



GUIA PEDAGÓGICA N°13

DOCENTE: Tejada, Natalia Gisela.

SECCIÓN: Nivel inicial “A”

TURNO: Tarde.

ÁREA CURRICULAR: Cognitiva / Psicomotriz. / Socio afectiva.

TÍTULO DE LA PROPUESTA: “Jugamos juntos”

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. Trabajar con el alumno en su posición más segura (sentado o acostado). brindar diferentes objetos rodantes, pueden ser pelotitas de tela, de plástico, maracas, brindar al alumno los elementos, hacer que rueden, incentivar a seguirlos con la vista y tomarlos en la medida que le sea posible.
2. Seleccionar diferentes telas, estas pueden ser pañuelos, cortes de tela, sabanas, lo importante es que sean ricos en texturas y tamaños. Luego proponer al alumno llevar a cabo juegos de “aparecer, desaparecer”, invitar al niño a explorar las texturas y colores. Permitir ejercer diferentes formas de agarre.

DÍA 2:

1. Correspondencia: el adulto deberá confeccionar círculos de colores (de cartulina, hojas de revistas, papel afiche) y pegar en un soporte de cartón. Brindar al alumno el panel junto a diversos recortes de papel de diferentes colores. Proponer al niño (con el apoyo del adulto) ubicar los recortes de papel en el círculo del mismo color.



ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- Caja mágica: Primero abrir una caja de cartón, y desfondar la misma. Colgar del techo y de las orillas (de la caja) cintas con botones y/o de colores, puntillas, lana, etc. Cuando el alumno este acostado en la colchoneta, situar la caja preparada en diferentes partes (por ejemplo, colocar a la altura de su cabeza para que las veas e intente tomarlas, luego se puede poner sobre su pecho, para que amplíe su campo visual, etc.)

DÍA 3:

1. Juegos de llenar y vaciar: buscar en casa cajas de diferentes tamaños y objetos varios. Estos pueden ser tapitas plásticas, broches, pelotitas. Invitar al alumno a reunir los diversos elementos y llenar o vaciar en las cajas, según el interés del niño.

2. Botella sensorial: buscar en casa una botella transparente, cintas o tiras de tela o de lana. Hacer en la botella agujeros pequeños y meter las cintas con nudos en las puntas. Ofrecer al niño la botella para explorar el material, proponer tomar y estirar las cintas.

DÍA 4:

1. Masajes: preparar un lugar cómodo y tranquilo para el niño. Buscar en casa diferentes pelotitas, pueden ser de telas, de goma con relieve, goma espuma, niño. Proponer al niño realizarle “masajes” con las pelotitas por su cuerpo. Comenzar de arriba hacia abajo y luego de abajo hacia arriba. El adulto debe hablar y mantener la mirada del niño mientras realiza la actividad.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- Situar al niño tumbado boca abajo sobre una superficie plana, y colocar alrededor sus juguetes preferidos, luego sostener los mismos a la altura de su cabeza mantener unos segundos en esa posición, para que logre levantar la misma, después mover otro objeto atractivo de derecha a izquierda para que pueda girar.

DÍA 5:

1. Buscar en casa diferentes tipos de papeles, por ejemplo, cartón, cartulina, cartón corrugado, revistas, diarios, papel crepe, papel de regalo, papel afiche, etc. Mostrar y permitir explorar a los alumnos las diferentes texturas. (liso, rugoso, poroso, etc.). Invitar al niño a trozar juntos los papeles. Por último los pegamos



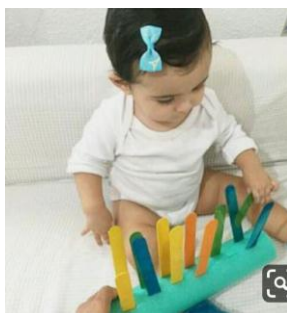
libremente sobre una hoja, y dejamos secar. Permitir el contacto del alumno con los diferentes materiales.

2. Bailar al ritmo de música. Colocar una música movida y proponer al alumno bailar con las manos, con la cabeza, con los brazos. Siempre con el apoyo del adulto acompañante. Luego repetir las acciones, pero sumamos diferentes accesorios, por ejemplo, sombreros, collares, telas, etc.

DÍA 6:

1. Juego libre. Brindar al alumno diferentes juguetes que le resulten llamativos. Permitir al niño explorar y manipular los elementos de acuerdo a sus necesidades e interés. El adulto deberá acompañar y estar disponible ante alguna necesidad del niño.

2. Para esta actividad el adulto deberá buscar en casa un rollo de cartón (ej. Rollo de servilletas de papel), y palitos de helado. Realizar varias ranuras en el rollo de cartón y colocar en las mismas los palitos. Brindar al niño y proponer manipular y sacar los palitos juntos.



DÍA 7:

1. Nos pintamos: vamos a necesitar temperas del color que prefieran y hojas de papel o diarios. Invitar al alumno a trabajar sentado, invitarlo a explorar las temperas, y pintar juntos sus manos, luego apoyar las manos en una hoja. Repetir la acción a gusto del alumno. Realizar un collage de primavera juntos.

ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- Alzar en brazos al niño (el adulto puede elegir estar sentado, o ambos en el suelo) Sujetar al niño en una buena posición para luego balancear e inclinar al alumno a fin de aumentar paulatinamente su confianza. Realizar movimientos como mecer, girar, etc. (se pueden hacer interrupciones momentáneas del sostén, también incluir sabanas y mantas) Tratar de que el niño sienta el movimiento. Comenzar moviéndolo muy despacio, incitando a explorar el suelo, rodando, etc. Junto con estas acciones se



debe mirar al rostro del alumno y procurar atraer su mirada. Hablar y tratar que identifique al adulto como la fuente del sonido.

DÍA 8:

1. Trasvasar: colocar en una caja de cartón arena limpia, junto a diferentes vasos plásticos, cucharas, tapitas. Brindar al alumno el material y permitir su manipulación. Jugar juntos a trasvasar la arena con los vasos, otra variante es tener una segunda caja y pasar la arena de una caja a la otra.

2. Jugar con luces: acompañar al alumno en su posición más segura, bajar la luz del ambiente en cual se trabajará (para favorecer el juego de luces). El adulto acompañante utilizara una linterna para alumbrar y realizar movimientos con la misma., buscar que el alumno siga con su mirada la luz, se puede encender y apagar, alejar y acercar, realizar sombras con sus propias manos, etc. Se pueden usar sabanas, pegar celofán de diferentes colores a las internas y jugar con los colores.

DÍA 9:

1. Lanzamos juntos: para este juego utilizar una mesa, pelotitas, y vasitos. Colocar en el borde de la mesa los vasos plásticos o descartables pegados con cinta adhesiva. Finalmente lanzar desde el borde opuesto las pelotitas para embocar en los vasos.



ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad.

- Poner en la mano del alumno objetos de fácil presión y de distintas texturas (pedazos de tela suave, muñecos de trapo, sonajeros, pelotas de trapo, etc.) para estimular su capacidad de tomar objetos y de explorarlos.

DÍA 10



1. Encastre: en una caja de cartón perforar varios círculos. Buscar rollos de cartón, dividirlo en dos, sin que pierda la forma y decorarlos. Proponer al niño jugar a encastrar los tubos en las perforaciones de la caja.



2. Texturas: colocar en la superficie donde juega el niño diferentes sabanas, toallas, mantas, etc. Las mismas deben ser ricas en texturas, colores y tamaños. Permitir al niño su movimiento libre y autónomo.

DIRECTORA: Prof. Fernanda Ramos

VICEDIRECTORAS: Prof. Carolina Espinosa- Prof. Laura Vilaplana