

Orientaciones didácticas para la familia

Educación Parvularia 4 años

Fase 3, semana 6



Material de apoyo para la continuidad educativa
ante la emergencia COVID-19

Dirección Nacional
de Educación de
Primera Infancia

Orientaciones Didácticas para Educación Parvularia 4

Familia

Material de apoyo para
continuidad educativa
ante la emergencia
COVID-19

Fase 3, semana 6



Grupo etario: 4 años

Situación de aprendizaje: “¡A jugar se ha dicho!”

Semana 6, guía 1

Actividades de preparación

- Seleccione 10 objetos pequeños: sacapuntas, cuchara, borrador, juguetes, llaves, peine, adorno de casa o lo que tenga a la mano.
- Disponga de una bandeja o mesa.
- Recuerde que el juego es placentero, es diversión y permite libertad y espontaneidad. Por ello es necesario un acompañamiento con afecto y comprensión, que son de gran utilidad para el desarrollo de su niña o niño.

Desarrollo

1. Prepare las condiciones para jugar. Para divertirnos, haremos diferentes juegos.

Juego de memoria 1: ¿QUÉ DESAPARECIÓ?

- Coloque algunos objetos sobre la bandeja o la mesa.
- Comience con 4 objetos y luego aumente gradualmente hasta 10.
- Pida al niño o niña que tome tiempo para que observe durante unos 20 segundos los objetos.
- Pídale que se gire de espaldas y quite un objeto. Cuando usted, diga ¡Ya!, que se gire frente a los objetos y pídale que adivinar cuál es el objeto que falta.
- Háganlo varias veces e incluso pueden cambiar de roles. Usted se gira y su hijo quita un objeto para que usted adivine cuál falta.

Juego de memoria 2: PON EN ORDEN

Cuando haya dominado el juego de memoria y haya familiarizado los objetos, aumente la dificultad. Siga el siguiente proceso:

- Seleccione 6 objetos, los que considere más llamativos para su niña o niño.
- Comience solo con 4 objetos y luego aumente gradualmente hasta 6.
- Permita a su niña o niño que observe durante unos 30 segundos los objetos.
- Dígale que preste atención al orden de ellos sobre la mesa.
- Pídale que se gire de espaldas mientras usted desordena los objetos. Cuando diga ¡Ya!, se gira frente a los objetos.
- Cuando le diga a su niña o niño “ponlos en orden”, deberá ponerlos en el orden en que los mostró primero.
- No presione con el tiempo, es necesario que reflexione sobre la posición de ellos.

- En cada juego, pueden cambiar de turno. También puede pedirle que lo intente con otro miembro de la familia y que sea el líder en el juego.
- Recuerde que no es tan fácil como parece, tenga paciencia.

Cierre

- Al terminar los juegos, pregunte: ¿Qué te pareció el juego? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué fue lo más divertido?
- Cuando concluya, expresa la siguiente frase: “Tus logros me enorgullecen y me hacen muy feliz”.
- Es importante saber que este tipo de juegos son una excelente estimulación cerebral: ayudan a la concentración, mejoran la memoria visual y táctil y controlan el estímulo de distracción porque les interesa mucho completar el juego.



Grupo etario: 4 años

Situación de aprendizaje: "¡A jugar se ha dicho!"

Semana 6, guía 2

Actividades de preparación

- Seleccione un objeto llamativo, puede ser un juguete.
- Disponga cualquier espacio de su casa.

Desarrollo

1. Prepare las condiciones para la diversión de este día.
2. Vamos a jugar al juego ESCÓNDELO YA. Siga el proceso:

Primero. Ensayen juntos varias veces los siguientes versos:

Frío, frío, frío,
como las aguas del río.

Calor, calor, calor,
como el fuego del fogón.

Calor, calor, calor,
que se quema, que se quema...
¡Que se quemó!

Segundo. Pídale a su niña o niño que se coloque contra la pared con los ojos cerrados y sosteniéndose con los brazos para no ver dónde se esconde el objeto.

- Cuando lo haya escondido, dígame ¡Ya!
Su niña o niño abrirá los ojos, y para que empiece la búsqueda dele pistas del lugar sin mencionarlo, por ejemplo: "Dentro de algo cuadrado", "debajo de algo redondo", "atrás de algo duro". Depende del lugar donde lo coloque.
- Si se aleja, dígame:
Frío, frío, frío,
como las aguas del río.
Si se acerca, dígame:
Calor, calor, calor,
como el fuego del fogón
- Si está por encontrarlo, dígame:
Calor, calor, calor,
que se quema, que se quema...
- Si lo encuentra:
¡Que se quemó!

3. Repita varias veces hasta que se familiarice con las exclamaciones.
4. Por último, cédale el rol como líder para esconder el objeto. Es decir, que sea él o ella quien tome su lugar y haga lo que usted hizo. Apóyelo con las exclamaciones. Recuerde que pueden participar otros miembros de la familia, permitiendo que sea el líder.

Cierre

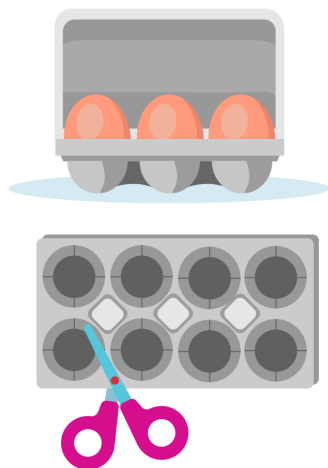
- Hágale las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste buscando el carro? (mencione el nombre del objeto que anduvo buscando) ¿Cómo te sentiste cuando fuiste líder y escondías el (mencione el nombre del objeto que escondió)? ¿Qué parte fue lo más difícil o lo más divertido?
- Hagan un recordatorio de las frases.
- Celebren juntos los logros y exprésele lo siguiente: ¡Qué feliz me siento cuando juego contigo! ¡Te amo mucho!

Actividades de preparación

- Prepare materiales para crear un antifaz, necesita: una caja de cartón de huevos o cartón, plumas, hojas o lo que encuentre para adornar y un palito seco como agarradero. Pegamento o silicón, tijeras sin punta.

Desarrollo

1. Jugar es necesario para aprender y desarrollarse como personas. Hoy seguiremos jugando. Mantenga el ánimo y la alegría para motivar al niño o niña.
2. Vamos a disfrutar nuestro día con el siguiente juego: IMITANDO FRASES.
3. Pasos para elaborar el antifaz (anexo 1)

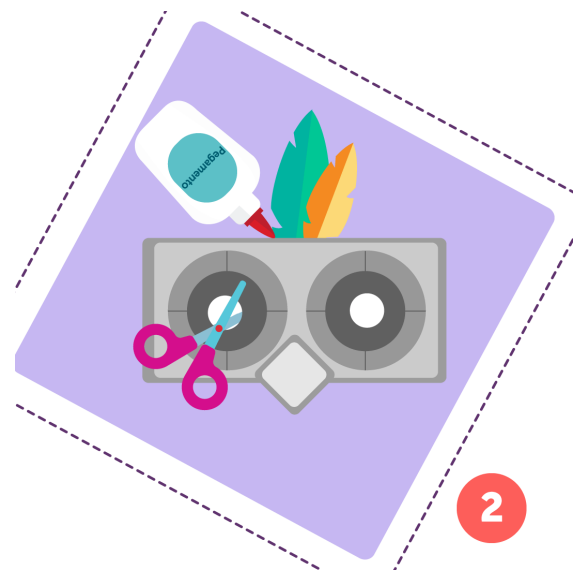


Tome una caja de cartón y corte dos cavidades. Deje un trozo delgado en el centro como pico.

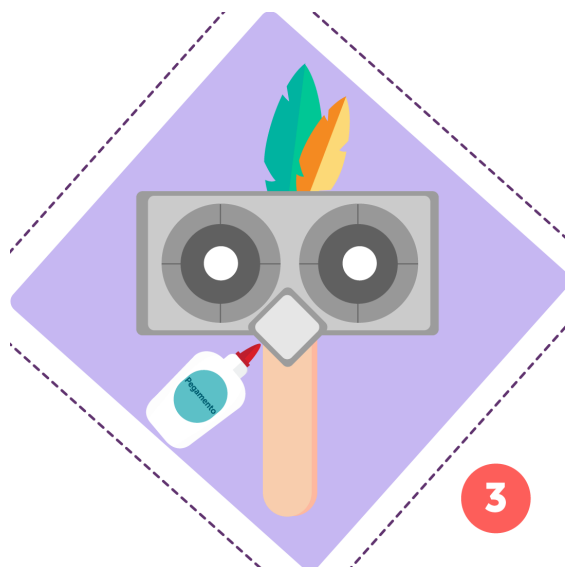
Grupo etario: 4 años

Situación de aprendizaje: "¡A jugar se ha dicho!"

Semana 6, guía 3



Recorte en cada cavidad un ojo. Luego pegue plumas, hojas o decórela como desee. Decoren juntos el antifaz, incluso pueden pintar del color que desee.



4. Cuando haya terminado el antifaz, pregunte a su niña o niño qué personaje es y cómo lo llamará.

5. Prepare varias frases no más de 8 palabras.

Por ejemplo:

_____ toca la flauta.

_____ baila moviendo la cintura.

A _____ le gusta comer manzana.

_____ hace un círculo en el aire.

Donde está la línea, usted mencionará el nombre del personaje que su niña o niño inventó.

Por ejemplo, si le puso de nombre al personaje "Tavo, el pavo", la oración quedará de la siguiente manera:

Tavo, el pavo toca la flauta.

Tavo, el pavo baila moviendo la cintura.

Puede crear más frases de las propuestas que no excedan de 8 palabras.

6. Pídale a su niña o niño que escuche con atención y que repita la oración. Cuando la repita, pídale que imite cada frase.

7. Al dominar el juego, pueden cambiar de turno. Su niña o niño dice una frase y usted imita. Recuerde que pueden participar otros miembros de la familia.

Cierre

- Haga las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste imitando? ¿Qué le cambiarías al juego? ¿Qué aprendiste este día?
- Felicitarle por el esfuerzo. Exprésele lo siguiente: "Siempre estaré para apoyarte, ese es nuestro secreto, nunca lo olvides".

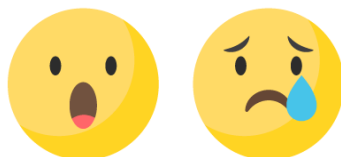
Recuerde que los juegos no tienen que ser complejos, son de disfrute y la clave está en la libertad de juego, en permitirle conocer el mundo y que haga su propia creación.



Carita feliz

Carita triste

Carita enojada



Carita sorprendida Carita llorando

Actividades de preparación

- Elija un lugar que tenga suficiente espacio, ventilado, iluminado y limpio.
- Preparar recortes de figuras del mismo tamaño y diferente color: 4 círculos rojos, 4 triángulos verdes, 4 rombos amarillos, 4 óvalos azules y 4 medias lunas. Si no tiene papel de colores, puede colorearlos. Hojas de papel bond blanco, marcador, lápiz o crayolas y tijeras sin punta.
- Recuerden que la madre, el padre y el resto de la familia que acompaña con respeto y amor a los niños durante la fase de crianza propician el desarrollo de la creatividad, para que ellos puedan afrontar soluciones de problemas reales, lo que les ayudará en su vida adulta.

Desarrollo

1. Con estos ejercicios usted puede observar el reconocimiento de los elementos que configuran el orden de un objeto en su secuencia.
2. Vamos a realizar el juego 1 SIGUIENDO PATRONES

Grupo etario: 4 años

Situación de aprendizaje: “¡A jugar se ha dicho!”

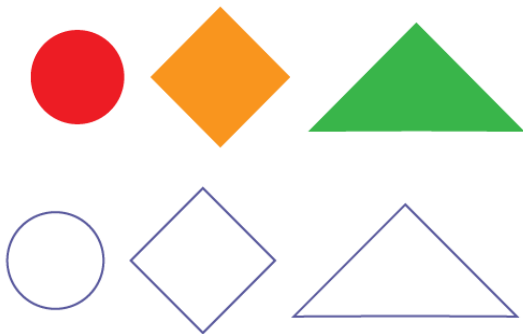
Semana 6, guía 4

Ejercicio 1

1. Dibuje caritas con emociones en un papel y recórtelas. Presente a su niña o niño cada una de las caritas y sus emociones.
2. Mientras las menciona, coloca el patrón (en orden).
3. Pídale a su niña o niño que le señale la carita feliz, la carita llorando y así las otras caritas.
4. Facilítele lápiz, crayolas o marcador y papel para que dibuje las caritas.
5. Cuando haya terminado, pídale que le muestre y le mencione cada carita. Luego, que las coloque en el orden que desee sobre la mesa.
6. Invítele a imitar con el rostro las diferentes emociones. Usted puede hacerlo para que él o ella las vea y pueda identificarlas. Siga el patrón de las caritas de las emociones.
7. Pídale que cambie el orden de las caritas que dibujó y usted continúe ese nuevo patrón que su niña o niño hizo. Repita las veces que sea necesario.
8. Ahora cambien de turno. Usted forma un patrón con las caritas y su niña o niño las coloca según el orden establecido.

Ejercicio 2

1. En este ejercicio usarán las figuras geométricas. Indique a su niña o niño que se va a jugar el mismo juego de patrones, pero con variación.
2. Coloque una serie de patrones con las figuras geométricas. Entréguele piezas parecidas a las del patrón para que él o ella continúe la secuencia. Pídale que observe las figuras geométricas y que siga el patrón. Cuando lo haya hecho, pídale que le explique por qué lo siguió de esa manera. Es importante lo que tenga para decir, no se trata de que copie exactamente el patrón entregado.



3. Se cambia el patrón.
4. Aumente las figuras geométricas en el patrón. Su niña o niño debe continuar colocando el patrón establecido.
5. Preséntele diversos patrones para que continúe colocando las figuras geométricas correspondientes.

Cierre

- Para terminar, pueden preguntar: ¿Puedes explicar de qué trató el juego? ¿Qué te gustó más? ¿Qué cambiarías del juego? Exprésale lo siguiente: "Lo estás haciendo muy bien ¡Sigue adelante, yo te apoyo!"
- Pregúntele si desea continuar jugando, deje las figuras geométricas y las caritas alegres para que haga un juego libre. Se sorprenderá de lo que puede construir.



Grupo etario: 4 años

Situación de aprendizaje: “¡A jugar se ha dicho!”

Semana 6, guía 5

Actividades de preparación

- Elige un espacio que sea amplio, ventilado, iluminado y limpio.

Desarrollo

1. Este juego es energizante, simple y muy divertido, que involucra movimiento e imaginación. Desarrolla la valentía para dirigir y ayuda a manejar el estrés.
2. Para lograrlo vamos a jugar CONGELADO:
 - a) Explíquelo el juego a su niña o niño: consiste en caminar dentro del espacio seleccionado para jugar. No debe haber obstáculos. Cuando escuche la palabra “CONGELADO”, se quedará inmóvil.
 - b) Seguidamente dirá otra frase “CONGELADO COMO UN PARAGUAS”. Su niña o niño deberá imitar un paraguas.
 - c) Cuando lo haya logrado, pídale que continúe caminando. Nuevamente, cuando escuche “CONGELADO”, quedará inmóvil.
 - d) Diga una nueva frase: “CONGELADO COMO UNA TORRE”, esta vez imita una torre.

e) Y así continúa el juego. Deberá mencionar solo objetos inmóviles, por ejemplo: estatua, casa, iglesia, árbol, tetera, cántaro, comal, huacal, peine.

f) Las palabras subrayadas son las que se sustituyen.

g) Luego, cambian de turno.

3. Al terminar, ayúdele a volver a la calma. Suban los brazos por 30 segundos y juegue a ser muy altos y por último encogerse como si quisieran hacerse una bolita pequeñita. Háganlo tres veces.

Cierre

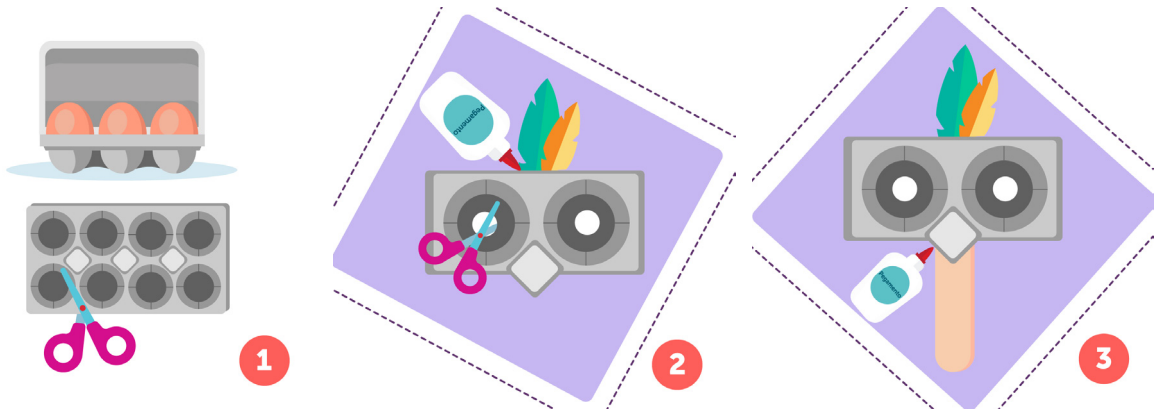
- El juego termina cuando su niña o niño decida. Pueden participar otros miembros de la familia.
- Pregunte: ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿Qué sentiste ser el líder? ¿Qué sentiste hacer de congelado?
- Felicite por sus logros y motive con la siguiente canción de celebración: ¡Bravo, bravo, bravísimo, bravo! ¡Bravo, bravo! ¡Lo hiciste muy bien!

Aprendizaje esperado

Valore cuánto ha aprendido su hijo o hija revisando si cumplió con los siguientes indicadores:

Indicadores	Conceptos		
	Sí lo hace	Lo hace con ayuda	Aún no lo hace
Puede expresar eventos y situaciones familiares.			
Utiliza gestos y movimientos con una intención comunicativa.			
Agarra la crayola gruesa, un lápiz, posicionando los dedos adecuadamente.			
Coopera con los demás para lograr un objetivo común.			
Puede ejecutar una serie de dos a cuatro indicaciones relacionadas.			
Interactúa de manera verbal con otros.			
Disfruta y juega en compañía.			

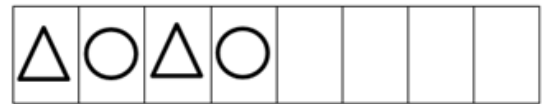
Anexo 1



Anexo 2

Seguir el patrón

P R Observe junto a los niños el patrón de figuras geométricas y pida que repitan el mismo patrón pegando los preparados justo abajo en los recuadros vacíos.





MINISTERIO
DE EDUCACIÓN