



GUIA PEDAGÓGICA N°7

DOCENTE: Tejada, Natalia Gisela.

SECCIÓN: Nivel inicial “A”

TURNO: Tarde.

ÁREA CURRICULAR: Cognitiva / Psicomotriz. / Socio afectiva.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “DESDE CASA, APRENDO”

CONTENIDO:

- Diferentes modos de acción sobre los objetos y sus combinaciones (tomar, golpear, sacudir, mecer, balancear, hamacar, frotar, soltar, dar y recibir, apretar, chupar, etc.).
- Exploración intencional de movimientos, posiciones, desplazamientos.
- Exploración de sus posibilidades de expresión mediante gestos en situaciones de intercambio con la figura de apego.
 - Antes de comenzar cada actividad preparar el espacio a trabajar, estirar mantas, colchón o colchonetas, dejando una superficie plana, acorde a los alumnos y organizar los materiales a utilizar.

DÍA 1:

1) Juegos de sostén: el “Bote”, consiste en tomar al alumno en brazos y “mecerlo” de manera lenta, esta actividad puede ser para calmar su llanto o iniciar el momento de sueño. Siempre anticipar cada movimiento.

2) Juegos de sostén: el “Avioncito”, esta actividad consiste en tomar al alumno en brazos, de manera que se sienta seguro y calmo. Girar a ritmo lento para evitar que sea un juego brusco. Siempre hablar y anticipar cada movimiento.

DÍA 2:

1) Juegos de ocultamiento: esta actividad incluye acciones como aparecer, desaparecer; ocultarse y mostrarse; perder y encontrar la presencia del otro. Pueden esconderse tanto adulto como alumno detrás de una sábana, jugando a la “escondida”. También pueden incluir el ocultamiento de objetos para ser descubiertos,



como por ejemplo decir en qué mano está el objeto escondido (cerrando los puños); colocarlos bajo el mantel o manta.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- Juego libre: Preparar la casa como lo vimos en clases anteriores. Situar al alumno y dejar que haga movimientos (juegos) solo. Colocar a su alcance objetos que llamen su atención como pelotas, telas, cajas, etc. respetar la postura más cómoda y de dominio del alumno, de tal forma que pueda modificar esa postura a voluntad. Lo importante del juego libre es que el movimiento sea espontáneo, donde se mueva como quiera y que sea él quien se regula o pone las reglas.

DÍA 3:

1) Juegos de movimientos: realizar diferentes “ejercicios”. Con las manos: abrir sucesivamente cada una y pasarla por la cara como una caricia acompañado de la palabra; acariciar y masajear cada uno de los dedos, las palmas y muñecas; hacer palmadas acompañando con una canción.

2) Trabajar con canciones que nombren distintas partes del cuerpo, (por ejemplo “Las partes de mi cuerpo”, “Cabeza, hombros, rodillas y pies”. Para nombrar mientras se mueve la mano. Completar el movimiento tocando, acariciando la parte que se menciona.

DÍA 4:

1) La Cesta de los tesoros: brindar al alumno diferentes objetos, para permitir su libre juego y exploración, estos objetos deben ser ricos en texturas, formas, tamaños, sabores, sonidos, olores. Pueden ser materiales naturales (caracoles, esponjas vegetales, piedras, hojas, plumas, cortezas). También objetos de madera (argollas, broches de ropa, elementos de la cocina) objetos de mimbre (canastas, paneras, posavasos, pelotas) y objetos de metal (llaves, tubos, embudos, batidores, coladores, cascabeles).

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.



- Lentes sensoriales: Realizar placas con papel celofán u otro material similar (como bolsas de plástico de diferentes colores, también puede ser papel film con vetas de pintura, o algún papel de regalo en lo posible que se trasluzca, etc., pueden ser lentes con rollos de papel higiénico o realizarlos con cartón). Entregar a los alumnos para que los exploren, pasar sobre sus ojos para que observen los diferentes colores.



DÍA 5:

1) **Objetos sonoros**: invitar al alumno a que escuche, mire, explore y toque diferentes objetos sonoros (ej. Sonajeros, botellas sensoriales, juegos de llaves, maracas, etc.). Comenzar utilizando de a un objeto por vez, y acercar al oído. Colocar en la mano del alumno y acompañar en el movimiento necesario para la producción del sonido, continuar de la misma manera con otro objeto sonoro.

2) **Jugar con tubos de cartón**: buscar en casa diferentes tubos de cartón, pueden ser de papel de cocina o higiénico y tapitas de botellas. El adulto acompañante ayudara al alumno (si es necesario) a introducir las tapitas y observar juntos como caen. También se pueden reemplazar las tapitas por pelotitas blandas o de diario.

DÍA 6:

1) **Ejercitar el “agarre”**: buscar en casa diferentes elementos que permitan el agarre del alumno. Por ejemplo: sonajeros, cuchara, argollas de madera, maracas, botellas de plástico pequeñas, etc. Proponer al alumno jugar, y tomar los diferentes objetos, para así ejercitar el agarre. Permitir la exploración y manipulación libre del alumno a estos materiales.



2) Relajación: invitar al alumno a acostarse en su colchoneta, podemos poner música suave, comprobar que la temperatura del ambiente sea agradable, y utilizar si es posible aceites aromáticos o de bebes. Realizar masajes suaves por los brazos, piernas, pies y manos, acompañar estos masajes con la voz, y la anticipar cada movimiento

DÍA 7:

1) Juegos de manos: En esta actividad trabajar con las manos, el adulto acompañante puede cantar por ejemplo “Este compró un huevito..., Este dedo es la mamá..., Qué linda manito que tengo yo...”; juegos de cosquillas. Acompañar e invitar al alumno al juego de manos. Alternar las manos, alejar, acercar, de un costado, luego del otro, incentivar la atención del alumno.



ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

1. Exploramos diferentes objetos: Colocar cerca del alumno diferentes objetos que despierten su curiosidad e inciten al movimiento (Por ejemplo, juguetes de diferentes texturas, cajas, objetos que hagan sonidos para que se fije en ellos e intente tomarlos, etc.) Pasar los mismos frente a sus ojos (en diferentes direcciones: arriba, abajo) para que los siga con la mirada, colocarlos un tiempo a su izquierda, luego a su derecha.

DÍA 8:

1) Juego de movimientos: realizar diferentes “ejercicios”, los mismos pueden ser acompañados con telas suaves y/o esponjas o cepillos de cerdas blandas. Comenzar con los brazos, tomar con mucha suavidad y mover hacia arriba, abajo, hacia el pecho; acariciar y masajear; hacer cosquillas.

2) Juego de movimientos con piernas y pies: mover cada una de ellas, mover los dedos, masajear las plantas de los pies; flexionar y extender sus piernas etc. Siempre anticipando cada acción al alumno.

DÍA 9:



1) Juegos de imitación: invitar al alumno a ubicarse en su posición más cómoda y segura, realizar diferentes acciones, para que el alumno las observe e imite: por ejemplo, aplaudir, decir chau, “hacer ojitos”, “tirar besos”.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

• Nos relajamos: Preparar el lugar como en clases anteriores (Si es posible agregar al lugar: oscuridad, luces de colores, perfume y música tranquila) Comenzar a hablar suavemente al alumno (decir cosas lindas, expresar tu cariño, nombrar la parte del cuerpo que vas tocando, contar un cuento, cantar una canción, etc.) Acariciar y pasar por su cuerpo diferentes materiales que le proporcionen diversas sensaciones (pelotitas y telas, cepillo de cerdas suaves, etc.)

DÍA 10

1) Juegos de llenar y vaciar: buscar en casa cajas de diferentes tamaños, baldecitos y/o recipientes plásticos. Junto a los mismos diferentes objetos (varios) como por ejemplo tapitas, broches, cucharas plásticas, lápices, pelotitas, etc. Invitar al alumno a reunir los diferentes objetos y llenar o vaciar en los distintos contenedores, según su interés.

2) El cubo de texturas: armar un cubo de cartón, el tamaño que desee, pegar en cada lado del cubo telas y/o gomaeva de diferentes texturas y colores. (telas que encontremos en casa). brindarle al alumno el “cubo de texturas” e invitarlo a explorar las diferentes texturas.

DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos

VICEDIRECTORAS: Prof. Carolina Espinosa- Prof. Laura Vilaplana