

PLANIFICACION DE CONTINUIDAD PEDAGOGICA 2020

Nivel Inicial – Educación Física

Profesora: Lucrecia Hernández



➤ **¿POR QUÉ JUGAR?**

Es fundamental la presencia del juego y las actividades lúdicas en el nivel Inicial, es por eso que les presentamos el juego desde las siguientes perspectivas:

- El juego por el juego mismo, como actividad recreativa y placentera.
- El juego como medio de desarrollo del pensamiento táctico, de las capacidades lógico-motrices, de resolución de problemas y como escuela de la toma de decisiones.
- El juego como medio de socialización, mediante el cual se despliegan las capacidades sociales y relacionales que permiten la incorporación de normas, reglas, el desarrollo de la solidaridad, la cooperación, el respeto por el otro y la ejercitación de su responsabilidad y vínculos con los demás.
- El juego como objeto de conocimiento, propio de la cultura corporal.

➤ **ANIMALES EN CASA**

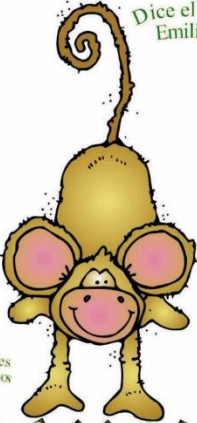
Te invito a mover el cuerpo de una manera divertida, estos animales tienen ganas de jugar, es por eso que con rimas nos proponen diferentes movimientos para hacer en casa.

- Dice la TORTUGA Topacio que camines muy despacio
- Dice el MONO Emiliano que camines con las manos
- Dice el PATO Rosendo que camines aplaudiendo
- Dice el OSO Carmelo que te arrastres por el suelo
- Dice la CEBRA Felisa que camines muy deprisa
- Dice la SERPIENTE Julieta que ruedes como una croqueta
- Dice el DELFIN Fernando que te desplaces saltando
- Dice el CANGREJO Tomás que camines para atrás
- Dice la AVENTRUZ Salomé que camines en un pie
- Dice el señor ELEFANTE que corran hacia adelante
- Dice el RATÓN elegante que se estiren como un gigante
- Dice la GALLINA Anaclea que monten en bicicleta
- Dice el señor don PATO que aplaudan con los zapatos
- Dice la TORTUGA Ana que salten y golpeen las palmas
- Dice la TORUTGA Ana a ver quién avanza más sin levantar del suelo las nalgas

Dice la tortuga Topacio
que camines muy despacio




Dice el mono Emiliano



que camines
con las manos

Dice el pato Rosendo

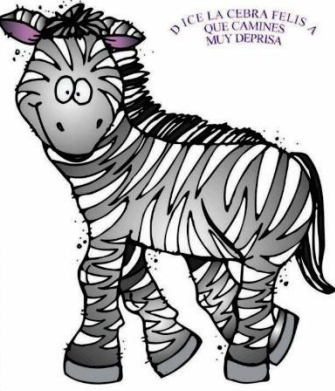


que camines
aplaudiendo

Dice el oso Carmelo
que te arrastres por el suelo



DICE LA CEBRA FELIS
QUE CAMINES
MUY DEPRISA




Dice la serpiente Julieta



que ruedes como una croqueta

Dice el delfin Fernando



que te
desplaces


saltando

Dice el cangrejo Tomás



que camines hacia atrás

Dice el avestruz Salomé



que camine
sobre un pie



➤ **JUGAMOS CON COSAS DE CASA**

				
<p>Buscar una bolsa plástica (tipo camiseta) y 2 hojas (de diario o revista)</p>	<p>Hacer con 1 hoja un bollito y envolver esta con la otra, haciendo una pelota de papel</p>	<p>Colocarlo dentro de la bolsa y hacerle un nudo, de manera que quede la pelota en el fondo de la bolsa ajustada y cerrada.</p>	<p>Los que sobra de la bolsa cortarlo 2 o 3 veces de manera que queden como "tentáculos" o "brazos" de un pulpo</p>	<p>Le podemos dibujar algo a nuestra pelota por fuera (sobre la superficie de la bolsa) una cara, garabatos, decorarla con lapiceras, fibras y/o fibrones. (no pegarle nada porque se saldrá)</p>

¡Nuestro Pulpo ya está listo para jugar solo, de a 2 o más!

- Lanzar al aire y atraparlo
- Golpearlo con diferentes partes del cuerpo
- Patearlo, si no llega a atraparlo con las manos antes que toque el suelo
- Puntería a las patas de una silla, agujera del respaldo, o que se detenga en el asiento
- Marcar una baldosa del suelo y lanzarlo o que ruede (tipo bowling) para que se detenga justo allí
- Colocar botellas plásticas vacías (o con un poquito de agua para que se mantengan paradas) y tirar el “pulpito” para derribarlas a una distancia considerable (pueden ponerse números a modo de puntaje a las botellas para incentivar)
- Colocar un hilo o cuerda (variar las alturas) y que pase por arriba/ abajo
- Colocar un balde, tacho o lata a una altura y tratar de embocarla

En un recorrido:

Si colocamos cinta de papel, o usamos las líneas de las baldosas o suelo de casa podrás trabajar el equilibrio en relación a un objeto colocando el pulpito sobre un rollo descartable de papel higiénico o servilletas. Deberán recorrer las líneas trasladando el rollo y pulpo por encima:

- Con las manos
- Con una mano
- Caminar hacia adelante
- Hacia atrás
- Tipo cangrejo con una mano y la otra lleva el rollito
- Entre los pies
- Tomar el rollito y soplar por medio de él para hacer que el pulpito avance por el suelo



Con el elemento:

Tomar el rollito de cartón para golpear el pulpito por diferentes espacios:

- Trasladarlo por una línea
- Pasarlo por debajo de las patas de una silla
- Jugar de a 2, a quitarlo
- Armar un arquito para embocar

