



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile

Subsecretaría
de Educación
Parvularia

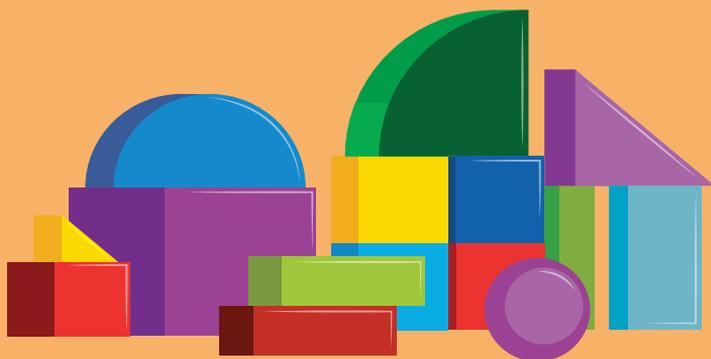
Gobierno de Chile

Juegos y experiencias Niveles de Transición



¡Para que sigas aprendiendo en tu casa!

En este cuadernillo encontrarás juegos, experimentos y experiencias de aprendizaje.



Este cuadernillo pertenece a:

¡Escribe tu nombre aquí!

Si me encuentras perdido, por favor devuélveme a mi dueña o dueño.

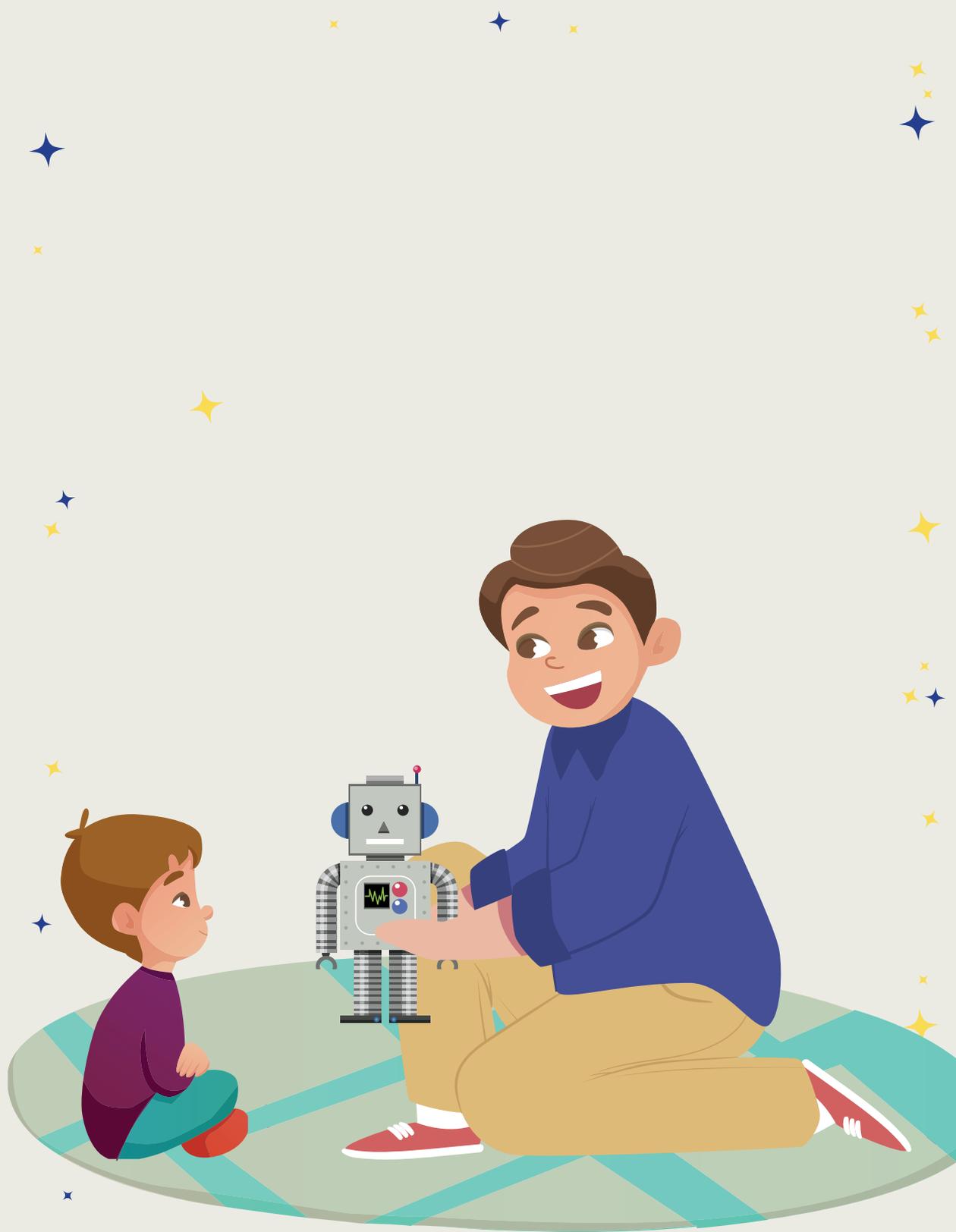
Contacto
(puede ser un correo, número
de teléfono o ambos)



Para familias y Educadoras

Los juegos y experiencias de este cuadernillo se vinculan a diferentes Objetivos de Aprendizaje priorizados para el tramo de Transición (Prekínder y Kínder).

Sin embargo, cada juego puede flexibilizarse según los intereses y necesidades de cada niño, niña, y de cada familia. Así, cada experiencia tributará en forma integral a diferentes Ámbitos de aprendizaje, no solamente a aquellos priorizados.



Índice de experiencias

Autorretrato

Experiencia 1.....	11
Experiencia 2.....	12
Experiencia 3.....	13

¡Qué curiosas las sombras!

Experiencia 4.....	15
Experiencia 5.....	16

Contornos y siluetas

Experiencia 6.....	18
Experiencia 7.....	19
Experiencia 8.....	20

Juego ¡Atrápala si puedes!

Experiencia 9.....	21
--------------------	----

Personajes favoritos

Experiencia 10.....	23
Experiencia 11.....	24

Adivinanzas

Experiencia 12.....	25
---------------------	----

Simple y entretenido

Experiencia 13.....	26
---------------------	----

Experiencia con Colores

Experiencia 14.....	27
---------------------	----

El canasto y sus historias

Experiencia 15.....	29
Experiencia 16.....	30
Experiencia 17.....	31
Experiencia 18.....	32

Juego el luche	
Experiencia 19.....	33
Las mezclas	
Experiencia 20.....	35
Simple y entretenido	
Experiencia 21.....	37
Experiencia con Colores	
Experiencia 22.....	38
Trabajos que realiza mi familia	
Experiencia 23.....	40
Experiencia 24.....	41
Experiencia 25.....	42
Simple y entretenido	
Experiencia 26.....	43
Experiencia con Colores	
Experiencia 27.....	44
Juego el elástico	
Experiencia 28.....	45
Germinación de lentejas	
Experiencia 29.....	47
Experiencia 30.....	48
Experiencia 31.....	49
Experiencia 32.....	51
Experiencia 33.....	52
Simple y entretenido	
Experiencia 34.....	53

Experiencia con Colores	
Experiencia 35.....	54
Juego ¡Que no toque el suelo!	
Experiencia 36.....	55
Contando en una caja de huevo	
Experiencia 37.....	57
Timbres naturales	
Experiencia 38.....	59
Experiencia 39.....	60
Experiencia 40.....	61
Experiencia 41.....	62
Juego El Gato	
Experiencia 42.....	63
Simple y entretenido	
Experiencia 43.....	66
Semejanzas y diferencias	
Experiencia 44.....	68
Experiencia 45.....	69
Experiencia 46.....	70
Experiencia 47.....	71
Tetris de papel	
Experiencia 48.....	72
Simple y entretenido	
Experiencia 49.....	75
Experiencia con Colores	
Experiencia 50.....	80



Autorretrato

Identifica características de tu rostro y dibújalas.



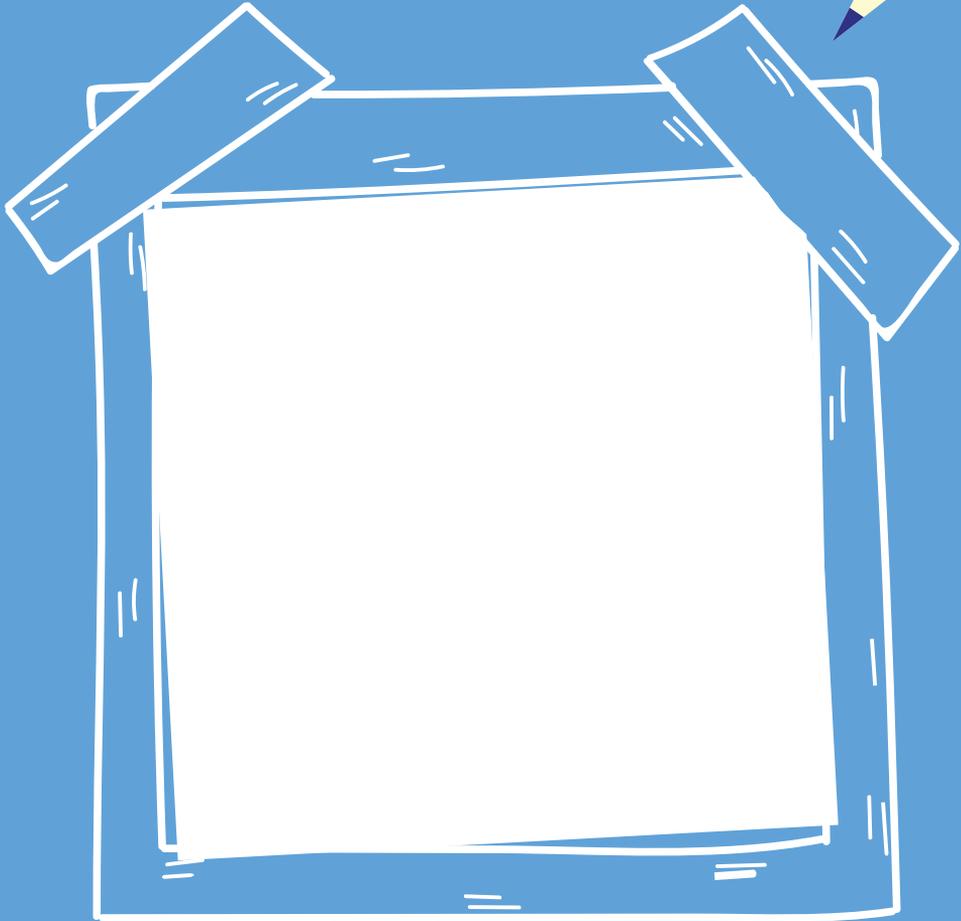
Materiales:

- ★ Foto tuya (lo más actual posible).
- ★ Un espejo.
- ★ Lápices de palo o de cera.

Observa tu foto, mírate en el espejo, y describe lo que observas de tu pelo, piel, ojos, nariz, orejas y mentón. ¡Estas son tus características!

Experiencia 1¹

Dibújate cómo te observas en la foto.



Comenta con algún integrante de tu familia en qué momento tomaron esa foto, recordando con quienes estaban y qué estaba haciendo.

1 Lenguajes artísticos OA 7. Representar a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).

Experiencia 2²

Dibújate cómo te observas a través del espejo

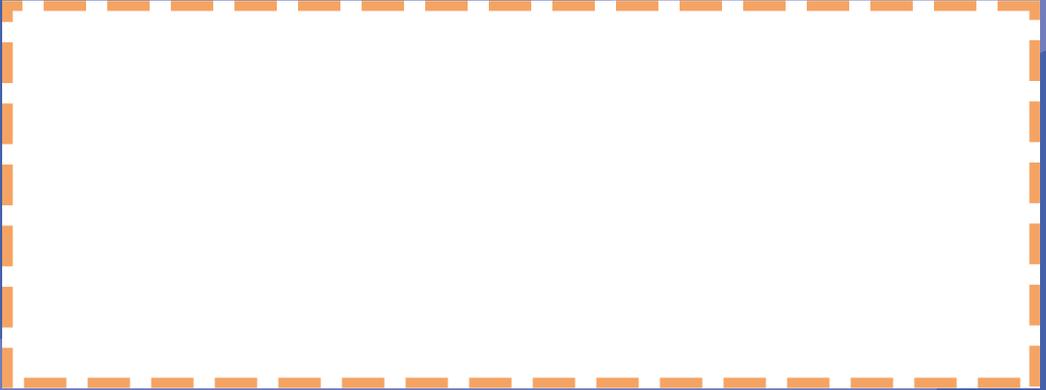


**Ahora compara tus dos autorretratos.
¿Se diferencian en algo? ¿en qué? Conversa con tu familia sobre estas diferencias o similitudes.**

2 Lenguajes artísticos OA 7. Representar a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).

Experiencia 3³

Cuelga tu autorretrato con tu nombre



Escribe tu nombre aquí

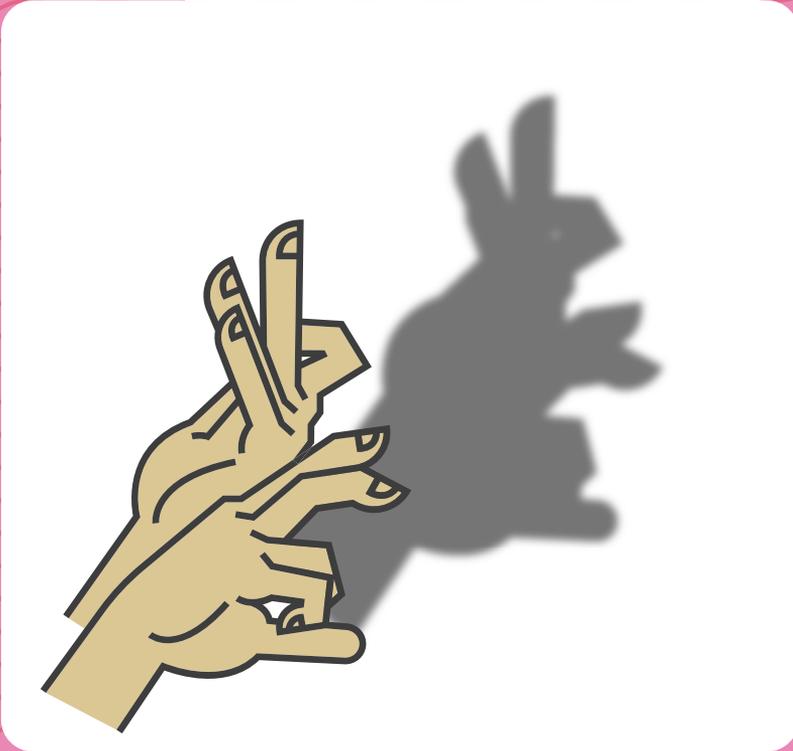


- ★ Luego recórtalo.
- ★ Recorta uno de tus autorretratos.
- ★ Pega tu autorretrato junto con tu nombre en alguna parte de tu casa.

3 Lenguaje verbal OA 8. Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

¡Qué curiosas las sombras!

Juega con las sombras de tu cuerpo



Materiales:

- ★ Un trozo de tela de color claro de 1 metro x 1 metro aproximadamente.
- ★ Una linterna.

Busca un espacio adecuado para colgar el trozo de tela y jueguen a crear divertidas sombras.

Experiencia 4⁴

Juega con las sombras de tu cuerpo

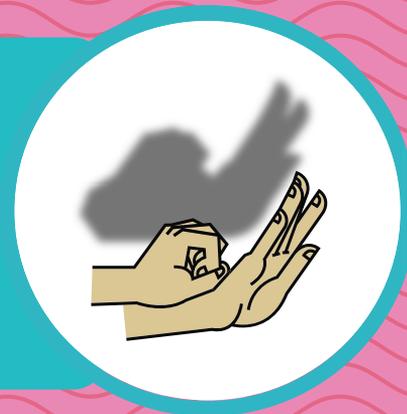
Gaviota

1. Si cruzas los dedos pulgares y abres el resto de los dedos queda la figura de la gaviota.
2. Juega con esta figura, hazla volar alto, luego hazla que vuele más bajo, que se detenga, entre otras acciones.



Caracol

1. Si empuñas tu mano derecha, y de forma estirada e inclinada hacia arriba pones para mano izquierda bajo el puño, queda la figura de un caracol.
2. Juega con esta figura, imagina que se arrastra hacia algún elemento.

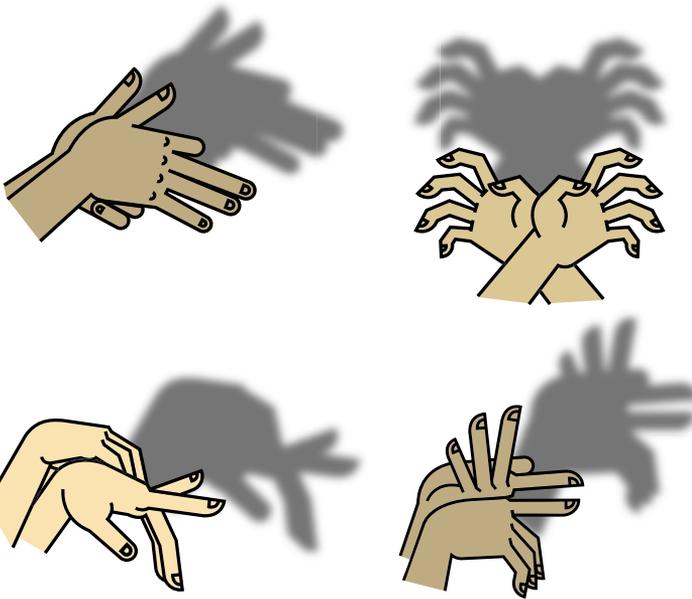


⁴ Lenguajes artísticos OA 4. Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.

Experiencia 5⁵

Puedes probar muchas formas con tus manos y dedos a contraluz.

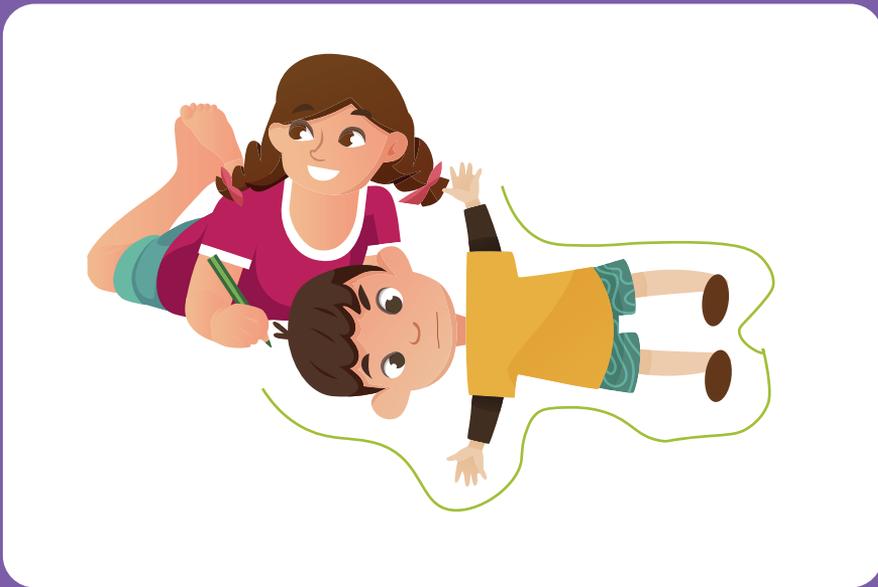
Aquí tienes algunas ideas:



5 Lenguajes artísticos OA 4. Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.

Contornos y siluetas

Conoce tu contorno



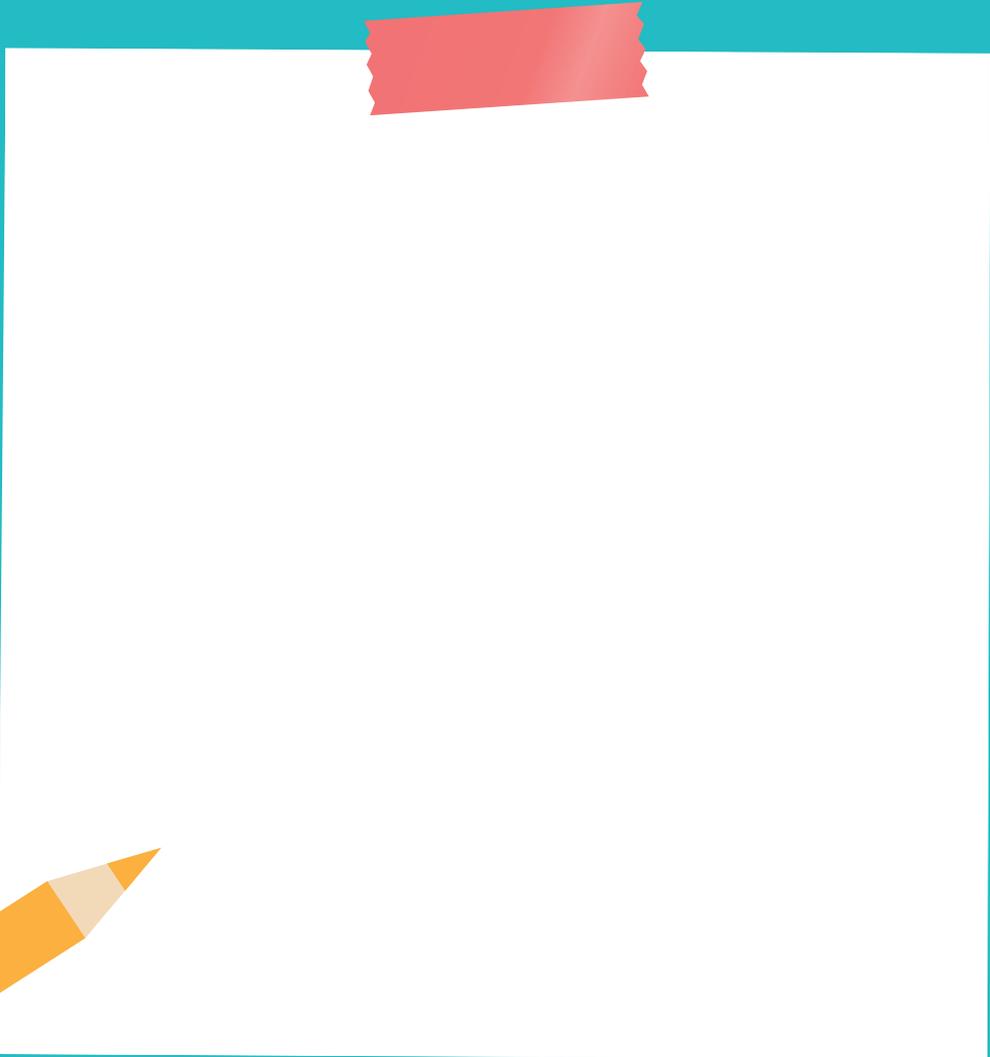
Materiales:

- ★ Diarios viejos.
- ★ Tiza idealmente. También puede ser plumones o lápices gruesos.

Primero prueba con el contorno de tu mano, y luego con tu cuerpo completo.

Experiencia 6⁶

Pon tu mano en esta hoja y con la otra mano toma un lápiz y pásalo por el borde, marcando el contorno de la mano.



6 Corporalidad y Movimiento OA 6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Experiencia 7

¡Ahora a marcar tu contorno completo!

1. Estira varias hojas de diario en el suelo.



2. Recuéstate sobre las hojas de diario mirando hacia arriba y con los brazos y piernas extendidas.

3. Pídele a una persona de tu casa que marque el contorno de tu cuerpo en las hojas de diario con el plumón o tiza.



4. Ponte de pie, y observa el contorno de tu cuerpo.

¿Es como lo imaginabas?

Puedes seguir pintando tu cuerpo marcado según los colores de tu ropa de este día.

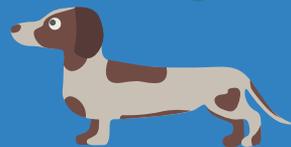
Experiencia 8⁷

Adivina a partir de su contorno



Puedes seguir marcando contornos de muñecos, autos de juguete, llaves, tenedores y cucharas, y pedir a personas de tu casa que traten de identificar a qué elemento corresponde cada uno.

¿Podrán adivinar?



7 Corporalidad y movimiento OA 6. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Juego ¡Atrápala si puedes!

Experiencia 9⁸

Lanza y atrapa una pelota (también puede ser un peluche u otro objeto que sea blando).



Combina desafíos:

- ✦ Lanzar y atrapar con las manos juntas. 
- ✦ Lanzar, dar un giro y atrapar.
- ✦ Lanzar, agacharse y atrapar.
- ✦ Lanzar y atrapar con una mano (derecha e izquierda). 

8 Corporalidad y movimiento 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.

Personajes favoritos

Representación de tu personaje favorito



Materiales:

- ★ Ropa que esté en la casa
- ★ Diferentes accesorios que estén en la casa.

Primero planifica y luego a disfrutar.



Experiencia 10⁹

Características físicas del personaje favorito:



Recuerda y dibuja el personaje con:

- ◆ Su pelo o peinado
- ◆ Su ropa: vestido, pantalón, blusa, polera
- ◆ Sus zapatos, botas o zapatillas
- ◆ Su accesorio como capa o cinturón
- ◆ ¡Agrega todo lo que quieras!

9 Identidad y Autonomía OA 4. Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

Experiencia 11¹⁰

Juega a ser tu personaje favorito.

Invita a más integrantes de la familia a imaginar personajes con diferentes accesorios. Aquí algunas ideas:



¿Cómo te sentiste con este juego?



Comenta con los demás participantes cómo se sintieron al representar cada personaje.

Adivinanzas

Experiencia 12¹¹

Con ayuda de un adulto que lea las adivinanzas, une la respuesta que creas correcta.

Tengo agujas, pero no sé coser, tengo números, pero no sé leer, las horas te doy, ¿Sabes quién soy?

Blanca por dentro, verde por fuera. Si no sabes, espera. ¿Qué es?

Antes huevecito, después capullito y más tarde volaré como un pajarito. ¿Sabes quién soy?

Soy bonito por delante y algo feo por detrás, me transformo a cada instante ya que imito a los demás. ¿Sabes quién soy?

Oro parece, plata no es. Abran las cortinas y verán lo que es.

Sal al campo por las noches si me quieres conocer, soy señor de grandes ojos, cara seria y gran saber. ¿Quién soy?

Cabeza de hierro, cuerpo de madera, si te piso un dedo, ¡menudo grito pegas! ¿Qué es?



¹¹ Identidad y Autonomía OA 4. Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

Simple y entretenido

Experiencia 13



BÚSQUEDA DEL TESORO EN TU CASA

- ENCUENTRA ALGO AMARILLO.
- ENCUENTRA DOS VARILLAS (PALITOS).
- ENCUENTRA ALGO QUE HUELA BIEN.
- ENCUENTRA ALGO QUE SEA REDONDO.
- NOMBRA ALGO DE LA CASA QUE SEA MÁS ALTO QUE TU.
- NOMBRA ALGO DE LA CASA QUE COMIENCE CON M.
- NOMBRA ALGO DE LA CASA QUE SE PUEDA DOBLAR.
- NOMBRA ALGO DE LA CASA QUE NECESITE ELECTRICIDAD PARA FUNCIONAR.



Sugerencia: Definan los participantes del juego, pueden jugar todos los que quieran. Siéntense alrededor de la mesa o en un lugar donde todos puedan verse, y definan un encargado del tiempo, que programe 1 minuto por cada desafío.

¡Y que comience el juego!

Experiencia con Colores

Experiencia 14

¡Pinta como quieras!



El canasto y sus historias

¡A crear historias!



Materiales:

- ★ Caja o canasto
- ★ Una manta para tapar el canasto si no tiene tapa.
- ★ Distintos objetos, tales como lápiz, fruta, guante de cocina, cuchara, tubo de ondulación de pelo, peineta, calcetín, llave, destornillador, espejo, esponja, pelota, auto de juguete, y todo lo que puedan encontrar que quepa en la caja o canasto.

Experiencia 15¹²

¡A crear historias!



Prepara el juego:

- ✦ Guardar todos los objetos en la caja.
- ✦ Definan los participantes del juego
- ✦ Busquen un lugar cómodo en que se vean los participantes.
- ✦ Establezcan turnos.

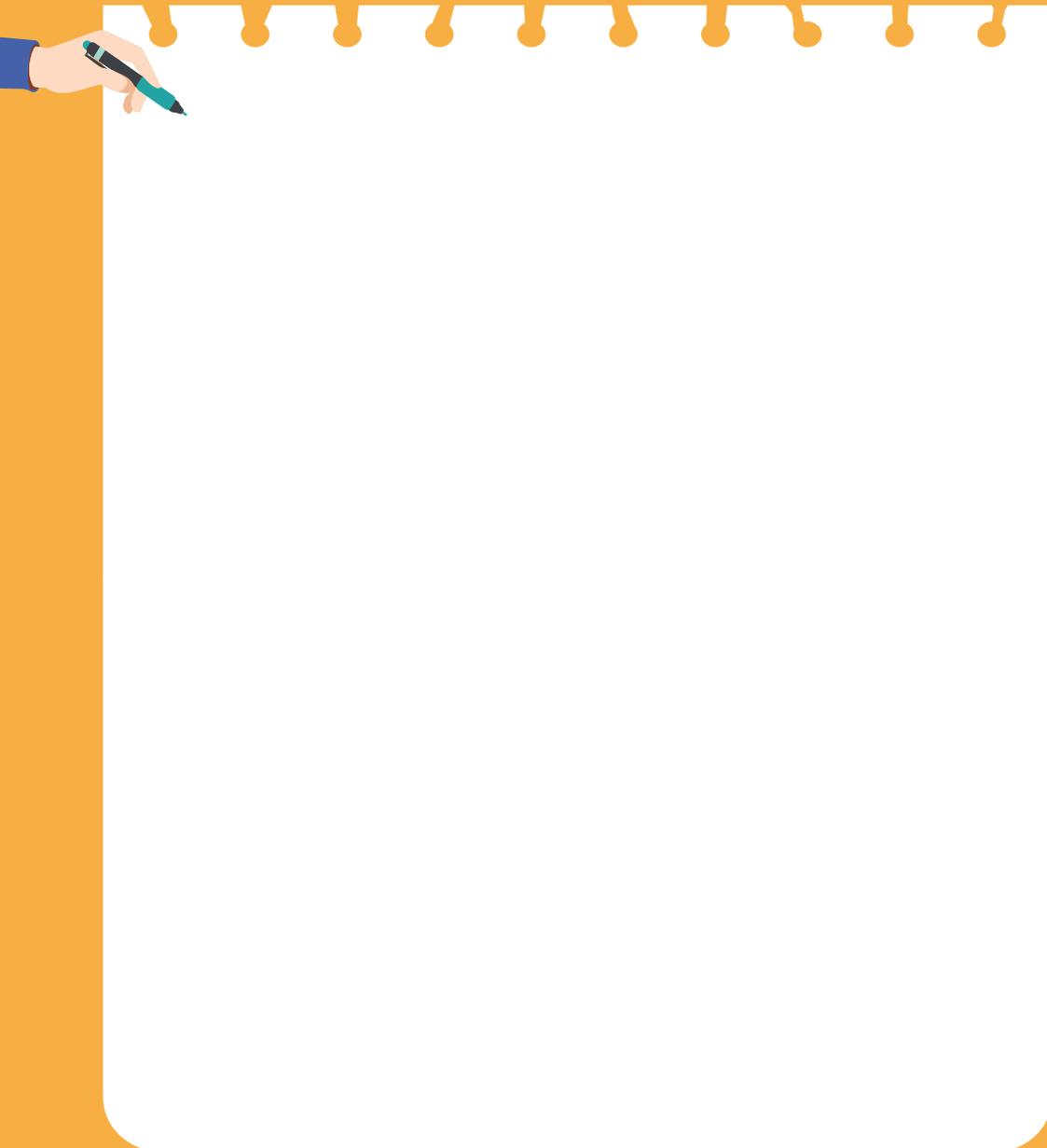
¡A jugar!

- 🍏 Sin ver, sacar un objeto de la canasta.
- 🍏 Inventar una historia con ese objeto.
- 🍏 Participante siguiente, continúa la historia con otro objeto que tome de la caja sin ver.

12 Lenguaje verbal OA 4. Incorporar progresivamente nuevas palabras, al comunicar oralmente temas variados de su interés e información básica, en distintas situaciones cotidianas.

Experiencia 16

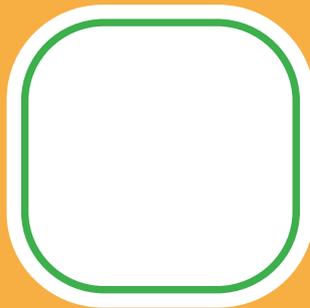
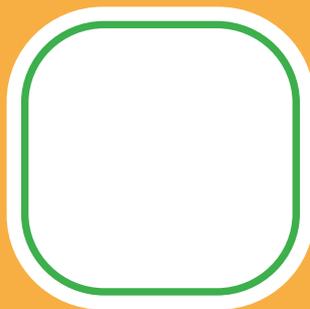
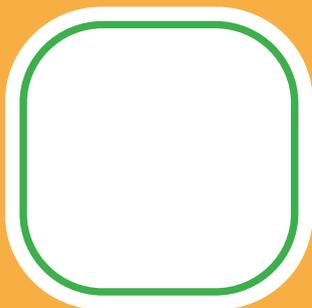
Dibuja aquí la historia creada.



Experiencia 17¹³

Descubre los sonidos de los objetos del canasto

-  Dibuja aquí 4 elementos de la caja. Observa el ejemplo.
-  Nombra cada elemento, marcando su sonido inicial "Mmm_anzana".
-  Escribe la letra de su sonido inicial, como en el ejemplo.



13 Lenguaje verbal OA 3. Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales

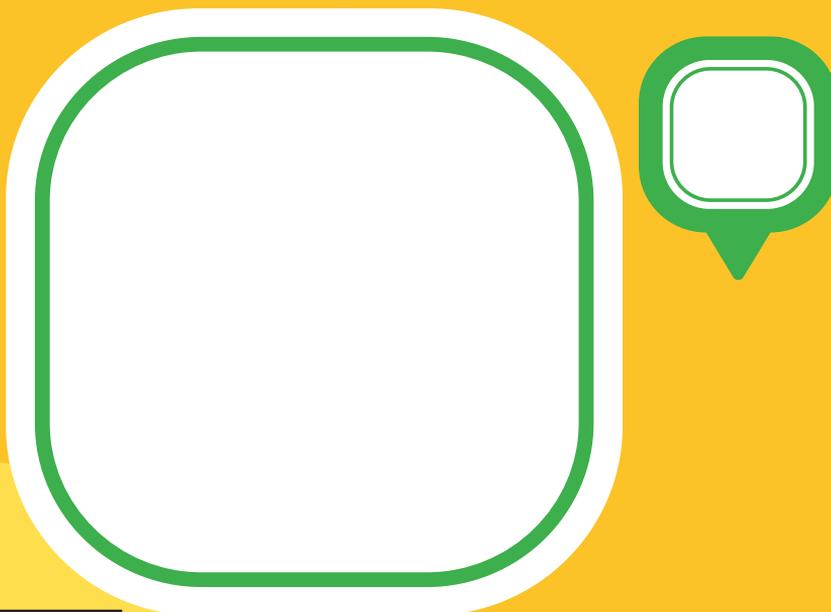
Experiencia 18¹⁴

Recuerda otros sonidos del abecedario

Elige un nuevo sonido y marca su letra aquí:



Dibuja acá un objeto que comience con ese sonido.



14 Lenguaje verbal OA 3. Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales

Juego el luche

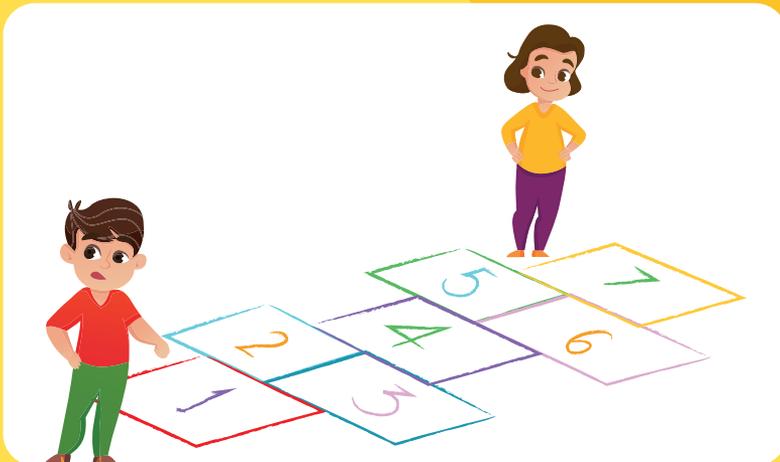
Experiencia 19¹⁵

Prepara el juego:

- ✦ Observa el dibujo.
- ✦ Escribe del 1 al 7 en hojas que puedas pegar al piso.
- ✦ Si tienes tiza, puedes preparar el juego en el suelo de tu patio.
- ✦ Necesitarás una pequeña piedra o una tapa de una botella.

¡A jugar!

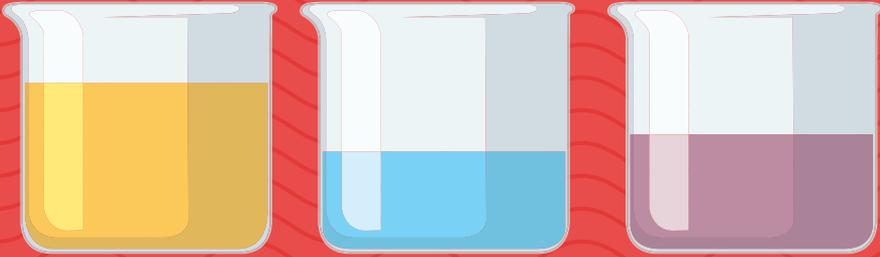
- 🍏 Lanza la piedra al número 1, y recorre saltando en un pie cada número de ida y regreso.
- 🍏 Al regresar, recoge la piedra y llega al inicio.
- 🍏 Vuelve a empezar lanzando la piedra al número 2.
- 🍏 Repite lo mismo hasta el número 7.



15 Corporalidad y movimiento 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.

Las mezclas

¡Experimentemos!



Materiales:

- ★ Dos vasos de vidrio con agua
- ★ Dos cucharas
- ★ Un poco de aceite de comer
- ★ Un poco de vinagre
- ★ Hojas y lápices para el registro.

Crearemos hipótesis, registraremos nuestras ideas y confirmaremos por medio de la observación.

Experiencia 20¹⁶

Prepara el experimento:

1. Reunir los materiales.
2. Planificar cada mezcla en la siguiente página.
3. Marcar los elementos que vayas a mezclar.
4. Con ayuda de un adulto registra qué crees que pasará.
5. Mezclar.
6. Observar la mezcla atentamente.
7. Revolver con la cuchara.
8. Observar nuevamente.
9. Contrastar las ideas iniciales.
10. Con ayuda de un adulto registrar qué pasó.



16 Exploración del entorno natural OA 2. Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.

¡Ahora a experimentar!

MEZCLA 1	Aceite 	Agua 	Vinagre 
¿Qué sucederá?			
¿Qué sucedió?			

MEZCLA 2	Aceite 	Agua 	Vinagre 
¿Qué sucederá?			
¿Qué sucedió?			

MEZCLA 3	Aceite 	Agua 	Vinagre 
¿Qué sucederá?			
¿Qué sucedió?			

Simple y entretenido

Experiencia 21

Piensa en un animal y sin hablar, sólo gesticular, haciendo sonidos, los demás participantes deben adivinar que animal es.

Sugerencia:

Elijan un lugar en la casa, pongan algunos cojines o mantas para sentirse cómodos y para que les sea útil cuando necesiten un elemento para poder gesticular.



Modifiquen el juego por:

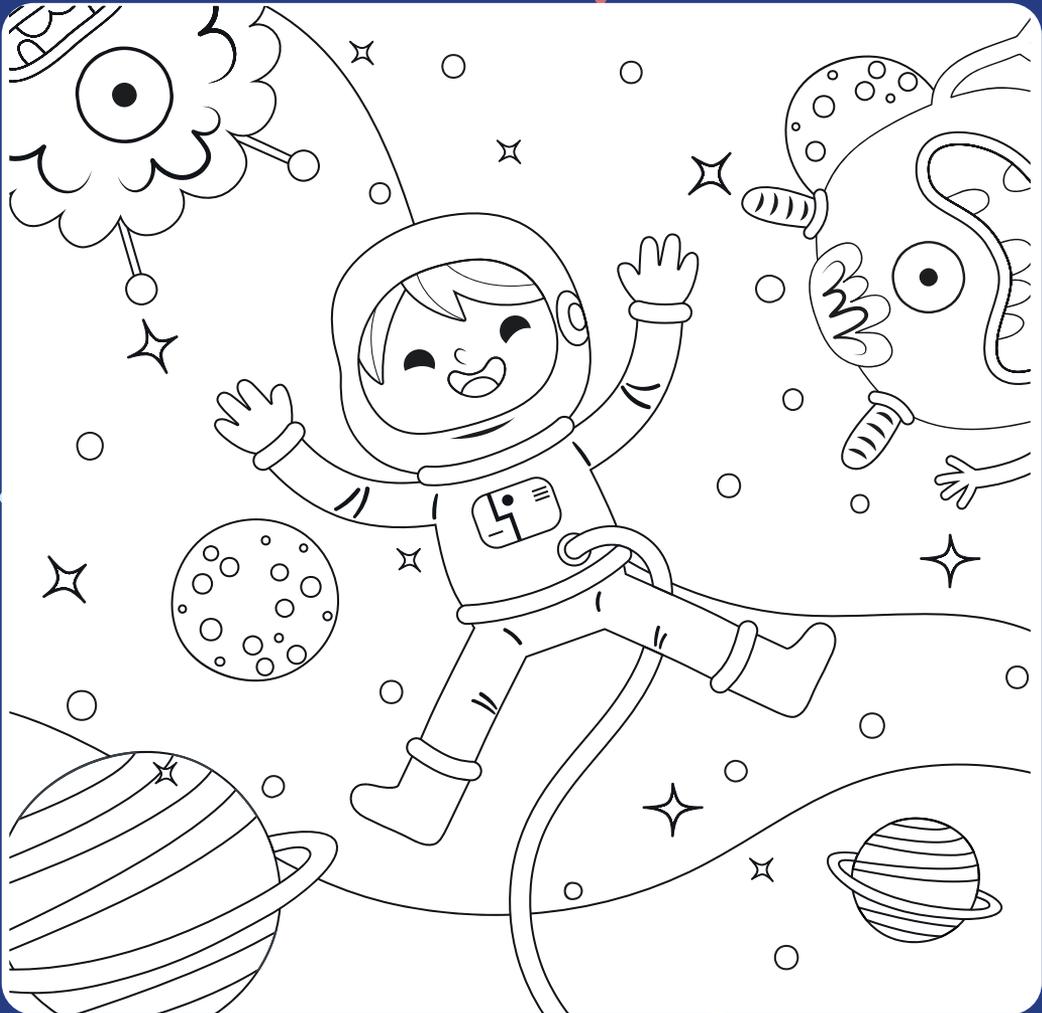
- ¿En qué personaje estoy pensando?
- ¿En qué comida estoy pensando?
- ¿En qué deporte estoy pensando?
- ¡Y sigan inventando más categorías para este juego!

Experiencia con Colores

Experiencia 22



¡Pinta como quieras!



Trabajos que realiza mi familia

Mi familia en la comunidad



Materiales:

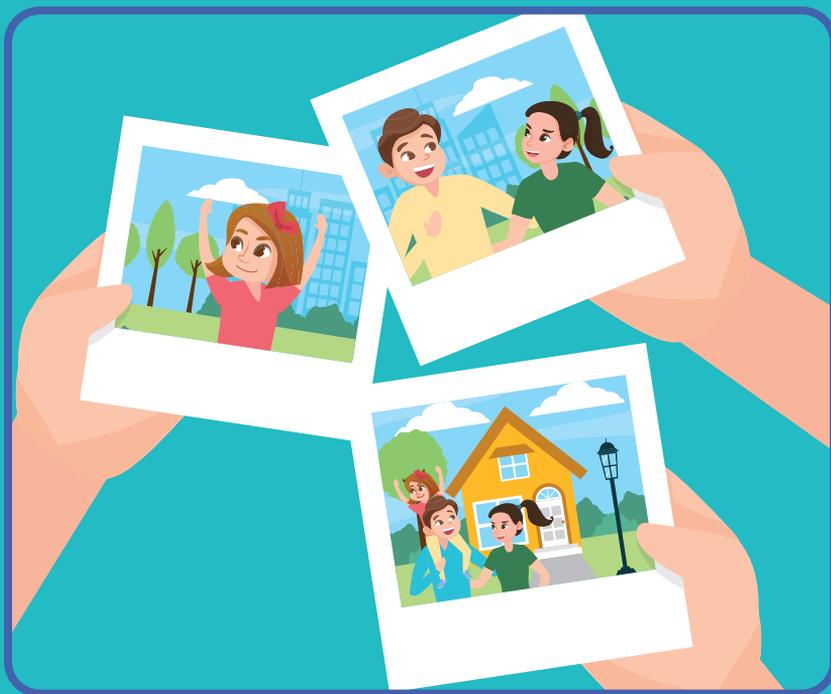
- ★ Fotografías de distintos integrantes de la familia.



Conoce más acerca de las ocupaciones de tu familia

Experiencia 23¹⁷

Mirar y comentar fotografías



- ✦ **Elijan un lugar cómodo en la casa.**
- ✦ **Tomen una foto, obsérvenla y coméntenla.**

¿Quiénes están en esa foto?

¿Qué estaban haciendo?

¿Qué vínculo familiar hay entre las personas de la foto?

¿Cuáles son las ocupaciones de cada persona de la foto?

¹⁷ Comprensión Sociocultural OA 5. Comunicar algunos relatos sociales sobre hechos significativos del pasado de su comunidad y país, apoyándose en recursos tales como: fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.

Dibuja a tu familia en la comunidad

Experiencia 24



¿Qué quisieras ser cuando grande?

¿Qué rol quisieras tener en tu comunidad?

Experiencia 25

Busca ocupaciones en revistas y diarios, recorta y pégalos aquí.



Simple y entretenido

Experiencia 26

¿Qué dice y hace tu personaje?



Elige diferentes personajes y planifica para diferentes días de la semana, un disfraz diferente.

Sugerencia:

Pensemos en qué quisiéramos disfrazarnos, y busquemos lo necesario en nuestra ropa, y la ropa y accesorios de los integrantes de la casa, y ¡armemos nuestro disfraz!

Experiencia con Colores

Experiencia 27

¡Pinta como quieras!



Juego el elástico

Experiencia 28¹⁸

Prepara el juego:

- ✦ Necesitarás un elástico de 4 metros aproximadamente, o una pantimedia vieja que ya no se use.
- ✦ Anuden los extremos.
- ✦ Organicen turnos.



¡A jugar!

18 Corporalidad y movimiento 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.

Germinación de lentejas

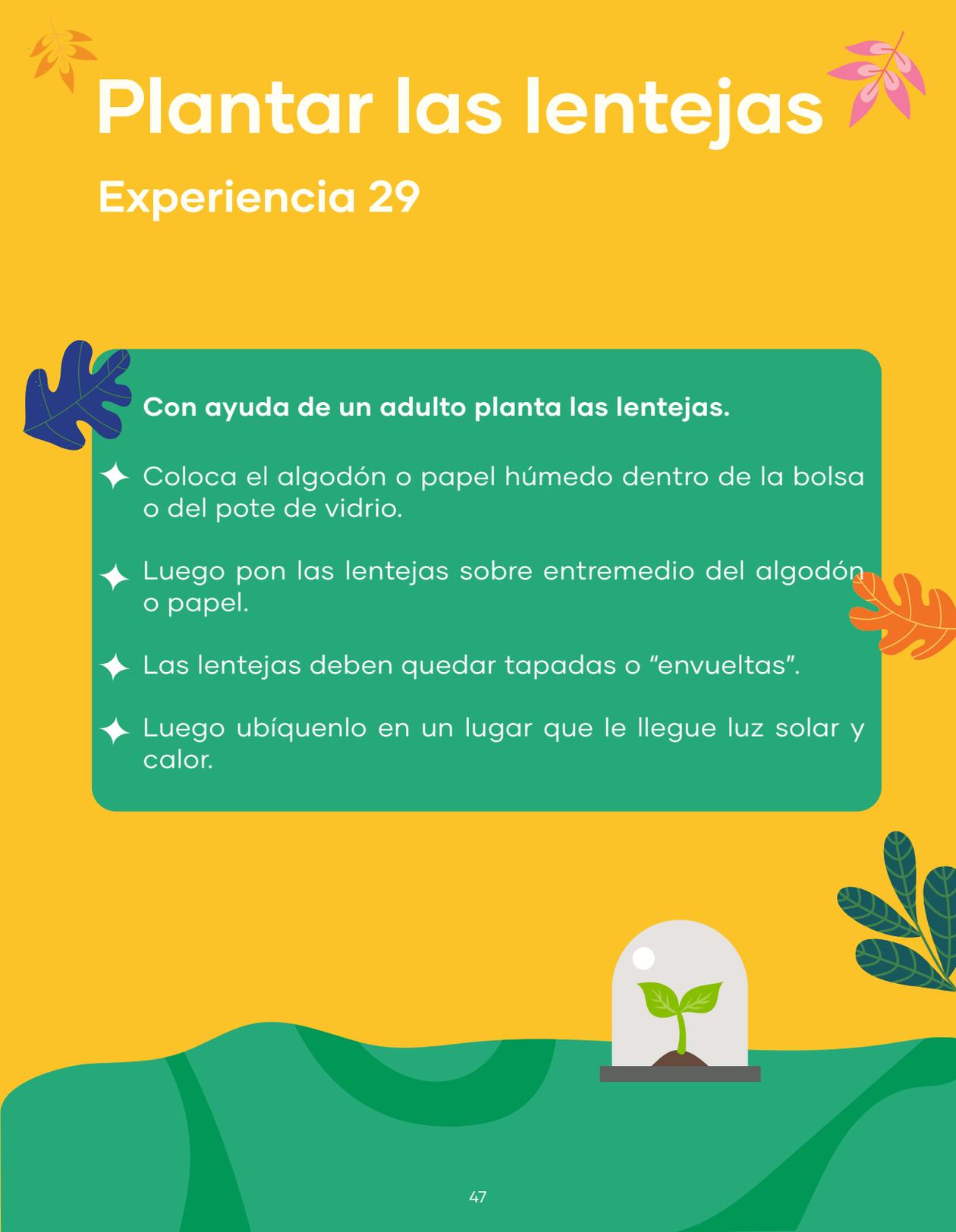
Observemos sus cambios y crecimiento



Observa, registra y conoce cambios que viven algunos seres vivos en el tiempo, en este caso las lentejas.

Materiales:

- ★ Lentejas.
- ★ Una bolsa plástica o pote de vidrio.
- ★ Algodón o papel.



Plantar las lentejas

Experiencia 29

Con ayuda de un adulto planta las lentejas.

- ✦ Coloca el algodón o papel húmedo dentro de la bolsa o del pote de vidrio.
- ✦ Luego pon las lentejas sobre entremedio del algodón o papel.
- ✦ Las lentejas deben quedar tapadas o “envueltas”.
- ✦ Luego ubíquelo en un lugar que le llegue luz solar y calor.





Normas de cuidado de las lentejas plantadas

Experiencia 30¹⁹

- ★ Registra aquí los cuidados necesarios.
- ★ Escribe cuántas veces al día tendrá este cuidado.

							
Agua		Luz del sol		Luz artificial		Pote	
	Al día		Al día		Al día		Al día

Inventa otros cuidados entretenidos como cantarle, leerle un cuento, entre otras acciones.

			
			
	Al día		Al día



¹⁹ Exploración del entorno natural OA 7. Describir semejanzas y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento, en personas, animales y plantas.



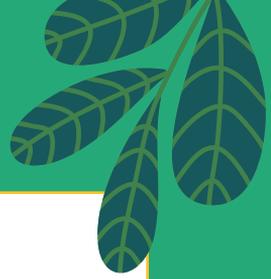
Registro diario de las lentejas plantadas

Experiencia 31²⁰

- ✦ Dibuja aquí cómo observar las lentejas día a día durante 10 días.
- ✦ Con ayuda de un adulto comenten un cambio cada día.

Día 1		
Día 2		
Día 3		
Día 4		
Día 5		





Día 6		
Día 7		
Día 8		
Día 9		
Día 10		



¿Qué cuidados necesitamos los seres humanos?

Experiencia 32²¹

- ◆ Ahora que sabes cuidar las lentejas plantadas, conversa con tu familia qué cuidados son los que requiere una persona a diario.
- ◆ Observa estas imágenes.



21 Identidad y autonomía OA 9. Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.



Mi cuidado personal

Experiencia 33²²



- ✦ Escribe y dibuja las acciones de tu cuidado personal.
- ✦ ¿Cuántas veces al día debes hacerlo?

	
	
	Al día

	
	
	Al día

	
	
	Al día

	
	
	Al día

	
	
	Al día

	
	
	Al día



Simple y entretenido

Experiencia 34

Sugerencia:

Reúne cartulina y recórtalas del tamaño de una postal (el tamaño de una postal es parecido al tamaño de una fotografía). Con lápices de colores y diferentes pinturas, crea postales para entregar a tus familiares y amigos cuando los vuelvas a ver.



Experiencia con Colores

Experiencia 35

¡Pinta como quieras!



Juego ¡Que no toque el suelo!

Experiencia 36²³

Prepara el juego:

- ✦ Que cada integrante tenga un globo.
- ✦ Cada integrante debe lanzar hacia arriba el globo.
- ✦ Cuando el globo baje, deben impulsarlo nuevamente hacia arriba impidiendo que toque el suelo.



¡A jugar!

23 Corporalidad y movimiento 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.

Contando en una caja de huevo

Podemos contar de muchas maneras



Materiales:

- ★ Tapas, palitos (fósforos, mondadientes, ramas pequeñas, etc.), lápices, cajas, utensilios del hogar, papeles, juguetes, entre otros.
- ★ Caja de huevo con los números dibujados del 0-10.

Prepara una caja que te permita contar los elementos que quieras.



Caja de huevo para contar

Experiencia 37²⁴

Prepara el juego:

- ✦ Escribe con un plumón números del 1 al 10 en cada espacio de huevo. Cuenta fuera de la caja los objetos recolectados:
 - ✦ "¿Cuántos hay?" "uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis..."
 - ✦ Señala con el dedo el objeto que cuentas, de esta manera nos aseguramos de no saltarnos ninguno.
 - ✦ "¿Cuántos objetos hay de cada tipo?"
- ✦ Cuenta las veces que quieras con ayuda de la caja.



24 Pensamiento matemático OA 6. Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Timbres naturales

Descubre la textura de la naturaleza



Materiales:

- ★ Hojas de árboles o plantas que encuentres en el suelo.
- ★ Témpera.
- ★ Pocillo con agua.

Textura de hojas

Experiencia 38²⁵

En la naturaleza podemos encontrar diferentes texturas, y a veces podemos reflejarlas a través de la pintura.

- ✦ Reúne las hojas que hayas recolectado.
- ✦ Pasa las yemas de tus dedos suavemente por la superficie de las hojas.
- ✦ Ahora pasa las yemas por el borde de las hojas.



¿Cómo te hace sentir la textura de cada hoja?



25 Identidad y autonomía OA 4. Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

Timbres naturales

Experiencia 39²⁶

Estampa las diferentes texturas que ya descubriste.

- ◆ Elige un color de pintura.
- ◆ Pinta cada hoja.
- ◆ Apóyalas en esta página.
- ◆ Observa sus texturas estampadas.

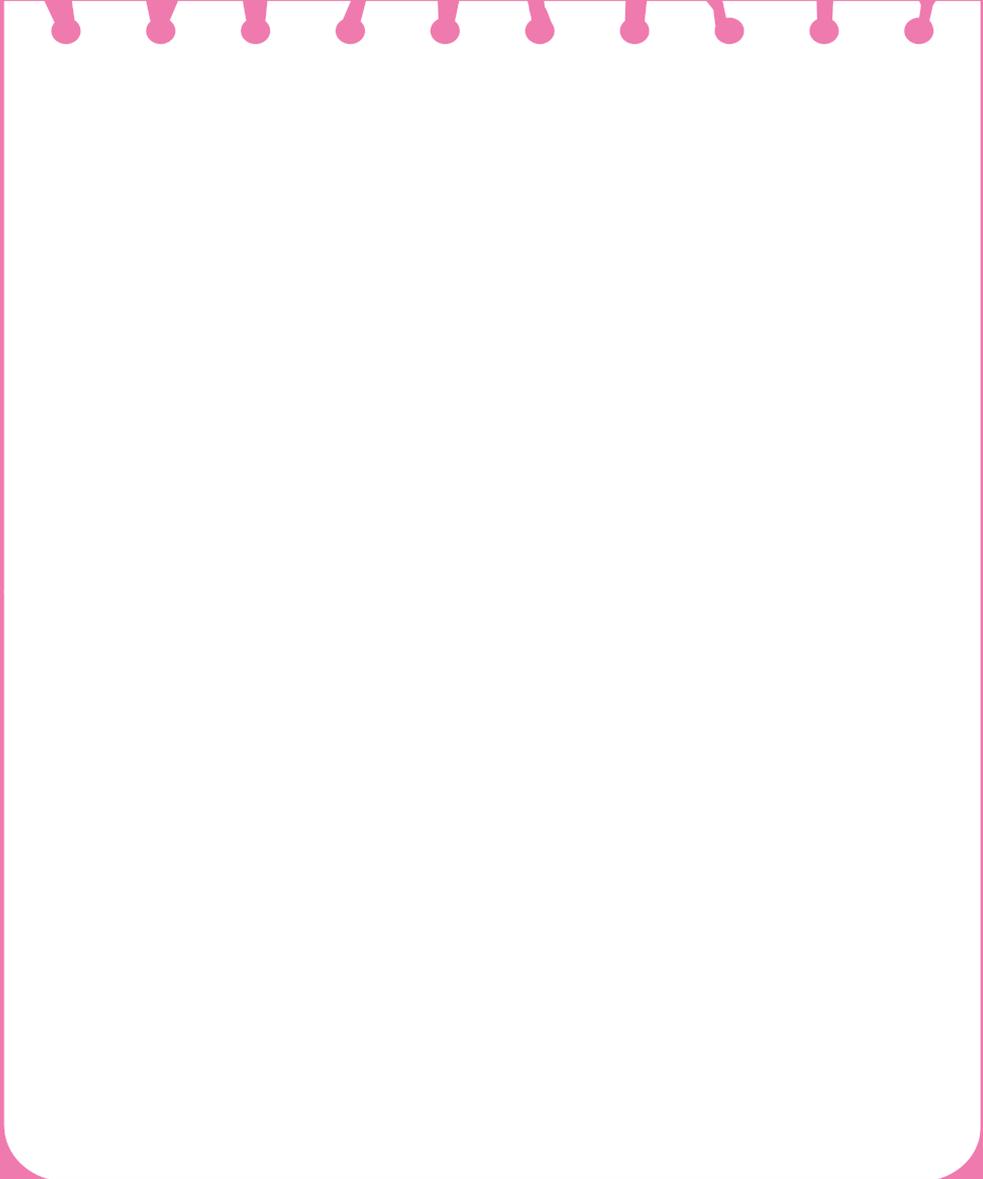


26 Lenguajes artísticos OA 7. Representar a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).

Estampa ahora tu mano

Experiencia 40

Elige un color de pintura, ¡y estampa tu mano!



Estampa ahora tu pie

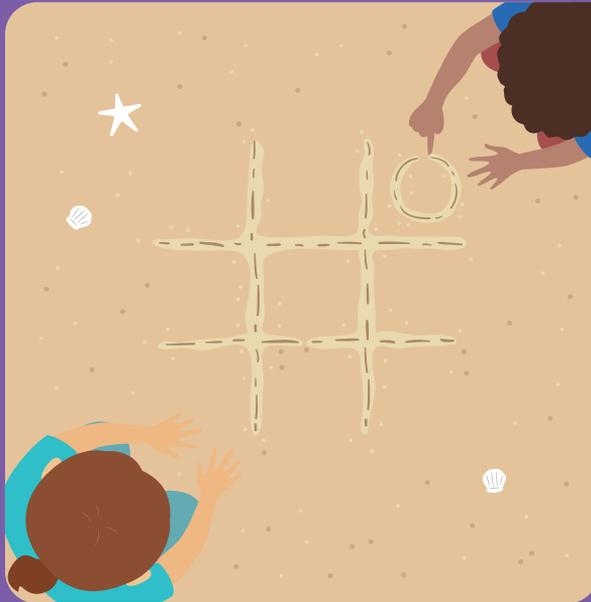
Experiencia 41

Elige un color de pintura, ¡y estampa tu pie!



Juego El Gato

Experiencia 42²⁷



Prepara el juego:

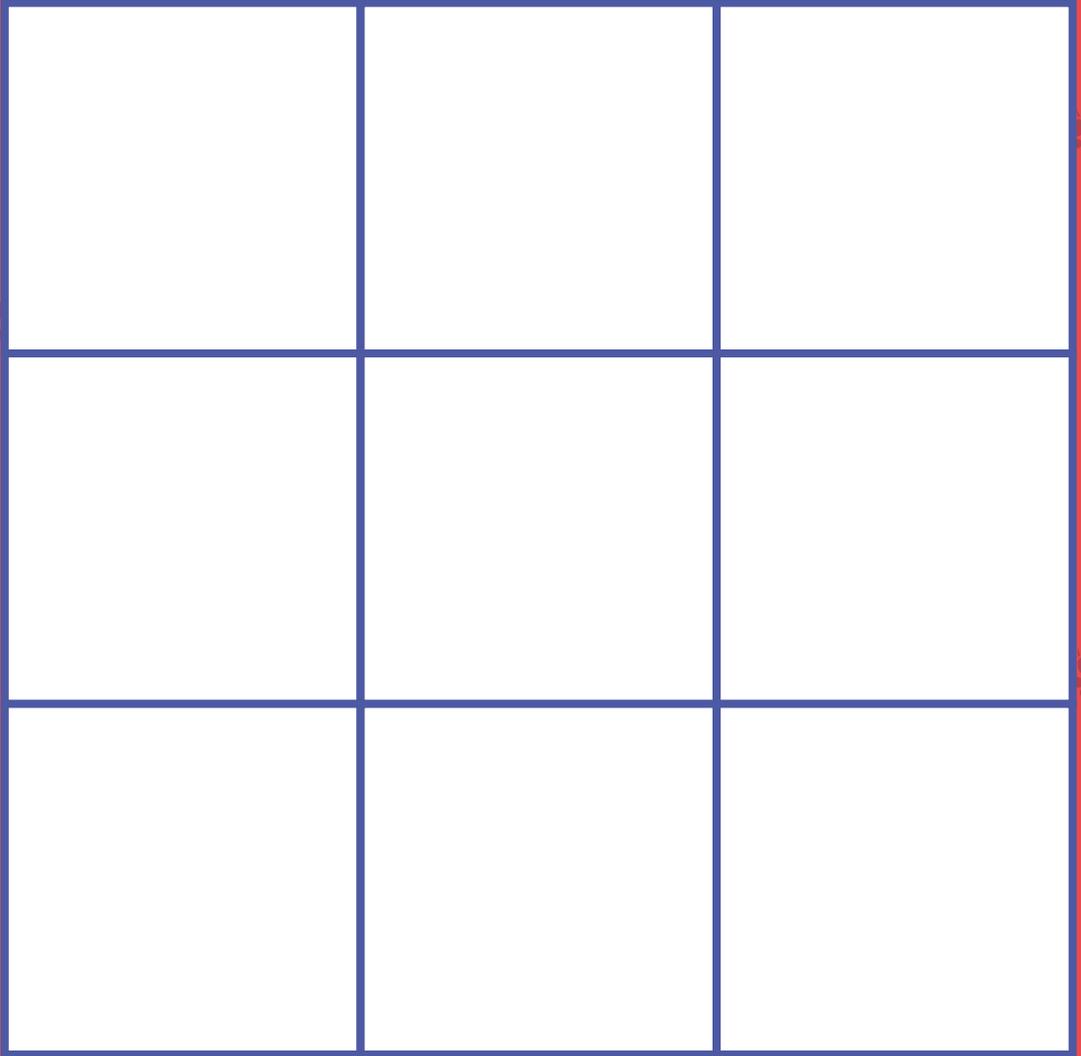
- ✦ Pueden ocupar el tablero y fichas recortables (siguiente página).
- ✦ O puedes crear tu tablero con palos, piedras u otros materiales que tengan disponibles.

Instrucciones del juego:

- ✦ Se requiere de 2 jugadores (si son más, pueden ir alternando o hacer un "torneo").
- ✦ Un jugador juega con las X y el otro con los O.
- ✦ El jugador que comienza escoge dónde poner la primera marca y luego se van turnando hasta completar los 9 espacios.
- ✦ Cuando se completan todos los espacios, puede haber un ganador o un empate.

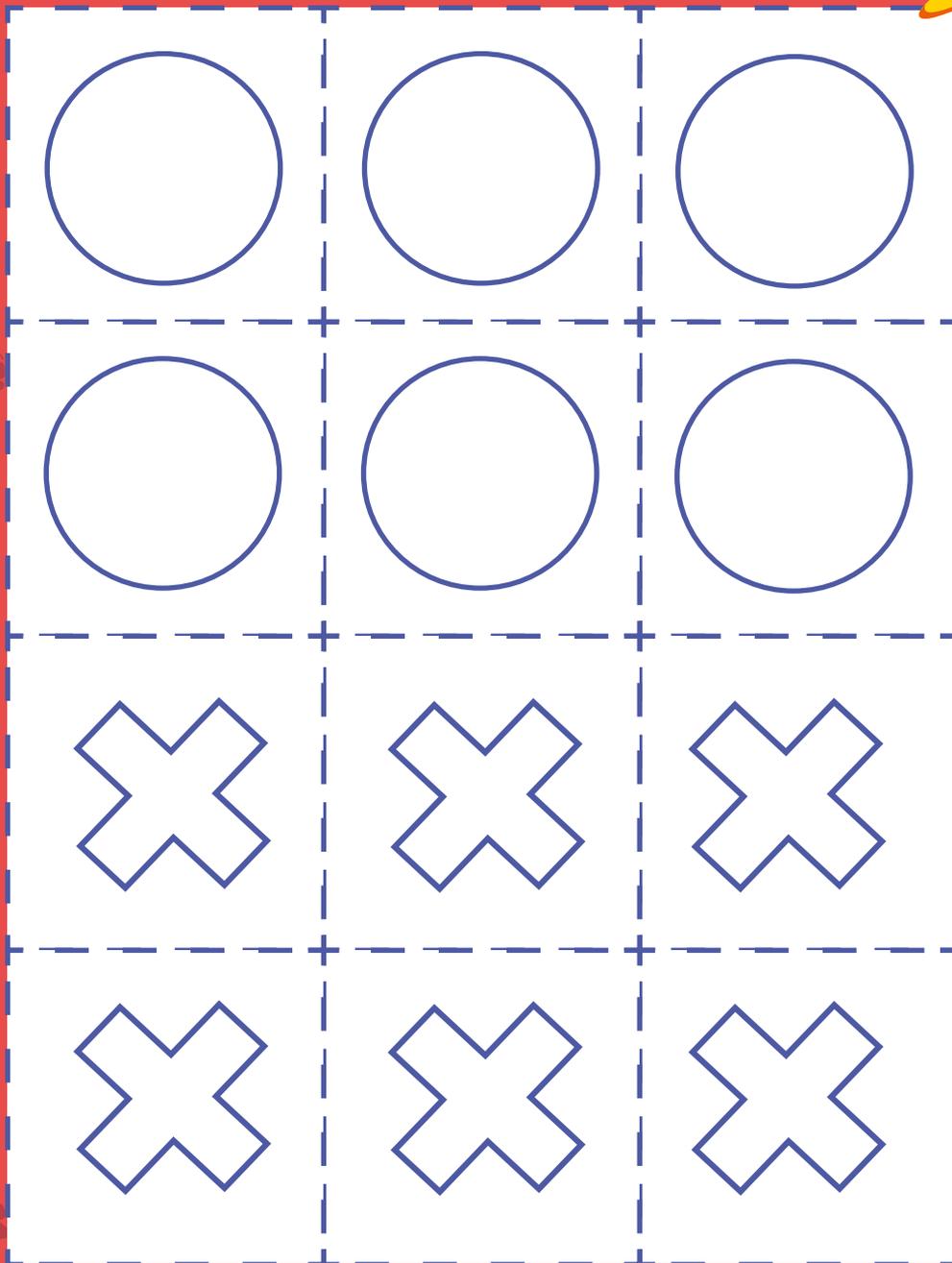
²⁷ Pensamiento matemático OA 8. Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Tablero Juego El Gato



Fichas Juego El Gato

Recorta las fichas



Simple y entretenido

Experiencia 43

Sugerencia:

Elige dibujos, autorretratos, hojas con timbre natural, hojas secas recogidas, tu nombre escrito, ramas, fotografías y todo lo que quisieras para hacer un collage.

¿Dónde colgarás tu collage?



Semejanzas y diferencias

Agrupemos según características



Materiales:

- ★ Tapas, lápices, cajas, papeles, juguetes, entre otros objetos que tengan en el hogar.

Identificaremos características de los objetos, reconoceremos similitudes y agruparemos según criterios.

Reconocer características

Experiencia 44²⁸

¿Cómo podrías agrupar estos objetos?

**Nombra todos los objetos que reuniste.
Describe sus características:**

- ✦ Forma
- ✦ Color
- ✦ Textura
- ✦ Peso
- ✦ Uso

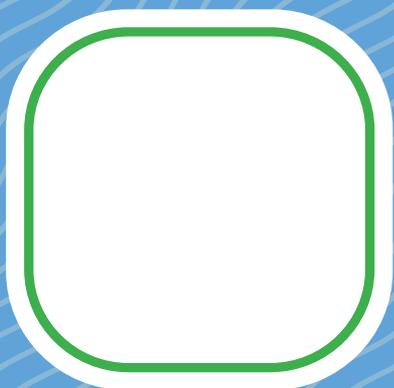


28 Pensamiento matemático OA 2. Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

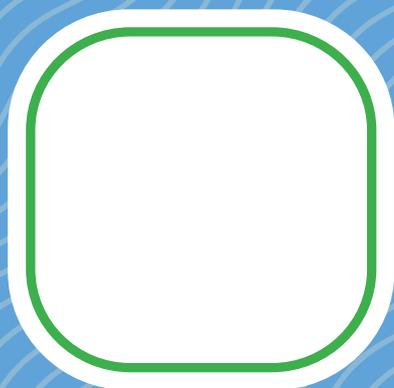
Semejanzas y diferencias

Experiencia 45²⁹

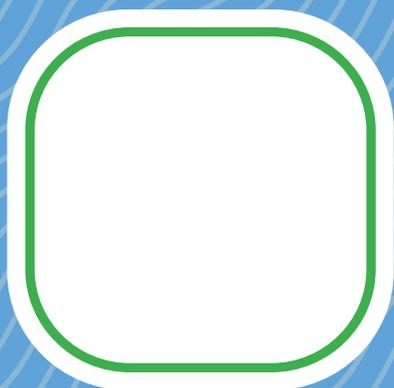
Dibuja los grupos que descubriste en los objetos



G
R
U
P
O



G
R
U
P
O



G
R
U
P
O

²⁹ Pensamiento matemático OA 2. Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

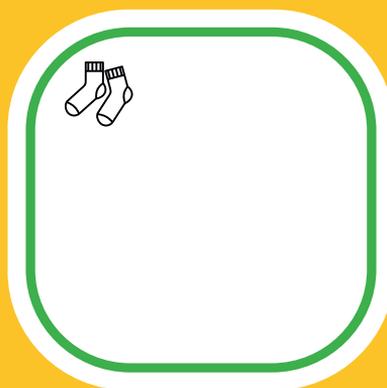
Categorías en la casa por tipo de uso

Experiencia 46³⁰

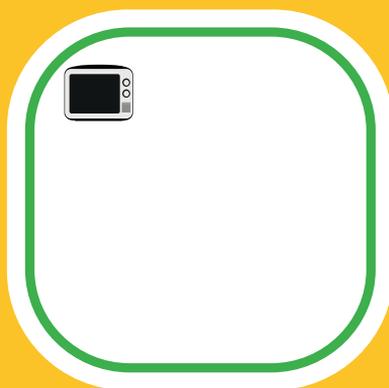
Completa cada una de estas categorías con elementos que veas en tu casa.



GRUPO



GRUPO



GRUPO

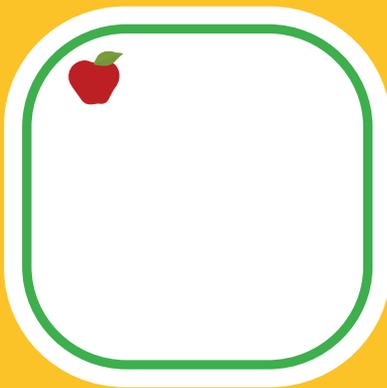
30 Pensamiento matemático OA 2. Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

Categorías por color

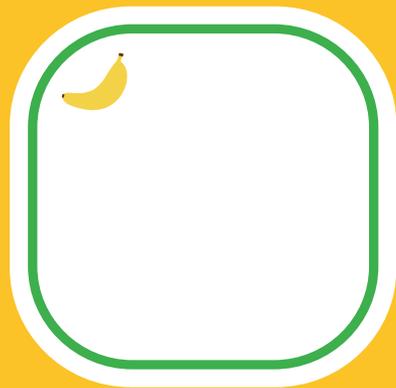
Experiencia 47

Completa cada una de estas categorías con objetos de colores que encuentres en revistas o diarios.

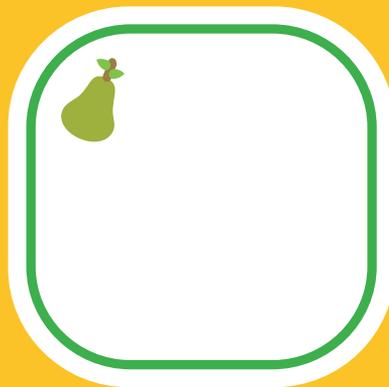
Recorta y pégalos.



GRUPO



GRUPO

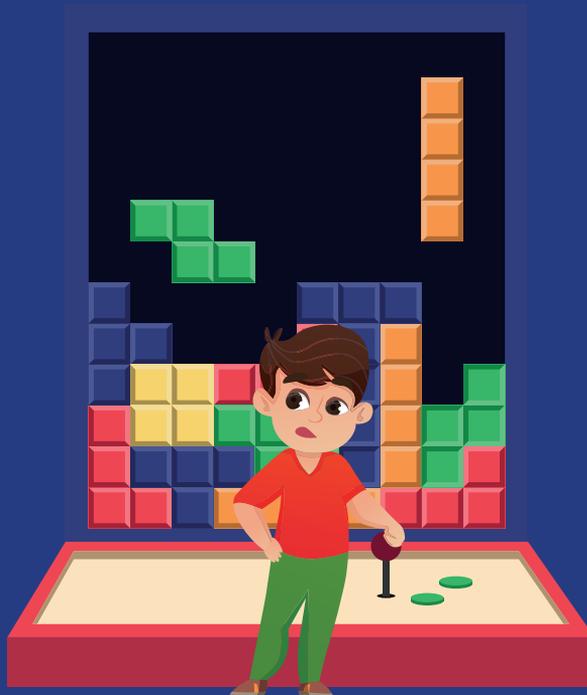


GRUPO

Tetris de papel

Experiencia 48³¹

Arma tu propio Tetris y a juega cuanto quieras



Materiales:

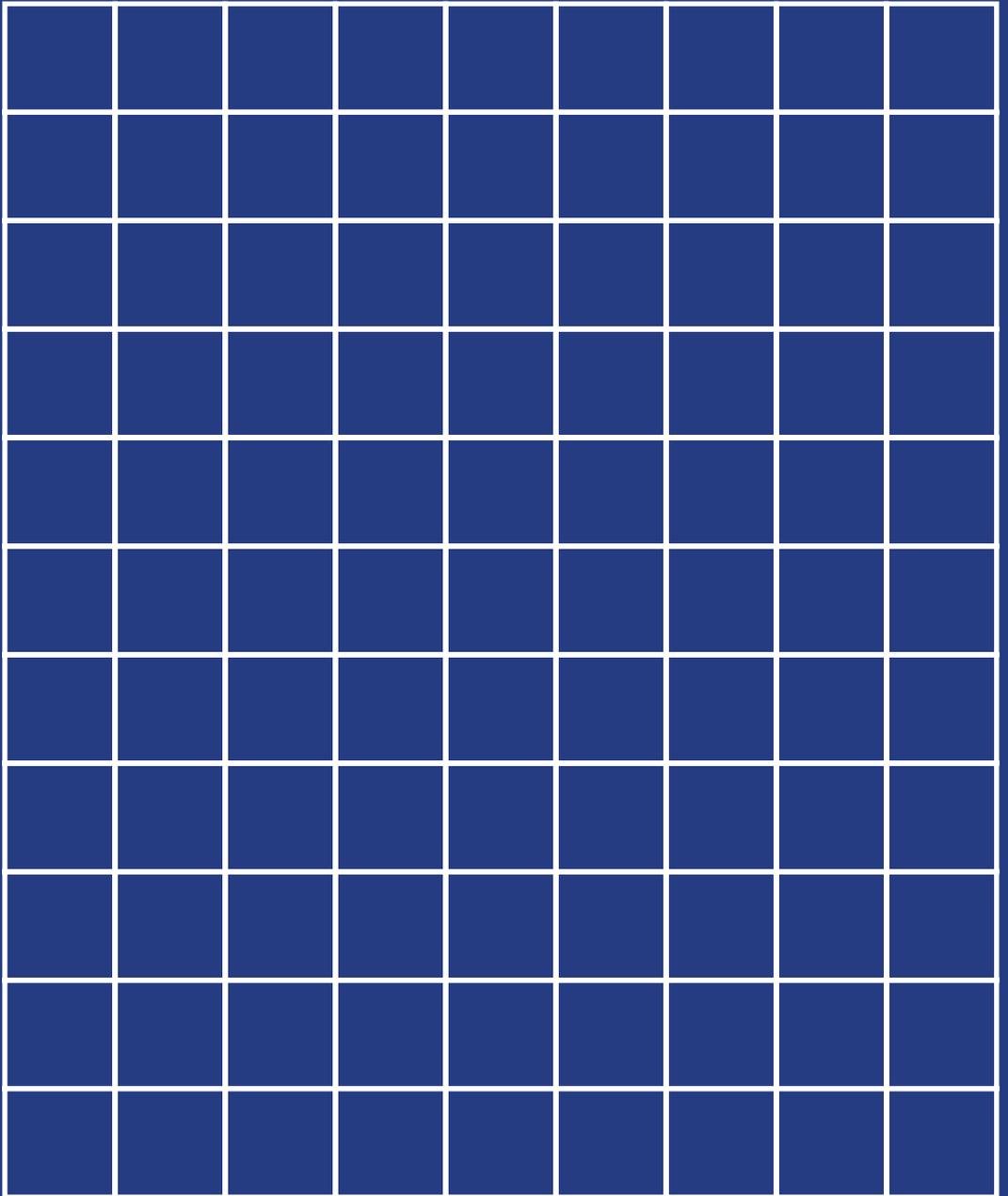
★ Tijeras.

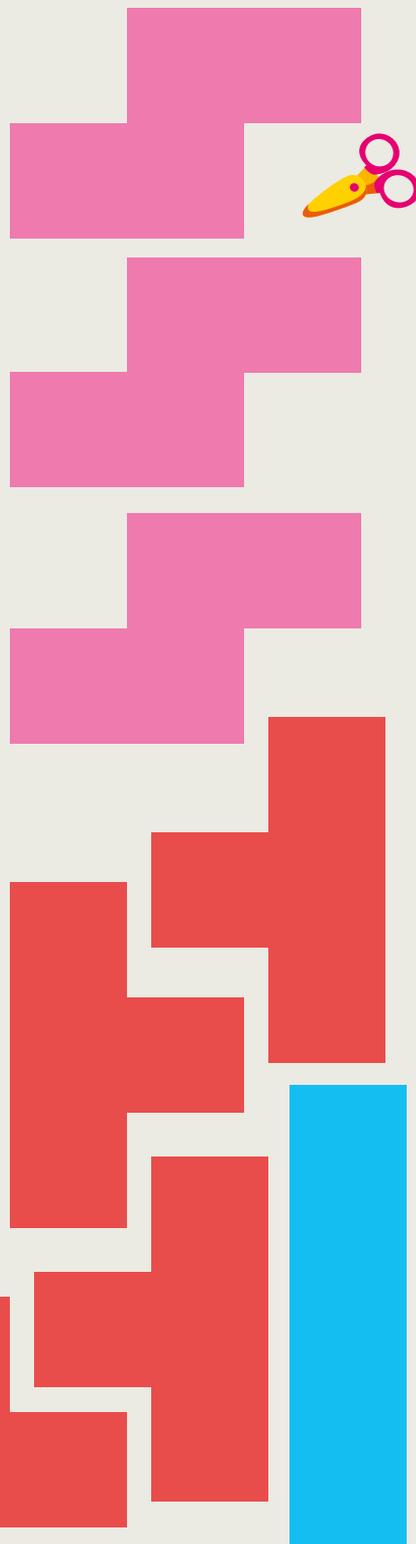
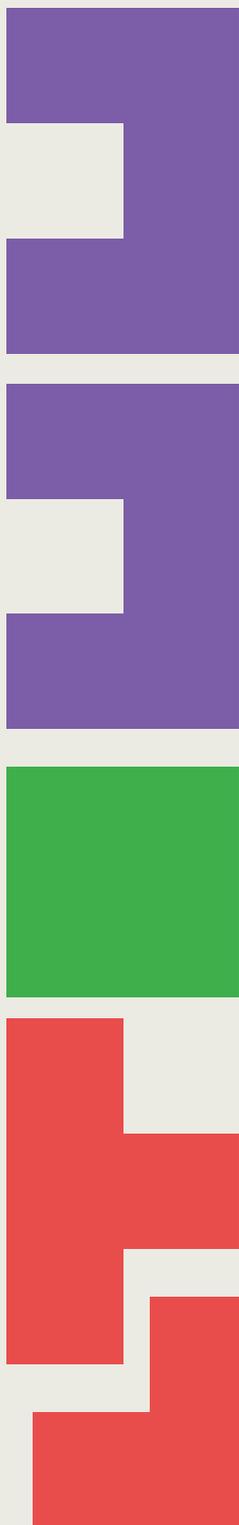
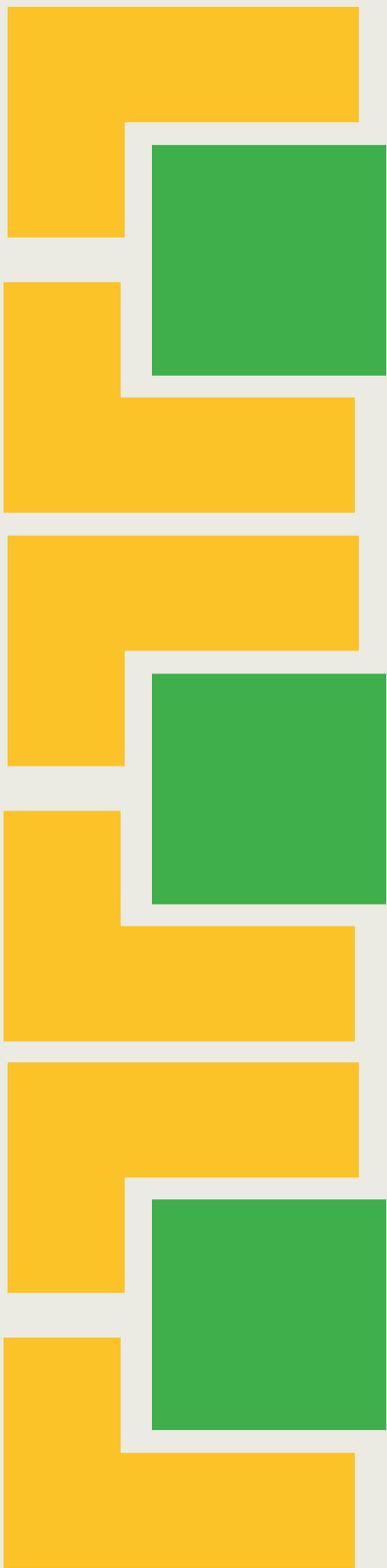
A

Recorta las piezas del Tetris y juega en el tablero.

31 Pensamiento matemático OA 12. Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

Tablero Tetris





Simple y entretenido

Experiencia 49

Sugerencia:

¡Crea tu propio cuento! Planifica la idea del cuento y lo que irá en cada página.

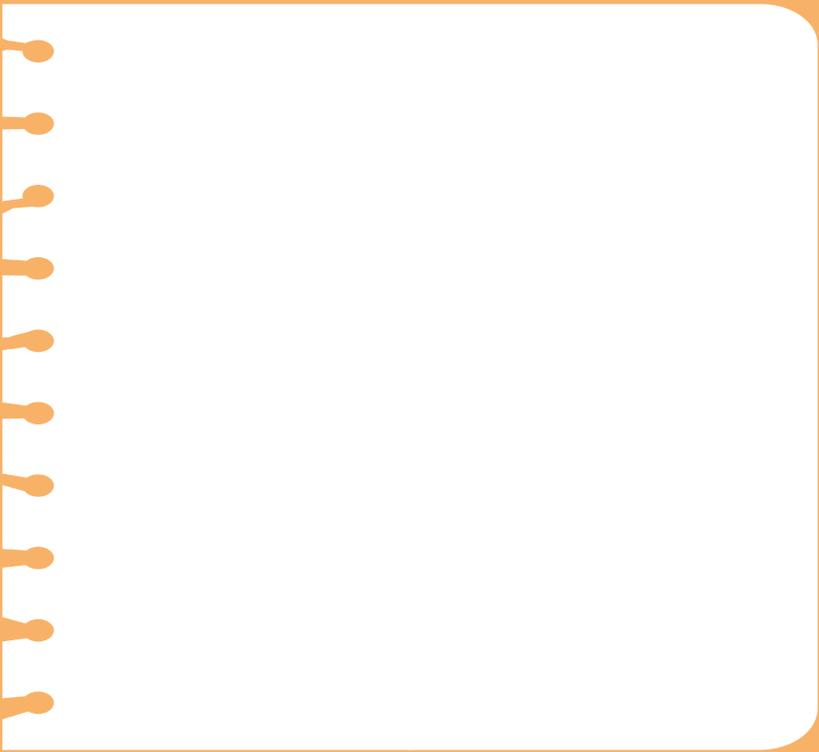
A continuación, hay páginas para que completes uno o dos cuentos creados por ti.

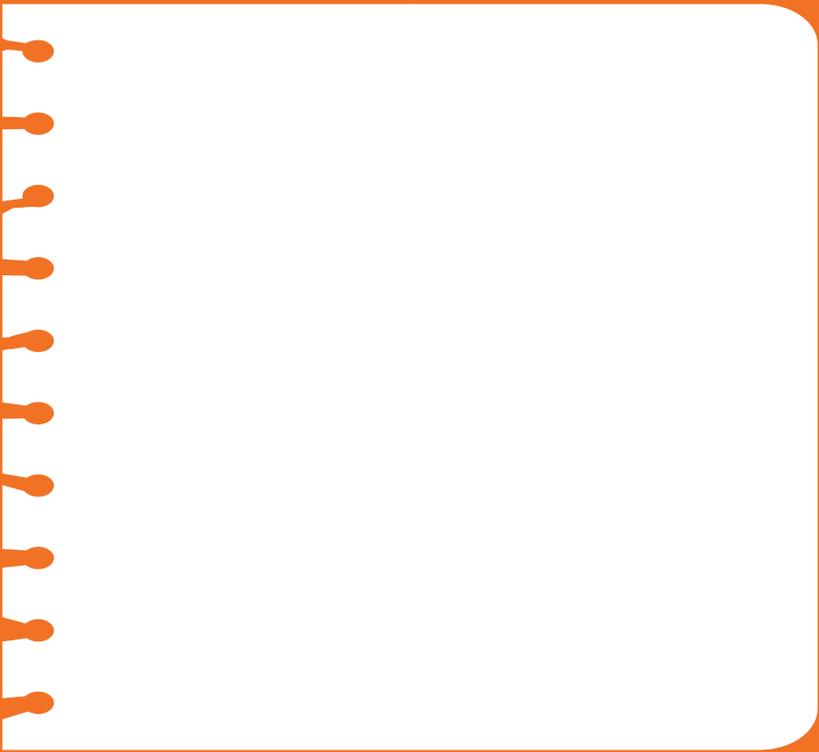
¡Solo bastan lápices!

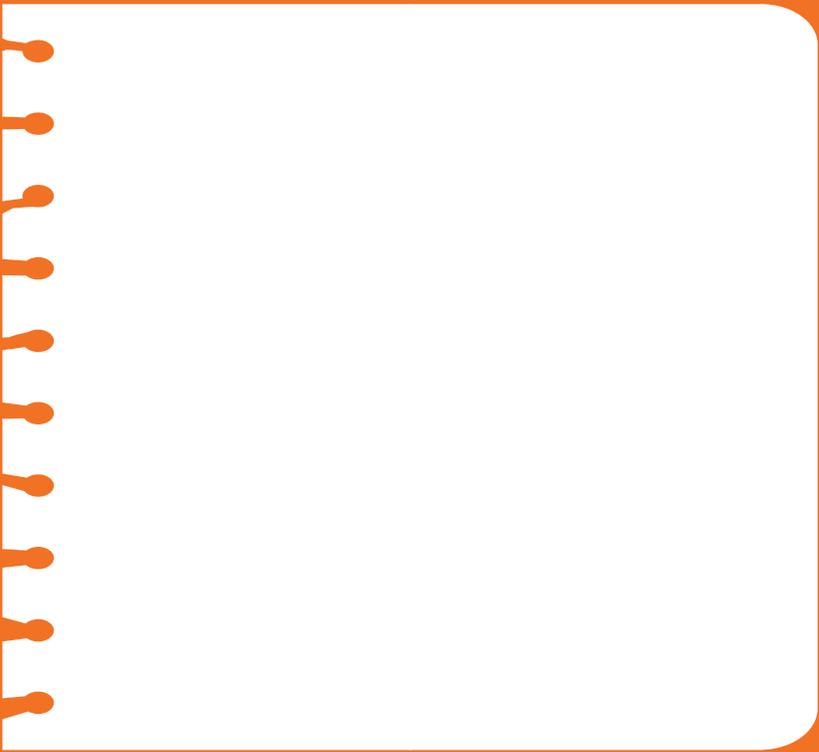
¡Y comienza la creación!







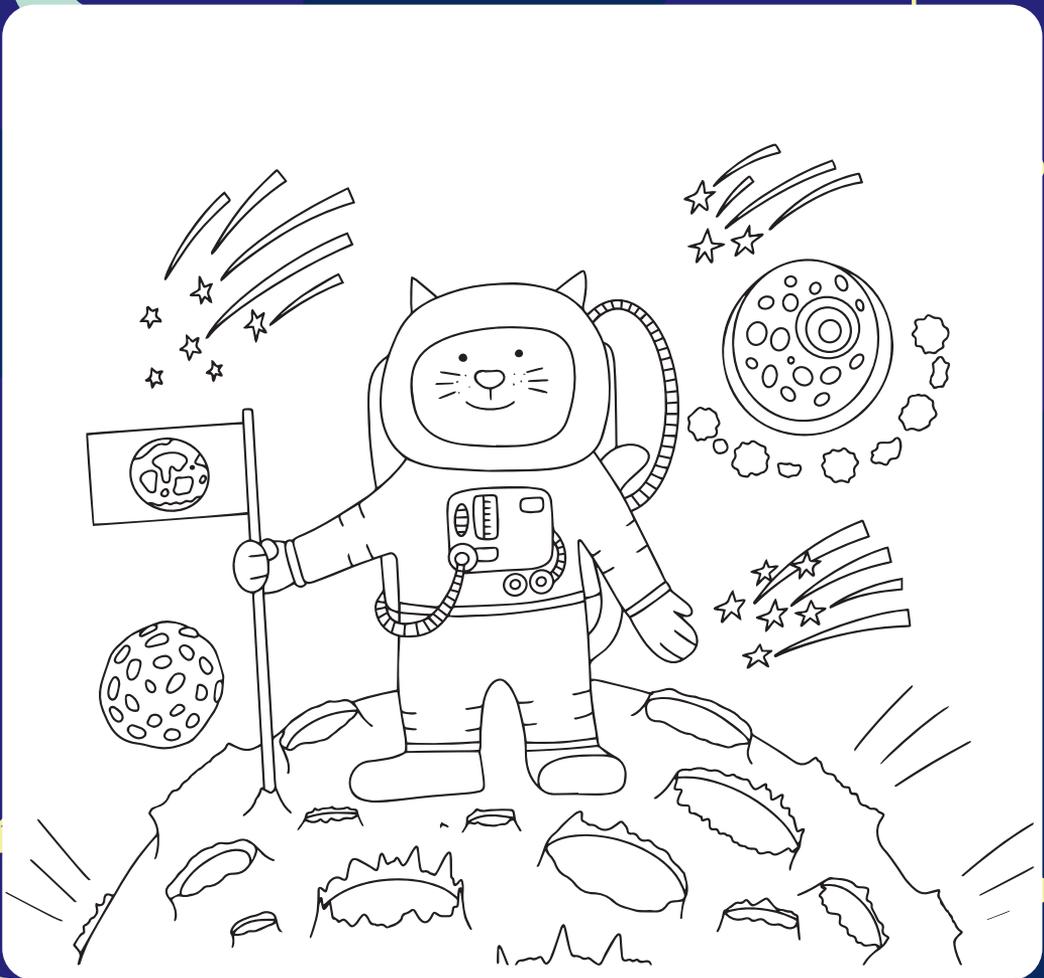




Experiencia con Colores

Experiencia 50

¡Pinta como quieras!



Dibuja aquí la experiencia que más disfrutaste de este cuadernillo.



Escribe aquí cómo te sentiste cuando la hiciste:

A large white rounded rectangular area intended for writing. It has a soft, rounded top and bottom edge and is completely blank.