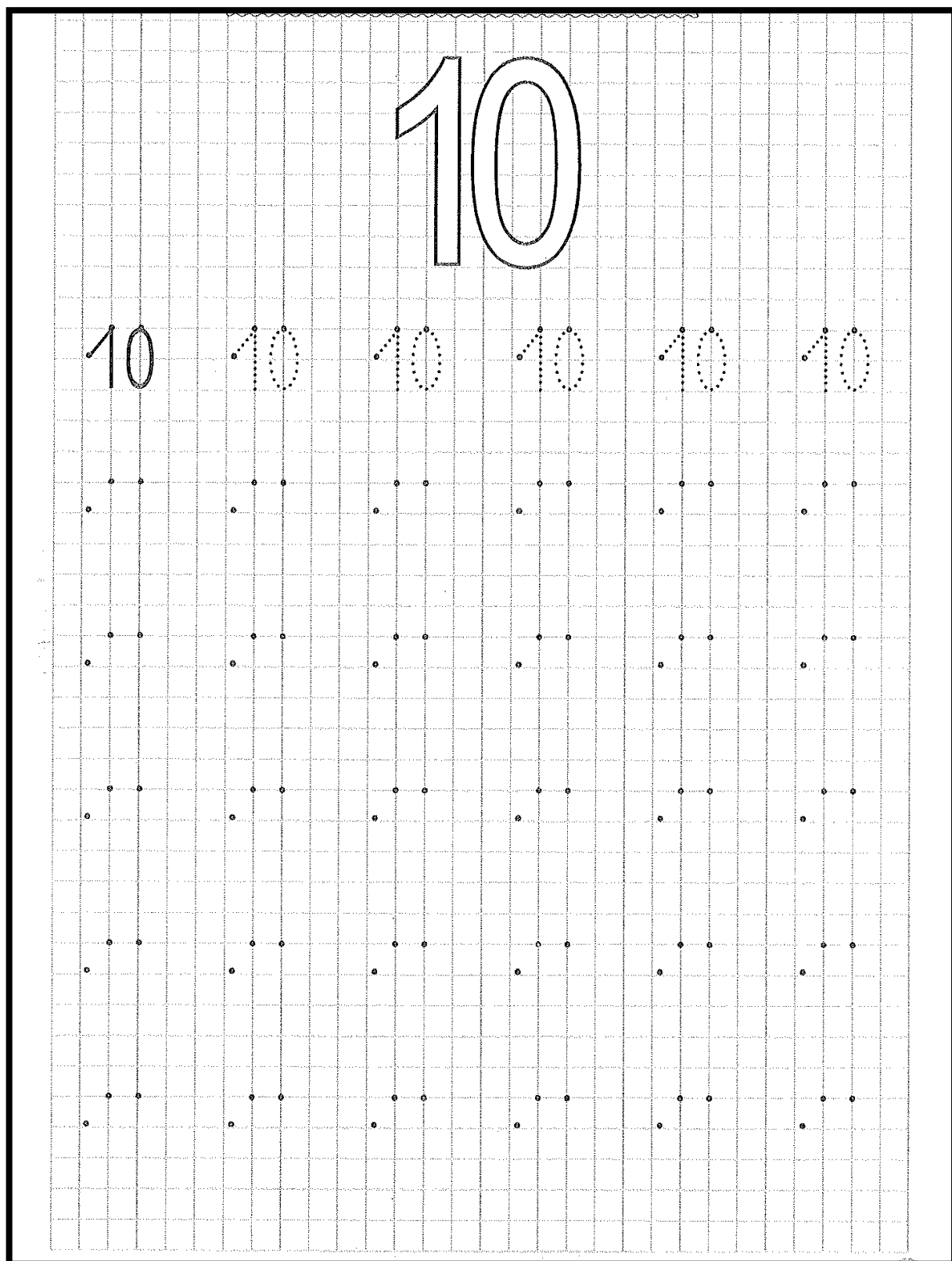
10

Completa la secuencia lógica.



Colorea el dibujo

Pinta el número diez, une los puntos y escríbelos.



Pintar según color y número.

