

Clases dadas por el curso 1° 1°

Capacidades coordinativas

Cátedra:

- Educación Física Inicial

Profesor:

- Oscar Incarbone

Alumnos:

- Bea, Gonzalo Nicolás
- Céspedes, Carla

La siguiente, es una clase de articulación de áreas apta para realizar con grupos que ya hayan trabajado los diferentes contenidos con anterioridad.

Edad: 5 años.

Contenidos a trabajar: capacidades coordinativas.

Elementos a utilizar: aros, bancos suecos, colchonetas, pelotitas con abrojos, y diferentes formas en cartulinas.

Lugar de trabajo: gimnasio.

Cantidad de alumnos: 15

Modalidad de trabajo: circuito de 5 estaciones.

Desarrollo:

Llega una carta al jardín.

En la misma dice que en la selva hay escondido un tesoro, y para encontrarlo deberán atravesar los dificultosos caminos que este lugar presenta (únicamente si se ayudan entre todos podrán lograrlo).

Luego de leer la carta, comienza el viaje.

Estación 1:

Contenidos a trabajar: equilibrio – orientación espacio temporal.

Material: bancos suecos.

Descripción: los bancos representan árboles caídos que los chicos tendrán que pasar por arriba y por abajo.

Estación 2:

Contenidos a trabajar: transformación y acople de movimiento – velocidad de reacción.

Material: colchonetas.

Descripción: los chicos deberán atravesar “arenas movedizas” rápidamente para no caer en ellas. ¡Pero cuidado, al final del camino hay una cueva de osos, no vayan a despertarlos que son muy peligrosos!.

Estación 3:

Contenidos a trabajar: diferenciación motriz (puntería) – lanzamiento.

Material: pelotitas con abrojos.

Descripción: el grupo ha despertado a los osos. ¿Y qué hacemos ahora?. Ya sé démosle de comer así los distraemos y podremos pasar por este camino sino será imposible. Los chicos les darán frutos de la selva (pelotitas con abrojos) intentando embocar en la boca de los osos.

Estación 4:

Contenidos a trabajar: acople de movimientos – trepa.

Material: espaldar, bananas y cocos de cartulina.

Descripción: trepamos a los árboles y buscamos comida. ¿Chicos no tienen hambre?, ¿pero cómo hacemos para alcanzarlas?, ¡están muy altas!. ¡Chicos guardemos un poco para el resto del viaje!, pero ¿por qué debemos alimentarnos?

Estación 5:

Contenidos a trabajar: orientación espacio temporal – equilibrio.

Material: aros y huellas de cartulina.

Descripción: uh!! Un río. ¿Cómo podemos hacer para cruzarlo? Miren hay huellas de osos sobre las piedras, ¿y si las seguimos? Seguro que podremos cruzarlo.

Luego encontramos una pista en la boca de uno de los cocodrilos.

¡Buen trabajo! ¡Qué valientes que son! ¡Ya están muy cerca!

El tesoro se encuentra a 5 pasos de elefante y 8 de hormiga en dirección al Sol.

¡Pero recuerden que la única forma de abrir el tesoro es cantando la canción de la selva!

Estación 6:

Contenidos a trabajar: ritmización.

Material: canción de la selva y música.

Descripción: los chicos tendrán que cantar conjuntamente la canción de la selva.

Por último los chicos empiezan a disfrutar del ansiado tesoro, mientras comentamos que les pareció el viaje, aspectos positivos.

Nota: la clase se realizó para 15 alumnos por la única razón de que el tamaño de nuestros compañeros es considerablemente mayor al de los chicos de 5 años, lo cual entorpecerían la clase.

De todas maneras se puede adaptar perfectamente a 30 chicos de 5 años de edad.

CLASE MAGISTRAL 4 AÑOS

Microsituación:

Sala de 4 años, son 28 alumnos: 17 mujeres y 11 varones. En general son muy obedientes, se llevan bien entre ellos y responden rápido a las propuestas.

Macrosituación:

Es una institución pública, la situación económica de los alumnos es de clase media. El lugar de trabajo es un gimnasio amplio donde no hay muchos lugares peligrosos, una pared tiene espaldares y la de enfrente una baranda de danza. El gimnasio lo compartimos la mayoría de las clases con un grupo de gimnasia deportiva que genera ruidos y por momentos la distracción del grupo.

El lugar no consta de un buen servicio de emergencia en caso de presentarse una eventualidad.

Material:

- Manos y pies cortados en cartulina.
- Círculos rojos de cartulina.
- Semáforos en cartulina.
- Cuerpos dibujados en papel madera.
- Partes de cuerpos con abrojo dibujados en cartón (huesos, órganos y músculos).
- Conos.

- Sogas.
- Aros.

Al comienzo de la clase se reparten a los chicos los colgantes de manos y pies cortados en cartulina para que formen tres grupos de 9 personas que se van a juntar en el momento del juego.

Entrada en calor:

- Presentación del semáforo, identificación de colores
- Tomar los círculos rojos de cartulina que están distribuidos en el piso y pegarlos en un lugar peligroso.
- Ir corriendo y tratar de ver todos los lugares donde nuestros compañeros pegaron los círculos.

Objetivo: elevar la frecuencia cardíaca, poner en movimiento las articulaciones.

Nota: a través de esta actividad también se favorece la noción espacial.

Duración: 5 minutos.

Parte central:

- Ir tocando las partes del cuerpo, para conocerlas e identificar si son duras o blandas, también pueden tocar las partes del cuerpo del compañero y comparar.
- Recorrer el espacio para ver todos los dibujos de los cuerpos, identificar las diferentes formas en las que están y luego identificar si soy más grande o más chico que el dibujo.
- Apoyar de a una las partes del cuerpo que los alumnos elijan de diferentes formas y rotando por los diferentes cuerpos, luego hacer combinaciones.
- Hacerse chiquito para entrar en el dibujo y luego grande para taparlo todo.

Objetivo: adquirir buen control global y segmentario del cuerpo, distinguir las características de ciertas partes del cuerpo, experimentar

cambios en el tono muscular, familiarizarse con la denominación dichas partes.

Duración: 15 minutos.

Juego:

- Se separan los equipos.
- Cada equipo se encuentra enfrentado a una lámina de cartón, y tiene que tomar una parte del cuerpo, pasar los obstáculos para luego pegarla en la lámina correspondiente, el ganador es el equipo que primero termina de ubicarlas.

Obstáculos a pasar: aros, sogas y conos.

Una vez finalizado el juego observamos todos los cuerpos e identificamos que tienen de diferente.

Objetivo: que comiencen a reconocer las partes internas del cuerpo.

Duración: 10 minutos.

Vuelta a la calma:

- Nos sentamos en ronda, con los ojos cerrados y tocamos la parte del cuerpo que diga uno de los compañeros sin mirar.
- Luego ponemos la mano sobre la panza, el corazón. Identificar que se siente, tocar también al compañero para ver si es igual que nosotros.

Objetivo: disminuir el ritmo cardíaco, tener un conocimiento de nuestro ritmo cardíaco y respiratorio, y a su vez poder compararlo con el del compañero.

Duración: 5 minutos.

Clases:

Clase para cuatro años con material no convencional

Diagnostico:

Alumnos de sala de cuatro con experiencias previas de jardín de tres a cargo del mismo profesor.

Entrada en calor:

Danza del sol, movimientos rítmicos con base musical. Utilización de maracas , bombitos, fabricados con vasitos de yoghurt , botellitas, etc. Todos los alumnos.

Actividad:

Existían dos grupos dentro de los indígenas, uno de sedentarios que se ocupaban de la agricultura y cría de animales para vivir y otro de nómades que se desplazaba de un lugar a otro en busca de alimento cazaban, recolectaban frutos, pescaban.

“Sembrado en canteros”, trabajo de la capacidad condicional de fuerza con bastones

“limpiar el río”, trabajo de la capacidad coordinativa de equilibrio y de la idea de cuidado de la naturaleza.

Flexibilidad, trabajo de esta capacidad condicional utilizando bastones (solos y con los compañeros).

Utilización de bastones hechos con caño de PVC fino.

Todos los alumnos.

Juego:

“Armar la casita” traslado de elementos cooperando con los compañeros y creando su choza según el tipo de tribu que les toco y el clima de la zona en que habita esa tribu. Al final del juego cada grupo explica su casita y porque la construyo de esa manera.

Utilización de elementos de la naturaleza como imitación de pieles , palos, piedras ,sustituidos con **sábanas, palos, cajas, y elementos decorativos(hojas, flores, etc)**

En dos grupos determinados por el color de su vincha.

Vuelta a la calma:

Las pinturas rupestres son dibujos pintados sobre paredes de húmedas y oscuras cavernas o sobre rocas, los indios preparaban las pinturas mezclando polvos de distintos minerales de colores con grasas de origen animal; las pinturas transmitían mensajes sobre sus costumbres y sus creencias.

“Pinturas rupestres”, en cuatro grupos crear una pintura acerca de lo que imaginan de los indígenas. 2 grupos acerca de sedentarios y otros 2 acerca de nómades, utilizando como materiales **temperas, plasticola, hojas, flores, etc**, en lugar de elementos naturales como grasa de animal, sangre y savia de las plantas. Una vez finalizados los dibujos cada grupo lo expone y explica.

***Materiales no convencionales**

CLASE MAGISTRAL DE 6 ANOS.

MICROSITUACION: Son 30 chicos de 6 anos, clase media, son activos, buena conducta, responden a las propuestas.

MACROSITUACION: Institución publica, no muchos recursos para utilizar, se trabaja en un espacio cerrado con no muchas zonas de peligro. El lugar es amplio y cómodo para realizar la clase.

Se separa a los alumnos en 4 grupos. (se los divide por colores).

- Entrada en calor: Mancha puente. El que es tocado puede ser salvado por sus compañeros, si estos pasan por debajo de su puente (abiertas las piernas).
Cambio de roles, agrego mas manchas.

CONTENIDO: SALTO.

- Actividades: - Se reparten hojas de árbol una para cada uno.
- ¿Qué es lo que les acabo de repartir?...
 - ¿Cómo es?...
 - ...Y si la tiro para arriba que pasa?...
 - Ahora quien se anima a tirarla para arriba y agarrarla antes de que caiga al suelo?...
 - Y ahora quien se anima a agarrar la hoja en el aire pero cuando caigo lo hago con una sola pierna...
 - Y ahora si la dejamos caer, y cuando toca el suelo la saltamos...

- De que otra forma se les ocurre que podemos saltar la hoja?...
- Etc.

Dejamos las hojas.

- Se dividen en grupos (se unen de a 2 grupos).
Dos de los grupos van a tener la soga como serpientes, mientras que los otros 2 grupos van a ir saltando hasta el otro extremo.

Consigna:

Resulta que hay 2 grupos que van a ser serpientes, y estas serpientes nos pueden picar, pero nosotros queremos pasar para el otro lado... ¿cómo se les ocurre que podemos atravesar por el camino de serpientes?...

Luego cambio de roles, los grupos que eran serpientes pasan a ser los que pasan por el camino, mientras que los otros van a ser las serpientes.

- Juego: “La rayuela”.

Nos vamos a dividir en 4 grupos según los colores de las cintitas y vamos a formar una hilera detrás del camino de números.
El juego consiste en que vayan saltando encima de los números, o sea que si tengo un solo número con cuantas piernas voy a tener que saltar?..., y si tengo dos números con cuantas?... muy bien.
Al llegar al otro extremo va a salir mi compañero (que estaba atrás mio), y así hasta que lo realicen todos.
El primer grupo que llegue es el que gana.

- Vuelta a la calma: Nos sentamos en ronda.

Bueno se dieron cuenta de que estuvimos saltando mucho no?... y a ustedes que animalitos, insectos, creen que saltan tanto como saltamos hoy nosotros?...

Muy bien, ahora nosotros tenemos acá a que animalitos?...(están en la pared pegados)

Y no les parece que están como pobres que les falta algo?...
Que les parece si para decorarlos no les ponemos nuestros nombres...
Ahora les reparto una tarjetita y ustedes le escriben su nombre, el que
no se acuerda como se escribe me pide ayuda.

Materiales utilizados:

- cintas para dividir los grupos.
- hojas de árbol.
- Sogas.
- Tarjetitas para escribir los nombres.
- Cartulinas para los animalitos.

Daiana Donadio 1-1 TM.

TRABAJO PRÁCTICO DE E.F.I.

NOMBRE Y APELLIDO: Laura Eleonora Camilión

CURSO: 1° 1° - Turno Mañana

“Instituto Superior de Educación Física N° 1 Dr. Enrique Romero Brest”

PROFESOR: Oscar Incarbone

FECHA DE ENTREGA: 15/10/03.-

Octubre 2003.-

CLASE PARA SALA DE 4 AÑOS DE EDAD

CONSIGNAS:

ENTRADA EN CALOR: Constructivista

ACTIVIDAD: Contenido- “Senso-percepción”

JUEGO: Cooperativo

VUELTA A LA CALMA: Canción

ENTRADA EN CALOR:

“Historia de dragones”

El rey Ricardo está en problemas porque la princesa y el príncipe han quedado encerrados en el castillo. Y necesita de chicos muy valientes que puedan rescatarlos. Por eso se me ocurrió decirles a ustedes, pero solo si se animan todos, sí? Yo le cuento por donde hay que ir, así no nos perdemos pero ustedes me van a tener que decir a mí cómo recorrerlo porque a mí me da un poco de miedito... Bueno, para llegar al castillo hay que atravesar un río muy hondo, a ver cómo lo podemos pasar sin caernos? Ahora estamos en un camino que está lleno de piedras y rocas, a ver qué pueden hacer para no chocarse ni tropezarse?? ¡¡Cuidado!!, no se vayan a caer, miren ¿qué hay allá? Una loma, sí..., ¿se animan a pasar por ella? ¿Y cómo lo hacen? Ahora que ya pudimos irnos del camino, tenemos que pasar por un puente colgante, que es muy movedizo, pero antes escalar las montañas. Pero miren, ¿qué hay allá? Sii, escudos, seguramente el rey los puso, ¿pero para qué se usan los escudos? Es verdad, para protegerse, porque miren hacia abajo, ¡¡un dragón, y nos tira fuego!!! Porque no quiere que entremos. Ahora que estamos listos, miren ¿cómo podemos ir hasta el otro lado sin caernos? Muy bien, pudimos llegar al castillo. Pero no hay que hacer ruido, sino el dragón nos va a venir a buscar. ¿Cómo podemos hacer para no despertarlo? (caminan en puntitas de pie). Miren, pueden entrar por atrás, para no despertarlo. ¿Qué hay ahí? Muy bien, encontraron al príncipe y a la princesa!!!!

FIN

***Materiales:**

Río: afiche azul, apoyado en el suelo

Piedras y rocas: pelotitas de papel envueltas en cinta marrón

Loma verde: colchonetas encimadas

Montañas: espaldares

Puente colgante: sogas paralelas, una debajo de la otra, atadas a los espaldares

Castillo en telgopor

Escudos en goma Eva

ACTIVIDAD JUGADA:

*Los chicos traen al príncipe rescatado. Todos se acercan para verlo. Vamos a investigarlo, por eso, mírenlo y traten de buscar en sus compañeros qué parte del cuerpo es parecida y fíjense si es más grande, más chica, más alta, o mas corta que él. Ahora vamos a descubrir cómo se llaman, si? Para eso, miren los dibujitos que les dí, busquen a los compañeros que tengan el mismo que ustedes y quédense juntitos. Ahora que estamos más ordenados, falta ponerle nombre a cada grupo, no? Y así, vamos a poder aprender cómo llamar a cada una de nuestras partes del cuerpo y las de nuestros compañeros. (Una vez que fueron nombrados los grupos, se pasará a la siguiente actividad). Bueno, chicos, el príncipe nos pidió que armemos su cuerpo y para eso, cada grupo tiene una caja con la misma parte del cuerpo que les tocó; cada uno agarre una y péguenla en la parte que corresponda del dibujo.

*Ahora vamos a usar cada una de *nuestras* partes, por eso cada grupo se va a poner detrás de cada mesa (banco), y me va a decir con qué lado de su cuerpo les resulta más fácil agarrar la masa. ¿Y cuál es esa mano? Entonces tómenla y amásenla. Ahora con la otra mano. ¿Con cuál les resultó más fácil? ¿Se animan a armar la parte del cuerpo que más les gusta? Pero miren, nos quedaron sucias las manos, entonces vamos a salpicarlas, y ahora con los pies (los brazos y las piernas de un lado y del otro). Agarramos las pelotitas marrones y con un compañero del mismo grupo, nos tiramos la pelota y en el aire tratamos de agarrarla. ¿Con qué parte de nuestro cuerpo estamos haciendo más fuerza? ¿Y cómo la agarramos la pelota? Ahora si nos sentamos, ¿podemos mantenerla entre las piernas?

*¿Se acuerdan cuando pasamos por el puente colgante? ¿Con qué parte del cuerpo hicieron mas fuerza para no caerse?

Para el final: Canción “*Hockey Hoocky*” (si hay tiempo)

JUEGO:

“Los marineros”

Intervención pedagógica: *Orientado*

Tipo de participación: *Cooperativo*

Cantidad de participantes: *en grandes grupos*

Energía desarrollada: *activo*

Grado de intervención: *participación local*

Dimensión social: *de grupo*

Tipo de habilidad motora comprometida: *lanzamiento-recepción, tracción, caminar*

Efecto a lograr: *cooperación, socialización, a través de efectos motores*

Dificultad motriz: *combinación de objetivos a conseguir*

Lugar: *interior*

Material: *materiales no convencionales*

Descripción del juego:

Un barco es colocado en el medio del grupo. El objetivo es encontrar un tesoro perdido en el mar, por lo cual todo el grupo debe cooperar para hacerlo, pero en medio de la misión, aparecen inconvenientes que superar.

Para empezar, los niños deben levantar el ancla para poder emprender el viaje a alta mar (todos juntos toman de la cuerda y traccionan). Luego, se toman todos de las manos y se balancean como si se estuviera moviendo el barco. En eso, la tormenta lo golpea y para que vuelva a estar derecho, les hace falta que le pongan mas peso, por eso los chicos se van en busca de piedras (las del bosque de la entrada en calor). Para eso, un grupo se dirige hacia ellas y el otro espera para que se las pasen; y luego el grupo que queda las coloca cerca del barco.

* Para ir hasta donde las piedras, lo pueden hacer sentados en fila india, tomándose de los brazos (simulando un bote salvavidas)

Ahora que llegado a la costa, todos los niños vuelven alrededor del barco, para anclar nuevamente (todos bajan el ancla, a través de la cuerda), en donde encuentran el tesoro perdido. Lo abren y encuentran... CHUPETINES PARA TODOS!!!!!!

Reflexión: *(Para comenzar la vuelta a la calma)*

Chicos, ¿se fijaron que fue todo más fácil de conseguir cuando se ayudaron entre todos? Además, tuvieron que pasar por muchas cosas difíciles, como buscar las piedras para que el barco no se hunda, o si no hubiesen sacado el ancla entre todos, ni hubiésemos podido hacer el viaje. Por eso, acuérdense que si nos ayudamos entre todos, en los juegos o en el jardín, vamos a poder hacer mucho mejor las cosas, y además vamos a poder ayudar a nuestros compañeritos si están en problemas.

VUELTA A LA CALMA:

Canción: *“El papá de Abraham”*

Nos reunimos en ronda, hacemos un comentario del juego y la profesora les canta una canción, que dice así:

“El papá de Abraham tenía hijos, siete hijos tenía el papá de Abraham, que nunca lloraban, que nunca reían, sólo hacían como”
(la profesora dice el nombre de uno de los chicos). Luego todos deben imitar el movimiento o gesto del niño o niña que fue nombrada/o, durante la repetición de la canción, después de cada frase. La canción quedaría así:

“El papá de Abraham (gesto), tenía hijos (gesto), siete hijos tenía el papá de Abraham (gesto), que nunca lloraban (gesto), que nunca reían (gesto), sólo hacían como” (próximo niño)

*A veces, se hace muy divertido porque se toma a los niños desprevenidos, entonces todos imitamos el primer gesto o mueca que hace.

La narración aplicada a la clase de 5 años

Clase de articulación de áreas

Microsituación:

Sala de 5 años, son 15 alumnos. En general prestan atención a las actividades, se llevan bien entre ellos y responden rápido a las propuestas.

Macrosituación:

Es una institución pública, la situación económica de los alumnos es de clase media. El lugar de trabajo es un gimnasio amplio donde no hay muchos lugares peligrosos, una pared tiene espaldares y la de enfrente una baranda de danza. El gimnasio lo compartimos la mayoría de las clases con un grupo de gimnasia deportiva que genera ruidos y por momentos la distracción del grupo.

El lugar no consta de un buen servicio de emergencia en caso de presentarse una eventualidad.

Material:

Gorros de duendes (papel creppe)

Pelotas (papel de diario y cinta de embalar)

Palangana

Bananas (cartulina)

Bastones (plastico)

Árboles (papel afiche)

Flores(papel afiche)

Sábana

Gusano (goma eva)

Colchoneta

música

Entrada en calor:

- Comienza la narración de la versión modificada de Blancanieves.
- Los enanos se presentan: expresiones gestuales

- Un día de trabajo en el bosque con los enanos
- Los enanos se dirigen hacia la mina, allí recolectan el oro y lo depositan en los carros mineros. (tropa – lanzamiento)
- Una forma de aprendizaje: los espejos (actividad de imitación)
- Los enanos se dirigen a recolectar frutos para la cena. (salto, seguimiento visual, acople de movimiento)
- Regresan a la casa (trote)

Los enanos se dan cuenta que Blancanieves está envenenada. La reina malvada fue la culpable. Los enanos resuelven ir en búsqueda del príncipe como única alternativa para que Blancanieves vuelva a la vida.

Parte central de la clase

Inician el viaje hacia la casa del príncipe

Circuito

1er etapa: sortear árboles.

Contenido a trabajar: transformación del movimiento

2da etapa: “a no pisar las flores!”

Contenido a trabajar: equilibrio

3er etapa: reptar por la cueva.

Contenido a trabajar: apoyos

4ta etapa: atravesar un río

Contenido a trabajar: salto.

5ta etapa: llegamos a la casa del príncipe con ayuda del gusano.

Contenido a trabajar: apoyos

Le contamos lo sucedido al príncipe y lo guiamos hasta donde se encuentra Blancanieves.

El príncipe le canta una canción a su amada y Blanca nieves revive
Los enanos saltan de alegría

Vuelta a la calma

(Con música)

Reflexión acerca de la narración, logros de los duendes, y trabajo cooperativo.

Objetivo de la clase: Que los chicos trabajen a través de la narración contenidos de educación física.

EFI CLASE CONSTRUCTIVISTA:

Entrada en calor:

(Música)

Chicos de tanto caminar llegamos al bosque y está lleno de animalitos!!!

¿Qué animales podemos encontrar en el bosque?

Podemos correr como ellos?? Y trepar? Y deslizarnos como ellos?

Como correrían si fueran monitos?

(Pelotas de diario)

Este bosque tiene muchos árboles!! Y de ellos se cayeron muchas manzanas! ¿Quién puede juntar la mayor cantidad posible?

Actividad Jugada:

(Para los contenidos emboque y desplazamiento)

Me encontré con una monita que me dijo que tenía mucha hambre...

¿Qué tenemos nosotros para darle?

¿Nos podemos acercar mucho? Tengan en cuenta que es una monita salvaje!! (Los chicos trabajan el emboque desde lejos, y el desplazamiento porque el "mono"-aro- se mueve.

Juego:

(Construir “el indio” para trabajar el esquivar y el desplazamiento)

Chicos ahora que le dimos las manzanas, la mona se va a descansar!
¿Dónde les parece que se puede ir a descansar la mona en el bosque?

“Árbol” (construimos el espacio donde tendrá lugar el objetivo del juego)

Y mientras que el mono descansa, ¿Dónde se les ocurre a ustedes que podrían descansar? (cartulinas en blanco para que construyan el refugio del juego). Pero el bosque es peligroso quien nos hace compañía?

Muy bien ahora que descansamos, el monito se despertó y tiene hambre de nuevo, antes le dimos manzanas pero ¿Qué comen los monos?

(Árbol con bananas).

Pero hay un problema! Me contaron que en éste bosque está prohibido darle de comer a los monos... y ¿saben quién hace cumplir la ley?

(guardabosques = “mancha”)

¿Se animan a llevarles las bananas al mono son que el guardián los atrape?

Y ¿si el guardián está cerca? ¿Dónde nos podemos refugiar? (casitas)

Contenido procedimental: Llevar las bananas del árbol al mono, esquivando y evadiendo al guardián, pudiéndose refugiar en los escondites.

Contenido actitudinal: Los chicos comparten el refugio por grupos, entre todos intentar lograr un mismo objetivo.

Contenido conceptual: Trabajar el esquivar, desplazamiento.

Vuelta a la calma:

Ahora que se está haciendo de noche, yo estoy muy cansada... porque no saben lo que me pasó hoy a la mañana (ronda sentados) Hoy a las 8 de la mañana me despertó mi primita, yo me desperecé así.. ¿cómo se desperezan ustedes? Y me pidió que la ayudara a armar un rompecabezas y no pude.. ¿se animan a armarlo entre todos?

Agustina Mazza TM 1RO 1RA