

Movimientos de animales

Actividad: Los niños se turnan para elegir un movimiento de animal y rodar un cubo numérico/ dado para determinar cuántas veces la clase repetirá el movimiento.



Objetivo

Los niños participarán en una actividad grupal motora gruesa.

Estándares Principales

I. Desarrollo físico

I.B.a.1. Demuestra el uso de músculos grandes para movimiento, posición, fuerza y coordinación.

http://flbt5.floridaearlylearning.com/standards.html#d=I&a=four_year_olds

Evaluación de lo Aprendido

Los niños demostrarán su comprensión de la lección: participando en la actividad motora gruesa del grupo y duplicando cada acción.

Apoyo del aprendizaje

- Para disminuir la dificultad de la actividad, limite el número de tarjetas de animales utilizadas.
- Para aumentar la dificultad de esta actividad, desafíe a los niños a crear nuevos movimientos de animales.

Extender el Aprendizaje

- Proporcione un cubo numérico o dado, invite a un niño a rodarlo, luego pídale que repitan la actividad el número de veces que indica el cubo numérico.
- Coloque las tarjetas de animales en una bolsa y llévelas al patio de recreo. Invite a los niños a "moverse como los animales" afuera.

Materiales Necesarios

Imágenes de animales o dibujos

Tarjetas grandes (para montar las imágenes)

Pegamento

Marcador

Movimientos de animales



Actividad: Los niños se turnan para elegir un movimiento de animal y rodar un cubo numérico/ dado para determinar cuántas veces la clase repetirá el movimiento.

Estándares Principales

I. Desarrollo físico

I.B.a.1. Demuestra el uso de músculos grandes para movimiento, posición, fuerza y coordinación.

http://flbt5.floridaearlylearning.com/standards.html#d=I&a=four_year_olds

Procedimiento

1. Imprima o dibuje los siguientes animales: pájaros, gatos, cangrejos, serpientes, conejos, flamencos, pingüinos, caballos, elefantes y caimanes.
2. Pegue cada imagen en una tarjeta índice grande y escriba los siguientes verbos en la parte inferior de la imagen correspondiente: solapa (pájaro), estirar (gato), gatear (cangrejo), deslizarse (serpiente), saltar (conejito), equilibrar (flamingo), marcha/tambalea (pingüino), pisa fuerte (elefante) y mastica fuerte (caimán).
3. Explique a los niños que se moverán como animales.
4. Introduzca cada animal y el movimiento correspondiente.
5. Invite a un niño a elegir una tarjeta de animal y dirija a la clase a repetir el movimiento. Pájaro: estira los brazos hacia un lado y muévete hacia arriba y hacia abajo como si estuvieras volando. Gato: ponte de manos y rodillas con los brazos estirados y los dedos extendidos. Arco de espalda y hombros. Cangrejo - Acuéstate boca arriba y empújate sobre tus manos y pies. Arrastrarse hacia atrás. Serpiente: Acuéstate boca abajo con los brazos estirados y cerca del cuerpo y las piernas estiradas y juntas. Balancee los hombros y las caderas hacia adelante y hacia atrás y deslícese como una serpiente. Conejito: ponte en cuclillas con las rodillas dobladas y las manos en el suelo, luego salta y aterriza en la posición original. Flamingo: párate sobre un pie mientras sostienes el otro pie detrás de ti. Estire el otro brazo hacia adelante para ayudarlo a mantener el equilibrio. Pingüino: coloque los brazos hacia abajo a su lado y cerca de su cuerpo. Mueva su peso de un pie a otro mientras da pequeños pasos. Elefante: junta los brazos y junta las manos para crear una trompa. Mueva su "tronco" de lado a lado mientras pisa fuerte los pies. Cocodrilo: usa tus brazos para hacer una gran boca de cocodrilo frente a ti. Ábrelo y ciérralo.