



---

por medio de la comunicación oral y escrita.

3. Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, con el fin de desarrollarlos de manera adecuada a los propósitos de la asignatura.
  4. Seguir las instrucciones para utilizar los materiales e instrumentos en forma segura.
  5. Manifiestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades.
- 

## ACTIVIDADES SUGERIDAS

### Actividades y juegos:

#### 1.- *Dime como hace el...*

- Se reúne al grupo total, en un gran círculo y se anticipa, de manera breve y sencilla, lo que va a ocurrir: “vamos a jugar a ser animales”.
- La educadora toma una tarjeta y dice el animal doméstico y trata de hacer lo que hace el animal, con movimientos de su cuerpo. Los niños y niñas la imitan.
- El juego debe ir enriqueciéndose según la creatividad de los adultos que lo dirigen y de los niños y niñas que participan.
- La educadora debe procurar que los animales sean variados, para que exploren diversas posiciones y movimientos: peces nadando, pájaros bailando, los caballos trotando, las gallinas cacareando, entre otros.
- Se enriquece el juego, si con antelación han visto las tarjetas de los animales domésticos en su hábitat.
- Para finalizar el juego, invitamos a hacer un cierre en el que cada niño y niña escoja el animal que más le gustó.

#### 2.- *Me gustaría ser....*

- Sacar todas las tarjetas de los animales y colocarlas sobre una mesa o en el piso.
- Mostrar cada animal y expresar sus características, alimentación y hábitat.
- Si es posible, preguntar por el ruido que produce el animal e imitarlo.
- Luego se le pregunta ¿qué animal le gustaría ser? Tratar de imitar el ruido que produce.

---

## PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS MASTERWISE

1. 7517 Fotografía de Animales.
  2. 4510 Animales de la Jungla.
-

- 
3. 4509 Set Animales Domésticos.
  4. 4515 Set Granja Bebés.
  5. 2805 Distintos Animales Chilenos.
- 



[www.masterwise.cl](http://www.masterwise.cl)

Contacto (+56) 2 2201 6571 / [correo@masterwise.cl](mailto:correo@masterwise.cl)

Masterwise