



GUÍA PEDAGÓGICA N°14

DOCENTE: Prof. Silvana Castro.

SECCIÓN: Habilidades “A”

PPI PARA LOS ALUMNOS: Morales Santiago – Rodríguez Emiliano

ÁREA CURRICULAR: Cuidado Personal

CONTENIDOS: Adquisición de hábitos de control corporal en actividades que implican habilidades motrices nuevas: desplazamiento, exploración, etc.

TÍTULO: “¡A DIVERTIRSE EN FAMILIA!”

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

1- “ELEFANTE TIRA BOLOS”

Preparar el juego es muy sencillo, se necesitan medias finas (can-can) y una pelota de tenis.

El juego consiste en colocar unos bolos en el suelo (en su defecto pueden ser botellas o latas) y tratar de tirarlos a golpe de trompa. Para crearla solo tienes que meter la pelota en una de las piernas de la media, colocar en la cabeza y disfruta intentando derribar todos los obstáculos.

¡LISTOS PREPARADOS A JUGAR!



DOCENTE: Prof. Silvana Castro

CELADORA: Prof. Mabel Navarro



DÍA 2:

1- **¡A SOPLAR CON FUERZA!**: Para éste juego van a necesitar tubos de cartón, vasitos de plástico y pelotitas del telgopor o de papel.

El juego consiste en una carrera donde cada participante deberá empujar su pelotita hasta uno de los vasos pegados al borde de la mesa, soplando a través del tubo de cartón.

Gana el primero que logra embocar la pelotita.



DÍA 3:

1- **COLLAGE CON FOTOGRAFÍAS FAMILIARES**

Para realizar el trabajo, necesitan cartón o cartulina, fotografías, y los materiales que tengan en casa para decorar a su gusto.

Colocar las fotos que elijan sobre una base que puede ser de cartón, luego decorar, también pueden realizar dibujos y pegarlos junto a las fotografías. Luego colgar en un espacio de la casa.





DÍA 4:

1- ¡¡¡QUIEN TIENE MAS FUERZA!!!

Para poder realizar éste juego necesitan una soga y un silbato. Contar el total de personas que quieren jugar y dividirse en dos grupos iguales. Cada equipo tira de cada extremo de la soga con mucha fuerza.

Gana quien tiene más fuerza y logre vencer al otro grupo



DÍA 5:

1- PINTAMOS CON MAMÁ O PAPÁ

Buscar elementos como hojas, lápices de colores, crayones, marcadores, tijeras para poder dibujar distintas figuras que el niño desee, posteriormente pintarlas libremente y recortar si desea; también se pueden usar hojas con dibujos y que el chico seleccione lo que el desee pintar. Luego armar un lindo cuadro con los dibujos pintados en familia. ¡¡A DISFRUTAR!!



DÍA 6:

1- "LA TELA LOCA"



Para ésta actividad se necesitan 2 o más personas, una pelota de plástico, también puede ser de media, papel, etc., y una tela como por ejemplo: un mantel o una sábana.

Deben agarrar la tela de sus extremos y colocar una pelota sobre ella.

La tela va a bailar en diferentes alturas evitando que se caiga la pelota: arriba, abajo, a un costado, al otro, nos juntamos al centro, estiramos la tela, etc. y todos los movimientos que se imaginen sin que se caiga la pelota.



DÍA 7:

1- "BALÓN SENTADO"

Para participar en este juego en familia no importa la edad, sino las ganas de pasar un lindo momento.

Todos los participantes tienen que sentarse formando un círculo en el suelo. Tendrán que pasarse una pelota sin levantarse ni usar las manos. Pueden usar las piernas, el tórax, los hombros y la cabeza. Quien no consiga lanzársela a un compañero queda eliminado de esa ronda.

¡A PATEAR!





DÍA 8:

1- ¡A EMBOCAR!

Buscar distintos elementos algunos más livianos que otros (medias, vasos plásticos, piedras, tubos de cartón, platos plásticos, cajas vacías, etc.) la cantidad de elementos dependerá de la cantidad de participantes, teniendo en cuenta que cada uno debe tener aproximadamente 5 elementos; también se necesitará un recipiente (caja, olla) o marcar un círculo en el piso.

El juego consiste en entregar a cada participante 5 elementos que serán los cinco tiros correspondientes a cada uno. Deberán colocarse a la misma distancia y por turno deberán realizar los tiros. Gana quien logre embocar más elementos.



DÍA 9:

1- ¡¡JUGUEMOS CON TODOS LOS COLORES!!

Los elementos que se necesitan para este juego son: t mpera, papeles de colores, plasticola, pinceles, cajas vac as, tarros, vasos, goma plumas etc.

Pintar o pegar los papeles de colores en los envases o elementos que encontramos. Luego seleccionar distintas figuras de colores con las que se armar  castillo, caminos, torres, etc. El ni o debe tener contacto con los elementos que ellos mismo armen y disfruten el juego.





DÍA 10:

1- ¡¡¡ ATRAPEMOS LAS PELOTAS!!!

Para éste juego se necesita un recipiente grande (puede ser un tupper) y otros pequeño, también pelotas, tapitas, un cucharón o palitos para extraer las pelotas, agua.

Iniciar el juego colocando todas las pelotas de distintos colores en el recipiente grande, previamente cada participante debe elegir un color, luego tomar el cucharón o palitos para extraer las pelotas o tapitas y colocarlas en el recipiente pequeño con el color que eligieron. Gana quien coloca la mayor cantidad de pelota en menor tiempo con su color correspondiente ¡¡A GANAR!!



Directora: Prof. Fernanda Ramos

Vicedirectora: Prof. Laura Vilaplana – Prof. Carolina Espinosa

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

CELADORA: Prof. Mabel Navarro