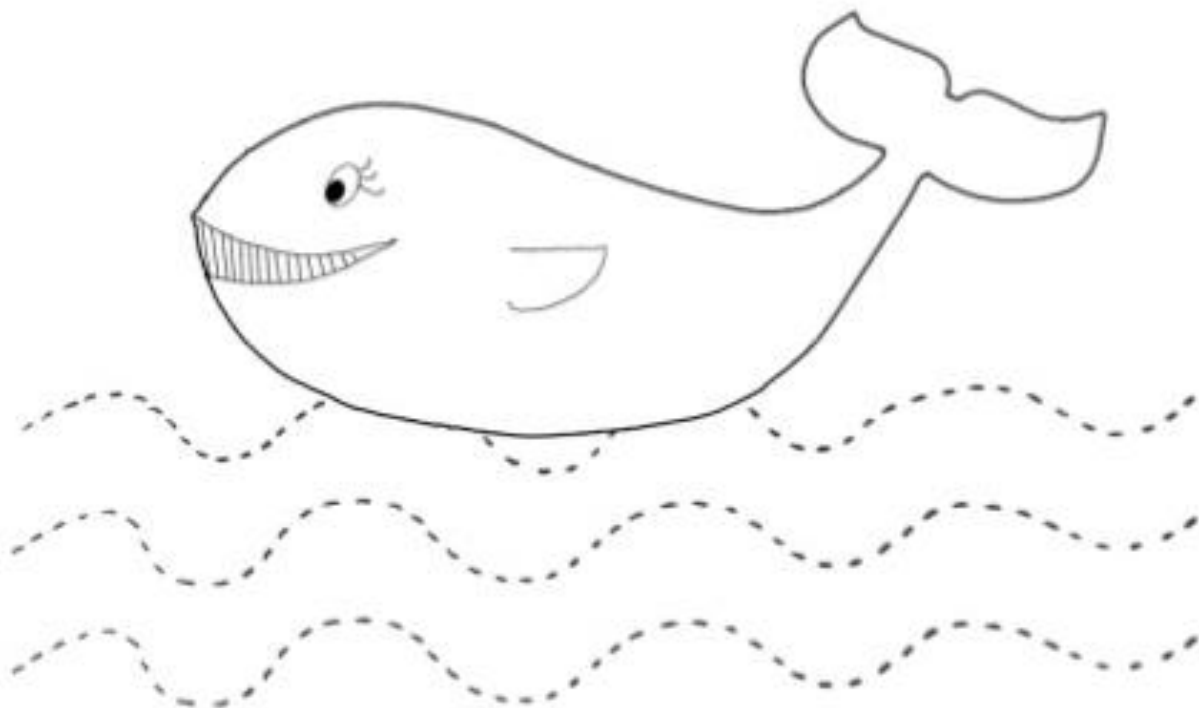




## Medio Mayor “C”

### 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>

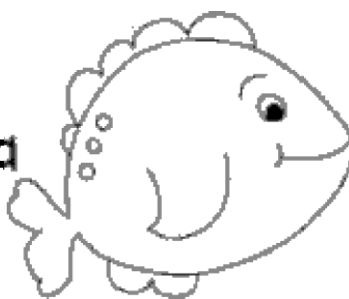


## Semana 6/ Día 3.

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.

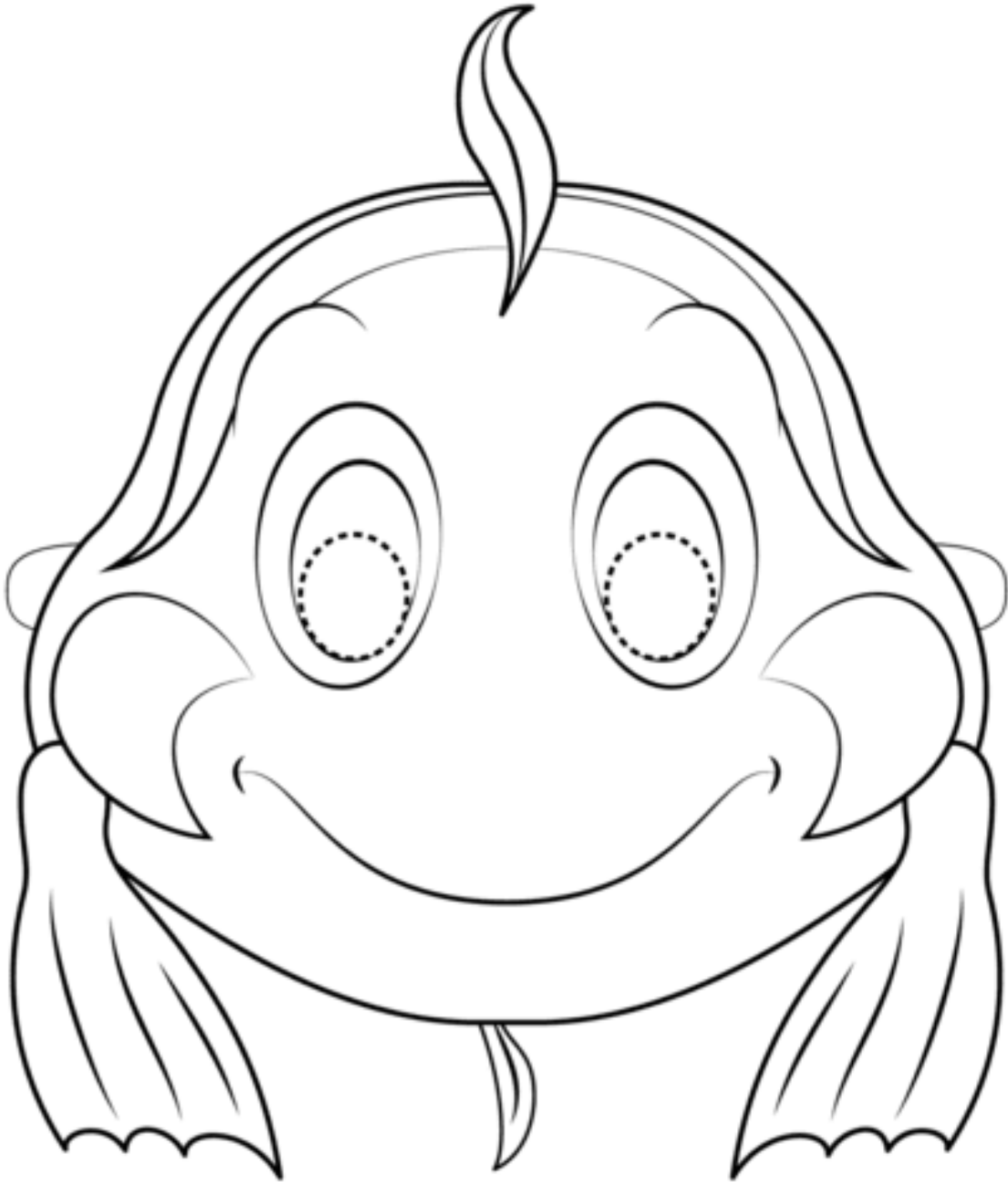
### Martín el pez

Martín es un pez  
Él es rojo y  
amarillo. Le gusta  
nadar. Martín  
puede nadar muy  
rápido.



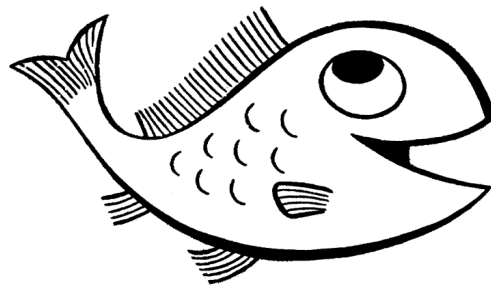
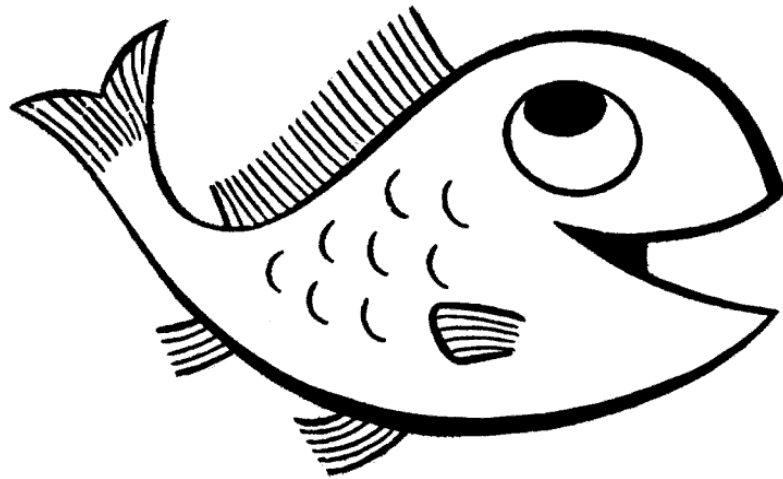
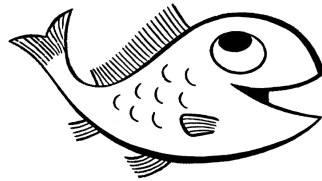
¿Qué es Martín?	<input type="radio"/> Un pez <input type="radio"/> Un niño
¿De qué color es?	<input type="radio"/> Negro y blanco <input type="radio"/> Rojo y amarillo
¿Qué puede hacer?	<input type="radio"/> Caminar <input type="radio"/> Nadar muy rápido

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.

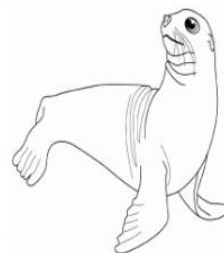
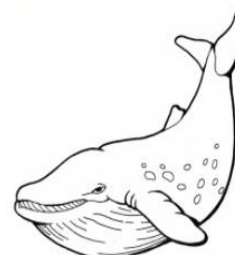
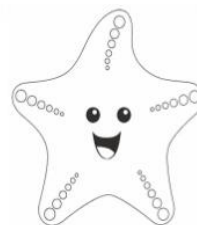
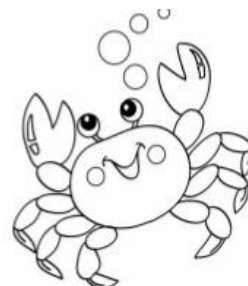
Es la reina de los mares  
Su dentadura es muy buena,  
Y por no ir nunca vacía,  
Siempre dicen que va llena.

Del fin vengo,  
Del fin soy,  
Adivine buen hombre,  
Quien soy.

Cerca del polo, desnuda  
Sentada sobre una roca  
Suave, negra y bigotuda.

Dos pinzas tengo,  
Hacia atrás camino,  
De mar o de río,  
En el agua vivo.

Cinco brazos tengo,  
Y vivo siempre en el mar,  
Y aunque en el cielo también me  
puedes encontrar,  
Yo brillo bajo el mar.





## 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 sopro.
  - ✓ 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 sopro.
  - ✓ 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.