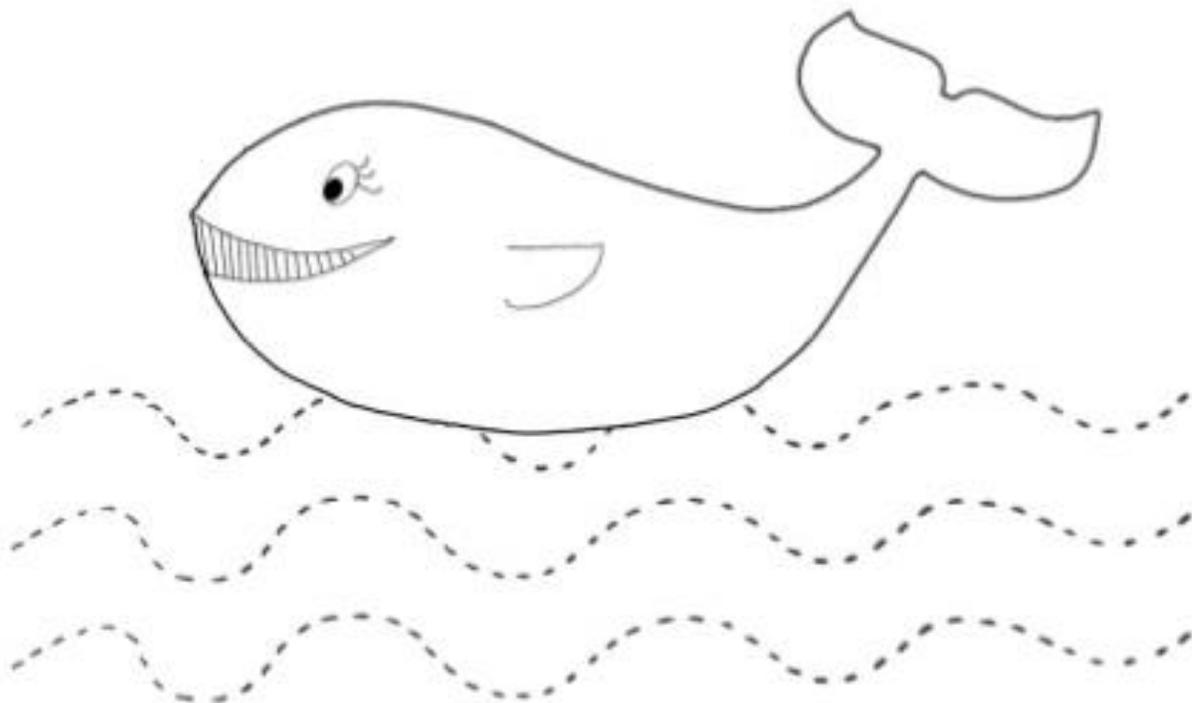




## Medio Mayor “C”

### Semana 6/ Día 1.

1. **Objetivo:** Conocer la Fauna Marina.
2. **Actividad:** En el siguiente video conoceremos algunos animales que viven en el mar.  
[https://www.youtube.com/watch?v=Fe-AmoBtp\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=Fe-AmoBtp_A) Vemos el video en conjunto con nuestra familia y comentamos:
  - Conoces alguno de estos animales.
  - Donde viven los animales que acabamos de conocer.
  - Cual es el que te llamo más la atención.
3. **Juego diario:** Ayudamos a la ballena a crear las olas del mar: unimos los puntitos y luego coloreamos la ballena.

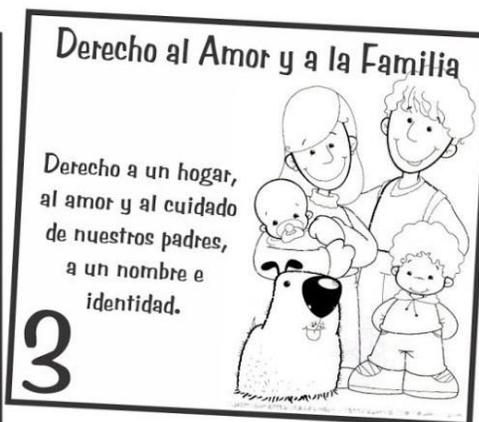




## Semana 6/ Día 2.

1. **Objetivo:** Conocer que los niños tienen derechos.
2. **Actividad:** Vemos el siguiente vídeo musical sobre los derechos de los niños, <https://www.youtube.com/watch?v=hxRv7BFJtso>.  
Luego leemos al estudiante, los siguientes derechos.

# Los derechos de los niños



Comentamos con el estudiante las siguientes preguntas, y el adulto escribe abajo sus respuestas:

- ¿Cuál es tu nombre?

---

- ¿Quiénes conforman tu familia?

---

- ¿Realizas las actividades que tu profesora te envía desde la escuela?

---

- ¿Qué es lo que más extrañas de tu colegio?

---

- ¿Cuándo te enfermas vas al doctor?

---

3. **Juego diario:** Bailamos y cantamos el “Yupi Yai”, siguiendo las instrucciones del video: <https://www.youtube.com/watch?v=LEmUEYh0DHQ>



## Semana 6/ Día 3.

1. **Objetivo:** Comprender breve cuento.
2. **Actividad:** En familia leer el siguiente cuento, luego leer preguntas al estudiante, marcar la opción correcta. Para finalizar, el estudiante colorea el dibujo alusivo al cuento.

### Martín el pez

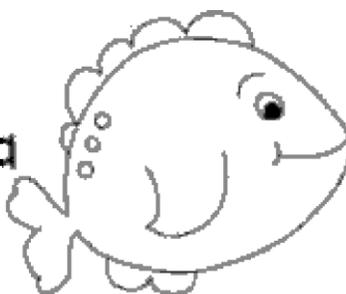
Martín es un pez

Él es rojo y  
amarillo. Le gusta

nadar. Martín

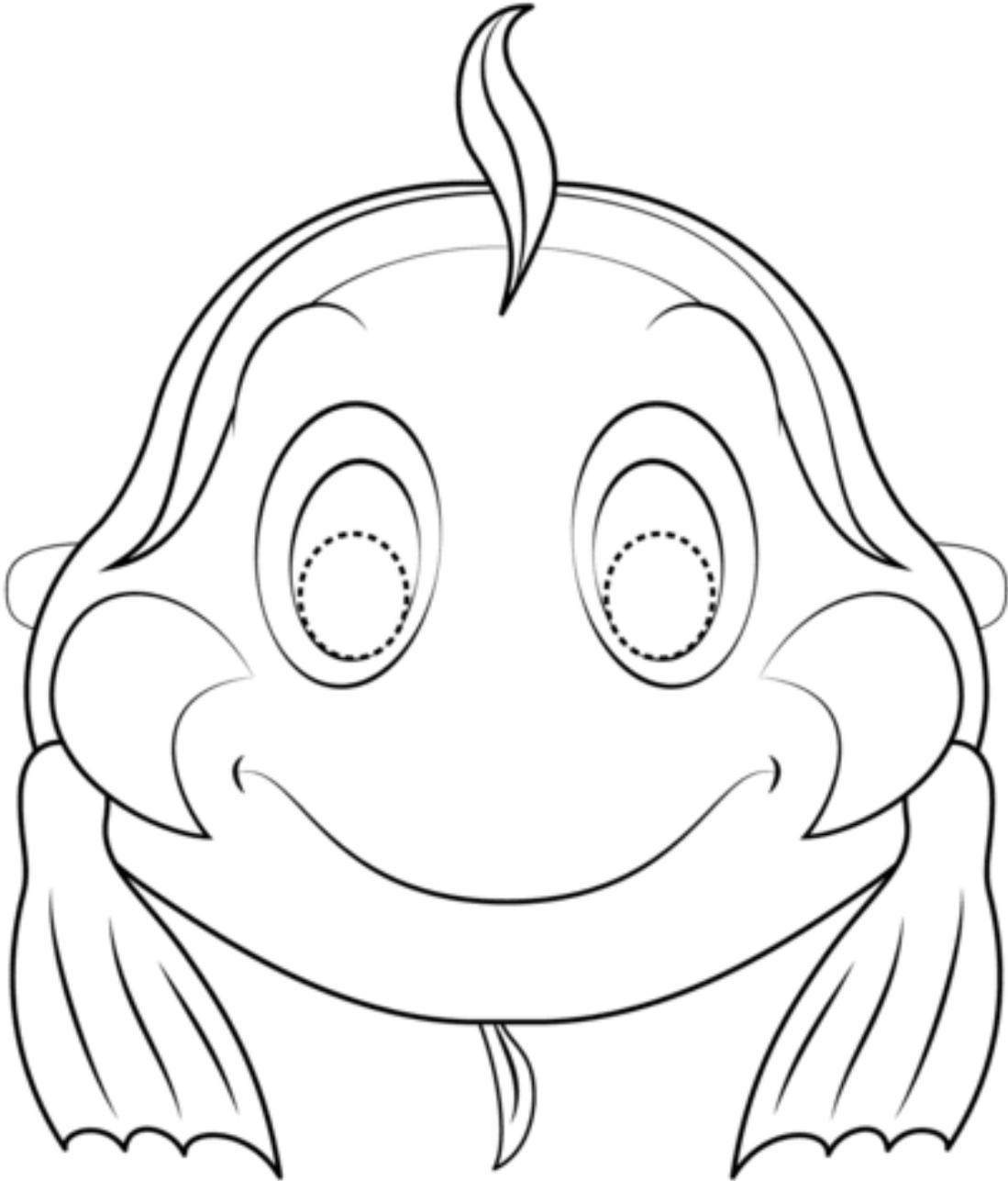
puede nadar muy

rápido.



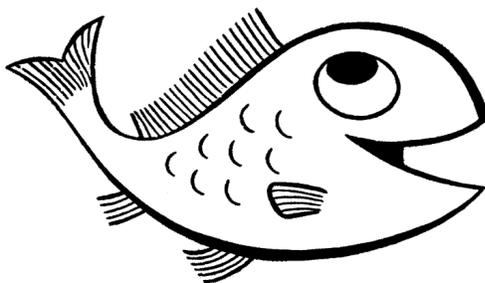
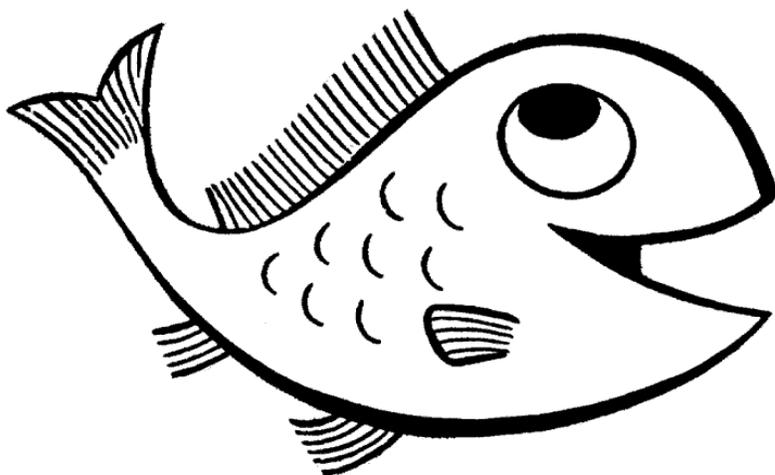
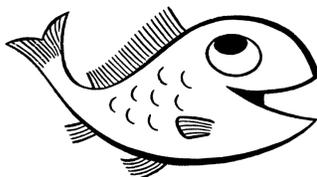
¿Qué es Martín?	<input type="radio"/> Un pez <input type="radio"/> Un niño
¿De qué color es?	<input type="radio"/> Negro y blanco <input type="radio"/> Rojo y amarillo
¿Qué puede hacer?	<input type="radio"/> Caminar <input type="radio"/> Nadar muy rápido

3. **Juego diario:** Decora el Antifaz con materiales que tengamos en nuestro hogar, pueden ser lápices de colores, botones, plastilina, plumones, fideos, pelotitas de papel. Luego recortamos, la ponemos en nuestra cara y jugamos a ser un pez.



## Semana 6/ Día 4.

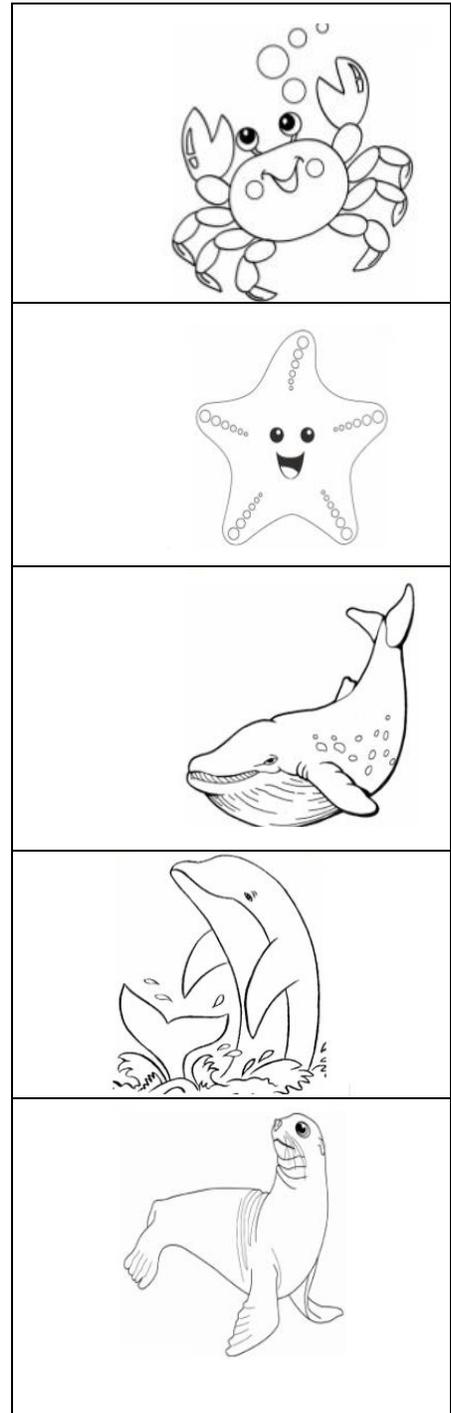
1. **Objetivo:** Realizan seriación por tamaño.
2. **Actividad:** Colorea, recorta, ordena y pega en una cartulina de color de menor a mayor.





3. **Juego diario:** Jugamos a las adivinanzas junto a nuestra familia. Una vez que adivinamos el animal lo unimos con una línea a su imagen correspondiente.

<p>Es la reina de los mares Su dentadura es muy buena, Y por no ir nunca vacía, Siempre dicen que va llena.</p>
<p>Del fin vengo, Del fin soy, Adivine buen hombre, Quien soy.</p>
<p>Cerca del polo, desnuda Sentada sobre una roca Suave, negra y bigotuda.</p>
<p>Dos pinzas tengo, Hacia atrás camino, De mar o de río, En el agua vivo.</p>
<p>Cinco brazos tengo, Y vivo siempre en el mar, Y aunque en el cielo también me puedes encontrar, Yo brillo bajo el mar.</p>





## Semana 6/ Día 5.

1. **1.Objetivo:** Identificamos nociones lejos/cerca.
2. **Actividad:** Usamos nuestro cuerpo como referencia y ponemos objetos lejos o cerca. Por ejemplo: el niño se para en medio del living y ponemos una silla a una distancia lejana a él, le consultamos: ¿La silla esta cerca o está lejos de ti?, la cambiamos de lugar y la ponemos cerca, volvemos a preguntar. ¿La silla esta lejos o cerca de ti? Así sucesivamente, podemos cambiar objetos o decirle al estudiante que se acerque o se aleje de objetos. Por ejemplo: quiero que te pongas cerca de la televisión, o quiero que te pongas lejos de la televisión.
3. **Juego diario:** Crear con papel (papel higiénico, toalla de papel, hojas de cuaderno) pelotitas de tamaño pequeño, para luego realizar una carrera de sopló.
  - ✓ Creamos las pelotitas.
  - ✓ En una superficie lisa (puede ser la mesa) ponemos las pelotitas y le explicamos al estudiante que jugaremos a las carreritas del sopló.
  - ✓ Le demostramos que soplando la pelotita avanza, y hay que soplar y soplar para llegar a la meta.
  - ✓ Se realiza el juego en compañía de un adulto.