ESCUELA +

DOCTORA Juguetes

**TÍTULO** Un lagarto muy glotón/Doc da en la tecla

CANAL Disney Junior, Canal 804 Escuela Plus

DURACIÓN DEL VIDEO 8 minutos

PALABRAS CLAVE Enfermedad, Dolor de estómago, Alimentación saludable, Autocuidado

ÁREAS DEL CONOCIMIENTO Educación Física, Orientación y Educación Personal

EJES TEMÁTICOS Crecimiento Personal, Vida Saludable e Higiene

NIVEL Básico

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

PRIMER MÓDULO
Se espera que las y los estudiantes logren:
1. Identificar alimentos saludables para consumir

SEGUNDO MÓDULO
Se espera que las y los estudiantes logren:
1. Representar en un juego de rol las experiencias personales relacionadas al diagnóstico de una enfermedad

## CONTENIDOS

Alimentos Saludables, Profesiones

## ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Uno de los juguetes de la Doctora Juguetes, el lagarto Gustavo, se queja de dolor de estómago. La Doctora Juguetes examina y diagnostica a Gustavo, quien había comido plástico. Finalmente, Doc aconseja al lagarto sobre hábitos de alimentación saludable.

Esta ficha se compone de dos módulos, que pueden ser usados en Educación Inicial. Se sugiere que el rango etario destinado sea desde los 4 a 5 años de edad, ya que los objetivos a trabajar en las actividades consideran la aplicación de experiencias personales a situaciones nuevas, propuestas por el material audiovisual. Esto implica que los niños y las niñas transfieren conocimientos previos a una situación externa, que reúne características similares a sus experiencias personales, lo que requiere de un nivel de abstracción más elaborado.

El primer módulo tiene como objetivo identificar alimentos saludables. Aquí niños y niñas deberán recordar cuáles son los alimentos saludables para poder elaborar una receta que le permita al lagarto Gustavo sanar su dolor de estómago. Es una clase diagnóstica. En el segundo módulo, niños y niñas deberán representar lo que saben sobre el quehacer de un doctor o doctora a través del juego de roles. Es una clase motivadora acerca de la profesión de médico.

Disney

ESCUELA +

DOCTORA Juguetes

# MÓDULO I

ÁREAS DEL CONOCIMIENTO

Educación Física

EJES TEMÁTICOS

Vida Saludable e Higiene

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que las y los estudiantes logren:

1. Identificar alimentos saludables para consumir

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Se espera que las y los estudiantes logren:

1. Nombrar, dibujar o escribir alimentos saludables en la receta médica

MATERIALES

1. Episodio: Un lagarto muy glotón (desde el inicio hasta el minuto 7:45)
2. Para cada niño y niña: un lápiz y una hoja

## ACTIVIDADES

Inicio: En esta instancia de la clase, el o la docente espera que niños y niñas movilicen sus conocimientos previos sobre los alimentos saludables. Para ello, se exhibe el episodio "Un lagarto muy glotón" (desde el inicio hasta el minuto 7:45). Luego se realiza un plan de diálogo en donde se pregunta a los niños y niñas: ¿Qué podría comer el lagarto Gustavo para evitar el dolor de estómago? ¿La Doctora Juguetes lo ayudaría si le recetara alimentos buenos para la salud? ¿Conocen algún alimento bueno para la salud? Es posible que las y los estudiantes respondan sugiriendo alimentos como frutas y verduras, relacionándolo como alimentos saludables y el o la docente puede aprovechar este momento para nombrar otros alimentos saludables que pertenezcan a otro grupo de alimentos, como proteínas, hidratos de carbono, etc.
Duración estimada: de 5 a 10 minutos.

Desarrollo: En este momento de la clase, se espera que niños y niñas realicen una receta, utilizando dibujo, para que el lagarto Gustavo se mejore. Es una instancia individual de la actividad, pero si presenta dificultades, el o la docente puede cambiar a una modalidad de trabajo en duplas. El o la docente guiará la actividad realizando preguntas como: ¿Cuando vas al doctor qué te entrega? ¿El papel qué información tiene? Si fueras doctor de Gustavo, ¿qué le dibujarías para que él se mejorara?
Duración estimada: de 10 a 15 minutos.

Cierre: El o la docente realiza una puesta en común para que sus estudiantes exhiban las recetas creadas, realizando las siguientes preguntas: ¿Quién quiere comentar su receta? ¿Tienen respuestas similares a las de sus compañeros? Se recomienda al docente aplicar una tabla de apreciación con un indicador:

ESCUELA +

DOCTORA Juguetes

## MÓDULO I

| HABILIDAD | *Identificar alimentos saludables para consumir* | | |
|---|---|---|---|
| **ESCALA DE LOGRO** | **BUENO** | **MUY BUENO** | **EXCELENTE** |
| Nombrar, dibujar o escribir alimentos saludables en la receta médica | Nombra, dibuja o escribe 1 alimento saludable en la receta médica | Nombra, dibuja o escribe 2 alimentos saludables en la receta médica | Nombra, dibuja o escribe al menos 3 alimentos saludables en la receta médica |

Duración recomendada: de 5 a 10 minutos.

Disney

ESCUELA +

DOCTORA Juguetes

# MÓDULO II

ÁREAS DEL CONOCIMIENTO

Orientación y Educación Personal

EJES TEMÁTICOS

Crecimiento personal

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que las y los estudiantes logren:

1. Representar, en un juego de rol, las experiencias personales relacionadas al diagnóstico de una enfermedad

INDICADORES DE EVALUACIÓN

Se espera que las y los estudiantes logren:

1. Verbalizar sus experiencias personales cuando el médico los examina
2. Representar las acciones y preguntas que hacen los doctores al examinar, en la instancia de un juego de rol

MATERIALES

1. Episodio: Un lagarto muy glotón (desde el inicio hasta el minuto 6:45)
2. Imágenes pequeñas de partes del cuerpo que serán examinadas (ejemplo: cabeza)
3. Una caja con implementos médicos de juguete o elaborados con otros materiales

## ACTIVIDADES

Inicio: En una instancia de reflexión grupal, el o la docente realiza un plan de diálogo para movilizar conocimientos y experiencias previas que han tenido sus estudiantes al momento de visitar a un doctor cuando están enfermos. Para ello, muestra el video de la Doctora Juguetes, desde el inicio hasta el minuto 6:45 y luego les pregunta a los niños y niñas: ¿Quién ha tenido dolor de estómago?, ¿Qué se siente tener dolor de estómago?, ¿Por qué les dolió el estómago?, ¿Cómo creen que la Doctora Juguetes buscará las pistas para saber qué le sucede a Gustavo?
Duración estimada: 5 a 10 minutos.

Desarrollo: En este momento de la clase, a través de una modalidad grupal de actividad, el o la docente espera que sus estudiantes jueguen a ser doctores o doctoras, planteándole a los niños y niñas que imaginen que están en un hospital y que ellos son doctores y doctoras. Les solicita que busquen a un compañero o compañera para jugar y que definan quién será el doctor o doctora y quién el enfermo o enferma. Luego el docente o la docente pasará a cada dupla la imagen con la parte del cuerpo que deberán diagnosticar la enfermedad y le pedirá que escojan un implemento médico de juguete o construido con otros materiales. Luego de 5 minutos los niños y niñas pueden cambiar de rol.
Duración estimada: de 10 a 15 minutos.

Cierre: Aquí, a través de una puesta en común, el o la docente espera que los niños y niñas exhiban el resultado de la actividad a través de preguntas como: ¿Cuál enfermedad diagnosticaron? ¿Cuál pregunta hicieron para saber la enfermedad? Se recomienda al docente aplicar una tabla de apreciación con dos indicadores:

ESCUELA +

DOCTORA Juguetes

## MÓDULO I

| HABILIDAD | *Representar, en un juego de rol, las experiencias personales relacionadas al diagnóstico de una enfermedad* | | |
|---|---|---|---|
| **ESCALA DE LOGRO** | **BUENO** | **MUY BUENO** | **EXCELENTE** |
| Verbalizar sus experiencias personales cuando el médico los examina | Verbalizan acciones y preguntas que realiza el doctor | Verbalizan acciones, preguntas e instrumentos que utiliza el doctor | Verbalizan acciones, preguntas, instrumentos y diagnóstico del doctor |
| Representar las acciones y preguntas que hacen los doctores al examinar, en la instancia de un juego de rol | Repiten acciones y/o preguntas hechas por otros niños y niñas en la instancia de juego de rol | Realizan acciones o preguntas para examinar en la instancia de juego de rol | Realizan acciones y también preguntas para examinar en la instancia de juego de rol |

Duración recomendada: de 5 a 10 minutos.