

Semana loca



Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender

Pijamada

Fecha:	Lunes 24 de Abril del 2023
Campo de formación	Pensamiento Matemático.
Aprendizaje esperado	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.
Materiales que usaremos hoy	Pijama, peluches, palomitas, almohadas, tarjetas de números, comida chatarra y platos.
Evidencia para la maestra	Fotografía de la actividad: Audio de las respuestas de la actividad:

Observaciones:

Se utilizara vestimenta de acuerdo al día correspondiente de la semana loca.

Inicio

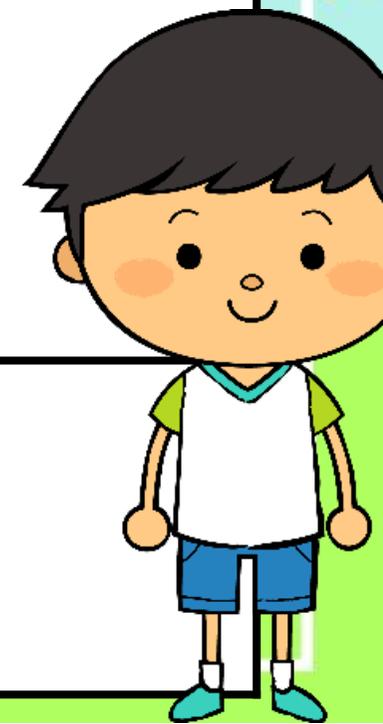
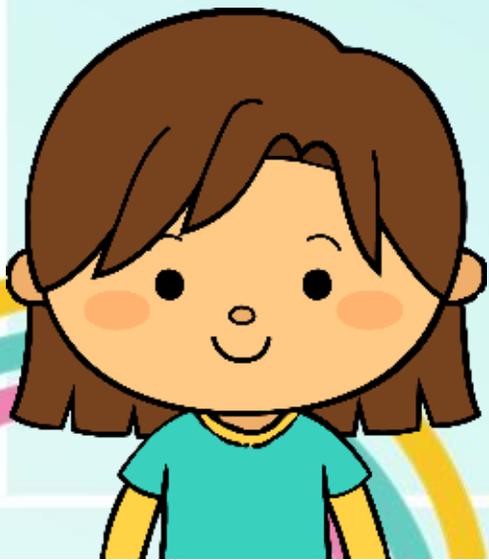
Actividad 1:Comentar que esta semana realizaremos diferentes juegos y actividades para divertirnos, debido a que esta semana se festeja el día de los niños y niñas. Finalizando indicar que tendrá que ir por 10 o 20 peluches y jugaremos a pasarlos a una caja usando nuestros pies.

Desarrollo

Actividad 2: Mencionar que como hoy es día de pijamada, por esta ocasión comeremos comidas chatarra como palomitas, Sabritas o galletas, pero para poder comerlas tenemos que contar y separar la cantidad según se nos indique.

Cierre

Actividad 3: Finalizar la pijamada haciendo diversos juegos divertidos, como escondidas, guerra de almohadas, brincar, jugar con los peluches, entre otras actividades.



Buscando el tesoro

Fecha:	Martes 25 de abril del 2023
Campo de formación	Pensamiento Matemático
Aprendizaje esperado	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.
Materiales que usaremos hoy	Cartulina negra, vaso, papel aluminio, hoja blanca, colores, materiales para dar indicaciones y tijeras.
Evidencia para la maestra	Fotografía de la actividad: 1, 2 y 3

Observaciones:

--

Inicio

Actividad 1: Cuestionar al alumno: ¿Sabes qué es un pirata? Finalizando con tubos de papel realizaremos un catalejo que utilizarán para realizar una búsqueda del tesoro.

Desarrollo

Actividad 2: En una hoja de papel realizar un mapa, donde el alumno tendrá que seguir indicaciones para buscar los objetos que se le indiquen y dibujarlos cuando los encuentre.

Cierre

Actividad 3: Realizaremos diversos ejercicios de ubicación usando símbolos, o indicaciones, recordando al alumno que es un pirata. Finalizando de cumplir sus misiones entregar un premio mencionando que ha encontrado el tesoro.



Experimentos locos

Fecha:	Miércoles 26 de abril del 2023
Campo de formación	Exploración y comprensión del mundo natural y social.
Aprendizaje esperado	Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.
Materiales que usaremos hoy	3 botellas de plástico, un globo, bicarbonato, agua, aceite, colorante, tijeras, jabón y calcetín viejo.
Evidencia para la maestra	Fotografía de la actividad: 1, 2 y 3 Audio de lo que piensa que pasará en cada experimento y de lo que paso en realidad.

Observaciones:

-Se realizara un pasarela con todos los grupos del jardín de niños en donde los alumnos lucieran sus outfits.

Inicio

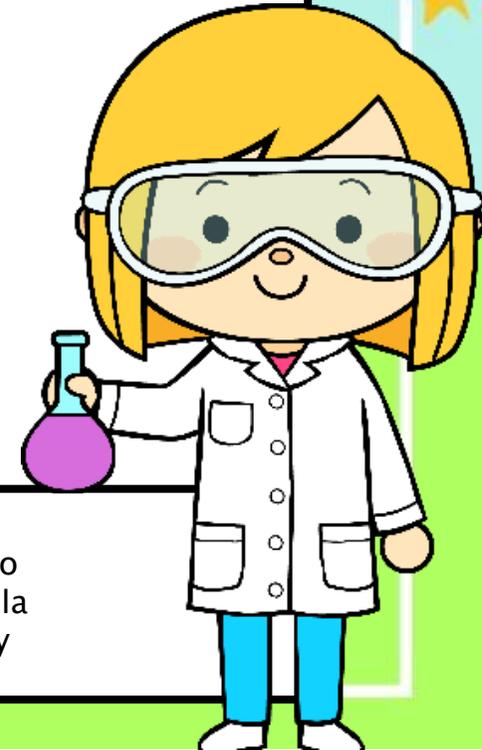
Actividad 1: Informar que el día de hoy haremos experimentos, pedir que busque una botella de plástico vacía, un globo, bicarbonato de sodio o una pastilla efervescente, y vinagre. Con cuidado indicar al alumno que ponga el vinagre a la botella, después al globo ponerle el bicarbonato, cuando terminemos poner con cuidado el globo a la boquilla de la botella y comentar que pasará y el resultado.

Desarrollo

Actividad 2: Mencionar que continuaremos con los experimentos, ahora haremos una lampara de lava usando una botella con agua, le pondremos colorante o un sobre de tang, y finalizaremos incorporando aceite de cocina para terminar agitando la botella, pedir al alumno que comente que paso.

Cierre

Actividad 3: Finalizaremos con los experimentos realizando un burbujeo, usando una botella partida a la mitad, un calcetín y agua con jabón.





Actividad 1



Experimentos locos

Actividad 2



Actividad 3



Carhaval de emociones

Fecha:	Jueves 27 de abril del 2023
Campo de formación	Educación socioemocional
Aprendizaje esperado	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
Materiales que usaremos hoy	Resistol, cartón o un plato desechable para hacer su antifaz, materiales diversos, colores, espejo y música
Evidencia para la maestra	Fotografía de la actividad: 1, 2 y 3 Audio de las respuestas de la actividad: 3

Observaciones:

--

Inicio

Actividad 1: Cuestionar: ¿Cómo te has sentido con las actividades que hemos hecho? ¿Te estas divirtiendolo? ¿Te gustaría realizar una antifaz? ¿Alguna vez fuiste o has mirado en televisión o fotos un carnavales?

Finalizando de preguntar invitar al alumno o alumna a crear un antifaz.

Desarrollo

Actividad 2: Comentar a los alumnos que participarán en diversas actividades como pintar yesos, caballetes, pescar, realizar un collar, etc.

Cierre

Actividad 3: Finalizaremos realizando un carnaval, poniendo música con diferentes melodías desde rock hasta música grupera, y en cada una preguntar: ¿Cómo te sientes?



EVALUACIÓN

		Experimentos locos			
Campo formativo	Aprendizaje esperado	Sobresaliente	Básico	Requiere apoyo	
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL.	Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos.	Usa de manera adecuada algunos objetos para realizar experimentos y comenta si sus ideas o supuestos son correctos por medio de la observación.	Experimenta con objetos, pero se le dificulta expresar lo que observo al realizarlo.	Con ayuda realiza experimentos para poner a prueba sus ideas.	
		Buscando el tesoro			
PENSAMIENTO MATEMATICO	Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	Logra encontrar objetos y lugares, a través de la interpretación de puntos de referencia o indicaciones.	Ubica objetos, pero en ocasiones se le dificulta interpretar indicaciones para encontrar lugares.	Se le dificulta ubicar objetos y lugares mencionándole puntos de referencia o indicaciones.	
		Carnaval de emociones			
SOCIOEMOCIONAL	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.	Reconoce y nombra las emociones que siente	Identifica algunas emociones, pero confunde expresar lo que siente	No identifica sus emociones y no las expresa	
		Pijamada			
PENSAMIENTO MATEMATICO	Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.	Resuelve problemas sin ayuda, a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.	Está en proceso de resolver problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones con poca orientación.	Se muestra confundido para contar del 1 al 5, esto hace que se le dificulte realizar el conteo.	