

Aprendizaje a Distancia Educación Inicial Núcleo Corporalidad y Movimiento

Nivel: Medio Menor, Medio Mayor, transición 1

Semana: 6 al 9 de Abril

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA SUGERIDA	RECURSOS PEDAGÓGICOS	EVALUACIÓN
<p>Adquirir control y equilibrio en movimientos posturas y desplazamientos, en situaciones cotidianas y de juego.</p>	<p>Invitar al niño y/ o niña a trabajar la motricidad junto a un adulto, en esta actividad, el adulto responsable deberá repetir una rima, la cual tendrá una acción que realiza un animalito, el niño o niña deberá realizar la acción o movimiento que le pide la rima.</p>	<p>Rimas de animales con acciones a realizar -El pollito Juanito dice que brinques un ratito -El caballo Fernando manda a que corras galopeando -El conejito feliz quiere que te arrastres como una lombriz -Dice la vaca Pepita que saltes como ella en una patita -El ratón Pepón dice que saltes un montón -Dice el elefante elegante que camines hacia adelante -dice la abejita Violeta que ruedes como una croqueta.</p>	<p>Se registra (en un cuaderno), si el niño o niña logra realizar las acciones o movimientos.</p> <p>Medio menor: 2 o 3 acciones o movimientos.</p> <p>Medio mayor: 3 o 4 acciones o movimientos.</p> <p>Transición I: 4 o más acciones o movimientos.</p>



OBJETIVO DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA SUGERIDA	RECURSOS PEDAGOGICOS	EVALUACIÓN
<p>Resolver desafíos prácticos en situaciones cotidianas y de juego, incorporando mayor precisión en posturas, movimiento y desplazamiento.</p>	<p>Invitar a jugar al niño o niña a jugar “Simón manda”, el juego consistirá en ordenar diferentes acciones que el niño o niña deberá realizar;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simón manda, saltar a pies juntos por 5 segundos. -Simón manda, saltar en un pie por 5 segundos. -simón manda, a ponerse las 2 manitos en la cabeza. -simón manda, a tocar la punta de los pies sin doblar las rodillas. -Simón manda, a arrastrarse como un gusanito. 	<p>Seguir instrucciones del juego “simón manda”</p>	<p>Se le pide al adulto responsable del niño o niña, que registre en un cuaderno u hoja las acciones que logra realizar el niño o niña:</p> <p>M. menor: 2 acciones M. mayor: 3 o 4 acciones Transición: 4 o más acciones</p>
<p>Experimentar diversas posibilidades de acción con su cuerpo, en situaciones cotidianas y de juego, identificando progresivamente el vocabulario asociado.</p>	<p>Invitar al niño o niña al “juego del semáforo”, el adulto responsable deberá confeccionar 3 círculos, con papel lustre o pintar 3 círculos con lápiz de color o témpera, (rojo, verde y amarillo), luego le explica al niño o niña que cada color tendrá una acción la cual deberá realizar;</p> <p>Para el color verde; deberán saltar a pie junto de una esquina a otra;</p> <p>Para el color amarillo; deberán rodar como oruga de una esquina a otra, y por último con el color rojo, deberán desplazarse apoyando pies y manos en el suelo.</p>	<p>-3 círculos de color, rojo, verde y amarillo. Pueden utilizar papel lustre o pintar 3 círculos con lápiz de color o témpera.</p>	<p>-salta a pie junto -rueda como una oruga -se desplaza apoyando pies y manos en el suelo.</p>



OBJETIVO DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA SUGERIDA	RECURSOS PEDAGÓGICOS	EVALUACIÓN
Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos que realiza en diferentes direcciones y en variadas situaciones cotidianas y juegos, con o sin implementos.	Invitar al niño o niña a trabajar el equilibrio desplazándose por una línea marcada en el suelo, luego pasar por la misma línea con un vaso con agua, el objetivo en esta etapa del juego es que trate de derramar la menor cantidad de agua posible.	VASO AGUA	-Pasa por la línea sin perder el equilibrio -se desplaza por la línea con el vaso con agua sin derramar.
Reconocer el bienestar que produce el movimiento libre en situaciones cotidianas lúdicas, manifestando su interés por desarrollarlo en forma frecuente.	El adulto a cargo invitará al niño o niña a correr en diferentes velocidades, acompañado del sonido de las palmas que vaya emitiendo al aplaudir. El niño o niña deberá cambiar de velocidad según vaya percibiendo el sonido que el adulto emite con las palmas de sus manos mientras más rápido el sonido más se acelera (ej: lento caminar, más rápido trotar, hasta finalmente correr.)	Palmas de las manos	-Corre -Trota -camina