



GUÍA PEDAGÓGICA N°13

DOCENTE: Prof. Silvana Castro.

SECCIÓN: Habilidades "A"

ÁREA CURRICULAR: Autorregulación.

CONTENIDOS: Adquisición de control motriz y personal necesarios para participar en actividades lúdicas

TÍTULO: "JUEGOS DE COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO DINÁMICO A TRAVÉS DE LOS DESPLAZAMIENTOS"

ACTIVIDADES:

DÍA 1:

- 1) En casa, jugar en familia: Solo necesitan hojas o cartulinas de color para hacer huellas o pisadas, posteriormente pegar las mismas en el suelo con cinta adhesiva.

Comienza un circuito con poca dificultad donde tendrán que saltar de una huella a otra, a medida que supera la actividad, se van agregando obstáculos, como cruzar las piernas o realizarlo solo el pie derecho o izquierdo o elegir el color etc.

¡¡ A JUGAR, A JUGAR!!

- Con esta actividad se trabaja equilibrio y coordinación.



ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro- Carla Martinazzo- Alicia Echevarría- Silvana Pulvirenti- Yanina Yusif

CELADORA: Prof. Mabel Navarro



GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Habilidades "A" **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autorregulación

- «TELA DE ARAÑA» armar, dentro o fuera de casa, una tela de araña con cintas, titora elástica u otro elemento con el diseño que más les guste (como se muestra en las imágenes). Ayudar al niño a pasar entre medio de la misma hasta lograr salir, luego dejar que lo realice solo. Variante: pasar entre la tela de araña llevando en la mano un objeto y depositarlo en una caja o recipiente, que se encuentre al salir de la misma.



DÍA 2:

1) "Carrera de Tortugas"

Buscar un lugar amplio de la casa, los participantes se ubican en una línea de partida en la posición cuadrúpeda y colocan un almohadón en la espalda (que simulará ser el caparazón de la tortuga). Al dar la orden de partida, las tortugas comenzarán a avanzar, evitando que se caiga el almohadón de la espalda, en caso de que suceda, deberán volver al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar primeros a la meta. La tortuga que primer llega es la ganadora.

- Con esta actividad se trabaja el equilibrio y el desplazamiento.

ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA

- **¡¡Días Cálidos!! Explorar texturas:** En un espacio de casa que tenga tierra, como en el patio o jardín, agregar agua para formar barro. Proponer realizar dibujos sobre el barro, con palitos, agregar piedras, flores o lo que se les ocurra. ¡¡A jugar y crear!!



DÍA 3:

1) Jugar a "El Gato y el Ratón"

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro- Carla Martinazzo- Alicia Echevarría-
Silvina Pulvirenti- Yanina Yusif

CELADORA: Prof. Mabel Navarro



GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Habilidades "A" **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autorregulación

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.

ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- Realizar con ayuda un adulto: Colocar manta en el piso y el alumno sobre ella: jugar con pañuelos y cintas. Poner música movida y el adulto baila de manera enérgica, con los pañuelos y cintas, cerca del alumno.

Bailar colocando las cintas sobre la cara y sobre las manos del alumno, tapar con el pañuelo y sacarlo al instante, mover las cintas en forma circular, o zigzag, por arriba del espacio y por abajo, mientras el alumno intenta tocar con sus manos o pies, o simplemente sigue atentamente la acción.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MÚSICAL

- Escuchar la canción "Vamos a plantar" interpretada por Canticuenticos en este enlace <https://youtu.be/Ko8wa5dHljw>.
 - Comentar: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué busca el colibrí? (su nidito) ¿Qué pasó con los árboles? ¿Qué podemos hacer para tener más árboles?
 - Acompañar la canción con palmas y cantar el estribillo:

"Vamos a plantar, vamos a sembrar. Hay que hacer hoy mismo un pocito más.

Vamos a cantar, vamos a sembrar, que la mama Tierra esperando esta".

OBSERVACION: *Se les enviará el video a aquellos alumnos que no pueden acceder al enlace.*



DÍA 4:

1) ¡A saltar con mucha fuerza!

Buscar hojas de color o cartones donde se puedan dibujar y recortar figuras de distintos tamaños. Armar un camino de figuras alternando pequeñas y grandes, al final colocar una cinta con la palabra SALIDA.

Los participantes deben ir saltando según el tamaño y color que el adulto indique, manteniendo el equilibrio. Saltar hasta llegar a la SALIDA, gana el que llega más rápido. ¡¡¡Suerte!!!



ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

• **COLLAGE**

Materiales: un cartón o madera, ramas, piedras, hojas de árboles, botones, papel de servilletas, témpera, pincel.

- Comenzar, pegando los materiales que seleccionaron sobre el cartón, como deseen o formando algún dibujo o figura.
- Dejar secar.
- Reservar para continuar trabajando en los siguientes días.

DÍA 5:

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 debe imitar. Luego, invitar al niño a realizar los mismos movimientos.

- Con esta actividad se trabaja movimiento, desplazamiento y comunicación, dentro de las posibilidades del alumno.



ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro- Carla Martinazzo- Alicia Echevarría- Silvana Pulvirenti- Yanina Yusif

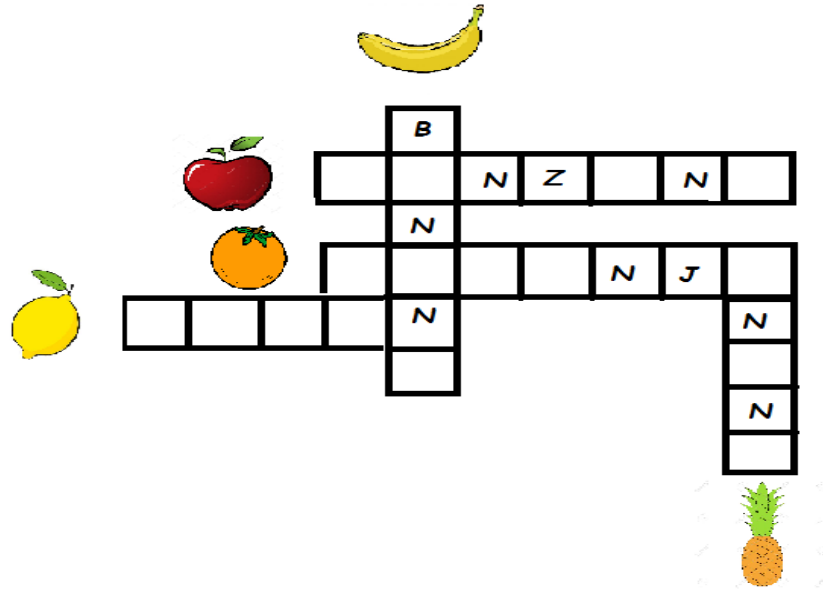
CELADORA: Prof. Mabel Navarro



GRACIELA CIBEIRA DE CANTONI

SECCIÓN: Habilidades "A" **AÑO:** 2020 **ÁREA CURRICULAR:** Autorregulación

- ¡Todos en casa a jugar!
- Con ayuda de un adulto, observar las frutas y verduras y completar el siguiente crucigrama.



DÍA 6:

- 1) Jugar a “**Las Estatuas de la Selva**”, se puede colocar la canción “En la selva me encontré” <https://www.youtube.com/watch?v=IR33A7w1Us0>

Buscar un lugar amplio de casa, esto simulará ser la selva, distribuir sillas, que simularán ser árboles. Un familiar realiza una breve introducción contando a los participantes que: “*son mágico y pueden convertirse en diferentes animales de la selva (serpiente, canguro, león...)* y como están muy felices van a bailar entre los árboles”.

Cuando suene la música bailan imitando al animal que eligieron, cuando la música se detiene, se quedan quietos realizando lo que indica el familiar que realizó la introducción, por ejemplo “estatua con un pie”, “estatua sentados como indio”, “estatua con las puntas de los pies”, etc.

- El objetivo de esta actividad es realizar diversos tipos de desplazamientos.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN FÍSICA

- «CAMINITO» Marcar en el suelo con cinta papel u otro elemento, líneas que marquen diferentes caminos, tal como lo muestra la imagen.

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro- Carla Martinazzo- Alicia Echevarría- Silvana Pulvirenti- Yanina Yusif

CELADORA: Prof. Mabel Navarro



- En un recipiente colocar tapas de gaseosas, pelotitas de papeles de colores, o cualquier otro objeto que deseen.
- Indicar al niño que tome un elemento y lo deposite sobre la línea en cualquier parte, luego en la unión entre una cinta y otra, en el centro de una línea y otra, etc., tal como lo muestra la imagen. Repetir el juego con el circuito que más les guste.



DÍA 7:

- 1) Bailar al ritmo de la siguiente canción "La batalla del movimiento" (en caso de no poder abrir el video, colocar alguna canción movida)
¡LISTOS, PREPARADOS, A BAILAR!

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

- Con este baile se trabajan los movimientos y desplazamientos.

ÁREA CURRICULAR: CERÁMICA

- **¡¡En Busca de los Colores y las texturas!!:** Explorar en la naturaleza. La misión en este juego es encontrar los colores y texturas de la naturaleza de la primavera.

- Recorrer la casa con el alumno y nombrar en voz alta aquellos elementos naturales que encuentren, tocar y nombrar su color. Por ejemplo: la mesa es de MADERA y es MARRÓN.



DÍA 8:

- 1) Jugar: "El Lobo y las Ovejas"

DOCENTE: Prof. Silvana Castro

PROF. DE ESPECIALIDADES: Mayra Villalobos- Brenda Castro- Carla Martinazzo- Alicia Echevarría-
Silvina Pulvirenti- Yanina Yusif

CELADORA: Prof. Mabel Navarro



Un participante será el lobo y los demás las ovejas. Delimitar un lugar con una soga o sábana que simulará ser un corral. Las ovejas traviesas se escapan del corral por debajo de la soga.

Un personaje será el lobo y espía a las ovejas esperando atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio.

La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.

- El objetivo de este juego es trabajar el desplazamiento y la motricidad gruesa.

ÁREA CURRICULAR: TEATRO Y EXPRESIÓN CORPORAL

- Recordar que en la actividad anterior, trabajaron con telas y pañuelos. Realizar la misma acción, en esta oportunidad con música melódica y luz tenue, de manera suave y acompañar los movimientos con una respiración profunda y relajante. Intentar que el alumno relaje su cuerpo y disfrute de la actividad. Luego invertir los roles.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN MUSICAL

- Reproducir la canción "Vamos a plantar" para recordarla. Acompañar con palmas.
 - Escuchar la canción y bailar libremente.
 - Buscar algún objeto sonoro para acompañar la canción: toc toc, vasitos plásticos, latas de conserva o recipiente plástico, etc. Escuchar, cantar y acompañar.

DÍA 9 :

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!!





ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

- Retomar la actividad del día 4.
- Preparar témpera, uno o dos colores, los que más les guste, debe estar aguada y con un poco de plasticola. Mezclar bien.
- Pincelar todo el trabajo y luego colocar trozos de servilletas. Volver a pincelar. Dejar secar y barnizar.

DÍA 10:

- 1) ¡¡**Caminemos rápido, súper rápido para ganar!!** Para jugar, buscar varios cartones de huevos pueden pintarlos con témperas.
- 2) Armar un caminito y el que camina por arriba manteniendo el equilibrio gana ¡A Jugar!



ÁREA: EDUCACIÓN AGROPECUARIA

- Observar las imágenes y responder en familia:
¿Cómo son los nombres de las siguientes frutas? ¿Les gustan?



- Realizar en un cartón la fruta que más les gusta y pintarla.

Directora: Prof. Fernanda Ramos

Vicedirectora: Prof. Laura Vilaplana – Prof. Carolina Espinosa