



GUÍA PEDAGÓGICA N°13

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.

TÍTULO: “¡A JUGAR!”

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

- 1) Bailar dentro de sus posibilidades y con ayuda de un familiar al ritmo de la canción “El baile del movimiento” (en caso de no poder abrir el video, colocar una canción movida)

¡¡LISTOS... PREPARADOS... A BAILAR!!

<https://www.youtube.com/watch?v=1I3aMmVjMaY>

- A través de este baile se trabaja el movimiento, el sostén, el equilibrio y los desplazamientos corporales, dentro de las posibilidades del alumno.

DÍA 2:

- 1) **¡A JUGAR A LAS ESCONDIDAS!**

Este juego consiste en que un participante, debe esconderse bajo un pañuelo, una tela o sábana y los demás deben descubrirlo. También se puede incluir el ocultamiento de objetos para ser descubiertos, como por ejemplos: juguetes sonoros o con luces.

- Mediante este juego se extrema la capacidad de atención, ubicada, principalmente, en la visión y la escucha.



DOCENTE: Prof. Silvana Castro

CELADORA: Prof. Mabel Navarro



DÍA 3:

1) ¡JUGAR CON LANA!

Antes de comenzar, deben distribuir por el piso restantes de lanas que tengan en casa, también pueden estar colgadas, atadas en las sillas, estiradas sobre la mesa, colocadas alrededor del niño, etc.

El juego consiste en intentar tomar y manipular dentro de sus posibilidades y con ayuda, las lanas. Explorar su textura suave y algunas asperas.

- El objetivo de este juego es tomar, alcanzar y adquirir el control de la prensión voluntaria y de la postura.

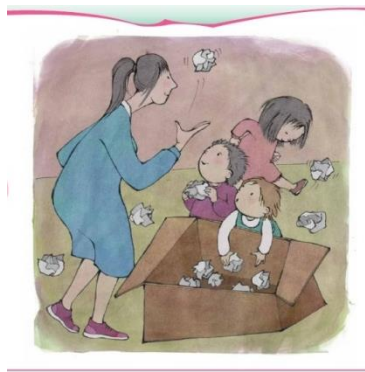


DÍA 4:

1) "PELOTAS DE PAPEL"

Un adulto proporciona pelotas de papel al niño, y realiza diferentes acciones, lanza hacia arriba, hacia adelante, introduciendo en una caja. El adulto va nombrando la acción que realiza y el niño debe imitarlo.

- El objetivo es lanzar, tomar, recoger dentro de las posibilidades del niño.





DÍA 5:

1) Jugar a "El Gato y el Ratón"

Se designa un jugador para que sea el ratón y otro el gato. Los demás miembros forman un círculo alrededor del ratón tomados de las manos. El gato queda afuera del círculo.

El gato pide queso al ratón, el ratón le da. El gato le vuelve a pedir y el ratón no quiere darle. El gato se enoja y empieza a perseguir al ratón, tratando de entrar al círculo.

Los jugadores que forman el círculo protegen al ratón y tratan de entorpecer las entradas y salidas del gato.

Finalmente, si el gato atrapa al ratón, intercambian roles y así continúa el juego hasta que todos los participantes terminan siendo gatos.

- El objetivo de este juego es trabajar los desplazamientos corporales y la motricidad gruesa.

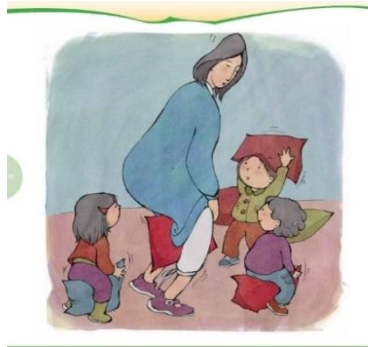
DÍA 6:

1) "CARRERA DE ALMOHADONES"

Buscar un lugar amplio de casa, los participantes se ubican en una línea de partida con un almohadón colocado en la cabeza, luego hacerlo con el almohadón entre las piernas.

Al dar la orden de partida, los jugadores deben avanzar, evitando que se caiga el almohadón, en caso de que suceda, deberán volver al punto de partida y comenzar nuevamente. Gana el que primero llega a la meta.

- A través de este juego se trabaja el movimiento, el sostén y el equilibrio, dentro de las posibilidades del alumno.





DÍA 7:

1) "BAILE DE LOS PAÑUELOS"

En un espacio amplio y despejado de la casa y con música de fondo, un adulto mueve rápidamente un pañuelo que tendrá en su mano. Puede desplazarse moviéndose y bailando, mientras que el niño trata de imitar. Luego, invitar al niño a realizar los mismos movimientos.

- Con esta actividad trabajamos movilidad, desplazamiento y comunicación, dentro de las posibilidades del alumnos.



DÍA 8:

1) ¡¡A DIVERTIRSE CON COLORES DE LA PRIMAVERA!!

Para realizar este juego se necesita: una caja, en la cual se deben realizar varios orificios de distintas formas, y cortarlos con cúter o tijeras, en su borde pintar con temperas de distintos colores o también se puede pegar papeles o cintas.

Buscar otra caja o bolsa para colorar pelotas, también pueden ser botellas o cajas pequeñas pintadas con los colores elegidos para los orificios.

El juego consiste en que los participantes deben lanzar las pelotas y tratar de coincidir en los colores.

¡¡A GANAR!!

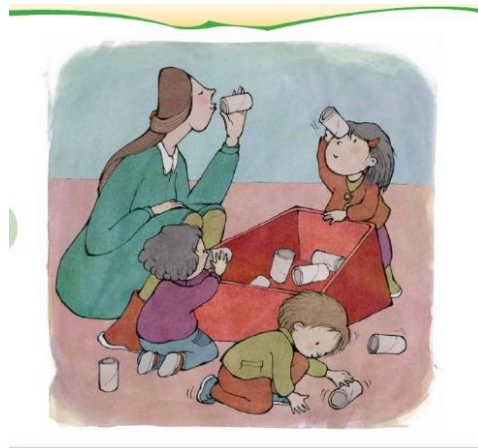


DÍA 9:

1) "MIRANDO A TRAVÉS DE LOS TUBOS"

Con un tubo de cartón, un adulto muestra distintas acciones para que el niño pueda imitar. Por ejemplo: escuchar los latidos del corazón de un familiar, cantar para hacer salir el sonido a través de tubo, mirar por el orificio, observar objetos a través de él, mirar con un ojo, luego con el otro y luego intentar con los dos, etc.

- El objetivo es que el niño explore, observe, imite sonidos y manipule dentro de sus posibilidades.



DÍA 10:

1) "RELAJACIÓN CON PAÑUELOS DE SEDA"



Recostado sobre el piso sobre una manta o colchoneta, un adulto acerca al niño un pañuelo de gasa, le permite sentir la suavidad de él sobre su cuerpo, lo mueve para llamar su atención, pueden involucrarse en él, taparse, pasarlo por el rostro, manos y pies.

Pueden poner música lenta de fondo, y repetir este momento de relajación cada día.

Esta actividad tiene como fin llamar la atención, observación y lo ayuda a sentir la suavidad del pañuelo.



Directora: Prof. Fernanda Ramos

Vicedirectora: Prof. Laura Vilaplana – Prof. Carolina Espinosa

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

CELADORA: Prof. Mabel Navarro