



Estimados Apoderados de Pre-Kinder:

Junto con saludar, esta semana corresponde realizar una actividad lúdica y más entretenida para los niños, pero sin dejar de lado el desarrollo de diversas habilidades. En esta oportunidad trabajaremos con una herramienta que están utilizando muchos colegios, corresponde a la aplicación Khan Academy Kids, es importante señalar que esta en inglés pero más adelante encontrará un tutorial que le permitirá a usted y su hijo o hija utilizarla sin problemas. Cada niño y niña tiene actividades asignadas, solo deberá entrar en la sesión el curso y su sesión personal y comenzar a jugar, las explicaciones para acceder a ella también se encuentran en el tutorial.

Importante: Si no cuenta con internet por favor informar al correo de nuestro curso tareasprekinderjbd@gmail.com para entregarle una alternativa para utilizar la aplicación.

Atentamente,

Gery Ortega Klapp
Educadora de Párvulos
Colegio Juan Bautista Durán



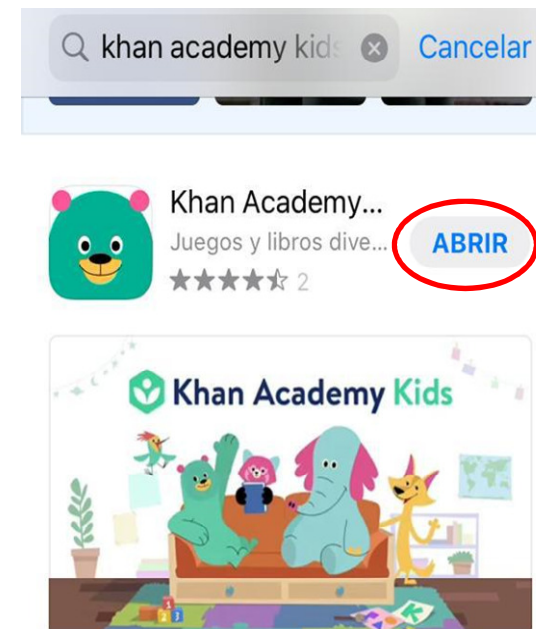
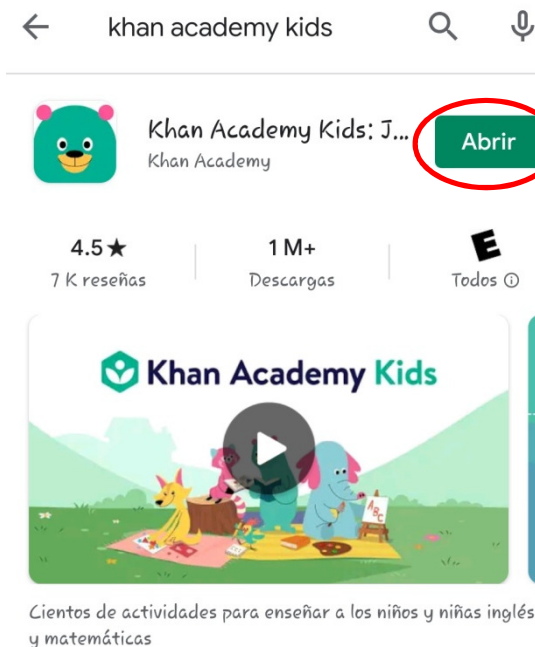
Tutorial aplicación Khan Academy Kids

2

1. Descargar la aplicación por Playstore (android) o appstore (ios) e instalar. En su dispositivo saldrá la palabra obtener o instalar en lugar de abrir

Android

ios

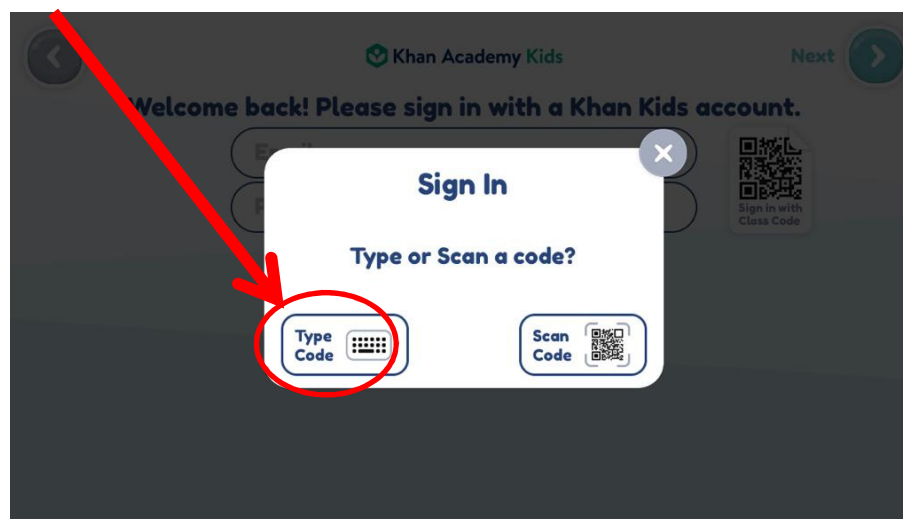




2. Una vez instalada la aplicación ingrese a ella y se encontrara con la pantalla de inicio e ingreso debe seleccionar **Sign in with class code.**



3. Seleccionar Type code





4. Ingresar el siguiente código **SX8TZ9** y presionar enter

Enter Class Code

SX8TZ9

Enter

5. Después se hará ingreso al curso y deberá seleccionar el **nombre de su hijo o hija** para que puedan comenzar a jugar con las actividades asignadas. Cada niño y niña tiene su sesión creada.

Who will be using this device?

Or pick a student:

Alfredo F.	Alondra L.	Alondra V.
AlumnoPK	Amalya S.	Antonia V.
Ayleen U.	Damián C.	Daniel C.
Facundo H.	Fernanda R.	Isidora G.
Joaquín P.	Joaquín V.	Josefa O.
Josefina M.	Maite S.	Martina V.
Martín C.	Matías C.	Máximo S.



6. Al seleccionar el nombre de su hijo se desplegará esta pantalla en la cual deberá tocar el distintivo de animal que el programa le asigna.



7. Al ingresar a la sesión de la niña o niño, se presentarán los distintos personajes y se le solicitará tocar cada animal que se encuentra iluminado.

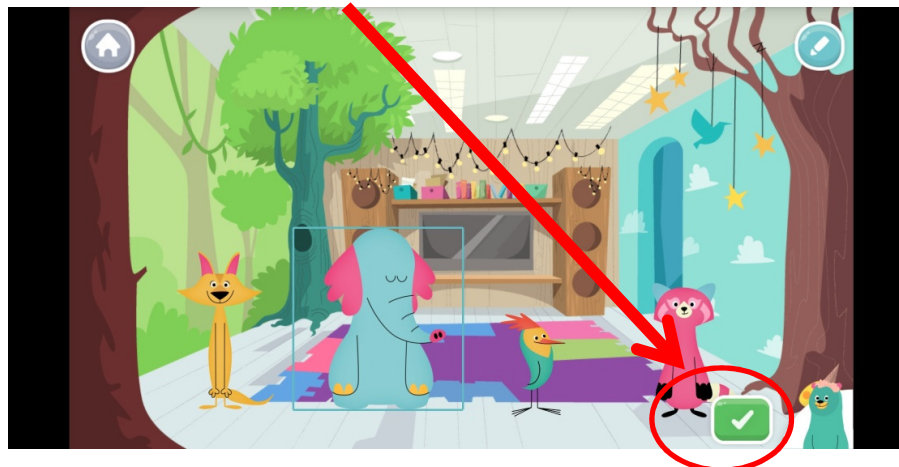




8. En el caso del ave, esta se esconderá, deberá buscarla y una vez que la encuentre deberá arrastrarla hacia la luz y continuar tocando al siguiente animal.

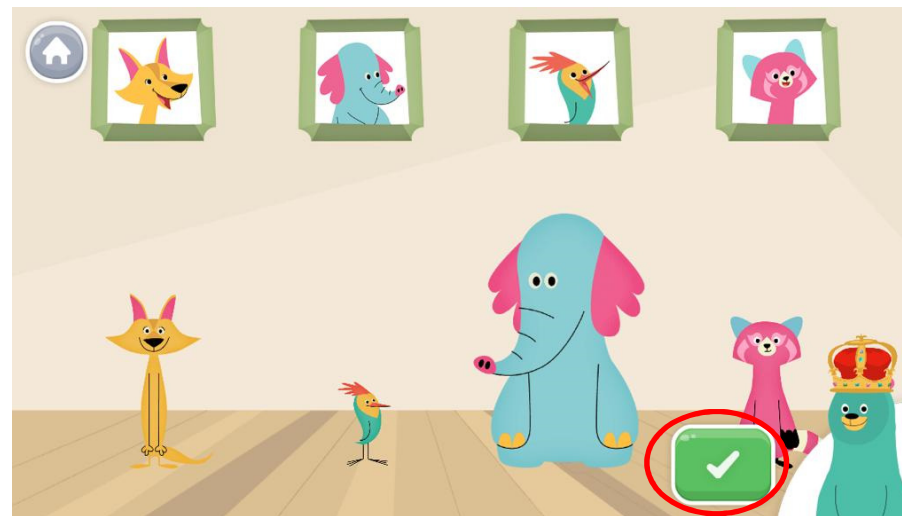
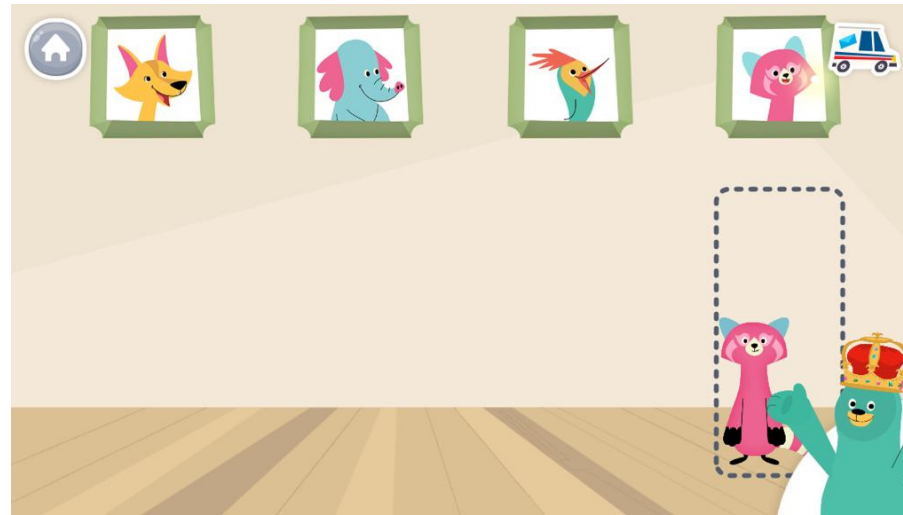


9. Se desplegará la misma pantalla, y su hijo podrá tocar cada animal, debe seleccionar el que más le gusta y presionar el botón verde con el ticket.





10. La siguiente pantalla le solicitará que ubique cada animal bajo su retrato. Comenzando con el mapache rosado, luego aparecerán los demás animales, cuando esté todo ordenado presione el botón verde con el ticket.



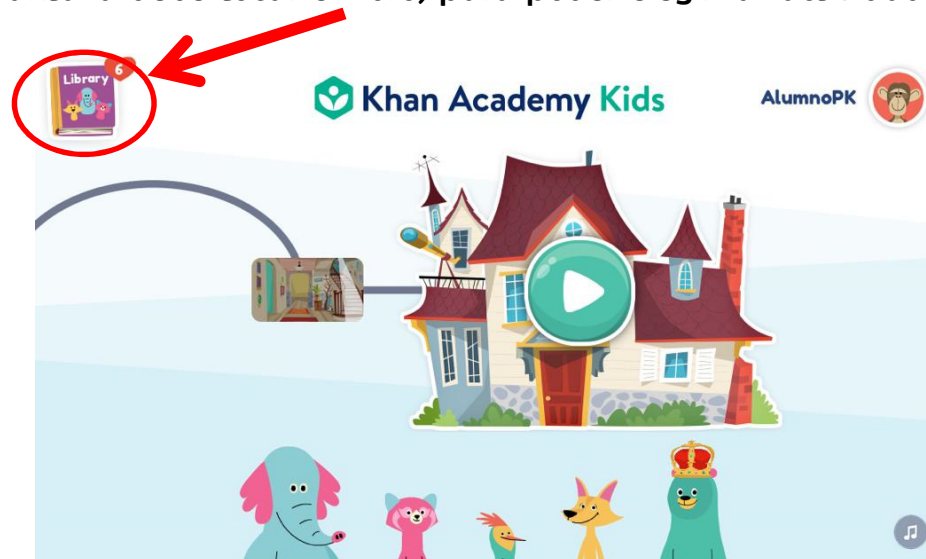


11. Terminada la actividad anterior, aparecerán los animales en el hall de la casa y se le pedirá que para comenzar toquen a cada uno, para comenzar la aventura.



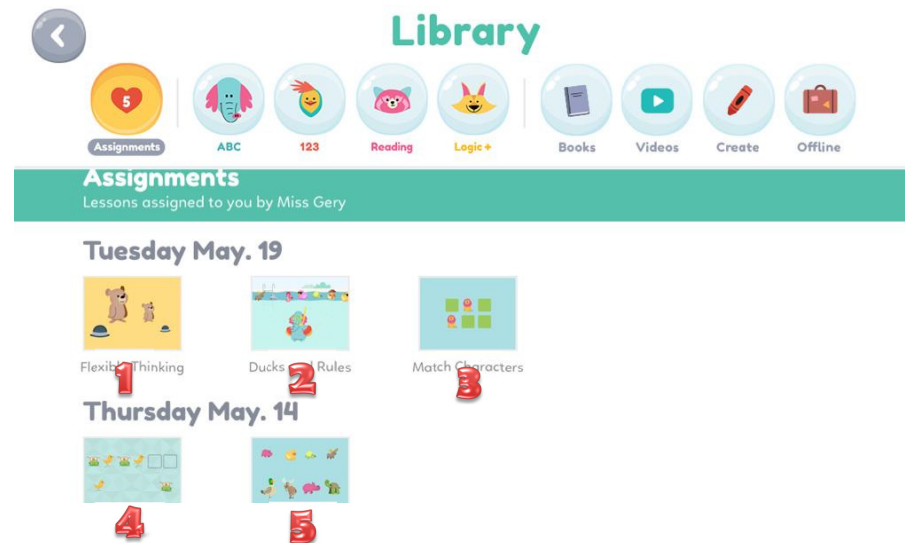
8

12. En la siguiente pantalla debe tocar el libro, para poder elegir las actividades que se asignaron a su hijo o hija.





13. Al ingresar al libro verá las actividades asignadas para que su hijo o hija pueda realizar, puede hacerlas en el orden que deseen, pero en este tutorial se explicarán desde el n° 1 al 5. Puede hacerlas cuantas veces quiera.





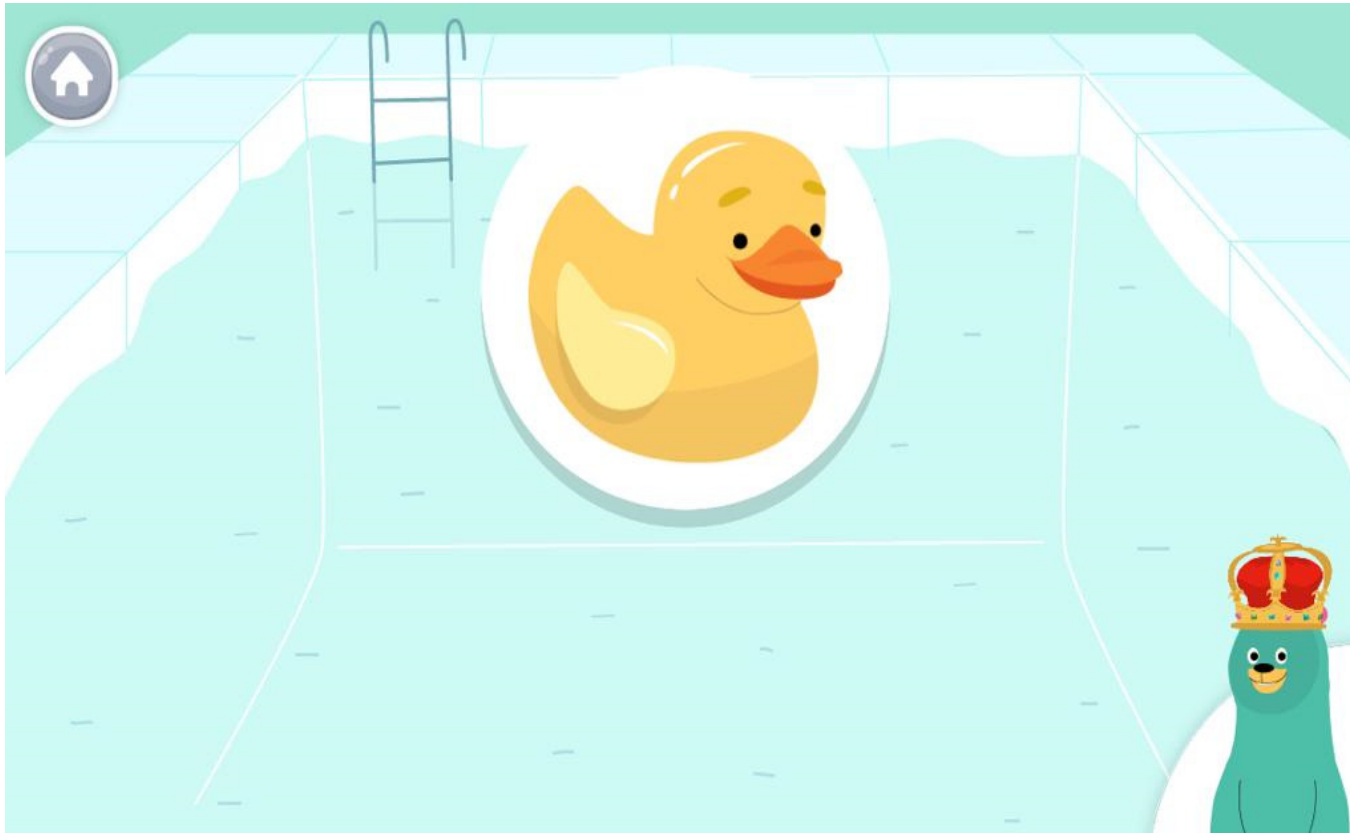
Actividad n°1: Pensamiento flexible



Su hijo o hija debe arrastrar los elementos (sombrero, corbata, moño, lentes) que corresponden a cada oso según su tamaño, primero deberá hacerlo correctamente según tamaño (grande con grande y pequeño con pequeño), el siguiente ejercicio se solicita que sea a la inversa, es decir, pequeño con grande y grande con pequeño. Son aproximadamente 8 ejercicios, dos por cada elemento.



Actividad n°2: Patos y reglas.



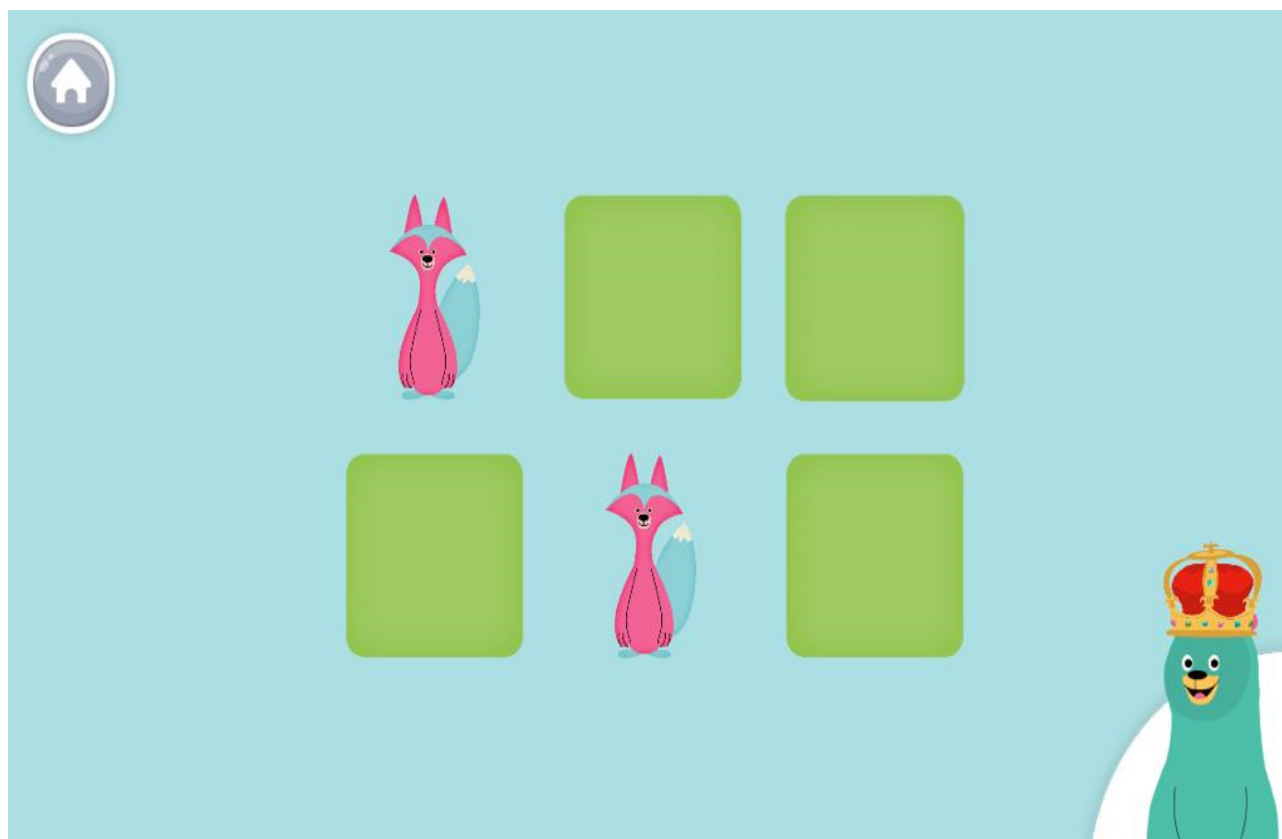
Consta de tres ejercicios: 1° se deberán arrastrar todos los patos que aparezcan en el borde superior de la piscina hacia el elefante.

2° se deberán arrastrar todos los elementos que no sean patos que aparezcan en el borde superior de la piscina hacia el elefante.

3° se deberán arrastrar todos los patos que tengan lentes que aparezcan en el borde superior de la piscina hacia el elefante.



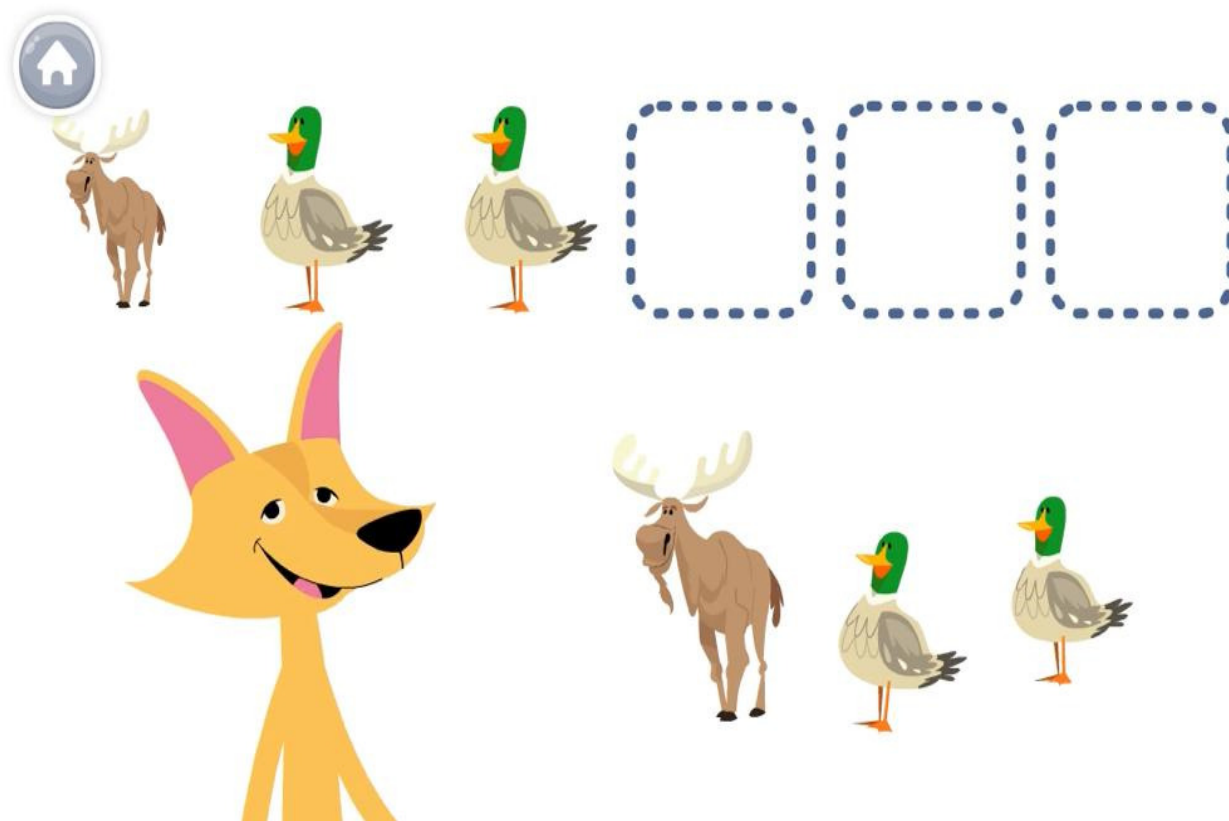
Actividad n°3: Memoria



Su hijo o hija deberán jugar a la memoria seleccionando 2 fichas para encontrar el par. Son dos ejercicios de distinta dificultad.



Actividad n°4: Patrones

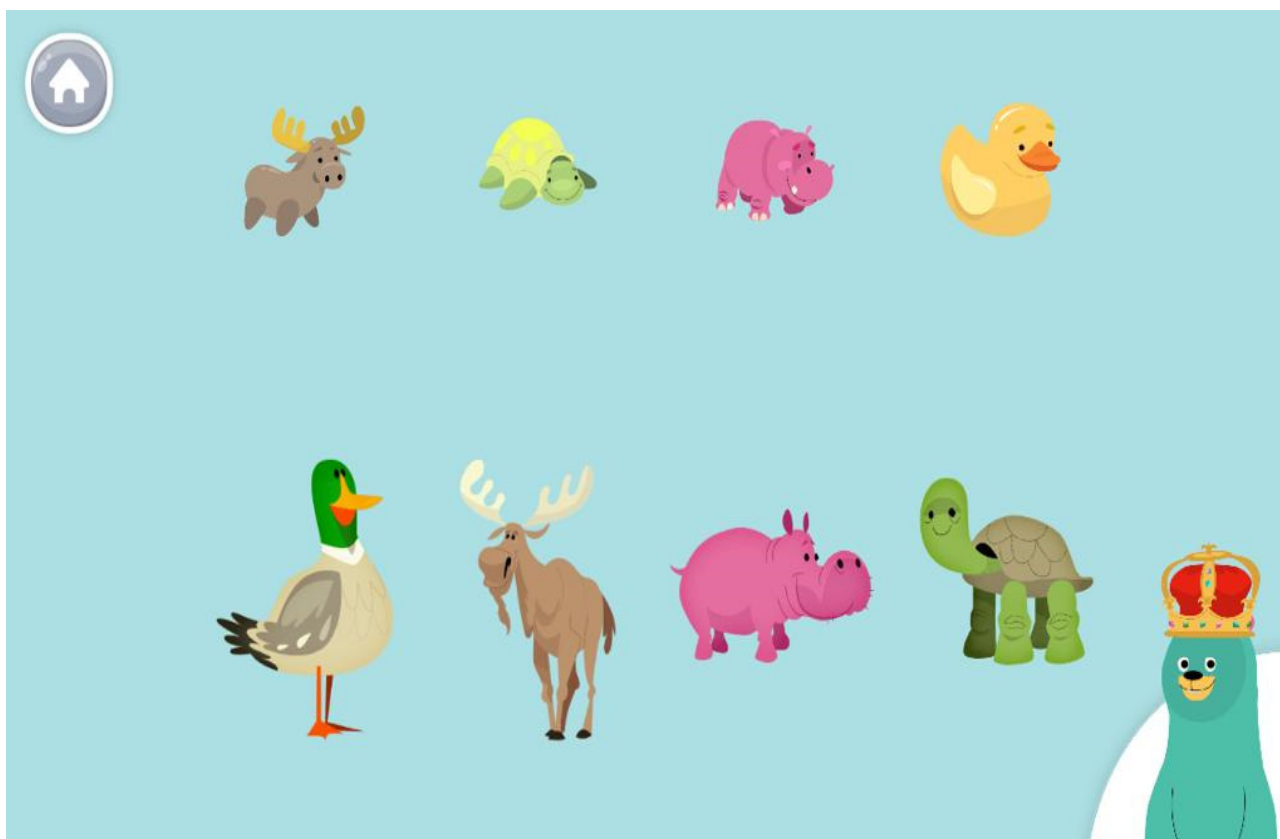


Los niños y niñas deberán continuar el patrón, la aplicación primero muestra un ejemplo una vez que aparece el oso, solicita tocar el patrón en orden. En el ejercicio siguiente deberá completar el patrón arrastrar el animal que corresponde a las casillas, para continuar el patrón.

Finalmente cuando termine el juego le enseñará una canción en inglés y un patrón y le pedirá que repita el patrón



Actividad n°5: Unir juguetes



14

En esta actividad su hijo o hija deberá unir el juguete con los elementos que correspondan, según corresponda:

1° animales y juguetes

2° personajes y juguetes

3° medio de transporte y juguetes.



Una vez que ha terminado de realizar las actividades asignadas, puede explorar la aplicación en las opciones que se le presentan, las que contienen distintos temas y actividades que se le presentan. Úsenla cuantas veces quieran.

