

# Ha llegado carta

A través de este juego tradicional, se desafía a los niños y las niñas a desplazarse por diferentes circuitos, realizando los movimientos de cada animal que el mismo grupo eligió.

## ¿QUÉ NECESITAREMOS?

- Láminas de animales, insectos o aves plastificadas con sus características en la parte posterior:
  - Aves de su entorno: chincoles, palomas, gaviotas\*
  - Insectos de su entorno cercano: lombrices, chanchitos de tierra, hormigas, arañas, mariposas.
  - Animales domésticos: perro, gato, hámster, caballos, gallinas, pollos.
- Preparación de diferentes circuitos de movimientos.

## INICIO

- Tras la contraseña frente al espacio Desafiar, invitar a niñas y niños a descubrir láminas de animales que estarán distribuidas en el suelo del espacio.
- Se les invita a comentarlas ¿He visto ese animal, insecto o ave en algún lugar? ¿Cómo se mueven? ¿Podrías mostrarnos sus movimientos? ¿Qué otros animales conozco?
- Se les propondrá realizar el juego "ha llegado carta"

## DESARROLLO

- Se elegirá a un niño/a para representar al cartero quien guía el juego. Si es necesario, este se puede ir rotando entre los párvulos.
- Invitar al grupo a jugar "Ha llegado carta", modelando una primera instancia:
  - Cartero: Ha llegado carta.
  - Grupo: ¿Para quién?
  - Cartero: Para (nombre del niño/a).
  - Grupo: ¿Y qué dice?
  - Cartero: Elige un desafío para avanzar (por ejemplo, 5 saltos de rana).
- Cada participante realizará los movimientos que cree podría realizar el animal, desplazándose por un circuito previamente elegido o creado por ellos invitarlos a proponer si desean imitar al compañero a quien llevo la carta, hacer dos grupos, pasar el circuito en parejas apoyándose, etc.
- Invitar a los párvulos a explorar las posibilidades que les ofrece su cuerpo, Se puede desafiar el movimiento con desplazamientos exagerados: pasos muy pequeños, saltos muy grandes, etc.

## CIERRE

- Una vez terminado el juego el adulto los invita a comentar
  - ¿Cuál fue el movimiento que más me agradó realizar? ¿Porqué?
  - ¿Qué sentí al pasar por el circuito haciendo diferentes movimientos?
  - ¿Qué sentí al imitar el animal que escogí a través de movimientos?
- ¿Qué otro circuito podríamos proponer para el próximo juego?



## VINCULACIÓN BASES CURRICULARES

### ÁMBITO:

Comunicación Integral

### NÚCLEO :

Lenguajes Artísticos

### OA BCEP: 4

## OBJETIVO DE APRENDIZAJE ESPECÍFICO

Expresar corporalmente sensaciones y emociones experimentando con mímica a través de la realización de juegos tradicionales

## OBJETIVO DE APRENDIZAJE TRANSVERSAL

Reconocer el bienestar que le produce el movimiento libre en situaciones cotidianas y lúdicas, manifestando su interés por desarrollarlo en forma frecuente.

## ORIENTACIÓN PARA LA EVALUACIÓN

- Realiza movimientos imitando al animal escogido
- Expresa su experiencia al realizar movimientos de animales en un circuito.
- Comenta situaciones cotidianas, problemas emergentes durante el desarrollo la actividad física con sus compañeros

## REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA

- Se sugiere el análisis de la práctica en función de los focos pedagógicos y la rúbrica de Naturalizar.
- Preguntas orientadoras:¿Qué momento de la secuencia didáctica podría fortalecer?