

E.E.E INDIA MARIANA

Profesores: Eliana Salinas- Juan Pablo Ríos

Atención a la Primera Infancia. Turno Tarde

Áreas Curriculares: Dimensiones- Área de Psicomotricidad

Título: ¡Mi Cuerpo en el espacio!

Duración: desde el 13/11 al 27/11.

**Contenidos****Dimensión Transversal: EL JUEGO**

-Juegos sensorio-motores.

Dimensión de la Formación Personal y Social

-Adquisición de prácticas alimentación.

Familiarización con la imagen de su propio cuerpo en vinculación consigo mismo y con el espacio.

-Habilidades motoras básicas.

-Habilidades motoras de tipo manipulativo.

-Imitación de acciones.

Dimensión de la Comunicación y Expresión

-Disfrute en las diferentes experiencias sonoras y musicales.

-Escucha de Cuentos.

-Exploración visual e inicio paulatino de diversos colores y texturas.

Dimensión del ambiente social y natural:

-Exploración del entorno y los objetos.

- Relación entre el cuerpo y los objetos.

-Ubicación y posición en el espacio (arriba- abajo; lejos- cerca, adentro- afuera)

-Relaciones entre el tamaño de un objeto y el espacio que ocupa.

Área Psicomotricidad:

-Coordinaciones generales.

-Representación gráfica.

Desarrollo de Actividades: Familia seguiremos trabajando con los momentos, ya que estos organizan las rutinas diarias del niño. Recordar también que las propuestas deben hacerse siempre en forma de juego, respetando los intereses y deseos del niño. El adulto estará para acompañar y sostener al pequeño en sus actividades.

Día 1: Momentos:

LUNES A VIERNES
1-HIGIENE Y VESTIMENTA. 2- JUEGO LIBRE. 3-ALIMENTACIÓN. 4-PROPUESTAS DE JUEGOS. 5-CUENTO. 6- RELAJACIÓN.

Rutinas de alimentación

Algunos consejos a la hora de comer:

- Tratar que el momento de la comida, ya sea el desayuno, almuerzo, merienda o cena, sea un tiempo de encuentro en Familia.
- Sentarse correctamente en la mesa con una buena postura, sentar a su hijo en una silla alta o poner almohadones a la silla para que esté a la altura de la mesa.
- Permanecer sentados cuando se está comiendo en la mesa. Al principio les costará, pero de a poco irán cumpliendo la norma. También evitar el uso de juguetes, la televisión o teléfonos celulares.
- La cuchara: es el primer cubierto que el niño aprende a manejar. Guiarlo con la mano para que entienda cómo tiene que usar la cuchara. Al principio la agarrará con el puño. Luego hay que enseñarle a tomarla entre el pulgar y el dedo índice.
- El tenedor: Hay que dejar que tome o agarre la comida con la mano para que gane autonomía. Después enseñarle a usar el tenedor para hacer lo mismo que hacía con la mano. Lo más normal es que al principio el niño tome la comida con la mano y la pinche en el tenedor. Es un primer paso. Poco a poco conseguirá pinchar los trozos de alimento y llevárselos a la boca.

- El cuchillo: Si ya saben usar la cuchara y el tenedor, podemos prepararlos para usar el cuchillo. Primero empezamos con alimentos blandos, llevándole la mano. Le enseñamos que debe pinchar la comida y con la otra mano (la derecha, si es diestro), cortar con el cuchillo con un movimiento de vaivén. Es un proceso largo. El cuchillo debe ser sin filo, evitar usar cuchillos de plásticos, ya que son fáciles de romper y el niño podría ingerir los pedazos de plástico.

Día 2: Arriba- Abajo:

Poner música, bailar y moverse libremente, recordar las partes de nuestro cuerpo nombrarlas y moverlas. Luego levantar los brazos hacia arriba y tocar la cabeza, elevarlos muy alto como si tocáramos el techo, llevarlos hacia abajo hasta tocar los pies y el piso. Con un globo llevarlo hacia arriba luego hacia abajo.

Sugerencias de algunas canciones: <https://youtu.be/gc5bFNZI9mw>

<https://youtu.be/LKQQsuVNYng> . La docente les enviará vía WhatsApp.

-Con cuidado y ayuda de un adulto subirse arriba de la silla. Luego bajarse y quedarse abajo de la silla.

-Con objetos cotidianos de la casa, los exploramos, nombramos y los ubicamos en el espacio. Por ejemplo una botella de plástico la ponemos arriba de una mesa o silla, luego abajo, y así con varios objetos. También nombrar objetos o cosas de la casa que están arriba o abajo.

Día 3: Tamaños

Buscar 3 cajas de distintos tamaños: grande- mediano- pequeño. Mezclarlas, es decir, que no tengan un orden. Dejar al niño que explore e inducirlo a que diga o señale cuál es la caja más grande, la mediana y pequeña.

También puede surgir un juego con las cajas dejar que juegue libremente. Se pueden agregar pelotas para encestar y hacer más entretenida la propuesta.

Buscar objetos de la casa o juguetes y mostrarle al niño los tamaños: grande- mediano y pequeño, para que pueda comparar.

Día 4: Simón dice

Para este juego vamos a preparar materiales que tengamos en casa, podemos usar fuentones, cajas, tupper, sábanas, toallas, almohadones, papel de diario, entre otros.

En el juego uno será Simón y la otra persona hará lo que Simón dice, por ejemplo:

Empezará la mamá siendo Simón y diciendo: "SIMON DICE QUE NOS METEMOS DENTRO DE LA CAJA" acto seguido tanto niño como madre realizan la acción de meterse en la caja, luego volverá a decir "SIMON DICE NOS PARAMOS ARRIBA DE LA TOALLA" y así sucesivamente cuantas ideas de movimientos se les ocurra.

Como variante podemos pedirle al niño que sea Simón aunque no pueda decirlo con palabras, él deberá realizar una acción como las anteriores y la mamá deberá imitarle.

Día 5: Adentro- Afuera- Lejos- Cerca

Poner un aro en el suelo, si no tienen pueden dibujar un círculo con tiza en el piso, colocar un objeto (puede ser un juguete) adentro del círculo y uno afuera. Mediante el diálogo el niño distinguirá qué objeto está adentro y cual está afuera.

También el niño puede ponerse adentro o afuera del círculo, si tenemos una caja donde pueda entrar el pequeño podemos jugar a estar adentro y afuera de la caja.

Con pelotas (pueden ser de medias viejas que no usen) jugar a lanzarlas, observar y decir que pelota llegó más lejos, cual está más cerca. Pueden jugar varios participantes así el juego será más dinámico y divertido.

Día 6: Sentidos

Los sonidos: El niño puede explorar y escuchar diferentes sonidos al golpear diferentes objetos. También con algún juguete u objeto que tenga música, o algún sonido, esconderlo (en un cajón, detrás de un mueble, en un lugar que sepamos que el niño lo encontrará). Llamar al niño y pedirle que lo encuentre siguiendo los sonidos que éste emite.

Probar alimentos:

- Darle de comer al pequeño alimentos con diferentes temperaturas, sabores y texturas para que aumente la estimulación sensorial dentro de la boca (como un helado o una sopa tibia).
- Colocarle una pequeña cantidad de gelatina seca, o un trocito de manzana entre el labio inferior y los dientes para que se lo saque de allí, lo mastique y lo trague. Contribuirá a que mejore el tono muscular y se incremente la sensibilidad en esa zona de la boca. Darle un chupetín o paleta para lamerla. Ponerle en los labios algún postre animarlo a lamerlo. Fortalecerá la musculatura adentro y afuera de la boca.
- Masajear la boca de su hijo antes de comer para ayudarle a mejorar las sensaciones adentro y afuera de la boca.

- Recordarle al niño que debe cerrar la boca y tragar la saliva. Le ayudará a darse cuenta de la necesidad de tragar.

- Darle un sorbete o bombilla para beber líquidos y también bebidas espesas (como helados o batidos). Esto fortalece la musculatura de los labios y le ayuda a practicar y ejercitarse en absorber y tragar.

Tócalo: Tomar una bolsa que no sea transparente y llenarla con varias cosas que el niño pueda identificar solamente a través del tacto. Puede ser, por ejemplo, un juguete, una fruta, lo que tengan en casa. Inducir a que el pequeño describa el objeto ¿cómo es? grande-pequeño, suave- áspero, tiene mucho colores, su olor, etc.

Aromas: Colocar varios objetos con olores característicos (perfume, crema habitual, el gel, flores, algún alimento). Pedirle al niño que cierre los ojos y dejar que lo huela. El juego consiste en adivinar de qué se trata (si puede nombrarlo y decir a que le recuerda). Aprenderá a reconocer los diferentes aromas y a trabajar su memoria olfativa.

La rueda de color: Esta actividad es útil para que el niño distinga los colores. Consiste en poner broches de ropa en la porción de color correspondiente en la rueda.

Se necesitan 8 broches de tender la ropa, témperas de colores o marcadores, crayones, cartón y tijeras para recortar.



También pueden jugar al veo-veo y buscar objetos de diferentes colores en la casa.

Día 7: Dibujar

-Tomar una bandeja o caja de cartón y llenarla de harina o de sémola o si tienen arena o tierra. Proponerle al niño que dibuje libremente con el dedo.

-Buscar marcadores, lápices, hojas lo que tengan en la casa para que el pequeño realice trazos libres. Estas actividades los acercará e interesará por la expresión gráfica.

-En diarios o revistas buscar imágenes que le agraden al niño, realizarles 1 o 2 cortes y luego armar el rompecabezas y pegarlo en una hoja.

Día 8: Cuento

Cuentan los que cuentan cuentos que un día como hoy nació un niño llamado Arturo. Como todos los niños, Arturo tiene una cabeza, un cuello, dos hombros, dos brazos, dos manos, diez dedos en las manos, un ombligo, dos piernas, dos pies, etc.

(Tocar cada parte del cuerpo que valla nombrando el cuento y desplazarse con el espacio acompañados por música, una vez que la música se detiene el niño tendrá que quedarse en forma de estatua y seguir escuchando el cuento).

Arturo era un niño muy alto, muy alto que tenía un perro muy largo, muy largo llamado Mimosón.

(Estirar los brazos de manera vertical como midiendo la altura y luego de manera horizontal como midiendo el largo).

A Mimosón le gustaba mucho ir de un lado para otro moviendo la cola (rápido-lento) y sobre todo ponerse a dos patas.

(Imitar a un perrito que camina lento o rápido).

A Arturo le encantaba sacar a pasear al perrito por todo el pueblo.

(Hacer como que paseamos a Mimosón, tirar la correa de Mimosón porque se ha parado, correr como si Mimosón hubiese salido corriendo detrás de un gato).

Y jugar con él a tirarle una piedra cerca o lejos para que Mimosón la recogiera y se la devolviera.

(Tirar una pelota o un bollito de papel a diferentes distancias).

Pero un día, Arturo le tiró la piedra tan, tan lejos, que Mimosón se alejó y se perdió por el bosque.

(Tirar la pelota lo más lejos posible).

Arturo estaba tan preocupado que se fue a buscarlo en su moto.

(Hacer como que nos subimos a una moto y salimos a buscar a Mimosón).

Pero Mimosón había ido tan lejos que les costó mucho atravesar el bosque. Al llegar al principio del bosque, Arturo estacionó la moto. Lo primero que debía cruzar era un estrecho camino rodeado de árboles y para no perderse no podría salirse del camino.

(Colocar dos cuerdas de forma paralela con un espacio estrecho entre ellas. hay que pasar por el medio de ellas).

Seguidamente se encontró con un riachuelo que debía saltar sin mojarse.

(Colocar un diario o almohadón chico y saltarlo los dos a la vez tomados de la mano).

Al pasar el riachuelo se encontraron ante un precipicio y no se podía caer al vacío. (Zigzag)

(Utilizar una cuerda, puede ser una manguera o hilo de lana, para hacer un camino en zigzag y caminar sobre el tratando de mantener el equilibrio).

A continuación, se encontró un puente por el que debía pasar por debajo.

(Colocar una cuerda atada sobre dos sillas para que tengan que pasar agachados).

¡Ahí estaba Mimosón saltando de alegría al ver a su amigo! Los dos se abrazaron.

(Bailar de alegría, abrazarse y saltar festejando).

Al volver a casa los dos amigos se quedaron relajados en el sofá escuchando una historia con final feliz que la mamá de Arturo contaba. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.

(Acostarse en el suelo, respirar y relajarse con música de fondo).



Director Prof. Raúl Riveros