



Guía de Trabajo Mes Agosto



"Cuando grande voy a Ser"

NIVEL MEDIO MAYOR

MELISSA ULLOA / SOFÍA PEÑA

Nombre: _____



Identidad y Autonomía (eje: Reconocimiento y actuar de emociones y actuar autónomo)	OAP 4. Manifestar disposición para regular sus emociones y sentimientos, en función de las necesidades propias, de los demás y algunos acuerdos para el funcionamiento grupal. OAP 9. Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.
---	--

Rollos divertidos

Una de los grandes problemas con los que los adultos convivimos es negar las emociones, que nos incomodan y que son fundamentales en nuestra vida. Educando las emociones desde la infancia, con juegos como este, estaremos ayudándoles a conocerse mejor. Corta rollos de papel y juega a cambiarles el rostro.



Botella de la calma

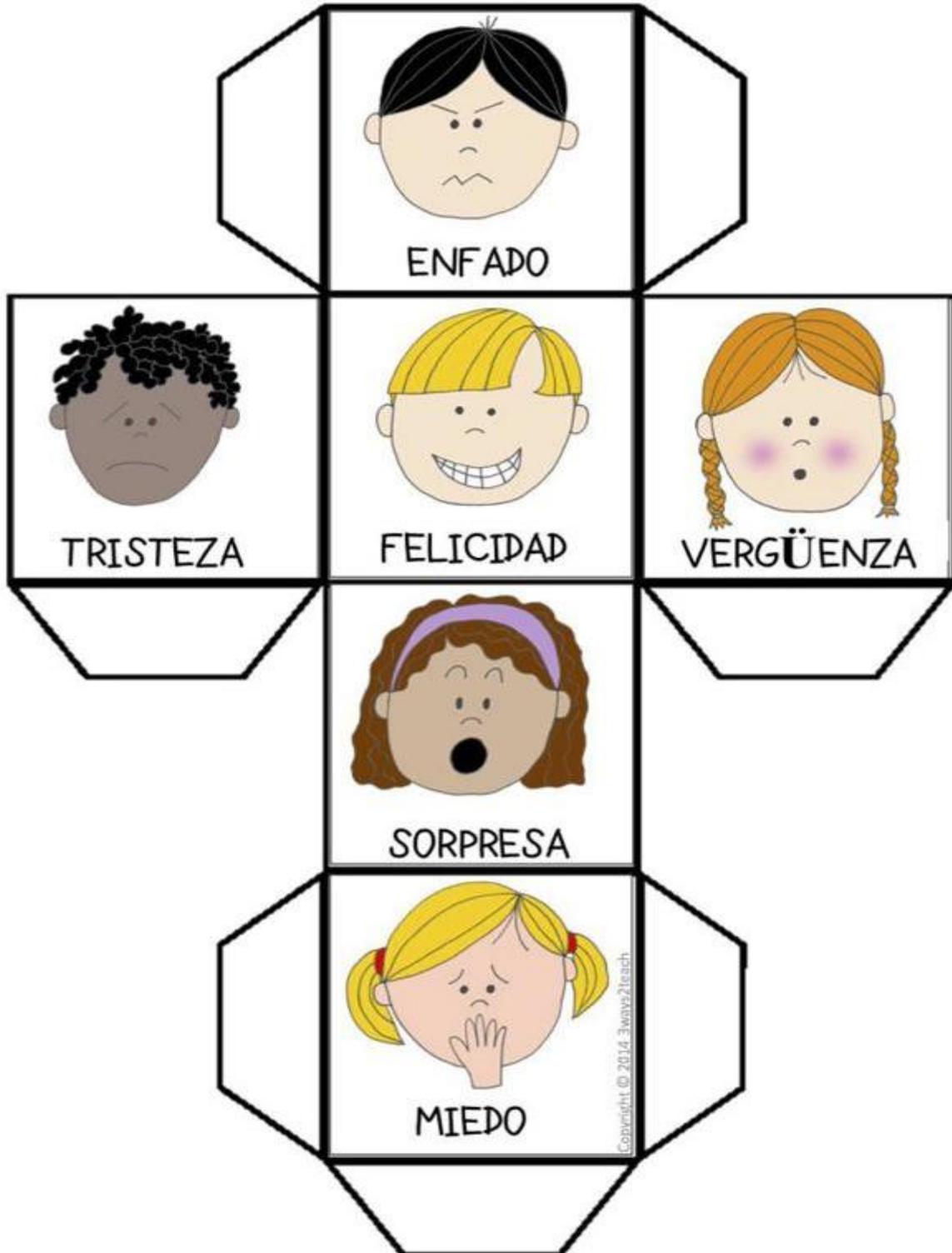
Es una herramienta fantástica para ayudar a relajarse a niños más nerviosos. Se elaborada a partir de escarcha, y su objetivo es ayudar a los niños a manejar sus sentimientos. Funciona como una terapia para los niños. Cuando el niño la agita, observa cómo la escarcha se mueve de forma descontrolada, como son sus emociones cuando se enfada o se siente frustrado. <https://www.youtube.com/watch?v=BHVtOvOhj2s>

- **Materiales:** 1 bote de cristal (más bien alto) o botella de plástico
- Escarcha del color que quieras (mejor, azul y tonos claros)
- Pegamento glitter o transparente (Consejos: puedes utilizar en lugar de pegamento, aceite para bebé o glicerina)
- Agua templada
- Colorante alimentario
- 1 cucharada sopera y otra de postre



Dado de las emociones

Juega junto a tus papás "dado de las emociones" tira el dado e imite con su rostro la carita que salga.





Corporalidad y Movimiento (eje: Desarrollo de motricidad fina y gruesa)	OA 5. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.
---	---

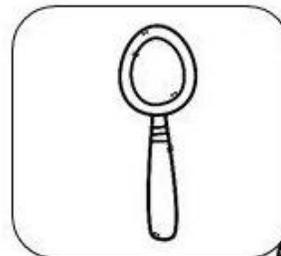
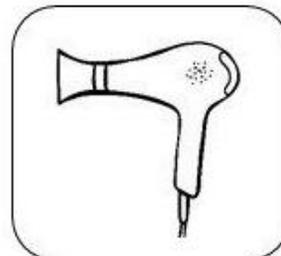
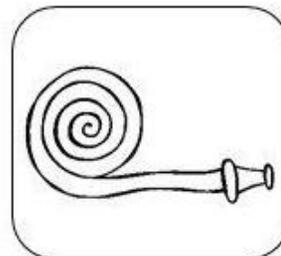
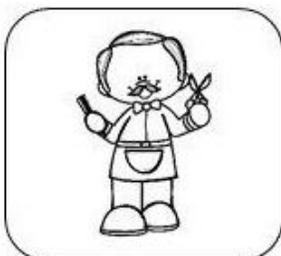
Actividad	Objetivos	Materiales	Desarrollo	Observación
Juego de motricidad fina con botones	El desarrollo motorio a través de una actividad que estimula la motricidad fina, ya que es necesario realizar movimientos de precisión que requieren la coordinación de pequeños grupos de músculos.	-Lamina de trabajo -Botones, piedritas, cuentas, pompones o cualquier objeto que se pueda alinear sobre el dibujo	Colocamos nuestras láminas se trabajó y junto con un recipiente con los botones o el material que tengamos para hacer la actividad	
Técnica de recortar con tijeras.	Desarrollar el control visomotoriz Perfeccionar movimientos precisos y la coordinación fina.	-Laminas -Tijera punta redonda	Los niños deben recortar una serie de figuras que se les proporcionan intentando no salirse de la línea.	
Tarjetas para Enhebrar	Fortalecer los movimientos bimanuales de amplitud pequeña para el desarrollo de sus dedos.	- Figuras geométricas - Lana	Se entrega tarjeta para enhebrar les pedimos que introduzcan la lana por todos los orificios que se encuentran contorno de la tarjeta hasta terminar .	



<p>Trazando caminos</p>	<p>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - autitos 	<p>Uno de los juegos favoritos de los niños son los autitos, qué mejor entonces que motivarlos en el aprendizaje del trazo de líneas curvas, líneas mixtas con caminos para sus autitos.</p>	
<p>Aprendizaje de la lectura</p>	<p>Permite un primer acercamiento al grafismo y a la escritura. A través de trazos (curvas, trazos, líneas de puntos, oblicuas...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - lámina - plasticina - plumo de pizarra 	<p>Puedes realizar de dos forma :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Copiando con plasticina los modelos de la líneas - Copiando con un plumón de pizarra el modelo. 	



Relaciona cada personaje con su herramienta de trabajo.





Corporalidad y Movimiento (eje: Desarrollo de motricidad fina y gruesa)	OA 7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos
---	---

1 - Actividad

Con cinta adhesiva crea distintos tipos de líneas. Con equilibrio los niños tendrán que caminar sobre estas líneas. El objetivo es que lo hagan de forma precisa sin salirse de éstas.



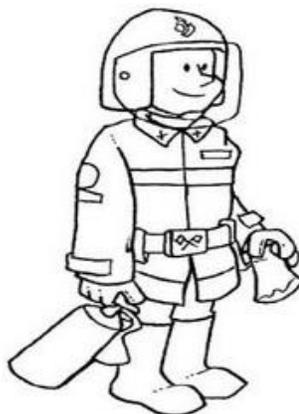


Lenguaje Verbal (eje: Expresión oral / Comprensión oral / Desarrollo de la Conciencia fonológica)	OA6. Comprender a partir de la escucha atenta, contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, reconociendo ideas centrales, señalando preferencias, realizando sencillas descripciones, preguntando sobre el contenido.
--	---

Pinta a cual oficio o profesión corresponde a cada adivinanza

ADIVINA,ADIVINANZA...

HAGO PAREDES,
HAGO CIMIENTOS
Y SOBRE LOS ANDAMIOS
SUBO CONTENTO.



ADIVINA,ADIVINANZA...

CON UNOS ZAPATOS GRANDES
Y LA CARA MUY PINTADA,
SOY EL QUE HACE REÍR
A TODA LA CHIQUILLADA.





LA MÉDICO Y LA ENFERMERA



- La médico y la enfermera curan a los enfermos.



- Utilizan termómetro, fonendoscopio, tiritas, vendas, jeringuilla



algodón, agua oxigenada, medicamentos (pastillas y jarabe).



- Trabajan en el hospital o en los centros de salud.



Responde las preguntas con ayuda de tus papas

- ¿Qué personas curan a las personas que están enfermas?

- ¿Qué insumos o instrumentos ocupan los doctores para ejercer su trabajo?

- ¿Qué insumos o instrumentos ocupan las enfermeras para ejercer su trabajo?

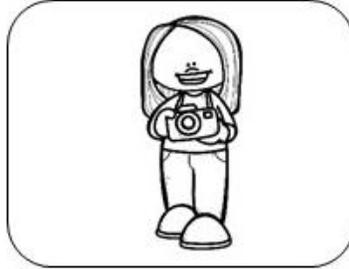
- ¿Dónde trabajan los doctores y enfermeras?



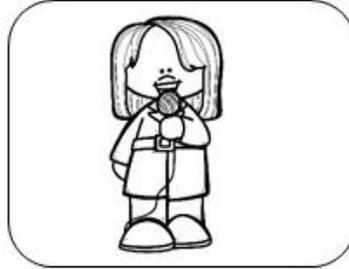
Con ayuda de tu papas completa con el nombre de la profesión u oficio que corresponda.



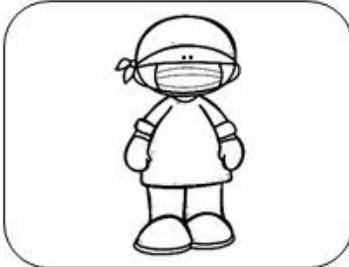
Soy _____ ,
te cambio el color de la casa.



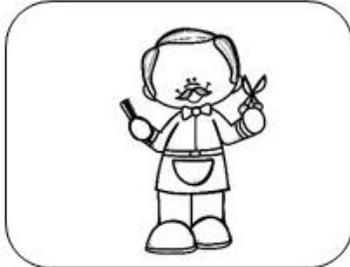
Soy _____ ,
realizo fotos de todo.



Soy _____ ,
te explico todo lo que pasa.



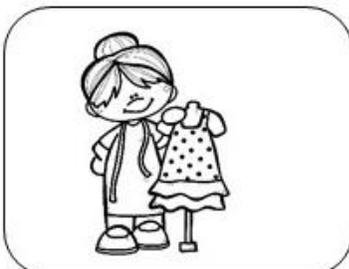
Soy _____ ,
curo a la gente enferma.



Soy _____ ,
corto el pelo y afeito la barba.



Soy _____ ,
tienes que pagarme las compras.



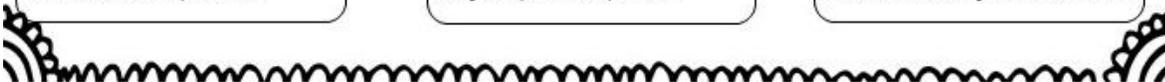
Soy _____ ,
hago vestidos muy bonitos.



Soy _____ ,
dirijo las peliculas que ves.



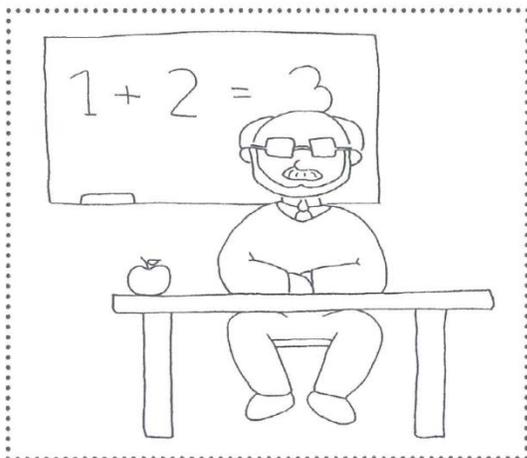
Soy _____ ,
me encanta trabajar con las flores.



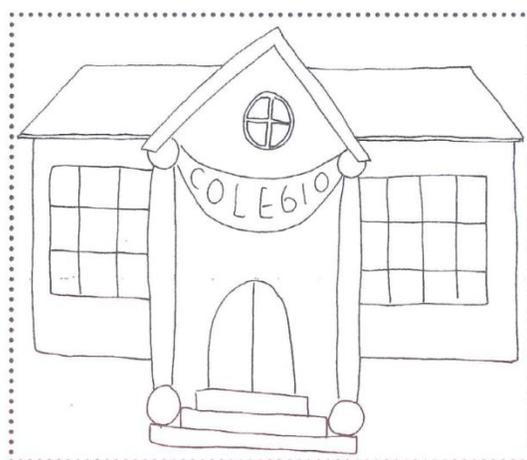
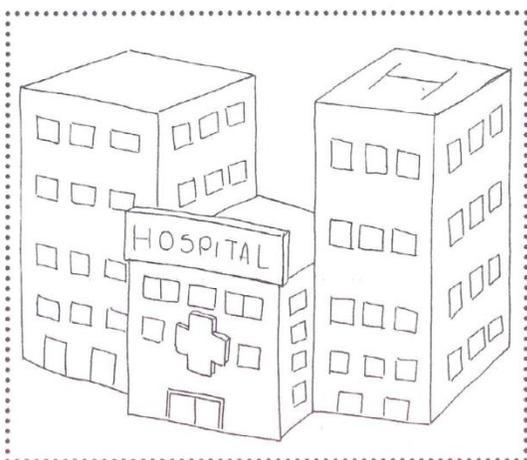


Une con una línea el trabajador con su lugar de trabajo , para hacer la analogía usa un lápiz de cera

¡Analogía!



como





SEGMENTACIÓN SILÁBICA				
Alumno:	Curso:		Fecha:	
Palabras	●	● ●	● ● ●	● ● ● ●
 Bombero				
 Camarero				
 Cartero				
 Maestra				



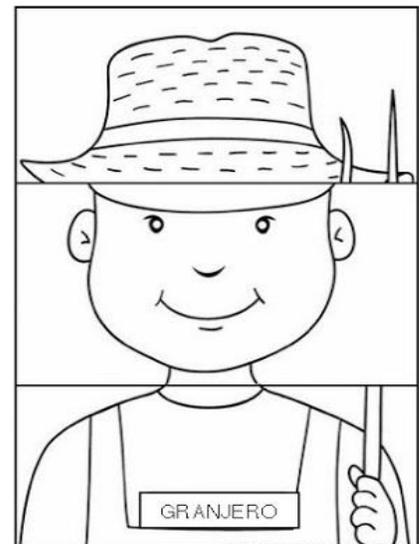
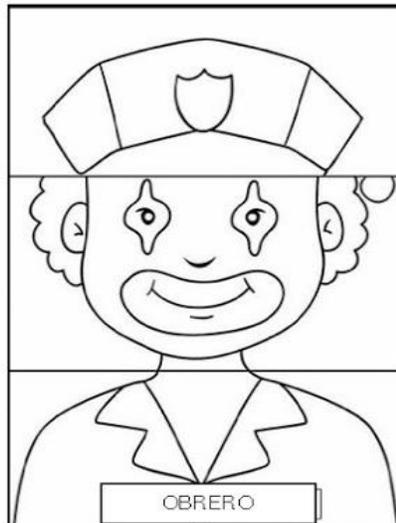
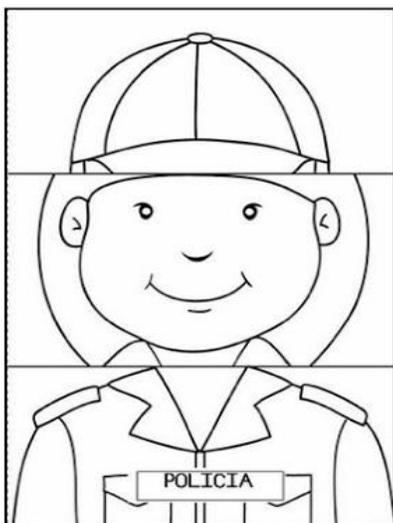
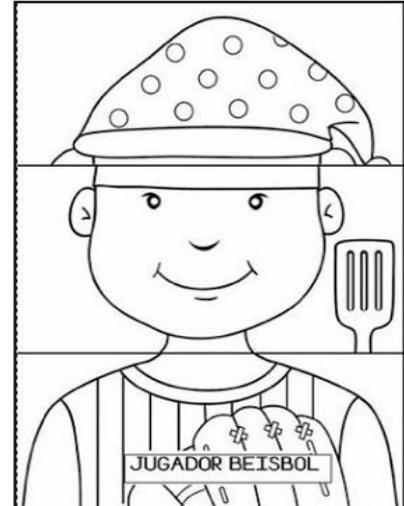
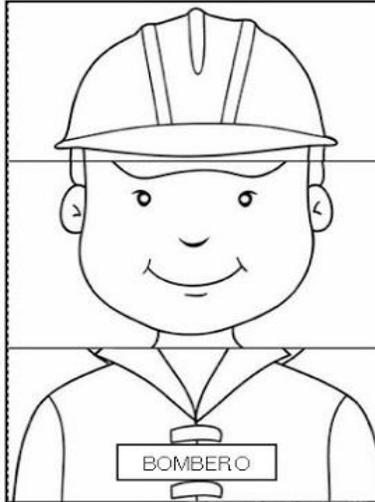
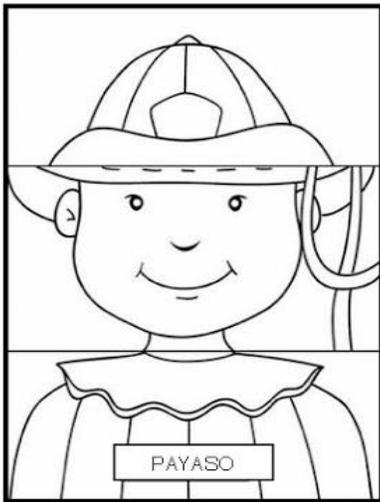
Lenguaje Artístico

(eje: Expresión corporal de sensaciones, emociones e ideas / Expresión gráfica)

OA2. Expresar sus preferencias, sensaciones y emociones relacionadas con diferentes recursos expresivos que se encuentran en sencillas obras visuales (colorido, formas), musicales (fuente, intensidad del sonido) o escénicas (desplazamiento, vestimenta, carácter expresivo).

Rompecabezas de profesiones

Este juego es muy sencillo y servirá para que aprendan a reconocer las profesiones. Pinta, recorta y pega en un cartón.





Comprensión del Entorno Social (eje: Conocimiento de las características, tradiciones e historia de su comunidad/ Comprensión de las normas de seguridad pertinentes del lugar que habitan)	OA 6. Identificar algunas normas de protección y seguridad de su entorno cotidiano referidas a alimentación, tránsito y sismos, y otras pertinentes a su contexto geográfico.
--	--

ACTIVIDAD:

¿Aprendamos que hacer en un Sismo o terremoto? Observa el siguiente video y luego comenta con tu mamá tus impresiones. Haz click en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=xEABZERKQx0>

Pensamiento Matemático	OA 2. Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.
-------------------------------	---

DOMINÓ DE LOS COLORES

Objetivo Este juego trabaja la igualación por colores que consiste en reconocer e identificar las imágenes que pese a tener distinta representación gráfica, coinciden en el color. Además, contribuye al desarrollo de la percepción visual.

Material: 28 fichas que están divididas en 4 colores: rojo, verde, azul y amarillo.

Elaboración: Se recorta la silueta de las fichas. Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

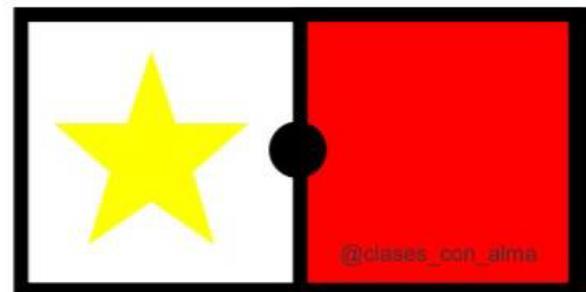
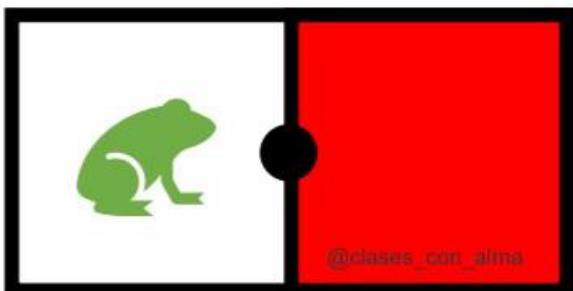
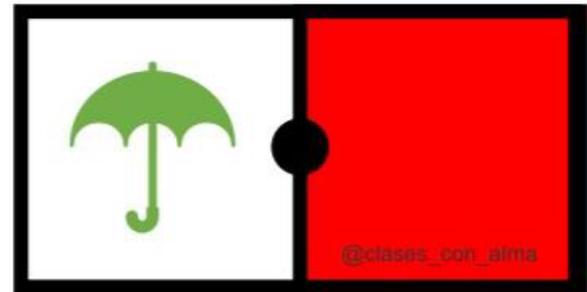
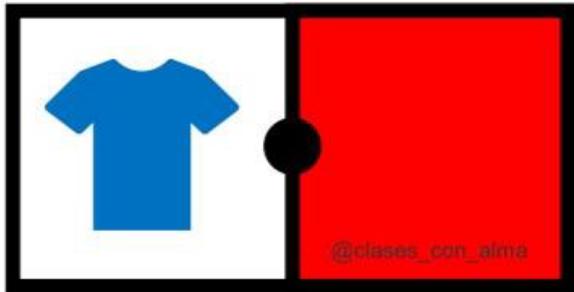
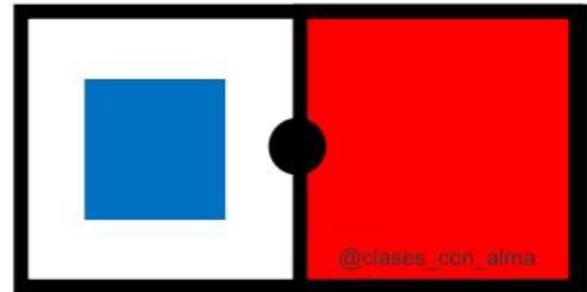
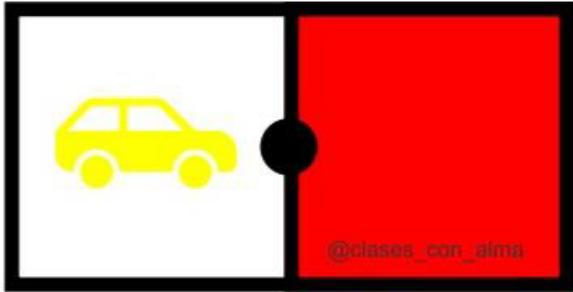
Jugadores: Se puede jugar solo o 2-5 jugadores.

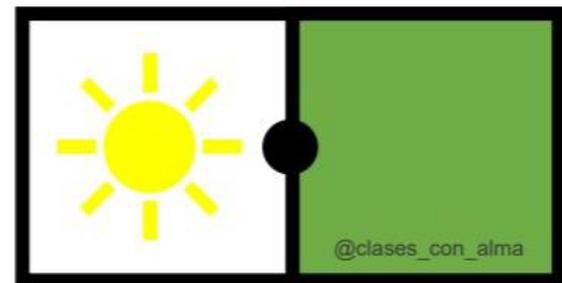
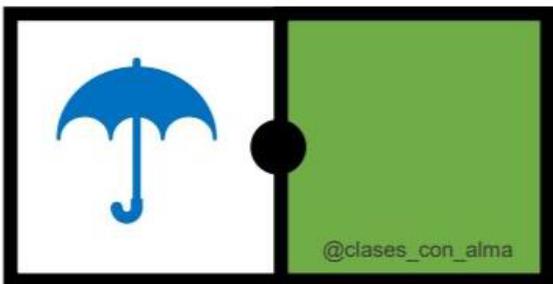
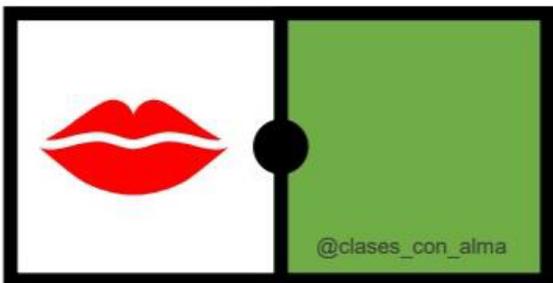
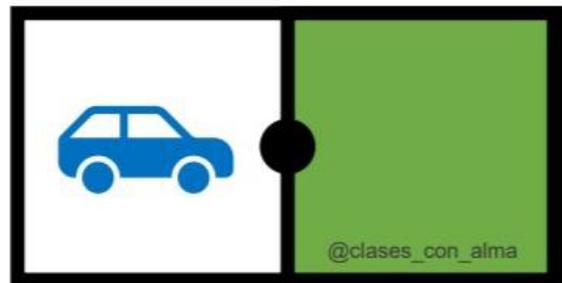
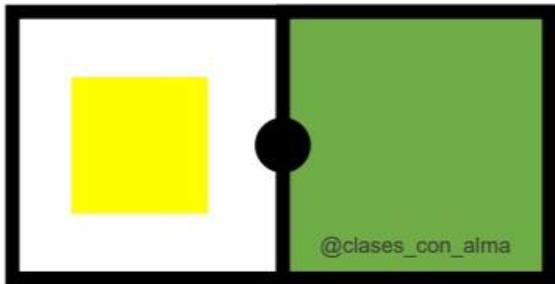
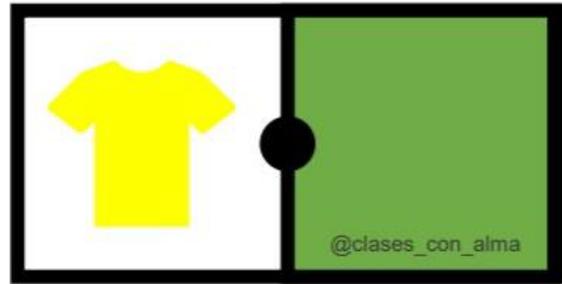
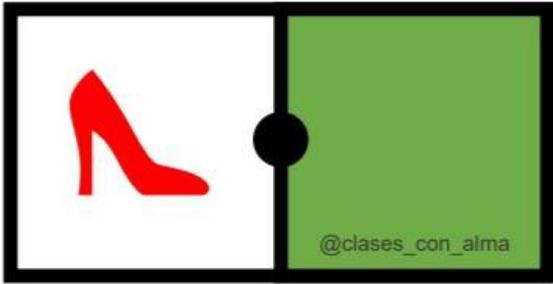
Instrucciones:

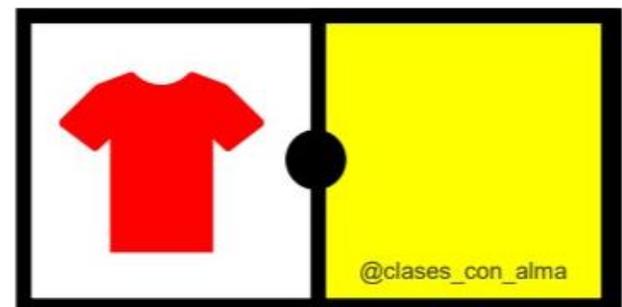
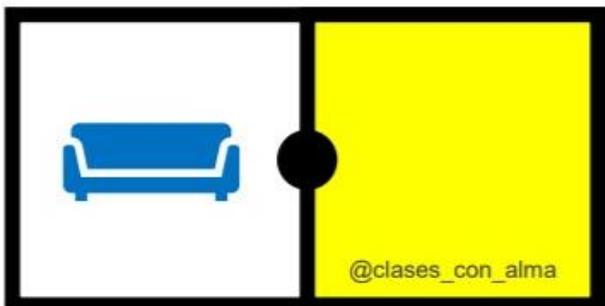
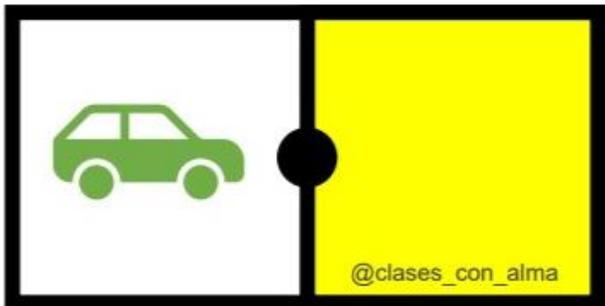
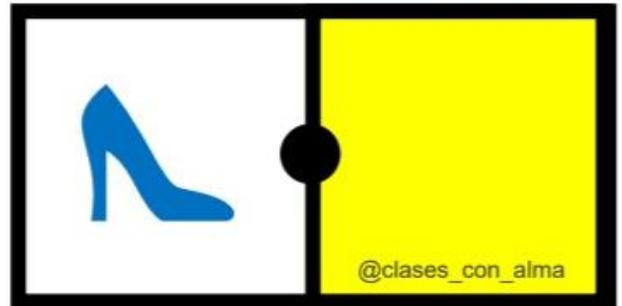
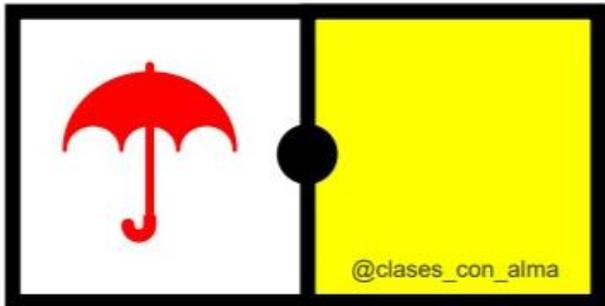
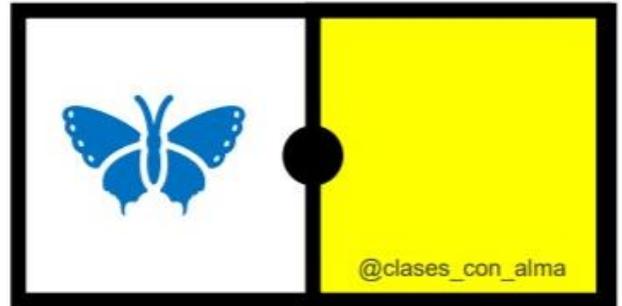
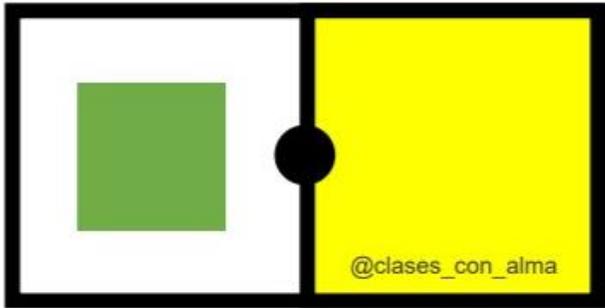
1. Se divide el número de fichas entre los jugadores y, si sobra alguna, se deja para robar en el caso de no tener para poner, (como máximo se cogen 5 fichas).
2. Empieza el juego el que tenga la ficha roja y cuadrado azul.
3. Se va poniendo el color con un objeto de ese mismo color o viceversa, no se pueden unir colores entre sí ni objetos entre sí.

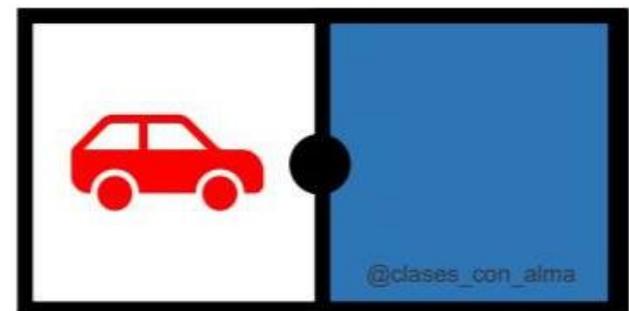
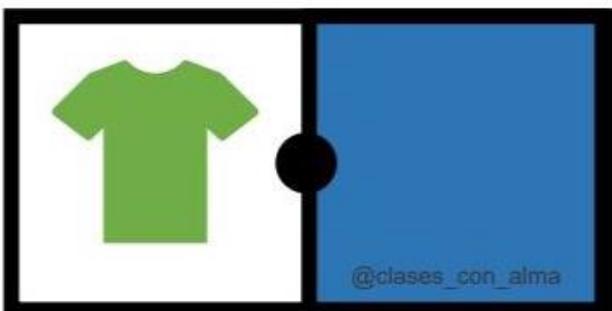
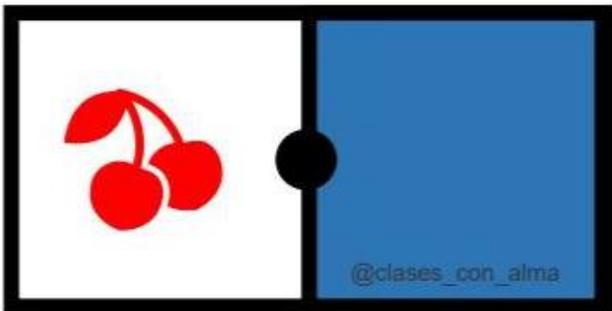
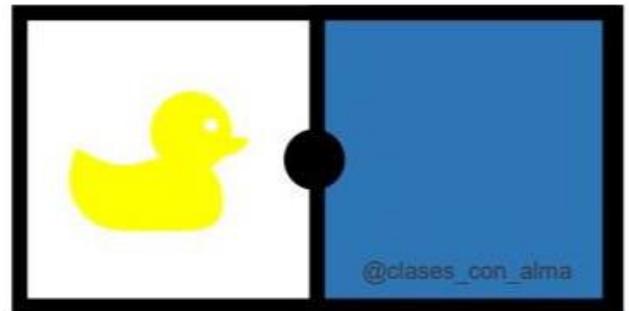
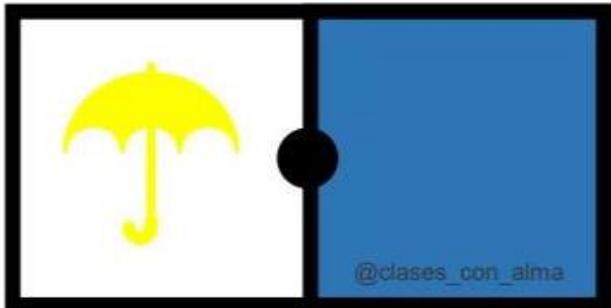
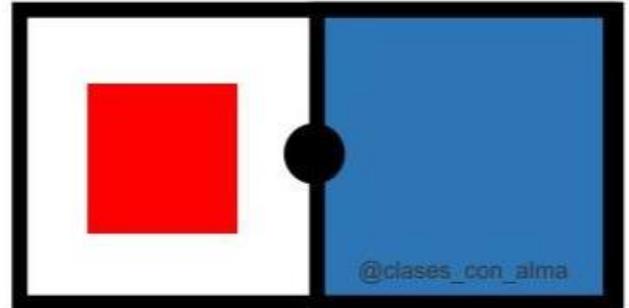
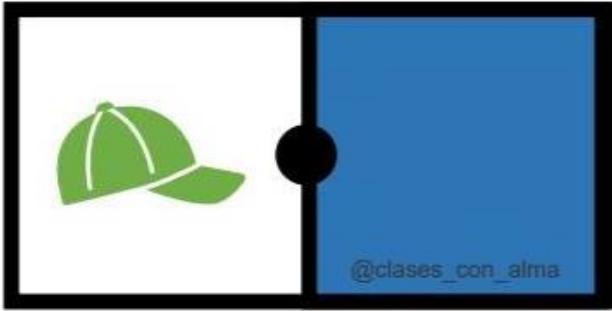


4. Si no se tiene para poner, se tendrá que coger una ficha del montón o, si no hay, pasa su turno. 5. Gana el jugador que antes se quite las fichas.











- Actividad :

Se realiza "Juego de clasificación" se presentan varios objetos que tengan características similares tomado en cuenta su forma



