

Aprendizaje a Distancia Educación Inicial

NIVEL : Medio Mayor

SEMANA : Del 05 al 11 de noviembre de 2020. (Semana 29)

Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo Corporalidad y movimiento</p> <p>5.- Perfeccionar su coordinación visomotriz, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.</p>	<p>Plegado Invite al niño(a) a observar la cápsula adjunta con las indicaciones de la actividad a realizar (plegar flores de primavera)</p> <p>https://drive.google.com/file/d/19p3DxOzDHDJurtEAMS5cPysBDUwILKTC/view?usp=sharing</p> <p>Luego de ver la cápsula entréguele el anexo 1 y los materiales al niño(a) para que siga los pasos a realizar en la actividad. Para finalizar invite al niño(a) a colorear la imagen</p>	<p>Anexo 1 Papel lustre Pegamento en barra Lápices de colores</p> <p>https://drive.google.com/file/d/19p3DxOzDHDJurtEAMS5cPysBDUwILKTC/view?usp=sharing</p>	<p>-El niño(a) perfecciona su coordinación motriz fina para realizar el plegado</p>
<p>Núcleo Convivencia y ciudadanía</p> <p>1.- Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.</p>	<p>Invite a los participantes a escuchar las instrucciones del juego. El objetivo del juego es levantar la mano cuando se menciona un animal u objeto que pueda volar.</p> <p>El organizador del juego solicita a los demás participantes que pongan una mano sobre la mesa y luego menciona un animal u objeto mientras levanta y baja la mano rápidamente; los demás participantes deberán levantar la mano antes de que el organizador baje la suya solo si el animal u objeto mencionado puede volar. Si un jugador se equivoca en levantar o dejar de levantar la mano deberá realizar una penitencia (ej. Saltar 5 veces en un pie) Continuar intercalando aleatoriamente entre animales u objetos voladores y no voladores. Al final gana el que menos penitencias haya realizado.</p>	<p>-Ninguno</p>	<p>-El niño (a) participa de juegos grupales con los integrantes de la familia.</p>



Objetivo de Aprendizaje	Experiencia Sugerida	Recursos Pedagógicos/ Guía	Evaluación
<p>Núcleo Lenguaje verbal</p> <p>4.-Incorporar progresivamente nuevas palabras, al comunicar oralmente temas variados de su interés e información básica, en distintas situaciones cotidianas.</p>	<p>Invite al niño(a) a crear un video corto, no más allá de 3 minutos en el que pueda presentar su juguete favorito, una mascota u otro de su preferencia. Incorporando en este video una palabra nueva que sirva para ampliar el vocabulario.</p> <p>El video debe constar con un inicio, presentando su juguete, mascota u otro preferido.</p> <p>Describir como se entretiene con él, que cosas hace junto a él, de qué color es, etc.</p> <p>Y para finalizar comentar cual es la palabra nueva utilizada en su presentación y que significa.</p> <p>Este video debe enviarlo al correo del nivel.</p>	<p>-juguete preferido o -mascota u otro.</p>	<p>-El niño(a) incorpora nuevas palabras en su vocabulario.</p>
<p>Núcleo Lenguajes Artísticos</p> <p>5.- Expresar emociones, ideas y experiencias por medio de la plástica experimentando con recursos pictóricos, gráficos y de modelado.</p>	<p>Invite al niño(a) a crear un cuadro (obra de arte) con rollos de cartón cortados con formas de flecos. Para esto tenga los materiales dispuestos en la mesa e invite al niño(a) a observar la siguiente capsula https://drive.google.com/file/d/1AIEUY9Si_YW1dhTp5LDi4aQYc_2GQ_7X/view?usp=sharing</p> <p>Coloque un poco de pintura en diferentes platos y deja que el niño(a) haga sus propias creaciones moviendo los flecos de cartón sobre una cartulina negra. Para evitar la mezcla de colores utilice un rollo de cartón como brocha casera para cada color de pintura que los niños y niñas vayan a utilizar.</p> <p>Para finalizar ubique la obra en algún visible de la casa.</p>	<p>-1 o 2 cilindros de cartón de papel higiénico. -témpera -cartulina negra</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1AIEUY9Si_YW1dhTp5LDi4aQYc_2GQ_7X/view?usp=sharing</p>	<p>-El niño(a) se expresa utilizando la técnica con cilindros de cartón como pincel.</p>
<p>Núcleo Pensamiento matemático</p> <p>6.- Emplear progresivamente los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades, hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.</p>	<p>Invite al niño(a) a realizar un juego para cuantificar cantidades. Para esto, en un recipiente opaco en el que se coloca una cierta cantidad de dulces u otro elemento (máx. 10). Invite al niño(a) a predecir o calcular cuántos elementos habrán dentro del recipiente, el niño(a) que adivine el número correcto o mencione el valor más cercano ganará una estrellita en su mano dibujada por el adulto responsable.</p>	<p>-Fuente con algunos dulces u otros elementos pequeños.</p>	<p>-El niño(a) utiliza los números para cuantificar elementos.</p>



soyprovidencia

Corporación
DESARROLLO
SOCIAL



ANEXO 1 Plegado de flores.

