

MANUAL



Educación Infantil

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la colaboración de los siguientes profesionales de la educación:

Equipo de Educación Infantil del Colegio Simón Bolívar (Málaga)

Equipo de Educación Infantil del Colegio Pablo Neruda (Málaga)

M^ª Luisa González del Colegio Hispalis (Sevilla)

M^ª Mercedes Muñoz del Colegio Hispalis (Sevilla)

M^ª Ángeles Vilches del Colegio Hispalis (Sevilla)

Pilar Rivera del Colegio Gran Asociación (Valencia)

M^ª Eugenia Murciano del Colegio Gran Asociación (Valencia)

Escuela Infantil Anaia (Valencia)

Escuela Infantil Peter Pan (Valencia)

Escuelas Infantiles Lápices (Valencia)

INTRODUCCIÓN

1. Proyecto curricular

1.1.	Programación de ciclo y nivel	4
1.2.	Principios metodológicos	8
1.3.	Temas transversales	11
1.4.	Características evolutivas	15
1.5.	Evaluación	17
1.6.	Relación entre las familias y la escuela infantil	19
1.7.	Periodo de adaptación inicial	21

2. Materiales del proyecto

2.1.	Estructura de cada unidad	24
2.2.	Recursos para el aula	26
2.3.	Recursos para el alumno	30

3. Desarrollo de la programación

1.	Octubre	33
2.	Noviembre	65
3.	Diciembre	91
4.	Enero	117
5.	Febrero	137
6.	Marzo	157
7.	Abril	177
8.	Mayo	197
9.	Junio	217

4. Anexo

Evaluaciones trimestrales	238
---------------------------	-----

1. PROYECTO CURRICULAR

1.1. PROGRAMACIÓN DE CICLO Y DE NIVEL

La educación infantil debe atender progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social y al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio en el que viven. Además se facilitará que niñas y niños elaboren una imagen de sí mismos positiva y equilibrada y adquieran autonomía personal.

La etapa de educación infantil se ordena en dos ciclos. El primero comprende hasta los tres años, y el segundo, de los tres a los seis años de edad.

La legislación vigente ha establecido los principios generales y objetivos que rigen la etapa de educación infantil.

Objetivos

-  Identificar y expresar sus necesidades básicas de salud y bienestar, de juego y de relación, y resolver autónomamente algunas de ellas mediante estrategias y actitudes básicas de cuidado, alimentación e higiene.
-  Descubrir, conocer y controlar progresivamente su propio cuerpo, sus elementos básicos, sus características, valorando sus posibilidades y limitaciones, para actuar de forma cada vez más autónoma en las actividades habituales.
-  Relacionarse con los adultos y otros niños, percibiendo y aceptando las diferentes emociones y sentimientos que se le dirigen, expresando los suyos, y desarrollando actitudes de interés y ayuda.
-  Observar y explorar activamente su entorno inmediato y los elementos que lo configuran y, con la ayuda del adulto, ir elaborando su percepción de ese entorno, y atribuyéndole alguna significación.
-  Regular paulatinamente su comportamiento en las propuestas de juego, de rutinas y otras actividades que presenta el adulto, disfrutando con las mismas y utilizándolas para dar cauce a sus intereses, conocimientos, sentimientos y emociones.
-  Coordinar su acción con las acciones de otros, descubriendo poco a poco que los demás tienen su propia identidad, sus pertenencias y relaciones, y aceptándolos.

-  Comprender los mensajes orales que en los contextos habituales se le dirigen, aprendiendo progresivamente a regular su comportamiento en función de ellos.
-  Comunicarse con los demás utilizando el lenguaje oral y corporal para expresar sus sentimientos, deseos y experiencias, y para influir en el comportamiento de los otros.
-  Descubrir diferentes formas de comunicación y representación, utilizando sus técnicas y recursos más básicos, y disfrutar con ellas.

Las áreas curriculares

En el 1^{er} Ciclo de Educación Infantil vamos a trabajar tres áreas curriculares que integrarán los conocimientos, procedimientos y actitudes que se pretende desarrollar.

A) IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL

Se centra en el conocimiento sobre el propio cuerpo y las capacidades psicomotrices. Se persigue una interacción adecuada entre el niño y su entorno, gracias al dominio del propio cuerpo y de sus posibilidades. Así, la función educativa se debe centrar en el conocimiento y control progresivo del cuerpo tanto de forma global como parcial; se pretende potenciar la capacidad de iniciativa y relación en la vida cotidiana, el cuidado del cuerpo y del entorno, la regulación de la higiene, la salud y el orden, la vivencia del tiempo, el juego simbólico, la comunicación gestual, la capacidad de expresión de necesidades,... Para conseguir nuestros objetivos, necesitaremos que tanto el ambiente como los materiales inviten a los niños a experimentar con ellos.

Esta área se divide en los siguientes bloques de contenido:

-  Conocimiento del cuerpo y configuración de la imagen de uno mismo.
-  Habilidades perceptivo-motrices implicadas en la resolución de tareas de diversa índole.
-  Aspectos cognitivos, afectivos y relacionales necesarios en actividades de la vida cotidiana.
-  La salud: habilidades básicas relacionadas con el cuidado de uno mismo y del entorno.

B) MEDIO FÍSICO Y SOCIAL

Basada en los elementos, espacios, condiciones, situaciones y relaciones que constituyen el contexto del niño e influyen en su desarrollo.

Así, mostraremos a los niños la realidad que nos rodea, presentándola de forma globalizada y abierta a la experimentación, para ir poco a poco dirigiendo nuestra atención a aspectos más específicos, como son la familia, las fiestas de Navidad y Carnaval, los animales,..., de forma natural. Con esta metodología de trabajo, pretendemos conseguir que comprendan e interpreten el mundo que les rodea, adquieran autonomía personal y descubran el carácter social de la vida humana. Los bloques de contenido que aparecen son:

-  Las relaciones sociales y la actividad humana
-  Los objetos
-  Los animales y las plantas
-  El paisaje

C) COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

La presente área incluye todos los tipos de lenguaje que permiten al niño desarrollar una triple función lúdico-creativa, comunicativa y representativa. Los bloques de contenido del área son:

Lenguaje oral

En el nivel de 0-3 años, se busca tanto la producción de sonidos y palabras de niño como la comprensión de mensaje verbales emitidos por las personas que le rodean, con el fin de fomentar la interacción verbal.

Expresión plástica

Buscaremos formas de expresión de los niños basadas en su creatividad, utilizando para ello materiales tan diversos como los lápices de colores, pintura de dedo, papel, cartulina, cartón,..., y objetos cotidianos que reutilizaremos en los talleres incluidos en este manual.

Expresión musical

Dirigida al desarrollo del sentido musical y las actitudes positivas de los niños hacia este tipo de expresión; para ello, emplearemos diversas modalidades musicales

y rítmicas, seleccionando después las que observemos que son más adecuadas para nuestros alumnos.

➤ Expresión corporal

Complementaremos los tipos de expresión arriba comentados con la capacidad de expresar sentimientos, acciones y mensajes a través del movimiento y los gestos. Fomentaremos ejercicios basados en esta forma de expresión como refuerzo para las limitaciones que presentan en el lenguaje oral.

➤ Relaciones, medida y representación en el espacio

Emplearemos la noción básica de la matemática para transmitir conceptos tales como la cantidad (hasta tres objetos), las propiedades de los objetos (color, tamaño, forma), las comparaciones y las agrupaciones. Las actividades planificadas en esta dimensión se basan en un enfoque lúdico, que permite la exploración sin exigir un nivel demasiado elevado para el estadio evolutivo de los alumnos.



1.2. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La metodología de trabajo que empleamos en M.E.N.T.A. se basa en el juego, en un ambiente en el que prime la alegría y la exploración, y en unas actividades aplicadas y coherentes con los objetivos perseguidos. Además, emplearemos las siguientes herramientas facilitadoras para un óptimo aprendizaje de los niños y las niñas de nuestra escuela.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Actualmente, las líneas de trabajo en educación se basan en el fomento del aprendizaje significativo. Pero, ¿qué significa realmente este tipo de proceso y en qué se diferencia del estilo de aprendizaje tradicional?

Para conocer un poco mejor la elección del aprendizaje significativo en el marco educativo actual, es necesario analizar los anteriores estilos que se empleaban hace unos años; esto es, el aprendizaje memorístico o por repetición. Seguro que muchas y muchos recordamos aquellas "clases magistrales", en las que la en ocasiones temible figura del profesor nos miraba desde la distancia, al tiempo que leía enrevesados fragmentos históricos, intrincadas fórmulas matemáticas o complicadas frases en latín. Era común leer largos textos, repetir fórmulas incomprensibles o memorizar párrafos que en muchas ocasiones no terminábamos de comprender.

Éste es el denominado aprendizaje repetitivo o memorístico, en el cual prima la absorción de conocimientos estáticos sobre la comprensión de los mismos; comprensión que es la que persigue el aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo busca la adquisición de conocimientos, pero no mediante la memorización de los mismos, ya que parte de la base de que, lo que aprendemos sin comprender, lo olvidamos rápidamente. Por este motivo, se basa en la comprensión de lo que estamos aprendiendo, relacionándolo con lo que ya sabemos para que, de esta forma, construyamos progresivamente conocimientos sólidos.

Para que este tipo de aprendizaje pueda ser posible, lo primero que debemos hacer es conseguir despertar el interés del alumno por aquello que tiene que aprender. A continuación, emplear una metodología que nos permita transmitir dichos conocimientos de forma coherente y estructurada (es decir, apoyada en conocimientos que ya posee el alumno y con un nivel de complejidad adecuado a su edad).

¿De qué forma podemos emplear el aprendizaje significativo? En primer lugar, creando un clima en el aula agradable y estimuladora para los alumnos, en el que se sientan motivados a conocer lo que les rodea y a experimentar con su entorno; a con-

tinuación, fomentar el debate y la conversación colectiva, para que todos conozcan los diversos puntos de vista y la riqueza de pensamiento de los demás. Para finalizar, actividades que huyan de lo repetitivo y monótono, que empleen diversidad de materiales, cierta actividad, música y, sobre todo, la creatividad de los alumnos, que de esta forma se sentirán más comprendidos y capaces de asimilar los conocimientos que pretendemos transmitirles.

EL JUEGO

Desde hace unos años, viene siendo habitual oír hablar de los efectos positivos del juego. Pero..., ¿qué tiene que ver el juego con el bienestar? Pues mucho. Gracias al juego podemos olvidar, al menos por un tiempo, los problemas, las preocupaciones diarias y los disgustos. Nada mejor para liberar tensiones y estrés que el ejercicio físico, el cual suele estar directamente ligado con multitud de juegos populares (recordemos *el juego de pillar, la cadena, la rayuela* o muchos más).

Aunque la variedad de juegos es extensa, el resultado tiende a ser el mismo; diversión y entretenimiento, sin olvidar el fomento de las relaciones sociales en los juegos de grupo (todos sabemos que la competitividad une al grupo) y, cómo no, la creatividad y la fantasía.

Si somos capaces de convertir la práctica diaria en un juego, quizá logremos motivar a nuestros alumnos porque, sin darse cuenta, irán integrando nuevos conocimientos (recordemos el aprendizaje significativo antes nombrado) al tiempo que se divierten y hacen amigos.

Pero no nos equivoquemos, no confundamos emplear el juego dentro del proceso educativo con convertir el aula en una sala recreativa. No está de más recordar que el juego es útil cuando atiende a un objetivo marcado, y que excederse jugando puede provocar un sentimiento de saciedad que acabe con su valor motivador. Así que, ¡todos a jugar!

AUTOESTIMA

La autoestima es uno de los conceptos que más va a determinar la actitud de las personas hacia su entorno, sus habilidades y sus expectativas. Es ella quien nos marca diariamente la forma de tratar a quienes nos rodean y a nosotros mismos. Sin embargo, antes de nada es necesario explicar qué es la autoestima.

Entendemos la autoestima como la medida en que nos gustamos a nosotros mismos, "cuánto nos queremos", es una valoración personal que cambia en función de nuestro estado de ánimo. No nos confundamos con el autoconcepto, que correspon-

de a la percepción que tenemos sobre nosotros mismos y que expresamos por medio de calificativos (sincero, extrovertido, tímido, emprendedor,...). El autoconcepto tiende a ser más estático, ya que no cambian nuestros rasgos de la noche a la mañana; en cambio, la autoestima es muy cambiante (hay días que no nos queremos nada, y otros que nos consideramos verdaderas joyas).

Imaginemos la importancia que va a tener para los niños cómo se valoren; determinará en gran medida la forma en que actúen con los demás y el modo en cómo aprendan y se expresen.

¿Quién va a actuar sobre la autoestima de cada uno de nuestros alumnos y alumnas? En principio, los más cercanos, como la familia, los compañeros de clase y nosotros, los encargados de su educación en el entorno escolar. Los niños se fijarán en cómo les tratamos, lo que determinará cómo se tratarán a sí mismos.

Cada niño y niña, atendiendo a lo que percibe de los demás, creará una imagen de sí mismo y determinará un valor de dicha imagen. De esta forma, por nuestra parte sería deseable transmitir a nuestros alumnos imágenes de sí mismos lo más motivadoras posibles, potenciando las actitudes positivas y tratando de minimizar las negativas (sin negar que existen, porque sino crearemos falsas imágenes).

De esta forma, las personas que consigan mantener una autoestima elevada, así como un concepto positivo de sí mismas, potenciarán su capacidad para desarrollar óptimamente sus habilidades; el caso contrario podría provocar el sentimiento de derrota y fracaso en sus expectativas.



1.3. TEMAS TRANSVERSALES

Los temas transversales incluyen todos aquellos contenidos basados en actitudes y valores que son esenciales para un desarrollo social óptimo del niño. Aunque estos temas son tratados en las actividades de este manual, va a ser indispensable la actitud diaria del educador para educar al alumnado correctamente, ya que actuará como modelo imitativo para el niño.

No debemos olvidar el papel de la familia ya que es esencial que exista coherencia entre la educación transmitida en el aula y la potenciada en el entorno familiar del niño.

De esta forma, a continuación proponemos formas de actuación que propicien este tipo de conductas sociales positivas en cada uno de los temas transversales enunciados.

I. EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES DE AMBOS SEXOS

Se pretende fomentar una actitud de respeto hacia todas las personas, valorando las características personales y evitando discriminar en base al sexo. Para conseguir este objetivo, el profesorado intentará romper los estereotipos tradicionales ligados al sexo; así, las actividades no se plantearán para uno u otro sexo y no se impedirá a ningún niño jugar a algún juego porque "no sea cosas de niños o de niñas". El material que se presenta en este manual se ha diseñado evitando darle un carácter sexista, al igual que los cuentos propuestos, en los que niños y niñas tienen un papel principal en los relatos.

Se informará a las familias de los niños acerca del importante papel que desempeñan en este tipo de educación, e intentarán trabajar estos valores de forma similar tanto en el aula como en el ambiente familiar.

II. EDUCACIÓN MORAL Y PARA LA PAZ

Nos dirigiremos hacia un tipo de educación cívica, ética y moral de forma que se desarrollen actitudes de no agresividad, de respeto a uno/a mismo/a y a los demás, así como de desarrollo positivo y potenciador de los derechos humanos.

Fomentaremos estrategias de resolución de conflictos de forma pacífica, respetando y aceptando a quienes son diferentes (sea en raza, religión, sexo,...), al tiempo

que dejaremos que cada niño posea cierta dosis de autonomía y responsabilidad, aunque sin olvidar la importancia de las normas de relación y convivencia.

III. EDUCACIÓN PARA EL CONSUMO

Este punto se desarrollará educando en el uso y no abuso de los objetos que consumimos. En este tema, encontraremos un papel importante en la ecología, y más específicamente en la reutilización de los materiales, ya que estos comportamientos sirven para mostrar que, además del uso estandarizado, un objeto, puede tener otras utilidades (por ejemplo, una caja de cerillas envuelta en papel de colores sirve como pieza de construcción).

Aquí es recomendable concienciar a las familias, pues en muchas ocasiones desarrollan comportamientos altamente consumistas que pueden anular las conductas de ahorro de consumo emitidas en el aula.

IV. EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Este campo abarca un amplio abanico de aspectos dirigidos a la salud. Los que más efectivamente podremos trabajar en el aula son los siguientes:

- ~ Alimentación y Nutrición: Proporcionaremos una dieta alimentaria variada y equilibrada, evitando el exceso de dulces y grasas. Las calorías ingeridas diariamente deben provenir en un 50-60% de los hidratos de carbono, en un 25-35% de las grasas, y en un 10-15% de las proteínas.
- ~ Educación Sexual: Trabajaremos las diferencias existentes en los órganos sexuales de ambos miembros, al igual que la naturalidad en este tema, sin crear tabúes. Del mismo modo, trabajaremos la igualdad de ambos sexos en los juegos y posibilidades de trabajo en el aula.
- ~ Actividad Física: A lo largo del todo el manual, la importancia otorgada a esta dimensión es elevada, ya que comprendemos que, en los primeros estados del desarrollo, la evolución psicomotora es básica para un posterior desarrollo de sus capacidades y habilidades.
- ~ Higiene y Salud: Acercaremos los hábitos de higiene a los/as niños/as presentando y utilizando desde los inicios los útiles de aseo personal. Al mismo tiempo, trataremos el concepto de la limpieza del entorno que nos rodea.

V. EDUCACIÓN AMBIENTAL

En este punto, debemos recordar de forma sistemática la importancia que tiene un medio ambiente salubre y cuidado para nuestro bienestar y el de los demás. Para desarrollar la concienciación de los niños en este tema, se plantean actividades que trabajan el respeto por el entorno, la flora y la fauna. Del mismo modo, se persiguen actividades de contacto con parques, jardines y zonas naturales variadas, donde el alumnado conozca y pueda valorar, a medida que vaya creciendo, la importancia del medio ambiente cuidado. Se aconseja el acercamiento a las plantas y las flores, cuidándolas en el aula.

VI. EDUCACIÓN MULTICULTURAL

Esta área de conocimiento se fundamenta en el marco social en que nos encontramos. Todos somos conscientes de la diversidad de culturas que conviven actualmente en nuestro entorno, y de la necesidad de educar a la sociedad en el conocimiento y respeto hacia otras culturas. Así, desde nuestro papel de educadores tenemos la obligación de transmitir estas actitudes a las personas con quienes trabajamos, con el objetivo de fomentar el concepto de la multiculturalidad en nuestros alumnos.



VII. EDUCACIÓN VIAL

El conocimiento de las normas viales va a ser básico cuando el niño comience a explorar de forma autónoma el entorno urbano. Por ello, y ya desde la edad más temprana, potenciaremos esta formación, dentro de las dinámicas de conocimiento del entorno. Para ello, cuando realicemos salidas al campo, al parque,..., educaremos a los niños en los hábitos básicos de comportamiento en nuestro entorno. Aprovecharemos que vamos paseando para explicar, siempre de la manera más sencilla posible, los comportamientos que debemos desarrollar cuando caminamos por la calle. No debemos olvidar que los conceptos se tienen que tratar de forma muy simple, ya que lo que perseguimos aquí son pautas que, en edades posteriores, les sirvan como base para un conocimiento más profundo de la Educación Vial.



1.4. CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS

Tras el primer año de vida, el niño comienza a sentir curiosidad por el mundo que le rodea. Por este motivo, se producirá una evolución constante de sus características madurativas, potenciadas por una correcta estimulación de su entorno. De ahí que la importancia en la atención al niño en este momento del desarrollo sea crucial para que consiga adquirir las destrezas necesarias para una correcta interacción con su círculo cercano.

DESARROLLO MOTOR

Es el momento en que el niño comienza a caminar. Para ello, pasará por cuatro fases:

-  Tanteo de ensayo-error (12 meses): Los primeros pasos son rígidos, con los brazos extendidos y las rodillas semiflexionadas.
-  Ejercitación repetitiva (13-14 meses): Comienza la marcha, extendiendo las rodillas, con los brazos semipegados y los codos semiplegados.
-  Logro de las competencias y habilidades (16 meses): Adopta la marcha al tiempo que arrastra, transporta,...
-  Búsqueda de variaciones (16-18 meses): Prueba diferentes formas de caminar, así como distintas superficies; además corre, salta y trepa.

A partir de los 12 meses, el niño desarrolla la psicomotricidad fina manual (pinza y garabateo), lanza objetos en una dirección determinada, y utiliza objetos de aseo y comida. A medida que se acerca al segundo año de vida, aumenta su conciencia de sí mismo, ya que atiende cuando le llaman por su nombre y reconoce su imagen en un espejo o fotografía.

DESARROLLO COGNITIVO / DEL PENSAMIENTO

Comienza a poner en práctica la conducta instrumental (realizar una acción para conseguir algo), y ya a los 18 meses se iniciará en la combinación mental (combinar acciones conocidas para conseguir metas nuevas) y en la permanencia del objeto (sabe que los objetos no dejan de existir cuando desaparecen de su vista).

DESARROLLO DEL LENGUAJE ✨

Desde los 12 años puede realizar acciones que le manden, siempre que se utilicen verbos de acción que conozca. Se produce el inicio de la expresión oral, utilizando una palabra como una frase entera.

DESARROLLO AFECTIVO Y SOCIAL ✨

Realiza acciones para captar la atención de los adultos, tales como balbuceos o gestos. Como contrapunto, aparecen rasgos egocéntricos al no compartir los juguetes o agredir a niños más débiles. Es capaz de expresar diversas emociones (enfado, miedo, alegría,...), y no muestra tanta ansiedad ante la ausencia de la madre, ya que entiende el sentido de permanencia.



1.5. EVALUACIÓN

La mejor forma para comprobar si el proceso educativo diario que empleamos con nuestros alumnos y alumnas es adecuado sin duda es la evaluación. Y quién mejor que los propios educadores para comprobar los conocimientos, procedimientos y actitudes que están adquiriendo los niños dentro del aula.

Para empezar, contaremos con la observación continua como forma de autoevaluación diaria; gracias a ella, obtendremos información sistemática y abundante que se plasmará en el Plan Diario para cada alumno.

Mensualmente, es recomendable llevar a cabo un esquema de la evolución educativa de nuestra aula, para lo cual plasmaremos los niveles de aprendizaje en un registro denominado Evaluación Mensual, que nos será de gran utilidad para tener una visión más general del nivel de consecución de los objetivos trabajados en cada unidad. Este tipo de evaluación exige de tres momentos de análisis:

-  **INICIAL:** Mediremos la línea base de los alumnos en el objetivo que vamos a trabajar, para ver en qué nivel se encuentran
-  **MEDIA:** A mitad de mes, comprobaremos que el proceso enseñanza-aprendizaje que estamos aplicando es adecuado a los niños y a los objetivos; en caso negativo sería deseable modificar dicho proceso
-  **FINAL:** Evaluaremos el efecto del método en la adquisición de los objetivos en el alumnado, creando una adaptación individual en los casos necesarios

Para rellenar este registro, pondremos una "S" cuando el objetivo esté superado, o una "P" cuando el objetivo se encuentre en proceso de aprendizaje.

En último lugar, será al finalizar el trimestre cuando deberemos informar a las familias acerca de los aprendizajes que sus hijos e hijas han asimilado en el aula; por este motivo, entregaremos a los tutores del alumnado la Evaluación Trimestral, en la cual se informa acerca del nivel de consolidación conseguidos en cada uno de los objetivos trabajados (en este caso, marcaremos la casilla correspondiente a la "S" cuando el objetivo se haya superado, o la casilla referente a la "P" cuando el objetivo se encuentre en proceso de aprendizaje).

Gracias a estos tres registros, al final de la etapa lectiva dispondremos de un detallado historial educativo de nuestros alumnos y alumnas.

Además de evaluar a nuestros alumnos, debemos comprobar que nuestra forma de actuar como profesionales de la educación ha sido la más adecuada. Para ello, hemos elaborado una Evaluación del Proceso Formativo, mediante la cual, mensualmente, comprobaremos cómo se ha desarrollado nuestra labor docente.

Está dividida en varios apartados:

- 🌊 contenido
- 🌊 metodología
- 🌊 actitud del profesorado
- 🌊 materiales y recursos
- 🌊 para los niños
- 🌊 aspectos a mejorar

De esta forma, podremos adaptar nuestro trabajo a las necesidades de los niños para aumentar la calidad de la educación que ofrecemos.



1.6. RELACIÓN ENTRE LAS FAMILIAS Y LA ESCUELA INFANTIL

Este apartado es básico en el desarrollo integral del niño. Como todos y todas sabemos, es la familia el primer foco de influencia en el aprendizaje infantil. La "cultura familiar" va a determinar en gran medida las actitudes y percepciones generales de los niños y las niñas. Si a esta área le sumamos la que corresponde a la escuela, entenderemos la necesidad de un trabajo conjunto entre ambas partes.

Hay que ser consciente de que, en ocasiones, se producen fricciones entre el personal educativo y algunos familiares, ya que todavía existen personas que piensan que "la escuela está para educar", sin ser totalmente conscientes de su papel como fomentadores de comportamientos, actitudes y normas en sus hijos. Del mismo modo, la tensión también se puede provocar por parte de la escuela, a causa de un cierto "secretismo educativo" en algunos docentes, sobre todo en aquellos que temen informar a la familia acerca de las dificultades en algún alumno, ya que quizá podría interpretarse como una falta de capacidad del educador para desempeñar su trabajo.

Ambas partes (escuela y familia) deben trabajar codo con codo, ya que ésta es la única forma de que el niño observe una coherencia en lo que aprende en casa y en la escuela. Con todo ello no se pretende eximir a los docentes de su responsabilidad ni importancia como potenciadores del aprendizaje, ni convertir a la familia en un cuerpo de profesores que agobien a sus hijos con tareas extras después de la jornada lectiva; nuestra intención es convertir a la familia en un potenciador del aprendizaje transmitido en el aula.

Para conseguir una comunicación abierta y constructiva entre nosotros y las familias, hemos planteado una serie de actividades dirigidas al trabajo conjunto. Las presentamos a continuación:

-  Que conozcan a priori los objetivos que se pretende conseguir, para apoyar en casa aquellos que son más cotidianos (comer solo, control de esfínteres, subir escaleras,...).
-  Que se lleven a casa de forma sistemática algunos de los trabajos que sus hijos e hijas realizan en la escuela, para comprobar los avances y reforzarlos valorando los esfuerzos que están llevando a cabo nuestros alumnos.
-  Pedirles algunos materiales necesarios para las A.P.I. y talleres, así como colaborar en el desarrollo de algunas actividades, de forma que se impliquen en la responsabilidad del proceso educativo.
-  Que analicen la Evaluación Trimestral, que recibirán a lo largo del curso, para reforzar aquellos objetivos todavía no conseguidos y consolidar los adquiridos.

Si conseguimos que se fomente esta comunicación entre los padres y la escuela, podremos comprobar el impacto positivo que tendrá esta alianza para nuestros alumnos.

Partiendo de esta idea, potenciaremos la comunicación directa y constructiva con las familias. Proponemos desde aquí algunos momentos de relación e información, los cuales consideramos básicos para establecer una óptima colaboración entre escuela y familia:

- ✿ **ENTREVISTA INICIAL:** En ella obtendremos información útil acerca del nuevo alumno o alumna (características físicas, psicológicas, verbales, hábitos,...). Del mismo modo, informaremos a la familia sobre el funcionamiento de nuestro centro educativo y de las actividades que vamos a realizar durante el curso.
- ✿ **CONTACTO E INFORMACIÓN DIARIA:** Tanto al dejar al niño en la escuela como al recogerle, se intercambiarán puntos de vista y opiniones sobre la evolución o hechos destacables durante el día del alumno.
- ✿ **ENTREVISTAS PERSONALES:** Pueden solicitarlas los familiares o el profesorado. En ellas se abordará la situación general del niño, así como problemas o hechos puntuales que puedan influir en el comportamiento del alumno. Se pueden plantear líneas de actuación conjuntas.
- ✿ **REUNIONES DE GRUPO DE EDAD:** Son reuniones con cada aula, en las cuales se presenta la programación del grupo, el proceso de adaptación, el grado de consecución de los objetivos,...
- ✿ **COMUNICACIONES ESCRITAS:** Por medio de circulares o cartas, se informará de aquellos hechos o eventos que vayan a desarrollarse en la escuela.

Si contamos con las familias en aquellas partes del proceso educativo en que tienen cabida y conseguimos un tipo de comunicación constructiva, facilitaremos enormemente la labor educativa, ahorraremos en conflictos y aumentaremos la satisfacción de los padres y de sus hijos e hijas con la escuela.



1.7. PERIODO DE ADAPTACIÓN INICIAL

La entrada de un nuevo alumno a la escuela supone, en la mayoría de las ocasiones, un verdadero reto familiar; el niño puede percibir que es "abandonado" por sus padres en un lugar nuevo, con otros niños, niñas y educadores quienes no conocen. Del mismo modo, no es más tranquilizador el sentimiento de los padres, que pueden sentir que están "fallando" a sus hijos, o que no son buenos padres o madres, lo que conlleva un sentimiento de frustración y desamparo que, algunas veces, desemboca en agresividad hacia el personal de la escuela.

Para facilitar la transición a la escuela, consideramos que es necesario aplicar en el centro educativo lo que se denomina "período de adaptación", y que se compone de una serie de acciones encaminadas a facilitar la asimilación de los niños y sus familias al nuevo entorno educativo.

Primero deberemos ser conscientes de los comportamientos que posiblemente encontremos en los niños que acuden por primera vez a nuestra escuela: desde lloros y gritos constantes hasta momentos de indiferencia o agresividad, tanto con nosotros como con sus compañeros de clase. También es usual que transmitan parte de esa rabia a sus progenitores, normalmente haciéndoles sentir culpables por medio de rabietas cuando les dejan o les recogen de la escuela.

Pensamos que es esencial aplicar programas de adaptación a la escuela con los nuevos alumnos, ya que de esta forma podemos suprimir sentimientos de abandono o frustración, y así potenciar actitudes de autonomía y confianza con el medio que le rodea.

¿De qué se compone un programa de adaptación a la escuela? Fácil. La acción adecuada consiste en establecer unos horarios de asistencia determinados durante los primeros días. Por ello, al principio sería aconsejable dejar al niño en el aula durante media hora con su padre o su madre, con quienes estarán jugando. De esta forma, el niño tomará confianza con el aula y su educador. La siguiente acción sería continuar con la media hora en compañía, más media hora sin la presencia de sus padres (es necesario que asimilen que no estarán con sus progenitores en el aula). Más adelante, ya entrarán sin sus padres en el aula, y la meta será aumentar el tiempo que pasan en el aula hasta que cumplan el horario normal de asistencia a la escuela.

Normalmente, esta forma de actuación resulta muy provechosa tanto para nuestros alumnos y alumnas como para sus familias, ya que van controlando los sentimientos de pérdida y frustración de forma gradual, sin que provoque un *shock*.

No debemos olvidar informar a los padres acerca del período de adaptación cuando asistan a la entrevista inicial, ya que ellos serán piezas fundamentales en el correcto desarrollo de este programa. Del mismo modo, planificaremos estas acciones con ellos, ya que son partícipes en el desempeño del programa de adaptación.

Un modelo de esta entrevista inicial es el que a continuación os proponemos.

ENTREVISTA INICIAL FAMILIAR

CENTRO: _____

FECHA ENTREVISTA: _____

FOTO DEL
ALUMNO/A

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO/A: _____

Nacionalidad del alumno: _____ Fecha de nacimiento: _____

Nombre, parentesco y nacionalidad de las personas entrevistadas: _____

Dirección: _____

Población: _____ Correo electrónico: _____

Teléfono/s de contacto: _____

Nombre, edad y profesión del padre: _____

Nombre, edad y profesión de la madre: _____

Composición familiar: Vive con: Padre Madre Ambos Otros: _____

Nº hermanos: _____ Posición que ocupa entre los hermanos: _____

EMBARAZO Y PARTO:

¿Cómo fue la actitud de los padres?: _____

Problemas psíquicos o físicos maternos derivados del embarazo: _____

Parto: natural cesárea Complicaciones en el parto: _____

Talla al nacer: _____ Peso al nacer: _____

Tipo de lactancia: natural artificial Duración de la lactancia: _____

MADURACIÓN PRIMARIA:

¿Cuándo le salieron los primeros dientes? _____

¿Cuándo dijo las primeras palabras? _____

¿Cuándo se secó de día? _____

ÁREA MOTORA:

¿Camina? _____ ¿Desde qué mes? _____

¿Corre? _____ ¿Desde qué mes? _____

¿Salta? _____ ¿Desde qué mes? _____

¿Padece algún trastorno motor? _____

CARACTERÍSTICAS DEL SUEÑO:

Horario habitual de sueño: _____ ¿Duerme siesta? _____

Indicadores de sueño: _____

Tipo de sueño (tranquilo-agitado-terrores): _____

LENGUAJE:

Idioma/s en que se expresa: _____

Idioma/s que comprende: _____

Amplitud de los mensajes (balbuceo-palabras-frases): _____

¿Padece alteraciones en el lenguaje oral? _____

TIPO DE SOCIALIZACIÓN:

Interacción con el padre: _____

Interacción con la madre: _____

Interacción con los abuelos: _____

Interacción con los hermanos: _____

Interacción con otros adultos: _____

Interacción con otros niños: _____

ACTITUD EN CASA:

Hacia los juguetes: _____

Hacia los familiares: _____

Hacia las visitas: _____

Hacia los hábitos alimentarios: _____

Hacia los hábitos de higiene y salud: _____

FORMAS DE REFUERZO EN CASA:

¿De qué forma se le premia por conductas positivas? _____

¿Con qué frecuencia? _____

¿De qué forma se corrigen conductas negativas? _____

¿Con qué frecuencia? _____

SALUD:

¿Tiene alguna alergia? _____

¿Sigue alguna dieta especial? _____

Enfermedades que ha padecido: _____

¿Padece alguna enfermedad crónica? _____

¿Padece alguna discapacidad física y/o psíquica? _____

¿De qué se le ha vacunado? _____

HISTORIA ESCOLAR:

Centros anteriores a los que ha asistido: _____

¿Cómo se adaptó a esos centros? _____

¿A qué edad se escolarizó por primera vez? _____

Tipo de relación con sus compañeros: _____

Motivo de cambio de centro/s: _____

2. MATERIALES DEL PROYECTO

2.1. ESTRUCTURA DE CADA UNIDAD

Cada Unidad Temática estará dividida en los siguientes apartados:

-  Esquema de la programación de esa unidad, indicando objetivos generales y mapa conceptual.
-  *Introducción:* explicación de la ambientación del aula y de los recursos: lámina, documental, etc.
-  Desarrollo de los objetivos, con las actividades de grupo, individuales (con las A.P.I. que corresponda), de refuerzo y de ampliación.
-  *Vamos a jugar:* divididos en cajas de aprendizaje, se trabajan a través de talleres, juegos, canciones, poemas, cuentos, etc. los objetivos de aprendizaje de esa unidad temática. Caja de las historias, caja del movimiento, caja del teatro, etc.
-  *Evaluación:* dos tipos:
 -  Evaluación de la acción formativa: evalúa el proceso educativo de desarrollo de la programación.
 -  Evaluación de los alumnos, tanto mensual como trimestral.
-  A.P.I. complementarias, para utilizarlas tanto como refuerzo como ampliación.

Personajes y nombre del proyecto

Hemos elegido cinco niños y niñas como manifestación de la realidad sociocultural en la que nos encontramos, ya que cada uno representa una cultura distinta, predominando la europea occidental, que es la mayoritaria en nuestra sociedad.

Los nombres de los niños y niñas son: Micky, Edi, Nacho, Tina y Andrea. Con sus iniciales se forma la palabra M.E.N.T.A., elegida para dar nombre al proyecto.

En lo referente a los personajes de M.E.N.T.A., cada uno de ellos tiene sus propias características, tanto físicas como de personalidad, que permitirán a los niños poder identificarse con alguno de ellos. De esta forma, a continuación se definirán las peculiaridades de cada personaje:

🌈 Micky: Es un niño occidental que descende de familia nórdica. Le encantan los juegos de movimiento, así como ir en bicicleta y monopatín. Se le dan bien los juegos de equipo y es muy sociable.

🌈 Edi: Es un niño oriental que ha venido de Japón con su familia. Es muy despierto e inteligente y le gusta conocer costumbres y tradiciones de la cultura en la que está viviendo. Tiene gran habilidad para construir cosas.

🌈 Nacho: Es un niño mulato. Su característica principal es su habilidad para los deportes. Le encanta la naturaleza y las actividades de tiempo libre. Tiene mucha energía y es participativo.

🌈 Tina: Es una niña occidental, amante de la pintura, los talleres y los juegos. Es muy inocente, y muy interesada por la moda y el orden. Tiene mucha facilidad para hacer amigos.

🌈 Andrea: Es una niña occidental, que se ha criado sobre todo con sus abuelos, que han viajado mucho y le cuentan historias, leyendas y fábulas de todo el mundo. Se caracteriza porque es muy reivindicativa, cree en la justicia y el medio ambiente. Le gusta cuestionar las cosas que aprende.

Además de los protagonistas de M.E.N.T.A., aparecerán personajes secundarios, como profesores, familiares o compañeros de clase, entre otros.



2.2. RECURSOS PARA EL AULA

Es necesario contar con recursos y herramientas didácticas que supongan un elemento diferenciador e innovador que facilite la venta del producto. De esta forma, se expone a continuación un listado de los componentes que entendemos pueden servir para tal objetivo:

- ❧ DocuMENTA: Documentales para cada Unidad Temática, en los que se introduce el tema del mes, así como algunos de los objetivos que se van a trabajar en dicha Unidad Temática.
- ❧ Láminas: seis láminas murales para trabajar diversos objetivos desarrollados en la programación.
- ❧ MENTAbits: Fotografías en DVD sobre las categorías conceptuales que se trabajan en cada edad.
- ❧ MENTAmúsica: grabaciones de canciones, melodías y sonidos reales trabajados en cada edad, y audiciones musicales, que son piezas musicales clásicas para cada mes o Unidad Temática.
- ❧ Puzzles: 10 puzzles de 2 piezas en cartón.
- ❧ Tarjetas: 16 tarjetas para trabajar diversos conceptos relacionados con la programación.



VAMOS A JUGAR

Sobra decir la importancia que otorgamos al juego como herramienta didáctica; consideramos básica la motivación para un adecuado aprendizaje. Y qué mejor forma de motivar a los niños que empleando el juego (eso sí, apoyado en un objetivo educativo concreto).

De tal modo, los objetivos trabajados en los distintos bloques temáticos serán potenciados y cohesionados con los juegos propuestos. Así, fomentamos el sentido integrador de la evolución del niño, permitiéndoles que, a partir de unas pautas básicas que les daremos, ellas y ellos puedan expresarse libremente.

Cada uno de los juegos viene precedido por un icono perteneciente al vagón en que se incluye, para mayor facilidad a la hora de situarlos dentro del área de conocimiento a la que hacen referencia.

Los juegos y talleres van aumentando en complejidad, ya que nos deben servir como evaluación de los contenidos que están trabajando. Sin embargo, debemos contar con la posibilidad de adaptar los juegos a nuestros alumnos y alumnas en algunas ocasiones, ya que la dificultad planteada en ellos es media, y podemos encontrar casos en los que les resulte muy difícil o muy sencillo hacer determinados juegos o talleres.

La división de áreas planteada se divide en los apartados que aparecen a continuación:

-  **... A REPRESENTAR:** Perteneciente a las actividades de EXPRESIÓN CORPORAL. Los juegos se dirigen a potenciar los aspectos expresivos y emocionales de los niños, a través del aprendizaje emocional y el fomento de la creatividad e imaginación de las y los participantes.
-  **... A CREAR:** Dedicado a la EXPRESIÓN PLÁSTICA. Mediante actividades, tanto individuales como colectivas, crearemos un vehículo de potenciación artística donde el niño podrá expresarse mediante el dibujo y los colores. No buscaremos la perfecta realización de las actividades, sino conocer el "sello personal" característico de cada niño.
-  **... A MOVERNOS:** Referente a la PSICOMOTRICIDAD, encontramos que los juegos propuestos permitirán que las y los participantes fomenten sus capacidades de forma atractiva y práctica, con el fin de que aprendan a aplicar dichas habilidades a sus necesidades cotidianas. Pensamos que la utilidad de las capacidades trabajadas en esta área es el mejor motor para su potenciación sistemática en la vida diaria.

-  **... A SENTIR:** Dirigido a la ESTIMULACIÓN AUDITIVA, OLFATIVA y TÁCTIL. Por medio de los juegos propuestos, se permitirá a las niñas y niños estimular sus capacidades sensoriales siguiendo una metodología lúdica; como consejo, intentaremos enriquecer en la mayor medida posible las actividades planteadas con elementos característicos de la zona donde nos encontremos.
-  **... A CANTAR:** Compuesto por CANCIONES, se dirige a la potenciación de la música como elemento motivador y educador. El repertorio de piezas se ha seleccionado teniendo en cuenta la aceptación de las niñas y niños, y el contenido pedagógico de éstas.
-  **... A HABLAR:** El conjunto de POEMAS y CUENTOS que integra esta área sirven como clarificadores de conceptos básicos, por lo que su elaboración ha sido evaluada siguiendo los cánones de la evolución del vocabulario para esta etapa, al tiempo que se ha buscado la claridad y sencillez en la explicación de los contenidos tratados.
-  **... A VER:** La capacidad que posee el niño para aprender, como todos sabemos, es inmensa. A medida que va desenvolviéndose en el medio que le rodea, incrementa su habilidad para comprender e interiorizar todos los estímulos que se le transmiten, adquiridos en su mayor parte mediante el aprendizaje observacional; es decir, todo aquello que observan capta su atención y lo asimilan.

Lo más determinante de esta realidad es la gran flexibilidad e interés que muestran por aprender; pueden quedarse "hipnotizados" observando acciones cotidianas, animales, colores, medios de transporte,... A partir de aquí, es donde introducimos imágenes de diferentes objetos y conceptos para conseguir un aprendizaje observacional efectivo por parte de nuestros alumnos sobre los objetos, colores, animales,..., que componen su entorno.

Gracias a las imágenes que se presentan, se trabajarán tres aspectos:

-  **CAPACIDAD DE ATENCIÓN:** Al ser un material atrayente, despierta el interés de los niños. Los colores y la originalidad de las imágenes poseen un efecto atencional significativo.
-  **MEMORIA:** La presentación sistemática de las imágenes permitirá ejercitar la memoria a corto y medio plazo, que se reforzará a largo plazo mediante los ejercicios propuestos en la programación.
-  **EL CONCEPTO QUE EXPLICA LA IMAGEN:** La descripción y comentarios acerca de cada imagen presentada, dotará a los niños de información y vocabulario sobre los conceptos trabajados en éstas.

El método de utilización de las imágenes es el siguiente: Cuando trabajamos una categoría (por ejemplo, el Color Rojo), presentaremos a los niños y las niñas la mitad de las imágenes que la componen durante 10-15 minutos, hablando sobre ellas al tiempo que las estamos mostrando. En siguientes sesiones presentaremos la otra mitad de igual forma; finalizaremos mostrando todas las imágenes que conforman la categoría, durante 15 minutos, comprobando que reconocen cada imagen. Además, con ellas trabajaremos las actividades que aparecen dentro de la programación.

Las imágenes se componen de un fondo blanco, en cuyo centro aparece la fotografía del concepto que se está tratando. Las imágenes seleccionadas han sido aquellas que poseen la máxima claridad y definición, y sus colores son llamativos y brillantes.

CATEGORÍAS CONCEPTUALES DE LOS MENTABITS

-  Cosas
-  Cuerpo
-  Animales y plantas
-  Ropa
-  Frutas
-  Sonidos
-  Acciones

MATERIALES EMPLEADOS EN LOS JUEGOS

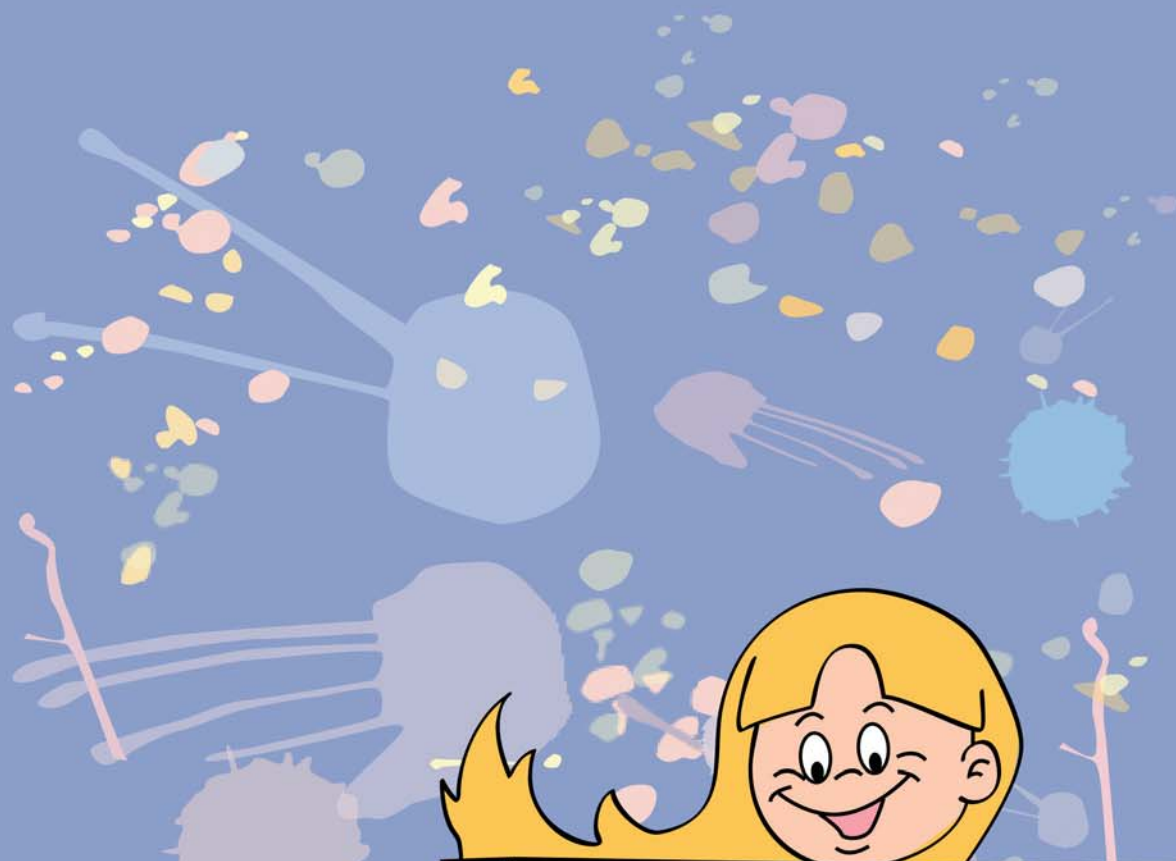
Los materiales sugeridos para los diferentes juegos surgen de los principios de la PEDAGOGÍA y de la EDUCACIÓN PARA EL MEDIO AMBIENTE, de forma que se han seleccionado todos aquellos materiales que muestran gran valor educativo, al tiempo que ayudan a respetar el medio ambiente y el reciclaje-reutilización de objetos habituales en nuestro entorno próximo. Sin embargo, y del mismo modo que en la realización y adaptación de los juegos, podéis llevar a cabo las sustituciones que consideréis adecuadas a su situación específica.

2.3. RECURSOS PARA EL ALUMNO

El material del alumno consta de:

- ~ carpeta de anillas para archivar los trabajos de los niños.
- ~ 1 cuaderno con las A.P.I. y las evaluaciones trimestrales de todo el curso.
- ~ 1 hoja de gomets de formas y colores variados.
- ~ MENTAmúsica: CD de las canciones, audiciones y sonidos.





DESARROLLO
DE LA
PROGRAMACIÓN



Esquema de Programación

OBJETIVOS

NIVEL 1

ÁREA CURRICULAR 1 Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

Inicarse en la adquisición de hábitos de autonomía relacionados con la alimentación.

ÁREA CURRICULAR 2 Medio Físico y Social

Inicarse en el conocimiento de los objetos que forman su entorno físico y social.

Regular paulatinamente su comportamiento en las propuestas de juego con otros niños y niñas.

Conocer las cualidades sonoras de los elementos de su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Comprender los mensajes orales que le dirigen los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.

NIVEL 2

ÁREA CURRICULAR 1 ✨ Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en diversas actividades manipulativas.

ÁREA CURRICULAR 2 ✨ Medio Físico y Social

Reconocer las distintas formas de representar un mismo objeto.

Inicarse en el conocimiento de los animales que forman su entorno físico y social.

Asociar los distintos objetos con el lugar que ocupan en su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 ✨ Comunicación y Representación

Empezar a desarrollar la expresión musical para cantar melodías.

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.

Vamos a jugar

- a crear
- a movernos
- a sentir
- a mirar
- a cantar
- a hablar

Gatear libremente por el aula

Actividades individuales

~ Colocar al niño boca arriba. Hacerle cosquillas en los pies y en las manos para que mueva las extremidades.

~ LA GRÚA: Poner al niño boca abajo, tumbado sobre una manta, y le pondremos la mano debajo del estómago. Poco a poco, iremos subiendo la mano como si fuéramos una grúa, hasta que adquiera la posición de gateo.

~ Situar al niño en un extremo del aula y poner cerca de él un juguete que le guste atado a una cuerda. Iremos tirando poco a poco de la cuerda para que lo persiga.

~ ELEFANTES: Nos pondremos a cuatro patas y comenzaremos a gatear delante del niño, intentando que nos siga.

Actividades de refuerzo

~ Tumbaremos al niño/a boca arriba sobre una alfombra o colchoneta y le moveremos las piernas, como si fuera en una bicicleta.

~ Con un muñeco o juguete que tenga movimiento y se desplace (un coche, un animalito, etc.), haremos que se mueva delante del niño para que éste quiera cogerlo y gatee.

Actividades de ampliación

~ Colocar al niño en un extremo de un tubo flexible de psicomotricidad (puede ser una caja grande que abriremos por los dos lados opuestos). Desde el otro lado, le animaremos a que pase por dentro del tubo gateando, mostrándole un juguete.



Dar algunos pasos con apoyo

Actividades individuales

~ Cogemos al niño y le ayudaremos a levantarse. Después, con apoyo nuestro, haremos que dé algún paso, sin que deje el peso sobre el suelo.

~ Poner al niño junto a una silla, para que intente ponerse en pie apoyándose en ella. Sobre la silla pondremos un juguete para que intente alcanzarlo de pie.

~ PAREJA DE BAILE: Con música, incorporaremos al niño y le cogeremos de las manos. Le moveremos al ritmo de la música suavemente.

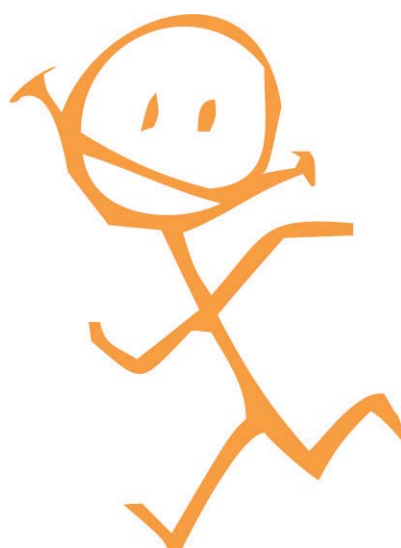
Actividades de refuerzo

~ Utilizar juguetes del tipo correpasillos para que los niños se apoyen y vayan dando pasos o caminando con un apoyo.

~ Ofrecer al niño un juguete, el niño intentará cogerlo dando pasos. Para ayudarlo, pondremos al lado del niño algo de apoyo (una silla, una mesa, etc.).

Actividades de ampliación

~ Le pondremos pintura de dedo en la planta de los pies y le haremos pisar un papel continuo. Observaremos si intenta seguir caminando cuando vea sus huellas marcadas.



Meter y sacar objetos de recipientes

Actividades individuales

~ Darle al niño una pelota de espuma para que la coja con la mano y la presione. Comenzaremos ayudándole para, progresivamente, dejarle que siga él mismo.

~ Coger un muñeco o juguete que le guste al niño y, delante de él, meterlo en una caja a su lado. Esperar a que coja el juguete o pedirle que lo coja.

~ Meter un objeto pequeño que le resulte llamativo en un frasco transparente, de boca ancha. Si no lo intenta él, pedirle que lo saque del frasco.

~ A RECOGER: Poner cajas vacías y objetos cerca del niño. Decirle que nos ayude a recoger, mientras metemos objetos en las cajas. Intentar que nos imite.

Actividades de refuerzo

~ Buscar cajas de cartón para introducir y sacar objetos. Enseñarles cómo se meten y se sacan los objetos de las cajas y dejar que lo hagan ellos libremente.

Actividades de ampliación

~ Juego ¿Dónde está? Meter dos o tres objetos pequeños en cajas y pedirles que nos den uno de ellos, para lo cual tiene que buscarlo y sacarlo de la caja.

~ Con juegos de encajar formas geométricas, jugar a que meta las piezas por el agujero que le corresponde.



Coger una taza con las manos

Actividades individuales

Realizar ejercicios de llevarse las manos a la boca. Primero les ayudaremos nosotros y luego dejaremos que lo hagan ellos solos.

Le ofreceremos un vaso de plástico con asas y le animaremos a que lo coja con las dos manos y se lo lleven a la boca, estando vacío.

Realizar la actividad anterior pero esta vez poner algo de líquido en el vaso de plástico e intentaremos que no se les caiga (podemos ayudarles).

Buscar tazas o vasos con asas de plástico de diferentes tamaños y colores y animarles a que beban en ellos.

Actividades de refuerzo

Coger objetos cilíndricos para que el niño los coja de los lados. Podemos colocarle las manos en la posición correcta.

Utilizar un vaso o una taza y los niños tendrán que cogerlo e intentar beber, primero sin líquido y después con líquido.

Actividades de ampliación

Cuando pida agua, darle una taza con un poco de agua y dejar que beba solo.



Conocer los objetos del entorno

Actividades individuales

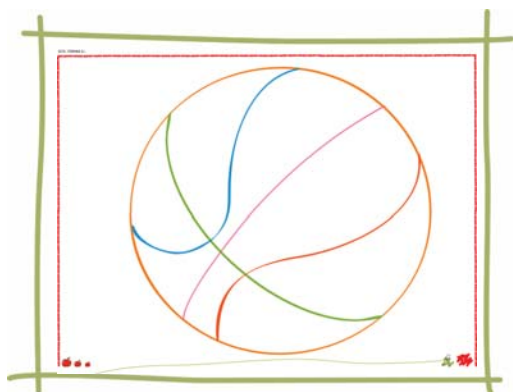
~ Cada día les ofreceremos objetos de distintas texturas (peluches, de plástico, de madera,...) para que los manipulen.

~ Poner tres o cuatro objetos con sonido a su alcance (tambor, campana, sonajero, cascabeles,...), para que los manipulen y hagan sonidos. Mostrar a los niños cómo suenan para que intenten hacerlo ellos.

~ ESTO SE LLAMA...: Seleccionar tres objetos cotidianos para el niño, y se los iremos dando uno tras otro, diciéndole el nombre de cada uno cuando se lo demos.

~ Mostrar la lámina de la clase y los bits de los objetos de la clase y señalar los objetos que en ellos aparecen, a la vez que se lo nombramos.

~ A.P.I. 1: Preguntarle el nombre del juguete o que lo señale. Garabatear por dentro.



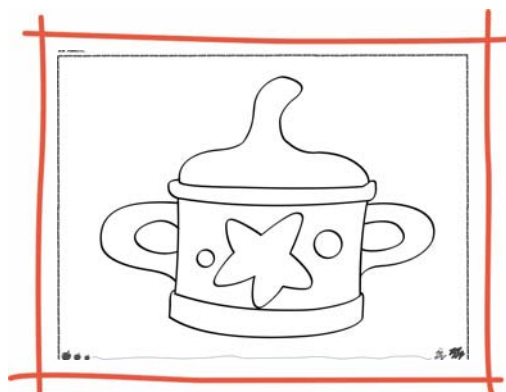
Actividades de refuerzo

~ Nombrar los objetos que les vamos mostrando o que él ha cogido.

~ Golpear algunos objetos o juegos contra el suelo o entre sí, para motivar al niño a cogerlos.

Actividades de ampliación

~ A.P.I. comp. 3: Preguntarle el nombre del objeto o que lo señale. Intentar pintarlo con ceras gordas.



Participar en juegos con pequeños grupos

Actividades de grupo

~ Sentar a los niños a nuestro alrededor y proponer juegos donde participen varios niños. Por ejemplo, con el cubo de encajes (cada niño pone una pieza), mostrarles un cuento de imágenes, con piezas de construcción, etc.

~ Colocar a los niños alrededor de un tambor grande. Comenzaremos a golpearlo y observaremos si los niños nos imitan.

~ Si tenemos una piscina de pelotas, meter a varios niños dentro y observar cómo interactúan entre ellos.

~ Poner música y observar cómo reaccionan: si se mueven (sentados o de pie), intentan bailar, sonríen, etc.



Sonidos de los objetos

Actividades de grupo

 Buscar los objetos de los que tenemos su sonido en las audiciones y mostrarles a los niños el sonido real. Después, enseñar el objeto a la vez que están oyendo su sonido en el cd de audiciones.

 Jugar a dar palmas, golpear las manos o las piernas y escuchar el sonido que hacemos.

 Dar a cada niño un par de claves para que las hagan sonar, enseñándoles antes cómo hacerlo.

Actividades individuales

 Dejarles que manipulen juguetes con sonido, para que escuchen lo que dicen.

 Poner música en la radio, y observar su reacción. Animarles a moverse de forma libre.

 Dar al niño un palo para que golpee en un triángulo o platillo y escuche el sonido que se produce.

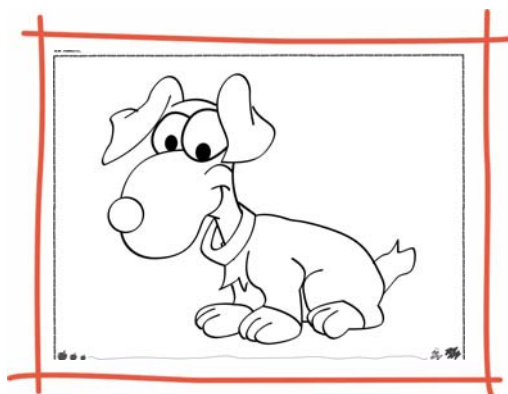
Actividades de refuerzo

 Jugar a esconder un juguete musical y pedirle al niño que lo busque.

Actividades de ampliación

 Meter arroz, garbanzos o lentejas en botellas pequeñas de plástico como si fueran maracas, y se las daremos para que las muevan y escuchen su sonido. Los niños nos pueden ayudar a meter las legumbres en las botellas.

 A.P.I. comp. 1: Imitar el sonido del animal que hay dibujado. Después, pintarlo con pintura de dedos.



Reproducción de sílabas finales de palabras familiares

Actividades de grupo

~ Nombrar los objetos que hay en las láminas e imágenes del material complementario. Repetirlo varias veces y esperar para ver si intenta nombrarlo.

~ Nos inventaremos una historia utilizando los objetos del aula. Repetiremos el nombre de los objetos que utilicemos varias veces. Podemos preguntarles de vez en cuando cómo se llama el objeto que estemos cogiendo.

Actividades individuales

~ ¿QUÉ ELIGES?: A cada niño le pondremos dos objetos delante, diciéndole: ¿Qué quieres, el (por ejemplo, muñeco)

o la (pelota)?, al tiempo que les mostramos cada uno de ellos. Intentaremos que sean objetos que sean fonéticamente muy distintos. Esperaremos a que el niño nos responda.

~ Cuando les cambiemos de ropa les diremos el nombre de las distintas prendas que lleven puestas. Intentaremos que digan los nombres.

Actividades de refuerzo

~ Mirar libros con dibujos o fotos y señalar y nombrar los objetos que hay. Intentar que nombre alguno y dejar que los señalen.



Garabatos por imitación

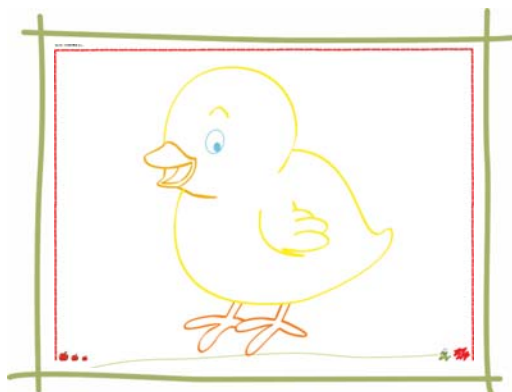
Actividades individuales

 Darles ceras gordas de colores y dejar que las manipulen; observando lo que hacen con ellas.

 En papel de tamaño grande o papel continuo hacer garabatos para que los niños nos imiten.

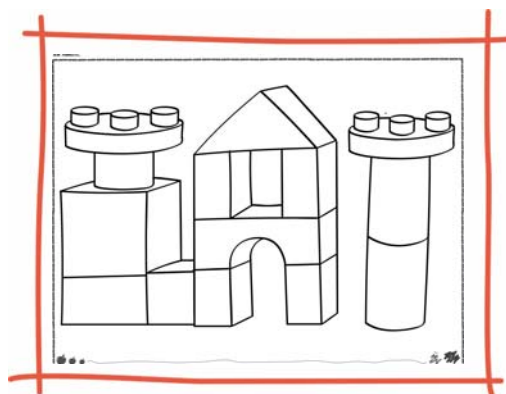
 En arena o harina, hacer garabatos con el dedo, con una cuchara, con una pajita y les pediremos que nos imiten.

 A.P.I. 2: Intentar que imiten el sonido del pollito y que garabateen en él.



Actividades de refuerzo

 A.P.I. comp. 2: Garabatear en el castillo de las construcciones.



Comprender la pregunta ¿dónde está?

Actividades individuales

~ Jugar a esconder objetos. Les preguntaremos "¿Dónde está...?". Lo sacaremos del escondite y diremos: "Aquí está". Repetiremos el juego cambiando de objeto y animando a que sea el niño el que pregunte.

~ Preguntarle "¿Dónde está ... (el coche)?", para que se gire y señale el objeto por el que le preguntamos.

~ Poner 2-3 juguetes u objetos que ya conocen y decirles: "Mira, el coche", a la vez que lo señalemos. Tendrá que mirar hacia donde le indiquemos.

Actividades de ampliación

~ Mostrar una imagen del video y preguntarle que busque ese objeto o animal, para que señale la pantalla.



Subir escaleras

Actividades de grupo

~ LOS SOLDADOS. Juguemos a andar por la clase como si fuéramos soldados, levantando mucho los pies.

Actividades individuales

~ Coger al niño de las manos y ayudarle a subir a una caja-bloque de unos 20 cm. Retirar la ayuda gradualmente.

~ Colocar un juguete arriba de los escalones de psicomotricidad (de goma-espuma) para que tengan que subir a cogerlo.

Actividades de refuerzo

~ Animarlos a subir a una colchoneta gorda, bien sea andando o gateando.

Actividades de ampliación

~ Subir los escalones de un tobogán pequeño (de 3-4 escalones) y ayudarle a tirarse por el tobogán.



Mejorar el control postural al andar

Actividades de grupo

~ Jugar a andar descalzos, con calcetines, con un zapato solo, etc. sobre la alfombra del aula, simulando que somos diferentes animales.

~ Pintar círculos con tizas de colores en el suelo como si fueran piedras de un camino, y tendrán que caminar por encima de ellas.

~ Jugar a andar sobre diferentes superficies: alfombra, suelo, colchoneta, papel, etc.

Actividades individuales

~ Poner un trozo de papel continuo en la pared y colocar a los niños a una distancia cercana. Pedirles que vayan a poner un gomet en el papel de la pared.

~ EQUILIBRIOS: Pondremos una cuerda atada entre dos sillas, y tendrán que caminar cogiéndose a la cuerda sin soltarse.

Actividades de refuerzo

~ Jugaremos al tren. Nos colocaremos nosotros delante, como si fuéramos la maquinaria del tren, y los demás estarán detrás, cogiéndose unos a otros.

~ Pedir al niño que vaya a buscar un objeto del aula y lo traiga donde estamos nosotros.

Actividades de ampliación

~ Dibujar un círculo grande en el suelo del aula o del patio y a una orden nuestra, tendrán que entrar en él.



Realizar una torre con 2-3 cubos

Actividades de grupo

~ Cogemos tres cajas de juguetes o juegos de mesa y las colocaremos una encima de la otra. Luego les pediremos que lo hagan ellos.

~ LA TORRE DE LOS REGALOS. Envolveremos cajas de zapatos con papeles de colores como si fueran regalos y tendrán que ponerlas una encima de la otra.

~ EL CASTILLO DEL REY. Haremos una torre con tres cubos y pondremos un muñeco pequeño encima. Explicaremos que hemos hecho el castillo del rey, y les ofreceremos tres cubos a cada uno para que hagan también un castillo.

Actividades de refuerzo

~ Haremos una torre de 2 cubos y le pediremos al niño que también lo haga. Luego añadiremos otro cubo y después las destrozaremos, para que vuelvan a construirla.

~ Realizaremos construcciones utilizando bloques de diferentes tamaños, formas y colores. Podemos utilizar cajas de zapatos, de galletas, o de otros materiales y de diferentes tamaños.

Actividades de ampliación

~ Colocar a los niños por parejas y pedirles que hagan torres utilizando diferentes objetos: botes, cajas, etc. Cada niño de la pareja pone un cubo o caja.



Conocer normas de la escuela y empezar a respetarlas

Actividades de grupo

~ En el momento del descanso, enseñaremos a estar en silencio, reforzando con abrazos a quien lo esté haciendo correctamente.

~ Una vez terminemos de jugar, recogeremos la clase. Para ello, tendrán que dejar el juguete con el que estén jugando dentro de la caja. Podemos comenzar guiándoles para, poco a poco, quitar el apoyo.

~ Utilizar una retahíla o canción sencilla para cada una de las acciones que hacemos en clase. Puede ser de este estilo:

"A guardar, a guardar, vamos todos a guardar"

y la repetiremos varias veces cada vez que vayamos a guardar los juguetes. Se puede sustituir guardar por cualquier otra acción (pintar, comer, bailar, etc.), en función de lo que vayamos a realizar.



Conocer objetos del aula

Actividades de grupo

~ Cogemos dos objetos, diremos lo que es cada uno y los taparemos. Les pediremos que nos digan dónde está escondido uno de los dos objetos.

~ Pondremos 3 ó 4 objetos sobre una mesa, y les pediremos que nos traigan el que les digamos.

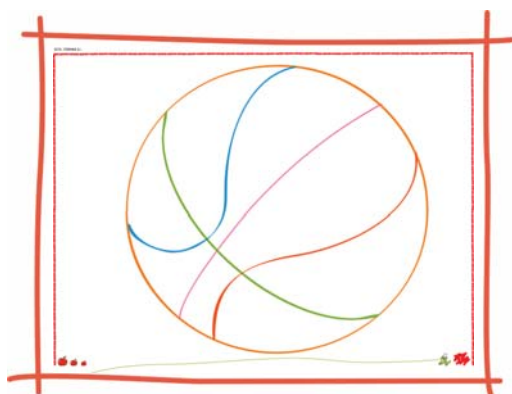
~ Pondremos una foto de cada niño en la pared y tendrán que señalarse. Podemos hacerlo con una foto familiar.

~ Pondremos tres juguetes y les pediremos que nos digan el nombre del juguete que más les gusta. Luego lo cogerán.

~ BUSCA, BUSCA. A la orden nuestra, deben ir a buscar el objeto del aula que le digamos. Gana los que aciertan y encuentran el objeto que les hemos pedido.

Actividades individuales

~ A.P.I. 1: Preguntarle el nombre del juguete o que lo señale. Garabatear por dentro.



~ Pedir a los niños que traigan una foto de su familia y deberá señalar a los distintos miembros que en ella aparecen.

Actividades de ampliación

~ Enseñar la foto de un objeto o señalarlo en la lámina. El niño deberá ir a buscar el objeto que le pedimos.



Empezar a reconocer animales

Actividades de grupo

Mostrar fotos o dibujos de distintos animales, y explicar cómo son, cómo se mueven, qué comen,...

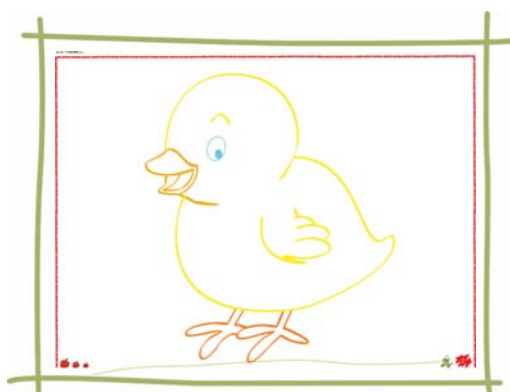
ANIMALES CANTANTES: Enseñaremos los sonidos más comunes de los animales (gato, perro, pájaro, vaca) y después los imitaremos con un ritmo musical de fondo.

HISTORIAS DE ANIMALES: Haremos marionetas de animales pegando una foto de cada animal en cartulina y recortándola. Inventaremos historias donde salgan los animales, y los niños los podrán manejar y hacer su sonido o movimientos.

El mural de los animales. Buscaremos en revistas fotos de animales y las pegaremos en papel continuo. Les pediremos después que busquen dónde está cada uno de los animales, y tendrán que señalarlo y hacer el sonido de cada uno.

Actividades individuales

A.P.I. 2: Intentar que imiten el sonido del pollito y que garabateen en él.

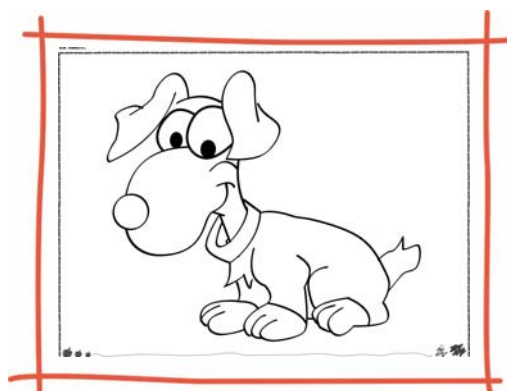


Actividades de refuerzo

Pedir a los familiares de los niños que nos traigan la mascota de su casa y en clase hablaremos de ella, les pediremos a los niños que la observen, que jueguen con ella, etc.

Actividades de ampliación

A.P.I. comp. 1: Decir el nombre del animal e imitar su sonido. Después, pintarlo con pintura de dedos.



Decir de ocho a diez palabras familiares

Actividades de grupo

Con fotografías sobre conceptos ya trabajados, las iremos pasando para que los niños digan el nombre del objeto que aparezca.

Aprenderemos la siguiente poesía:

El pollito pio pio,
El perrito guau guau
La vaquita mu mu
El gatito miau miau.

Los niños repetirán los nombres de cada animal. Podemos acompañarlo de fotos de cada animal.

Recordaremos el nombre de prendas de vestir que usualmente lleven (pantalón, zapato, camisa, calcetín,...). De vez en cuando les preguntaremos acerca de los nombres de las distintas prendas.

Actividades individuales

Enseñarle un cuento con imágenes y preguntarle el nombre de los objetos que allí aparecen.

Aprovechar los momentos en que se van a hacer las distintas actividades para preguntarle por el nombre de los materiales o juguetes que vamos a utilizar.

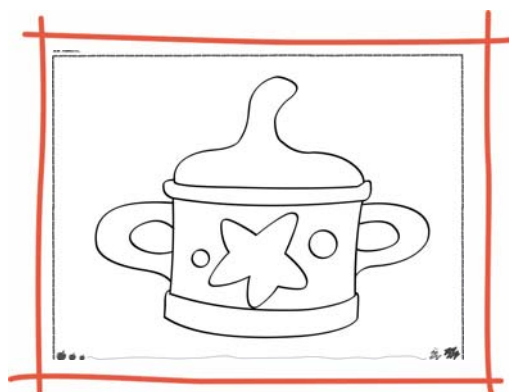
Actividades de refuerzo

Cuando nos pida algo (agua, un juguete, etc.) y solamente lo señale, le preguntaremos sobre lo que quiere, le diremos el nombre nosotros y él deberá repetirlo.

Actividades de ampliación

Comprobar que utiliza las palabras nuevas en su lenguaje espontáneo y no solamente cuando le preguntamos por ellas.

A.P.I. comp. 3: Preguntarle el nombre del objeto y pintarlo con ceras gordas.



Empezar a garabatear

Actividades de grupo

Colocar un papel en la pared a la altura de los niños, donde todos puedan garabatear con distintos materiales: ceras, pintura de manos, etc. Podemos ponerles música para animarles a garabatear al compás de la música.

Jugar con las manos, a moverlas en el aire, mover los dedos, tocar la guitarra, etc., para ejercitar la motricidad de las manos.

Actividades individuales

Darles una hoja en blanco y ceras gordas para que garabateen libremente.

A.P.I. comp. 2: Garabatear en el castillo de las construcciones.



Cantar melodías sencillas mientras está jugando

Actividades de grupo

 Escuchar una canción y hacer gestos relacionados con la letra de la canción.

 Poner diferentes músicas con ritmos variados y bailar con los niños. Les podemos ayudar a moverse, cogiéndoles de los hombros o los brazos para que bailen al ritmo de la música.

 Utilizar una retahíla o canción sencilla para cada una de las acciones que hacemos en clase. Puede ser de este estilo:

"A guardar, a guardar, vamos todos a guardar"

y la repetiremos varias veces cada vez que vayamos a guardar los juguetes. Se puede sustituir guardar por cualquier otra acción (pintar, comer, bailar, etc.), en función de lo que vayamos a realizar.

 Poner música de fondo mientras están haciendo las distintas actividades.





Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Nos ponemos ante ellos enseñándoles un objeto de un color vivo, para que se acerquen gateando.
2. Les ayudamos a ponerse en pie, y les damos el objeto.
3. Cogidos de nuestra mano, tienen que caminar hasta una caja abierta al otro lado del aula.
4. Introducen el objeto que llevan en la mano dentro de la caja.

Circuito 2:

1. Colocamos una alfombra o tela larga en el suelo, para que gateen por encima.
2. Cuando llegan al final de la tela, les ayudamos a incorporarse y les damos dos cubos de construcción.
3. Caminando, deshacen el camino que habían recorrido gateando.
4. Una vez en el principio de la tela, forman una torre con los dos cubos que llevan en la mano.

Materiales:

Objeto de color llamativo

Caja

Alfombra o tela larga

2 cubos de construcción

Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

Acompañamiento musical.

Carreras de gatos

Desarrollo:

Explicar a los niños que somos gatitos y vamos a hacer una carrera. Tenemos que ir gateando el recorrido que marquemos.

... A CREAR



El árbol de otoño

Material:

- Papel continuo
- Pintura de dedos
- Hojas secas del parque
- Pegamento

Desarrollo:

Dibujar un tronco de un árbol en otoño y pintarlo con pintura de dedos. Pedirles a los niños que nos traigan hojas secas y las pegaremos a los pies del árbol. Después, estamparamos las manos de los niños con pintura de dedos amarilla para hacer más hojas.

... A SENTIR



Las cosas de clase

Material:

- Objetos diversos que tengamos en el aula
- Bolsas opacas

Desarrollo:

Buscar diversos objetos del aula que tengan texturas o sonidos diversos. Manipularlos delante de los niños y dejar que ellos también los toquen y experimenten tanto el tacto como el sonido que tienen. Después, los meteremos en bolsas y dejaremos que los niños quieran sacarlos, moverlos, tocarlos.

... A MIRAR



Cosas

1. Nombrar cada uno de los objetos que se muestran.
2. Buscar si está en el aula el objeto real representado en la imagen.
3. Decir qué utilizamos para comer, para beber, para sentarnos, etc.

Acciones

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar con gestos las acciones que se muestran.

A CANTAR



Canción

PALMAS, PALMITAS

Texto: Pura M. García / Virgilio Perona

Música: Jesús Debón

Pal - mas, pal - mi - tas, con mis ma - ni - tas.

Pal - mas, pal - mi - tas, va - mos a ju -

gar. Da - mos pal - ma - das, da - mos pal - ma - das,

da - mos pal - ma - das y... vuel - ta a em - pe - zar.

Palmas, palmitas,
con mis manitas;
palmas, palmitas,
vamos a jugar,
Palmas, palmitas,
con mis manitas;
palmas, palmitas,
vamos a jugar.

Damos palmadas
damos palmadas
damos palmadas
y vuelta a empezar.
Damos palmadas
damos palmadas
damos palmadas
y vuelta a empezar.

Palmas, palmitas,
con mis manitas;
palmas, palmitas,
vamos a jugar.
Palmas, palmitas,
con mis manitas;
palmas, palmitas,
vamos a jugar.

Damos palmadas
damos palmadas
damos palmadas
y vuelta a empezar.
Damos palmadas
damos palmadas
damos palmadas
y vuelta a empezar.



Poema

LAS COSAS DE MI CLASE

¿Te gusta mi clase?
seguro que sí.
Ven a conocerla
si te quieres divertir.

Hay un peluche
con forma de oso
y una muñeca
con un traje precioso.

También hay una campana
que hace "tolón"
y un tamborcito
que hace "pom pom".

Cojo el triciclo
para correr
y pinto dibujos
para aprender.

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO ✨

	S	P
Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA ✨

La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO ✨

Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS ✨

He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS ✨

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

Quitaría _____

S = SUPERADO

P = EN PROCESO

NOMBRES																						
OBJETIVOS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Gatea con soltura	I																					
	M																					
	F																					
Empieza a dar algunos pasos con apoyo	I																					
	M																					
	F																					
Mete y saca objetos de recipientes	I																					
	M																					
	F																					
Coge una taza con las manos	I																					
	M																					
	F																					
Conoce algunos objetos de su entorno físico y social	I																					
	M																					
	F																					
Participa en juegos con pequeños grupos	I																					
	M																					
	F																					
Conoce e imita los sonidos de algunos objetos	I																					
	M																					
	F																					
Repite y responde a palabras familiares	I																					
	M																					
	F																					
Comprende indicaciones verbales como la pregunta ¿dónde está?	I																					
	M																					
	F																					
Empieza a hacer garabatos	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					

I = INICIAL M = INTERMEDIA F = FINAL S = SUPERADO P = EN PROCESO

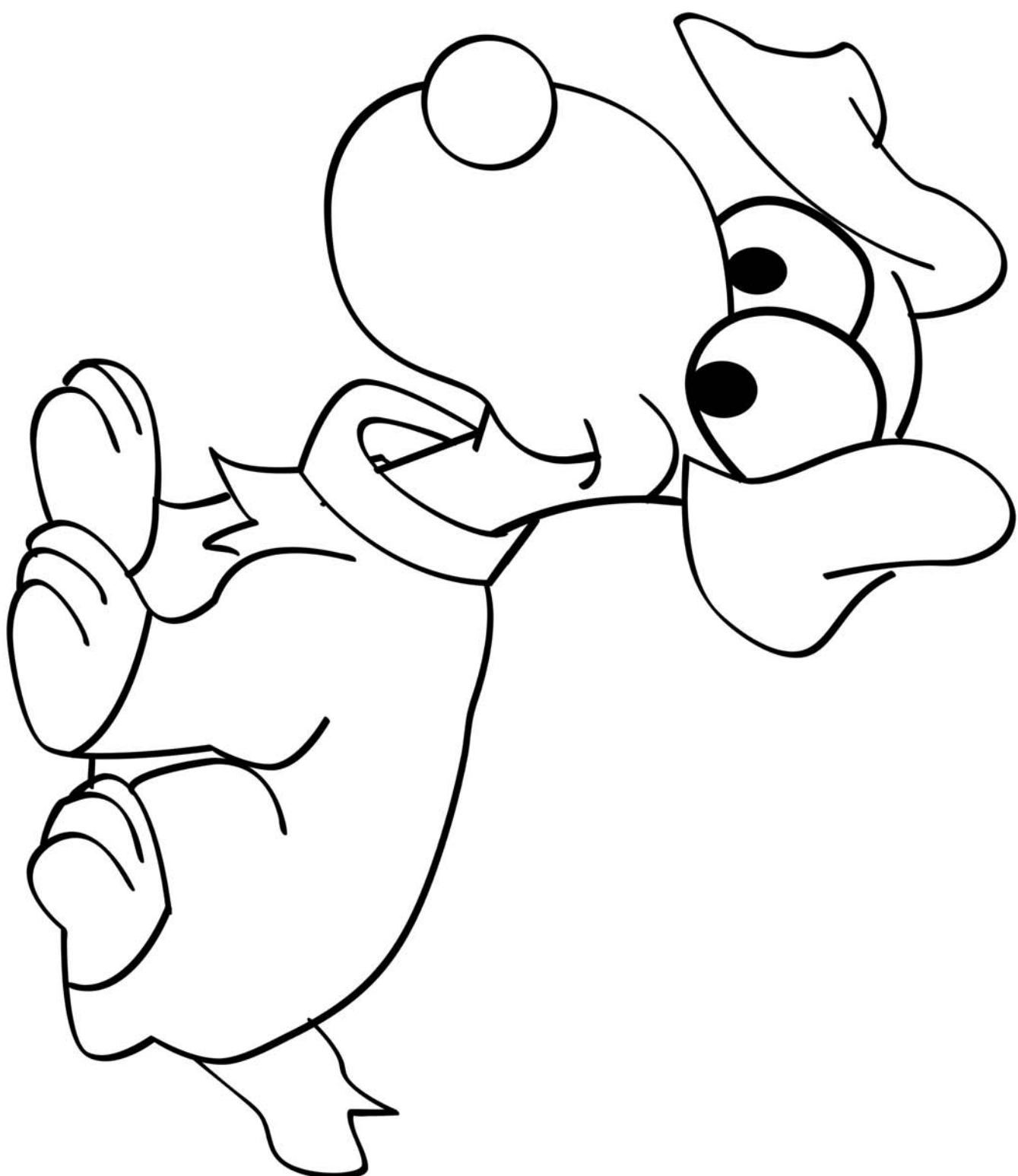
NIVEL 2

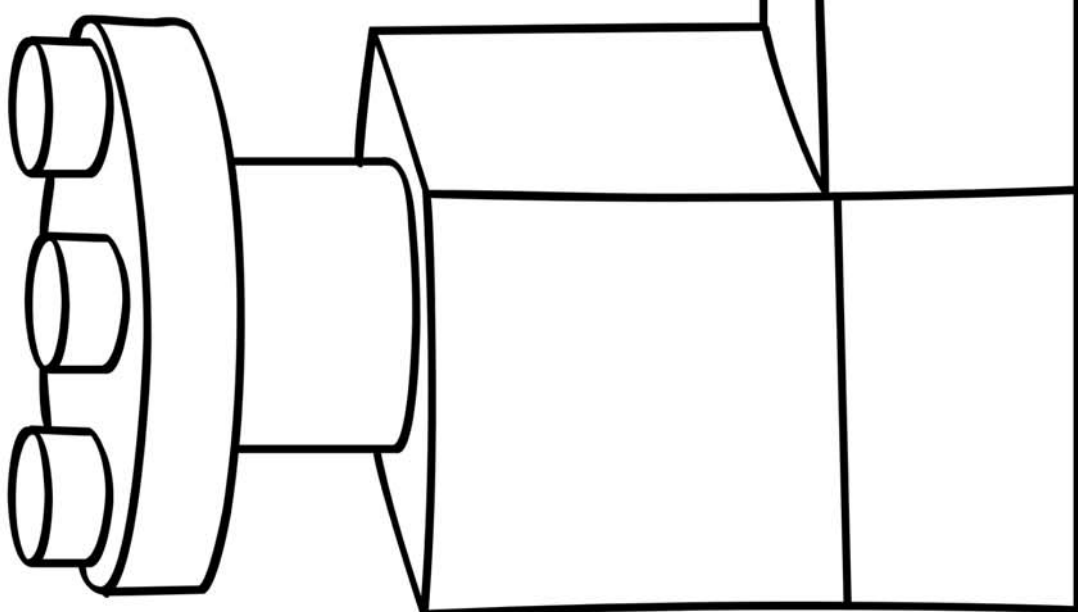
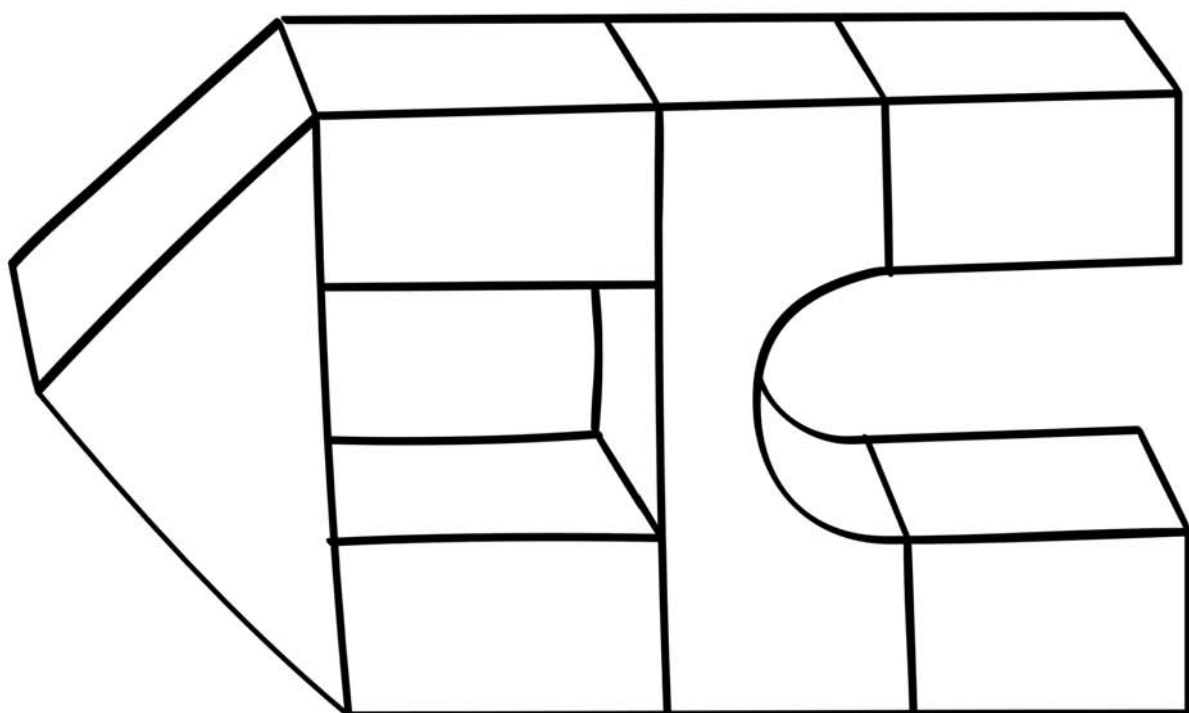
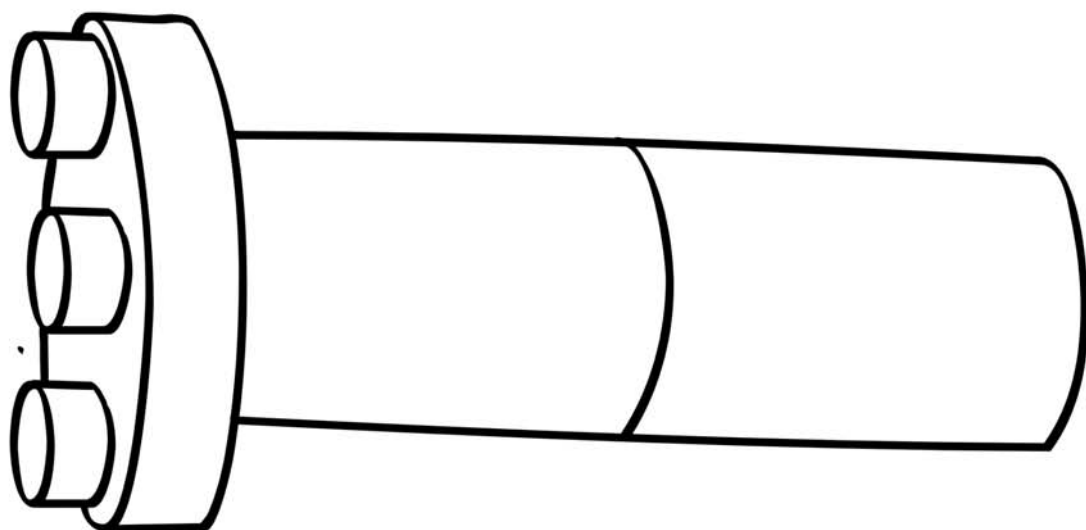
NOMBRES																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																				
Sube escaleras gateando	I																			
	M																			
	F																			
Perfecciona su capacidad de andar solo	I																			
	M																			
	F																			
Realiza una torre con 2-3 cubos	I																			
	M																			
	F																			
Empieza a conocer las normas de la escuela y a respetarlas	I																			
	M																			
	F																			
Conoce objetos del aula	I																			
	M																			
	F																			
Conoce y diferencia un objeto representado en un dibujo	I																			
	M																			
	F																			
Empieza a reconocer animales	I																			
	M																			
	F																			
Intenta decir de ocho a diez palabras familiares	I																			
	M																			
	F																			
Hace garabatos cuando se le pide	I																			
	M																			
	F																			
Interpreta melodías sencillas mientras está jugando	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			

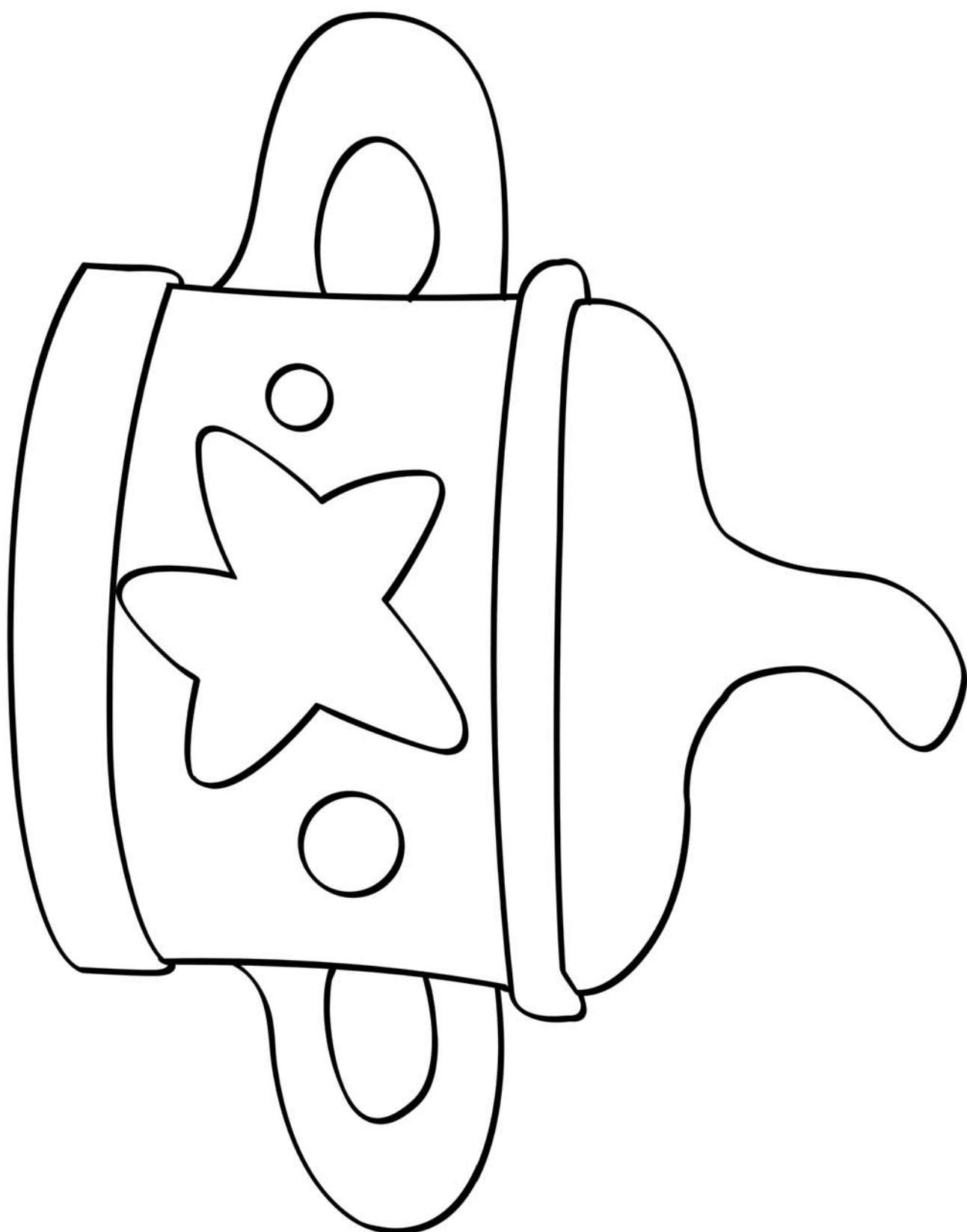
I = INICIAL

M = INTERMEDIA F = FINAL

S = SUPERADO P = EN PROCESO







EDUCACIÓN INFANTIL 1-2 AÑOS



Esquema de Programación

OBJETIVOS

NIVEL 1

ÁREA CURRICULAR 1 Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

ÁREA CURRICULAR 2 Medio Físico y Social

Iniciarse en el conocimiento de los elementos que forman su entorno físico y social.

Conocer las cualidades sonoras de los elementos de su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Comprender los mensajes orales que le dirigen los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.



NIVEL 2

ÁREA CURRICULAR 1 Identidad y Autonomía Personal

Iniciarse en la adquisición de hábitos de autonomía relacionados con el orden.

Conocer su propio cuerpo y sus elementos básicos.

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus juegos.

ÁREA CURRICULAR 2 Medio Físico y Social

Iniciarse en el conocimiento de los objetos que forman su entorno físico y social.

Conocer las características básicas de los animales de su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Empezar a desarrollar la expresión de mensajes en forma de frase.

Vamos a jugar

... a movernos

... a crear

... a mirar

... a cantar

... a hablar



Dar algunos pasos sin ayuda

Actividades individuales

~ Situarnos delante del niño, cogerle de las manos y animarle a andar. Cuando esté andando, iremos soltando las manos poco a poco.

~ Sentarnos delante del niño a unos 60 cm. Pedirle que vaya hasta donde estamos nosotros e ir aumentando gradualmente la distancia.

~ Ofrecer al niño algún juguete y, a medida que se acerca hasta donde estamos, retirarnos para que dé algún paso más.

~ Utilizar un juego de arrastre (con una cuerda) y animar al niño a que intente coger el juguete y alejarlo poco a poco a medida que se acerca.

Actividades de refuerzo

~ Poner un juguete en una silla que esté a unos 60 cm de donde el niño está apoyado. Enseñarle el juguete para que quiera ir a cogerlo. Aumentaremos gradualmente la distancia entre el niño y el juguete.



Arrojar una pelota estando sentado

Actividades individuales

~ Darle una pelota para que juegue libremente con ella, estando sentado.

~ Nos sentaremos frente al niño con las piernas abiertas. Haremos rodar una pelota hacia él y le pediremos que nos la pase. Al principio le ayudaremos poniéndole las manos sobre la pelota.

~ Sentar al niño frente al espejo con las piernas abiertas y darle una pelota. Le pediremos que la empuje hacia el espejo.

~ Colocar dos o tres bolos de plástico delante del niño para que, estando sentado, lance la pelota e intente tirarlos. Podemos utilizar las maracas que hemos hecho el mes anterior para que, al caer, hagan sonidos.

Actividades de refuerzo

~ Ofrecer al niño pelotas de diferentes tamaños y animarle a nos la lance, variando la distancia a la que nos situamos.

Actividades de ampliación

~ Poner al niño de pie y darle una pelota. Le pediremos que la tire al suelo. Podemos realizar el mismo ejercicio con otros juguetes que no se rompan.



Coger un objeto del suelo

Actividades de grupo

~ LA CLASE DE BALLET. Colocar a los niños en fila al lado de la pared. Jugaremos a que estamos haciendo ballet y nos tenemos que agachar, mientras nos sujetamos de la pared.

~ EL RECOGEPELOTAS. Dejar varias pelotas pequeñas de colores por el suelo. El juego consiste en que los niños deberán ayudarnos a recogerlas y dejarlas en la bolsa que nosotros llevamos.

~ Cuando sea la hora de recoger los juguetes, los niños nos deberán ayudar cogiendo los juguetes que hay en el suelo.

Actividades de ampliación

~ Poner un juguete debajo de una mesa o una silla para que el niño tenga que agacharse para cogerlo.

Actividades individuales

~ Utilizaremos un coche de juguete que se mueva. Le lanzaremos el coche al niño y, cuando llega a donde él está, deberá cogerlo del suelo.

Dar algo cuando se le pide

Actividades individuales

~ Poner un objeto delante del niño y pedirle que nos lo de. Si lo hace, le aplaudiremos y le pegaremos un gomet en la mano.

~ Coger tres o cuatro objetos que el niño conozca y pedirle que nos dé uno de ellos. Podemos acompañarlo de un gesto o sonido característico de ese objeto (si lo tiene).

Actividades de refuerzo

~ Durante el transcurso del día, cuando observemos que tiene algo en la mano, le pediremos que nos lo dé, devolviéndoselo después.

Realizar juegos de encajar

Actividades individuales

~ Jugar a poner aros en un pivote. Podemos utilizar los juguetes que encontramos en los comercios o construir nosotros el soporte (puede ser un tubo de cartón del tipo del rollo de papel aluminio) y los aros (anillas grandes o círculos de cartulina).

~ Jugar a meter objetos pequeños en cajas pequeñas (cuidaremos que los objetos que utilicemos no se los puedan tragar).

~ Recortar un círculo en la tapa de una caja. Pedir a los niños que metan tapones de corcho, botones grandes (de ensartar), pelotas de tenis o pinpon.

~ Pedir a los niños que encajen en hueveras de cartón pelotas pequeñas (de tenis, de plástico, etc.).

~ En una placa de corcho, recortar y sacar figuras (círculos y cuadrados). Después, jugar con los niños a volverlas a encajar.

Observar y explorar los objetos de su entorno

Actividades de grupo

~ Enseñar a los niños los diversos objetos que hay en el aula y cómo se llaman.

~ Nombrar un objeto del aula y pedirle que vaya a buscarlo.

~ NOS VAMOS DE EXCURSIÓN A... Cada día jugaremos a ir de excursión a una zona del aula, explicándoles todo lo que hay en esa zona.

Actividades individuales

~ Llevar objetos que conozca a algún lugar determinado. Por ejemplo, le pediremos que vaya a la alfombra y coja ... (una pelota, unos juguetes, etc).

~ Esconder un objeto conocido por el niño dentro de una caja o debajo de un pañuelo y pedirle que lo busque.

~ A.P.I. 4: Señalar dónde está la muñeca e intentar pintarla.



Reproducir el sonido de objetos y animales cotidianos

Actividades de grupo

Buscaremos animales de juguete (de plástico o de peluche) y haremos los sonidos que hace cada animal. Después, les pediremos a los niños que intenten reproducir el sonido del animal que le enseñamos.

Jugaremos a que somos perritos, gatitos, pollitos e imitaremos el movimiento de estos animales y sus sonidos.

Mostrarles un libro con dibujos o fotografías de animales. Cuando aparezca un animal les preguntaremos "¿Qué sonido hace (el animal que le digamos?)".

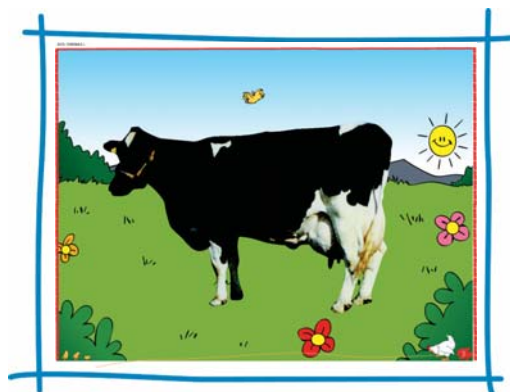
Nos sentaremos todos en la alfombra y jugaremos a imitar una campana, un reloj, un coche. Podemos utilizar los objetos de los bits o de las láminas que producen sonidos sencillos.

Colocaremos a los niños/as en una fila y jugaremos al tren, a la vez que cantamos una canción.

EL MURAL DE LOS SONIDOS. Buscaremos en revistas fotografías de animales y objetos sonoros, los recortaremos y pegaremos en el mural. Después, señalaremos los distintos objetos y animales y realizaremos el sonido de cada uno.

Actividades individuales

A.P.I. 3: Imitar el sonido que hace ese animal y pegarle un gomets.

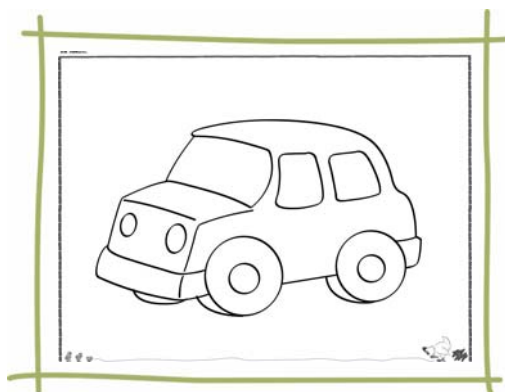


Actividades de refuerzo

Con un teléfono, jugaremos a que llaman (haremos el ruido "ring-ring"), imitaremos que hablamos con alguien por teléfono.

Actividades de ampliación

A.P.I. comp. 1: Imitar el sonido que hace el coche e intentar pintarlo.



Utilizar gestos para comunicarse

Actividades individuales

~ Cuando entran a clase los niños dirán hola con la mano y nosotros les responderemos con el gesto y verbalmente.

~ Jugaremos a lanzar besos a sus compañeros, a nosotros, etc. Primero lo haremos nosotros y después les pediremos que lo hagan ellos.

~ Les diremos adiós con la mano a la vez que lo decimos oralmente para que lo repita. Después sólo haremos el gesto de despedida (sin hablar).

~ Poner varios objetos conocidos y señalar uno a la vez que decimos el

nombre del objeto, luego le pediremos que señale dónde está el objeto que le hemos nombrado antes.

~ LA RISA. Jugaremos a que estamos muy contentos y ponemos una cara muy contenta y sonriente. Los niños nos tienen que imitar.

~ Al terminar las distintas actividades, les aplaudiremos y animaremos para que nos imiten y aplaudan ellos también.

~ Cuando realicemos actividades en que deban estar callados o en el momento de dormir la siesta, haremos el gesto de pedir silencio, animándoles a que nos imiten.

Decir tres palabras

Actividades de grupo

~ Utilizaremos las láminas para enseñarle el nombre de los objetos que allí aparecen. Intentaremos que vayan repitiendo las palabras que decimos.

~ Utilizar marionetas para hablar con ellos, hacerle preguntas, contar un cuento corto, etc.

~ Con el mural de los sonidos, les diremos el nombre de los objetos que hemos utilizado.

~ Cantar una canción sencilla y repetirla varias veces para que intenten decir alguna de las palabras de la canción, o la última sílaba de alguna de las palabras.

Actividades de refuerzo

~ Contar un cuento con un libro y pedirle que vayan nombrando los dibujos de lo que aparece.

Reconoce dos partes del cuerpo

Actividades de grupo

Utilizar la lámina y las imágenes de las partes del cuerpo para mostrarles a la vez que mostramos cada una de las partes que allí aparecen.

Colocar a los niños delante de un espejo. Iremos señalando las partes del cuerpo a la vez que las nombramos.

Utilizar la canción de este mes para explicar lo que podemos hacer con las manos.

MANOS Y PIES: Enseñaremos qué son las manos y los pies. Cuando digamos "manos", las subirán. Cuando digamos "pies", se agacharán y se los tocarán.

Con los muñecos del aula enseñaremos partes de la cara (nariz, ojos, boca y orejas). Cada vez que enseñemos uno, le pondremos un gomet. Los niños nos pueden imitar con otros muñecos.



Actividades individuales

A.P.I. 4: Señalar la parte del cuerpo de la muñeca que le digamos e intentar pintarla.



Actividades de refuerzo

Con música de fondo, a la vez que nos movemos, vamos tocando diversas partes del cuerpo y los niños nos tienen que imitar.

Actividades de ampliación

Pedir al niño que señale en nosotros y en él alguna parte del cuerpo. Por ejemplo: "¿Dónde tengo los ojos?" "¿Y tú dónde están tus ojos?"

Empezar a darle con el pie a una pelota

Actividades de grupo

En el patio o en el aula, les daremos varias pelotas (de un tamaño mediano) y dejaremos que los niños jueguen libremente. Observaremos si la cogen con las manos, si le dan con el pie, etc.

Colocar a los niños círculo. Pasaremos una pelota con el pie, y quien la reciba deberá hacer lo mismo. La pelota no puede salir del círculo de niños.

Actividades individuales

Colocar al niño delante de nosotros y le pasaremos una pelota, haciéndola rodar por el suelo. Pedirle que nos la devuelva, primero empujándola con la mano y luego con el pie.

Pasarle la pelota muy lentamente con el pie. Tendrá que darle una patada, intentando que llegue muy lejos.

Actividades de refuerzo

Utilizar una pelota grande para que le sea más fácil darle con el pie.

Pasar las páginas de un libro

Actividades de grupo

Les daremos cuentos de cartón, y tendrán que imitarnos mientras pasamos las hojas.

Actividades individuales

Pegar una foto de la familia de cada niño en un trozo de cartón. Unirlos todos como si fuera un cuento. Cada niño pasará las páginas hasta que encuentre a su familia.

Buscar un cuento en que aparezca

un animal que conozcan. Les pediremos que lo busquen por el cuento.

Actividades de refuerzo

Utilizar tebeos de distinto tamaño y grosor para que los niños pasen las hojas.

Actividades de ampliación

Pegar un gomet en medio de un periódico o revista y les pediremos que lo busquen.

Ayudar a guardar los juguetes en el lugar adecuado

Actividades de grupo

~ Aprovecharemos las ocasiones en que estemos recogiendo la clase para enseñarles a los niños dónde se guardan los juguetes.

~ LA FIESTA DE RECOGER: Pondremos música mientras recogen los juguetes después de la actividad. Si no ayudan quitaremos la música, y la volveremos a poner cuando sigan recogiendo.

~ Repartiremos pelotas de plástico pequeñas por el aula. Cada niño tendrá que coger una pelota y guardarla en una bolsa o caja.

Actividades individuales

~ Sacaremos un objeto que pertenezca al niño, y le preguntaremos si es suyo. Después tendrá que guardarlo en su lugar.

Actividades de ampliación

~ Repartiremos juguetes y lápices de colores por el suelo. Dividiremos a los niños en dos grupos. A una señal nuestra, un grupo tendrá que recoger los juguetes y el otro los lápices de colores.



Identificar amigos y familiares por su nombre

Actividades de grupo

Utilizaremos las tarjetas de los niños de la clase que hemos hecho en el apartado "Vamos a jugar" para decir el nombre de cada niño. Podemos utilizarlas para comprobar los niños que han venido a clase cada día.

Sentaremos a los niños por parejas. Diremos el nombre de cada uno de los niños. Después, a cada niño le preguntaremos su nombre y el de su pareja.

¿QUIÉN SE HA ESCONDIDO? Colgar una toalla, tela o sábana en una cuerda en un lateral del aula o del patio. Un niño se esconde detrás de la tela y le preguntaremos a los demás el nombre del niño que se ha escondido. Lo repetiremos con los demás niños del aula.

Actividades individuales

Los niños traerán una foto de su familia, donde ponga el nombre de cada uno de los miembros de la misma. Después, preguntaremos al niño por el nombre de las personas que componen su familia.

¿TÚ QUIÉN ERES?: haremos como que no vemos, e iremos tocando la cara de cada niño al tiempo que le preguntamos quién es. Tendrán que intentar decirnos su nombre.

Actividades de refuerzo

Cuando estén en situaciones de juego, preguntarle el nombre de los niños con los que está jugando.

Actividades de ampliación

Enseñar la foto de un compañero y el niño tendrá que decir el nombre del niño a quien corresponde la foto.



Imitar el movimiento de dos animales

Actividades de grupo

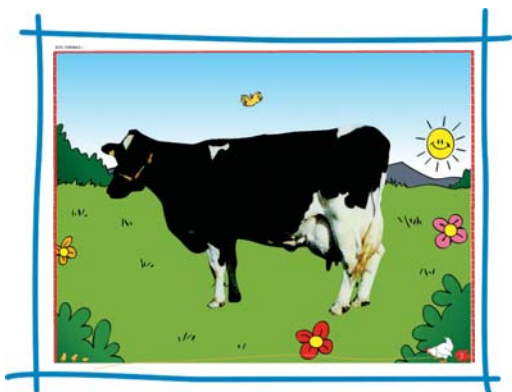
Con imágenes de animales (podemos utilizar los que tenemos en las láminas o en otros materiales) les diremos el nombre y los movimientos de cada uno.

LOS PÁJAROS. Seremos pájaros e iremos volando por el aula, moviendo los brazos, al tiempo que harán "pío pío".

LA GRANJA. Explicar a los niños que somos los animales de una granja y cada vez tenemos que hacer los movimientos y sonidos de cada uno de ellos: pollitos, vacas, cerdos, ovejas, etc.

Actividades individuales

A.P.I. 3. Imitar el sonido que hace ese animal y pegarle un gomets.

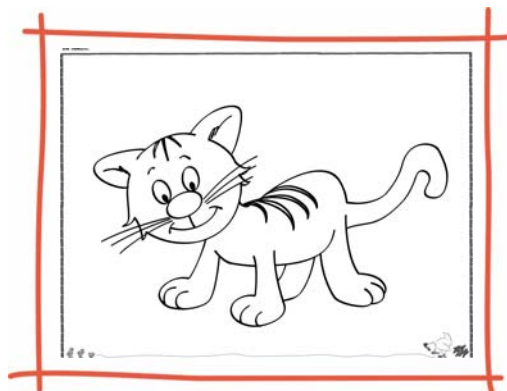


Si fuese posible sería conveniente visitar un lugar donde haya animales para que los observen, para que los imiten (una granja, el zoo, etc.).

Actividades de ampliación

CARACOL Y LIEBRES: Enseñaremos una foto de una liebre y de un caracol. Explicaremos que la liebre corre muy rápido y que el caracol es lento. Cuando digamos "caracol", tendrán que caminar lentamente; cuando digamos "liebre" lo harán rápido o correrán.

A.P.I. comp. 2: Hacer el sonido y los movimientos del gato. Después, pintarlo con ceras gordas.



Actividades de refuerzo

Utilizar canciones en las que inter vengan animales, haciendo los gestos y sonidos de los animales que allí aparecen.

Nombrar una figura conocida entre varias

Actividades de grupo

~ Jugaremos con varios objetos (podemos utilizar fotografías o imágenes de esos objetos) diciendo primero nosotros cómo se llaman; después pediremos a los niños que nos digan cómo se llama una figura que le señalaremos.

~ Meteremos en una caja grande 4 objetos del aula. Les pediremos que nos den uno determinado de dentro de la caja.

~ Pegar fotografías de objetos cotidianos en una cartulina. Les enseñaremos las imágenes y nos tendrán que decir el nombre de lo que señalamos.

Actividades individuales

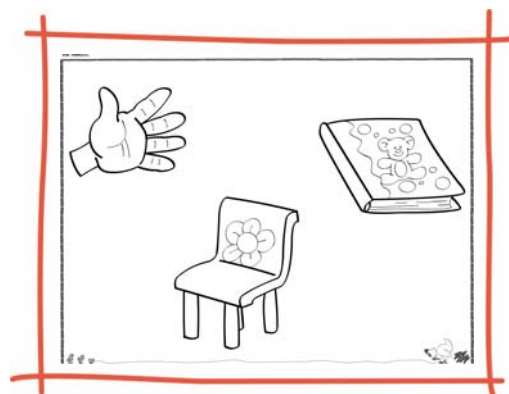
~ Esconder un objeto del aula y pedirle al niño que lo busque. Cuando lo encuentre, le pediremos que diga cómo se llama.

Actividades de refuerzo

~ Utilizar cualquiera de las láminas para recordar el nombre de los objetos y preguntarle a los niños cómo se llaman.

Actividades de ampliación

~ A.P.I. comp. 3: Elegir el dibujo que más le guste y pintarlo con pintura de dedo.





... A MOVERNOS 

Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Nos colocamos a 3 metros de ellos con una pelota en la mano, y les pedimos que se acerquen caminando.
2. Una vez han llegado, les sentamos en el suelo y les damos la pelota. Nos alejamos y les pedimos que nos la lancen.
3. Colocamos varias pelotas pequeñas cerca de ellos y les pedimos que nos ayuden a recogerlas.
4. Deben coger una pelota e introducirla en una caja abierta situada en mitad del aula.

Circuito 2:

1. Sentados en el suelo, pasarán las hojas de un cuento de cartón duro.
2. Se levantarán y correremos hacia una pelota situada lejos del niño, y se la pasaremos con una patada.
3. Darán patadas a la pelota; nos dedicaremos a volver a lanzarles la pelota varias veces.
4. Después, guardarán las pelotas en una bolsa o caja y los cuentos de cartón en otra.

Materiales:

 Pelota de plástico

 Pelotas pequeñas

 Cajas o bolsas

 Cuento de cartón duro

 Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

 Acompañamiento musical.

La granja

 Materiales:

 Maquillaje

 Desarrollo:

La mitad de la clase se convertirá en pollos, y la otra mitad en vacas. Las vacas tendrán una mancha en la cara, y los pollos un pico. Cuando digamos "Animales", caminarán por el aula haciendo los movimientos de los animales, así como sus sonidos. Cuando digamos "A dormir", se quedarán callados y se acostarán en el suelo.

... A CREAR



Cajas de encajar

 Materiales:

 Cajas de cartón

 Lápices

 Tijeras

 Objetos con esas formas.

 Desarrollo:

Con cajas de cartón, haremos en la tapa dos agujeros de formas geométricas (círculo y cuadrado). Recortaremos círculos y cuadrados de cartón de esas dimensiones o buscaremos objetos de aula que quepan en los agujeros. La podemos decorar como prefiramos y ya podemos jugar con los niños a encajar figuras y objetos.

Las fotos de mis amigos

 Materiales:

 Cartulinas

 Fotos de los niños

 Pegamento

 Desarrollo:

Recortar cartulinas tamaño cuartilla y pegar en cada una la foto de un niño del aula. Podemos colgarlas en un corcho o en la pared. Las utilizaremos para conocer el nombre de cada niño y de sus compañeros de clase.

... A MIRAR



El cuerpo

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Enseñar la parte del cuerpo que representa la imagen.
3. Delante del espejo, intentar señalar la parte del cuerpo que se muestra.

Animales y plantas

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar a los animales que aparecen en las imágenes.
3. Dibujar en papel continuo una de estas imágenes y pintarla entre todos.

... A HABLAR



Poema

LOS ANIMALES

Había un pollito
que hacía "pío pío"
y se escondía
cuando hacía frío.

Había un gato grande
que hacía "miau"
y un perro pequeño
contestaba "guau".

Y la mamá vaca
hace "muuu" muy contenta
cuando va por el prado
y se come la hierba.



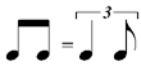
Canción

CINCO DEDITOS

Texto: Pura M. García / Virgilio Perona

Música: Jesús Debón

Con swing



Cin-co de - di - tos ten-go_en mi ma - no

cin - co de - di - tos que mue - vo_en - can -

ta - do És - te sa - lu - da, és - te te lla - ma,

és - te se mue - ve, és - te se_es - con - de ba - jo la ca - ma y

és - te gor - din - flón te can - ta_u - na can - ción.

Cinco deditos
tengo en mi mano,
cinco deditos
que muevo encantado.
Cinco deditos
tengo en mi mano,
cinco deditos
que muevo encantado.

Éste saluda,
éste te llama,
éste se mueve,
éste se esconde
bajo la cama
y este gordinflón
te canta una canción:

*Cinco deditos
tengo en mi mano,
cinco deditos
que son hermanos;
Cinco deditos
tengo en mi mano,
cinco deditos
que son hermanos;*

*éste saluda,
éste te llama,
éste se mueve,
éste se esconde
bajo la cama
y este gordinflón...
acaba la canción.*

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO

-  Se han alcanzado los objetivos propuestos.
-  Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.
-  La programación del aula ha sido efectiva.

S

P

☐☐☐☐☐☐METODOLOGÍA

-  La ambientación del aula ha sido adecuada.
-  Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.
-  Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.
-  Se ha conseguido una participación activa de los niños.
-  Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.
-  Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.
-  Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ACTITUD DEL PROFESORADO

-  Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.
-  Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.

☐☐☐☐MATERIALES Y RECURSOS

-  He utilizado el espacio necesario a cada actividad.
-  Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.
-  Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.

☐☐☐☐☐☐PARA LOS NIÑOS

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

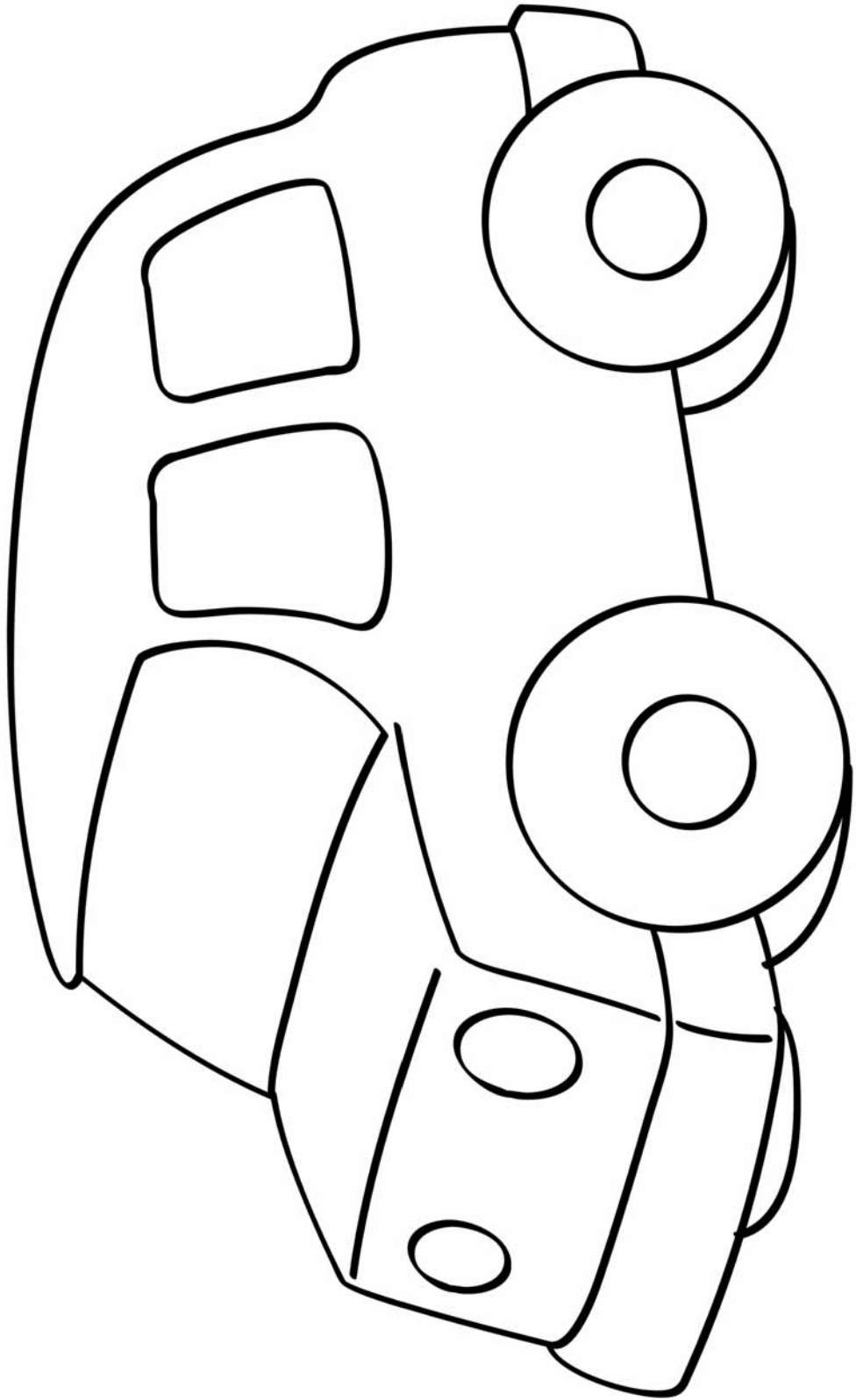
Quitaría _____

S = SUPERADO

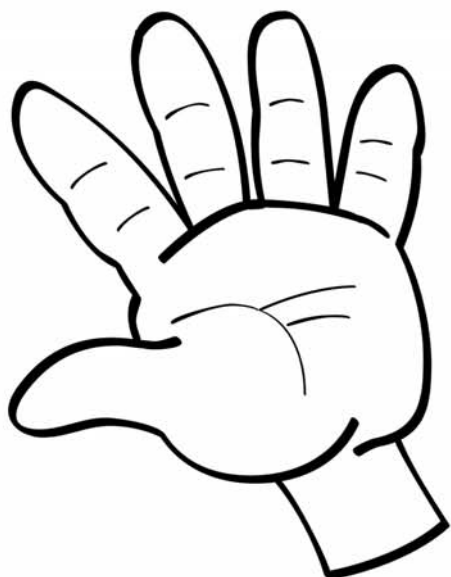
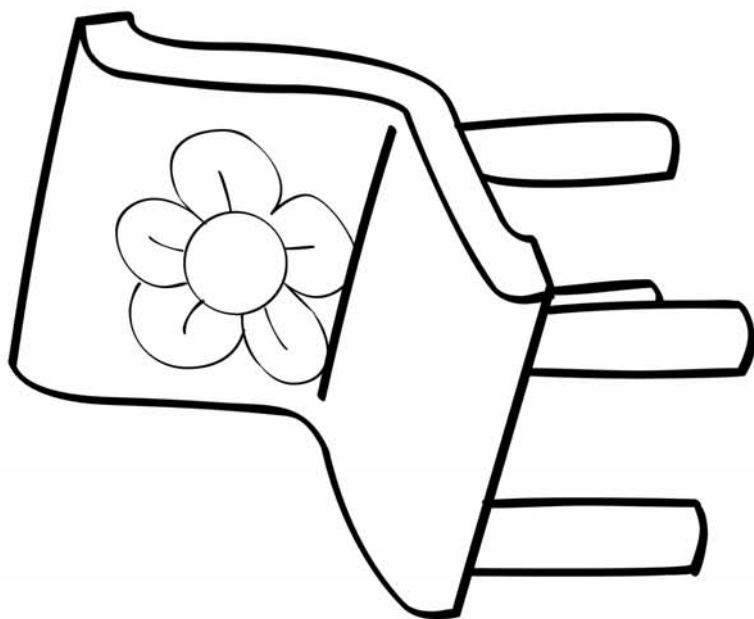
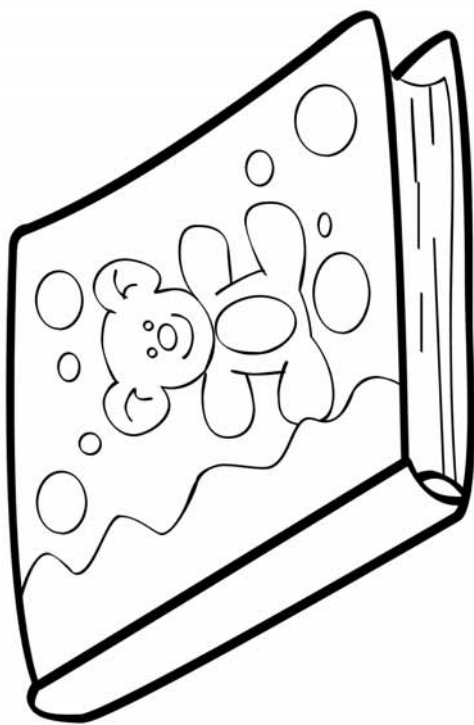
P = EN PROCESO

NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Empieza a dar algunos pasos sin apoyo	I																				
	M																				
	F																				
Arroja una pelota estando sentado	I																				
	M																				
	F																				
Coge un objeto que está en el suelo, con apoyo	I																				
	M																				
	F																				
Realiza juegos de encajar	I																				
	M																				
	F																				
Explora activamente su entorno	I																				
	M																				
	F																				
Imita algunos sonidos de objetos y animales familiares	I																				
	M																				
	F																				
Utiliza gestos para comunicarse	I																				
	M																				
	F																				
Da algo cuando se le pide con palabras o gestos	I																				
	M																				
	F																				
Dice tres palabras familiares	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a hacer garabatos que ha visto hacer	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				

NOMBRES																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																				
Reconoce dos partes del cuerpo	I																			
	M																			
	F																			
Empieza a dar con el pie a una pelota por imitación	I																			
	M																			
	F																			
Pasa las páginas de un libro de cartón	I																			
	M																			
	F																			
Ayuda a guardar los juguetes en el lugar adecuado	I																			
	M																			
	F																			
Identifica amigos y familiares por su nombre	I																			
	M																			
	F																			
Imita el movimiento de dos animales	I																			
	M																			
	F																			
Intenta utilizar 10-15 palabras familiares	I																			
	M																			
	F																			
Identifica su nombre	I																			
	M																			
	F																			
Usa una palabra como si fuera una frase	I																			
	M																			
	F																			
Nombra una figura conocida mezclada entre varias	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			
	I																			
	M																			
	F																			









Esquema de Programación

OBJETIVOS

NIVEL 1

ÁREA CURRICULAR 1 Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

Conocer su propio cuerpo y sus elementos básicos.

Inicarse en la adquisición de hábitos de autonomía relacionados con la alimentación y la higiene.

ÁREA CURRICULAR 2 Medio Físico y Social

Inicarse en el conocimiento de los objetos que forman su entorno físico y social.

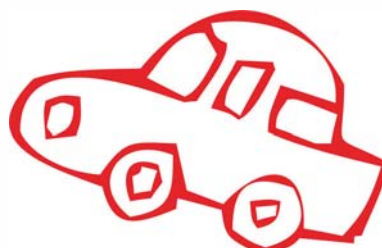
Empazar a conocer las posibilidades de manipulación de los objetos de su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral y corporal para iniciar la comunicación con los demás.

Comprender los mensajes orales que le dirigen los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.



NIVEL 2

ÁREA CURRICULAR 1 Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

Conocer su propio cuerpo y sus elementos básicos.

Inciarse en la adquisición de hábitos de autonomía relacionados con la alimentación y la higiene.

ÁREA CURRICULAR 2 Medio Físico y Social

Identificar el nombre de las personas que componen su entorno social.

ÁREA CURRICULAR 3 Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral y corporal para iniciar la comunicación con los demás.

Comprender los mensajes orales que le dirigen los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.

Vamos a jugar

... a movernos

... a representar

... a crear

... a mirar

... a cantar

... a hablar

Realizar una torre con dos cubos

Actividades de grupo

Dejar jugar a los niños libremente con las construcciones (de las que no se encajan unas en otras) y observaremos cómo juegan con ellas, si intentan formar torres, trenes, etc.

Cogeremos dos cajas de juguetes o juegos de mesa y las colocaremos una encima de la otra. Luego les pediremos que lo hagan ellos.

LA TORRE DE LOS REGALOS. Envolveremos cajas de zapatos con papeles de colores como si fueran regalos y tendrán que ponerlas una encima de la otra.

EL CASTILLO DEL REY. Haremos una torre con dos cubos y pondremos un muñeco pequeño encima. Explicaremos que hemos hecho el castillo del rey, y les ofreceremos dos cubos a cada uno para que hagan también un castillo.

Actividades de refuerzo

Haremos una torre de 2 cubos y le pediremos al niño que también lo haga. Luego las destrozaremos, para que vuelvan a construirla.

Realizaremos construcciones utilizando bloques de diferentes tamaños, formas y colores. Podemos utilizar cajas de zapatos, de galletas, o de otros materiales y de diferentes tamaños.

Actividades de ampliación

Colocar a los niños por parejas y pedirles que hagan torres utilizando diferentes objetos: botes, cajas, etc. Cada niño de la pareja pone un cubo o caja.



Pasar las páginas de un libro

Actividades de grupo

~ Les daremos cuentos de cartón, y tendrán que imitarnos mientras pasamos las hojas.

~ Construir un cuento con tres o cuatro hojas de cartón. Lo perforaremos y uniremos con una arandela. Podemos recortar fotografías de revistas y pegarlas en las hojas del cuento.

Actividades individuales

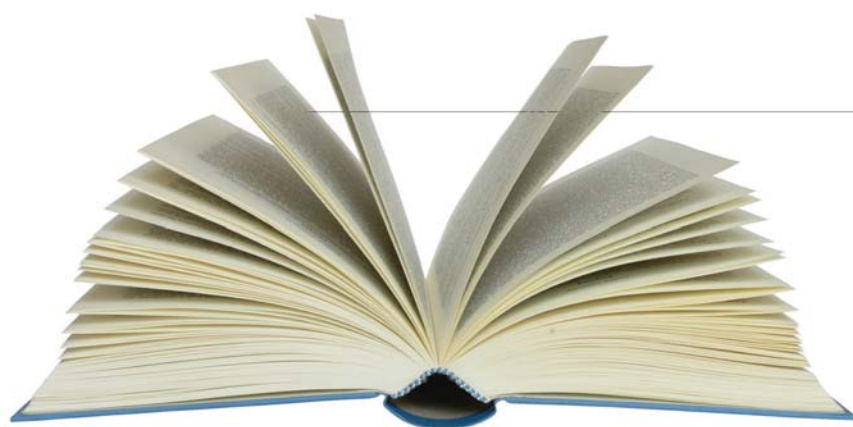
~ Buscar un cuento en que aparezca un animal que conozcan. Les pediremos que lo busquen por el cuento.

Actividades de refuerzo

~ Utilizar tebeos de distinto tamaño y grosor para que los niños pasen las hojas.

Actividades de ampliación

~ Pegar un gomet en medio de un periódico o revista y les pediremos que lo busquen.



Identificar una parte de su cuerpo

Actividades de grupo

Utilizar la lámina y las imágenes de las partes del cuerpo para mostrarles a la vez que mostramos cada una de las partes que allí aparecen.

Colocar a los niños delante de un espejo. Iremos señalando las partes del cuerpo a la vez que las nombramos.

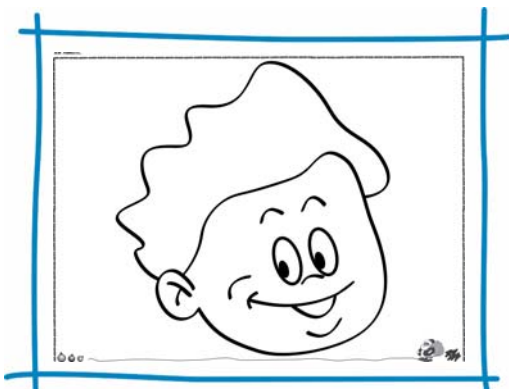
Utilizar la canción de este mes para explicar lo que podemos hacer con las manos.

MANOS Y PIES: Enseñaremos qué son las manos y los pies. Cuando digamos "manos", las subirán. Cuando digamos "pies", se agacharán y se los tocarán.

Con los muñecos del aula enseñaremos partes de la cara (nariz, ojos, boca y orejas). Cada vez que enseñemos uno, le pondremos un gomito. Los niños nos pueden imitar con otros muñecos.

Actividades individuales

A.P.I. comp. 1: Decir dónde tiene los ojos o la boca. Pintar la cara.



Actividades de refuerzo

Con música de fondo, a la vez que nos movemos, vamos tocando diversas partes del cuerpo y los niños nos tienen que imitar.

Hacer gestos y muecas con la cara y con diversas partes del cuerpo delante del espejo. Primero las haremos nosotros/as y después les pediremos que intenten hacer lo mismo que hemos hecho.

Actividades de ampliación

Pedir al niño que señale en nosotros y en él alguna parte del cuerpo. Por ejemplo: "¿Dónde tengo los ojos?" "¿Y tú dónde están tus ojos?"



Desplazarse andando

Actividades de grupo

~ Nos pondremos lejos del niño, y le pediremos que vaya a coger un objeto que llevemos en la mano. A medida que se acerque, nos iremos alejando un poco más.

~ Pedir a los niños que vayan a diversos lugares del aula que les digamos.

~ Daremos un objeto a cada niño, y lo tendrán que llevar a una caja que estará lejos de ellos.

~ Jugar a andar descalzos, con calcetines, con un zapato solo, etc. sobre la alfombra del aula, simulando que somos diferentes animales.

Actividades individuales

~ EQUILIBRIOS: Pondremos una cuerda atada entre dos sillas, y tendrán que caminar cogiéndose a la cuerda sin soltarse.

Actividades de refuerzo

~ Jugaremos al tren. Nos colocaremos nosotros delante, como si fuéramos la maquinaria del tren, y los demás estarán detrás, cogiéndose unos a otros.

Actividades de ampliación

~ Pedir al niño que vaya a buscar un objeto del aula y lo traiga donde estamos nosotros.

~ Jugar a andar sobre diferentes superficies: alfombra, suelo, colchoneta, papel, etc.



Beber en una taza sin ayuda

Actividades individuales

~ Le ofreceremos un vaso de plástico con asas y le animaremos a que lo coja con las dos manos y se lo lleven a la boca, con algo de líquido.

~ Buscar tazas o vasos con asas de plástico de diferentes tamaños y colores y animarles a que beban en ellos.

~ LA MERIENDA. Jugaremos a que hacemos una merienda con nuestros amigos y bebemos en tazas. Podemos poner agua o zumo.

Actividades de refuerzo

~ Coger objetos cilíndricos para que el niño los coja de los lados. Podemos colocarle las manos en la posición correcta.

~ Utilizar un vaso o una taza y los niños tendrán que cogerlo e intentar beber, primero sin líquido y después con líquido.

Actividades de ampliación

~ Cuando pida agua, darle una taza con un poco de agua y dejar que beba solo.



Conocer los objetos que componen su entorno

Actividades de grupo

~ Hacer una excursión por la clase, diciendo el nombre de los objetos que hay en el aula. Repetiremos varias veces el nombre de cada objeto, intentando que los niños lo repitan.

~ Colocaremos una cuerda como si fuera un tendedero y colgaremos ropa de ella. Nombraremos cada prenda, intentando que los niños lo repitan.

~ Utilizar las imágenes de las láminas y del material complementario y les mostraremos objetos para que los vaya reconociendo. Nos centraremos en que reconozca los objetos más cotidianos para ellos.

~ El mural de la Navidad: dibujar un adorno de Navidad en papel continuo y los niños nos ayudarán a pintarlo con pintura de dedos. Podemos decorarlo pegando espumillón alrededor.

Actividades individuales

~ A.P.I. 5: Decir el nombre del objeto y pintarlo con pintura de dedos.



Actividades de refuerzo

~ Poner muchos objetos del aula juntos, y le pediremos al niño que nos dé uno. Cuando nos lo haya dado, le contaremos cómo se llama, para qué sirve, etc.

Actividades de ampliación

~ Mostrarle un objeto que tenga sonido y el niño deberá decir el nombre e imitar su sonido.

~ A.P.I. comp. 2: Decir lo que es y hacer su sonido. Después, lo pintarán con pintura de dedos.



Explorar diferentes materiales

Actividades de grupo

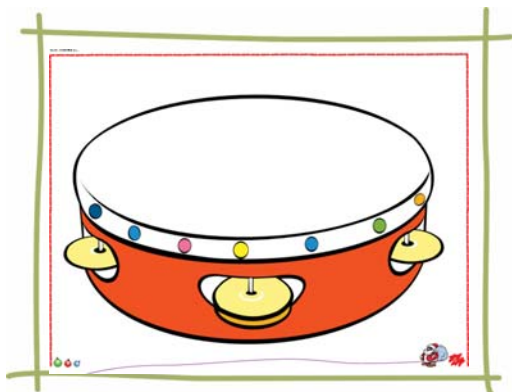
Utilizar una piscina de arena que tengamos en el patio o poner arena en un barreño. Les daremos cubos, tarros, palas, etc. para que jueguen a llenar, vaciar, coger, etc.

Jugaremos con barro o pasta de papel, a manipularlo e intentar amasarlo. Podemos ponerles previamente delante de plástico para evitar que se ensucien en exceso.

En diferentes cubos pondremos arena, harina, sal gorda y serrín. Cada uno meterá la mano dentro de cada cubo, y tendrá que encontrar un objeto que hayamos guardado dentro de cada cubo.

Actividades individuales

A.P.I. 6: Pegar serrín en la pandereta. Cuando esté seco, pasar la mano por encima para notar el tacto que tiene.

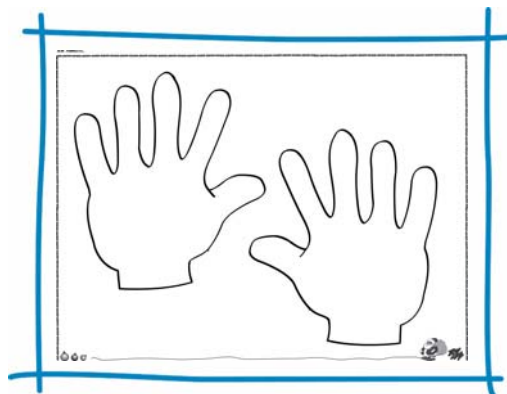


Poner serrín o harina en barreños o cubetas y jugaremos a llenar y vaciar objetos.

SAL DE COLORES: Con polvo de tiza tintaremos sal gorda, de diversos colores, decoraremos sal gorda. Luego la podremos meter en frascos para que hagan franjas de colores.

Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 3: Estampar las manos del niño sobre las que hay dibujadas, con pintura de dedos.



Decir cuatro o cinco palabras familiares

Actividades de grupo

~ Con las láminas y demás material que estamos utilizando este trimestre, se las mostraremos a los niños para que digan el nombre del objeto que aparezca.

~ Recordaremos el nombre de prendas de vestir que usualmente lleven (pantalón, zapato, camisa, calcetín,...). De vez en cuando les preguntaremos acerca de los nombres de las distintas prendas.

~ Aprovechar los momentos en que se van a hacer las distintas actividades para preguntarle por el nombre de los materiales o juguetes que vamos a utilizar.

Actividades de refuerzo

~ Cuando nos pida algo (agua, un juguete, etc.) y solamente lo señale, le preguntaremos sobre lo que quiere, le diremos el nombre nosotros y él deberá repetirlo.

Actividades individuales

~ Enseñarle un cuento con imágenes y preguntarle el nombre de los objetos que allí aparecen.



Iniciarse en el conocimiento del propio cuerpo

Actividades de grupo

Utilizar la lámina y las imágenes de las partes del cuerpo para mostrarles a la vez que mostramos cada una de las partes que allí aparecen.

Colocar a los niños delante de un espejo. Iremos señalando las partes del cuerpo a la vez que las nombramos.

¿DÓNDE TE ACARICIO?: los niños se pondrán por parejas. Cada niño tendrá que acariciar a su compañero en la parte del cuerpo que digamos, y después lo hará el otro. Repetirán el nombre de la parte del cuerpo que hayamos dicho.

Actividades individuales

A.P.I. comp. 1: Decir dónde tiene los ojos y la boca. Pintar la cara.



Actividades de refuerzo

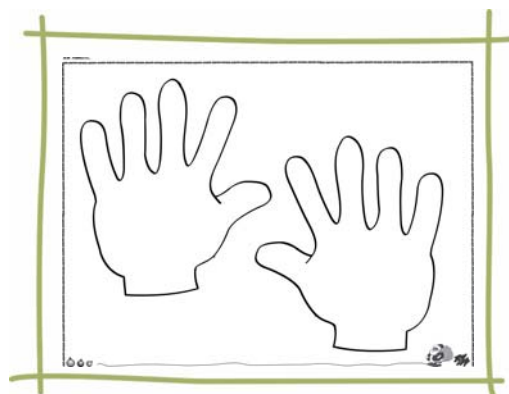
Con música de fondo, a la vez que nos movemos, vamos tocando diversas partes del cuerpo y los niños nos tienen que imitar.

Hacer gestos y muecas con la cara y con diversas partes del cuerpo delante del espejo. Primero las haremos nosotros y después les pediremos que intenten hacer lo mismo que hemos hecho.

Actividades de ampliación

Pedir al niño que señale en nosotros y en él alguna parte del cuerpo. Por ejemplo: "¿Dónde tengo los ojos?" "¿Y tú dónde están tus ojos?"

A.P.I. comp. 3: Estampar las manos del niño sobre las que hay dibujadas, con pintura de dedos.



Jugar a llenar y vaciar diversos recipientes

Actividades individuales

~ Buscar dos cubos y arena, harina, piedras, construcciones. Le pediremos al niño que llene uno y luego deberán volcarlo en el otro.

~ Con tarros (de plástico) con caramelos, jugaremos a pasar los caramelos de un tarro a otro.

~ Podemos utilizar diversos materiales para trasvasar: agua, garbanzos, lentejas, pelotas pequeñas, etc.

~ LOS REGALOS. Poner cubos de construcción en una caja, y al lado otra vacía. Simularemos que son regalos que tenemos que llevar en otra caja para poder repartirlos entre los niños. Tendrán

que ir pasando, uno tras otro, el contenido de la caja llena a la caja vacía, sin que se caiga nada.

Actividades de ampliación

~ Buscar dos vasos o jarras pequeñas de plástico transparente. En una pondremos agua y en la otra polvo de tiza blanca o de colores. Jugaremos a trasvasar polvo de tiza al vaso con agua y observaremos cómo cambia de color el agua al ponerle la tiza.

~ Poner zumo en un vaso, y un vaso vacío sobre una servilleta de papel. Tendrán que vaciar el zumo en el vaso vacío, sin manchar la servilleta de papel.

Quitarse una prenda sencilla con ayuda

Actividades de grupo

~ Jugaremos con las muñecas a vestir las y desvestirlas, explicando cómo debemos hacerlo. Después, dejaremos que jueguen ellos solos con las muñecas.

~ Nos quitaremos un calcetín y andaremos descalzos sobre una colchoneta. Podemos colocar telas de diversas texturas para que anden por encima de ellas.

Actividades individuales

~ Cuando el niño llegue a la escuela, le pediremos que se quite la chaqueta, ayudándole a desabrocharse y sacar las mangas.

Actividades de refuerzo

~ Los niños nos observarán mientras le quitamos el abrigo a otro niño. Después, les pediremos que intenten quitárselo ellos.

Conocer el nombre de las personas de su entorno escolar

Actividades de grupo

~ Les diremos a los niños nuestro nombre, repitiéndolo varias veces e intentando que ellos lo digan. Les preguntaremos cómo nos llamamos para que intenten decir nuestro nombre.

~ Hacer una tarjeta con nuestra foto y colocarla junto a las de los niños que hemos hecho en meses anteriores. La utilizaremos para enseñársela a los niños y que tengan que decir nuestro nombre.

Actividades de refuerzo

~ Mezclar objetos de los niños con algo que sea nuestro. Enseñar de uno en uno los objetos mientras preguntamos "¿de quién es esto?". Los niños tienen que decir el nombre de quien corresponda, bien sea el de un niño o el nuestro.

Empezar a repetir frases que acaba de escuchar

Actividades de grupo

~ Decir una frase explicando la actividad que vamos a realizar a continuación (por ejemplo "vamos a recoger los juguetes"). Les preguntaremos ¿qué vamos a hacer? Y ellos tendrán que contestar.

~ Podemos utilizar poemas y canciones que hay al final de este mes para que intenten repetir algunas palabras que allí se dicen.

~ EL ECO. Colocaremos a los niños en círculos. Nombraremos o señalaremos a uno, que saldrá al medio, y tendrá que repetir la frase que nosotros digamos.

Actividades individuales

~ Utilizar un cuento con imágenes para explicar lo que ocurre en una de las imágenes. Después, le preguntaremos qué ocurre en ese dibujo.

~ YO ME PIDO.... Los niños jugarán a que están hablando con Papá Noel o con los Reyes Magos por teléfono; nosotros diremos lo que tiene que decir y el niño tendrá que repetir lo que le digamos.

Actividades de ampliación

~ EL SECRETO. Juguemos a que le vamos a decir un secreto al oído a un niño y lo tendrá que contar a sus compañeros en voz alta. El secreto será una frase corta.

Imitar el sonido de algunos objetos cotidianos

Actividades de grupo

Mostrar juguetes de medios de transporte: tren, moto, coche, y hacer los sonidos que producen; después los niños nos tendrán que imitar éstos sonidos. También podemos utilizar fotografías o imágenes de estos elementos.

Podemos utilizar los objetos que empleamos para adornar la clase de navidad y que tienen sonidos: las ovejas del belén, la campana, la pandereta, etc.

Buscar fotografías de animales y pegarlos en un mural. Les explicaremos el sonido que hace cada uno y tendrán que imitarlo.

Utilizar los sonidos que hay en las audiciones, a la vez que le mostramos el objeto al que corresponde.

Actividades individuales

A.P.I. 6: Pegar serrín en la pandereta. Cuando esté seco, pasar la mano por encima para notar el tacto que tiene.



Actividades de ampliación

A.P.I. comp. 2: Hacer el sonido del teléfono y pintarlo con pintura de dedos.



Mostrar dos objetos (reales o en fotografía), hacer el sonido de uno de ellos y tendrán que decir cuál de los dos hace un determinado sonido.



... A MOVERNOS



Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Pasando las hojas, tienen que encontrar una foto suya que habremos pegado en una de las páginas de un cuento de cartón duro.
2. Llevarán la foto al otro extremo del aula, donde les ayudaremos a pegarla en un cartulina o papel continuo.
3. Cogerán dos cubos de construcción que habremos colocado repartidos por el suelo.
4. Una vez los han cogido, se sentarán para hacer una torre con ellos.

Circuito 2:

1. Se colocará una caja llena de objetos (cera blanda, construcciones, pelotas pequeñas,...) y otra vacía, separadas 4 metros. Cogerán un objeto de la caja llena.
2. Entre las dos cajas habrá una escalera de psicomotricidad, por la que tendrán que subir y bajar con nuestra ayuda.
3. Al llegar al final del camino, dejarán el objeto en la caja vacía.
4. Les daremos un gomets como premio y les pediremos que se lo peguen en la parte del cuerpo que les digamos.

✏ Materiales:

-  Cuento de cartón duro
-  Foto de cada alumno
-  Celo
-  Cartulina o papel continuo
-  2 cubos de construcción
-  2 cajas
-  Ceras blandas
-  Construcciones
-  Pelotas pequeñas
-  Escalera de psicomotricidad
-  Gomets

 Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

 Acompañamiento musical.

... A CREAR



El árbol de Navidad

Material:

-  Papel continuo
-  Pintura de dedos
-  Pinceles gordos
-  Lápices
-  Adornos de navidad
-  Papel de aluminio

Desarrollo:

Dibujar un árbol de navidad en papel continuo. Los niños nos ayudarán a pintarlo con pintura de dedos (con la mano o con pincel). Cuando se seque, le dibujaremos los adornos. Podemos pegar tiras de espumillón, hacer una estrella con papel aluminio para la parte superior, etc.

... A REPRESENTAR



Los robots

Desarrollo:

Jugaremos a que somos robots que hacen lo que les decimos. Primero escenificaremos nosotros la acción y los niños nos imitarán. Utilizaremos verbos de acción como venir, sentarse, aplaudir, comer, etc.

... A MIRAR



El cuerpo

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Enseñar la parte del cuerpo que representa la imagen.
3. Delante del espejo, intentar señalar la parte del cuerpo que se muestra.

Sonidos

1. Nombrar cada uno de los objetos que se muestran.
2. Repetir los sonidos.
3. Buscar si hay alguno de esos objetos en el aula, aunque sean de juguete.

... A HABLAR



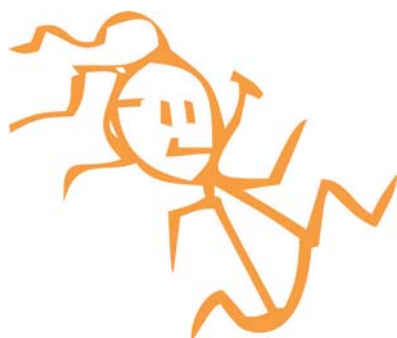
Poema

MUEVO MI CUERPO

Subo las manos
con mucho arte
bajo las manos
para tocarte.

Muevo los pies
los muevo sin parar
muevo los pies
para caminar.

Muevo las manos
muevo los pies
para bailar
los muevo a la vez.



... A CANTAR



Canción

CAMPANA SOBRE CAMPANA

Popular

Tranquilo

Cam - pa - na so - bre cam - pa - na y so - bre cam - pa - na u - na,

a - só - ma - te a e - sa ven - ta - na, ve - rás al ni - ño en la

cu - na. Be - lén, cam - pa - nas de Be - lén que los án - ge - les

to - can, ¿qué nue - va me tra - éis? Re - co - gi - do tu re - ba - ño,

¿a - dón - de vas pas - tor - ci - co? Voy a lle - var

al por - tal re - que - són, man - te - ca y vi - no. Be -

Campana sobre campana
y sobre campana una,
asómate a esa ventana,
verás al Niño en la cuna.
Belén, campanas de Belén
que los ángeles tocan,
¿qué nueva me traéis?

Recogido tu rebaño
a donde vas pastorcito
voy a llevar al portal
requesón, manteca y vino.
Belén, campanas de Belén
que los ángeles tocan,
¿qué nueva me traéis?

Campana sobre campana
y sobre campana, dos;
asómate a esa ventana,
porque está naciendo Dios.
Belén, campanas de Belén
que los ángeles tocan,
¿qué nueva me traéis?
Belén, campanas de Belén
que los ángeles tocan,
¿qué nueva me traéis?

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO

	S	P
 Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
 Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
 La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA

 La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
 Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
 Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO

 Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
 Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS

 He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
 Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
 Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

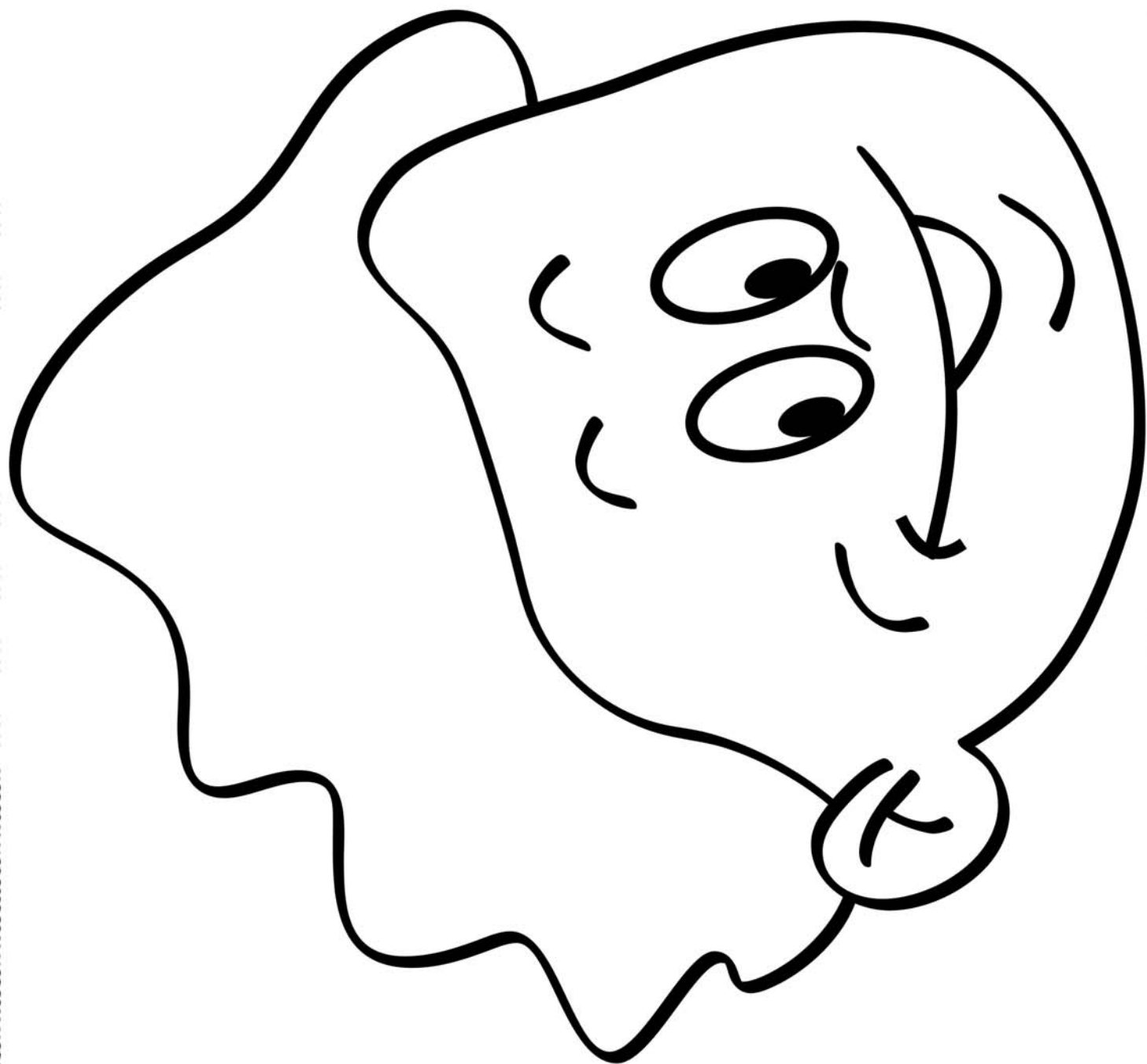
Lo que les ha resultado más difícil _____

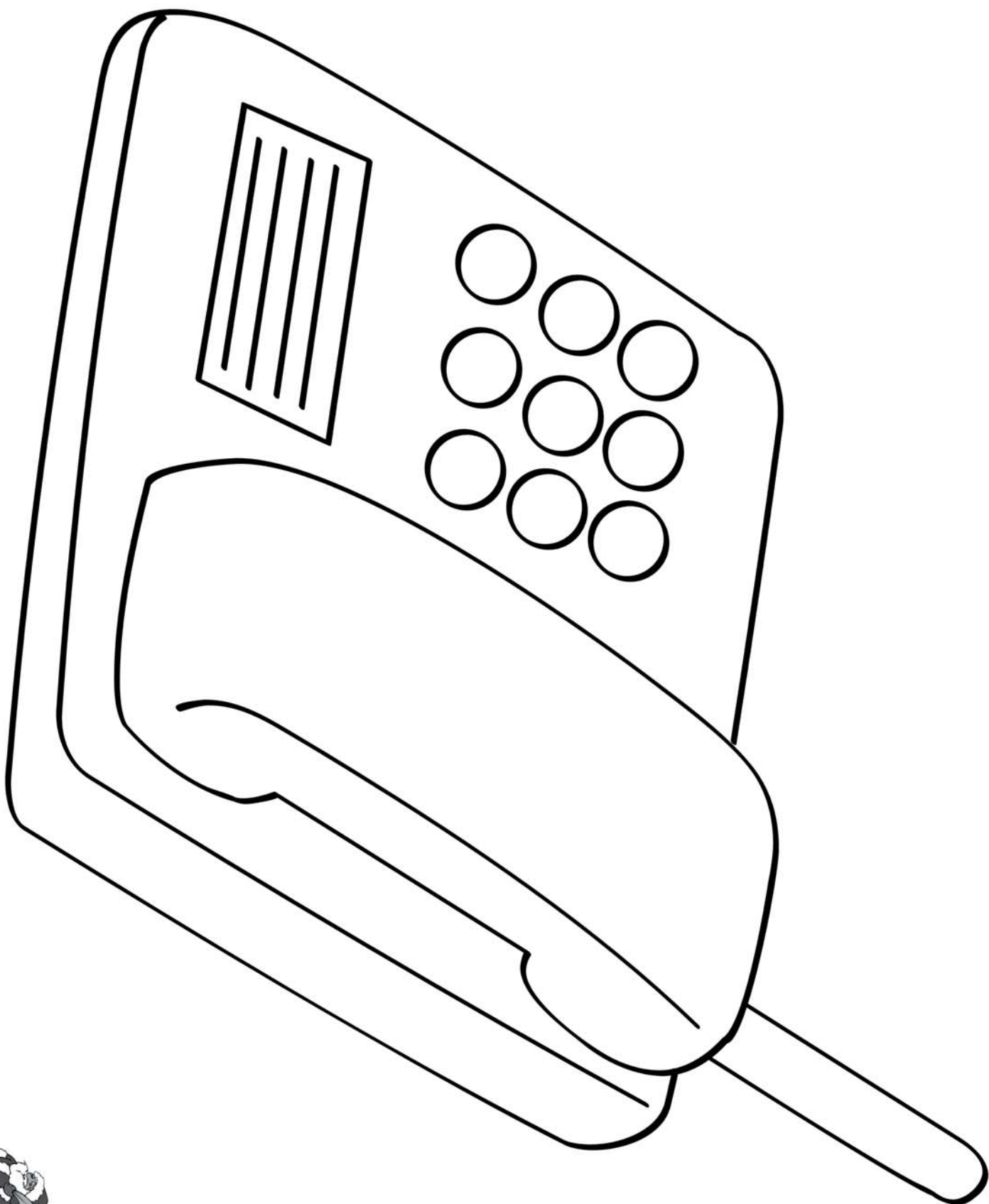
Añadiría _____

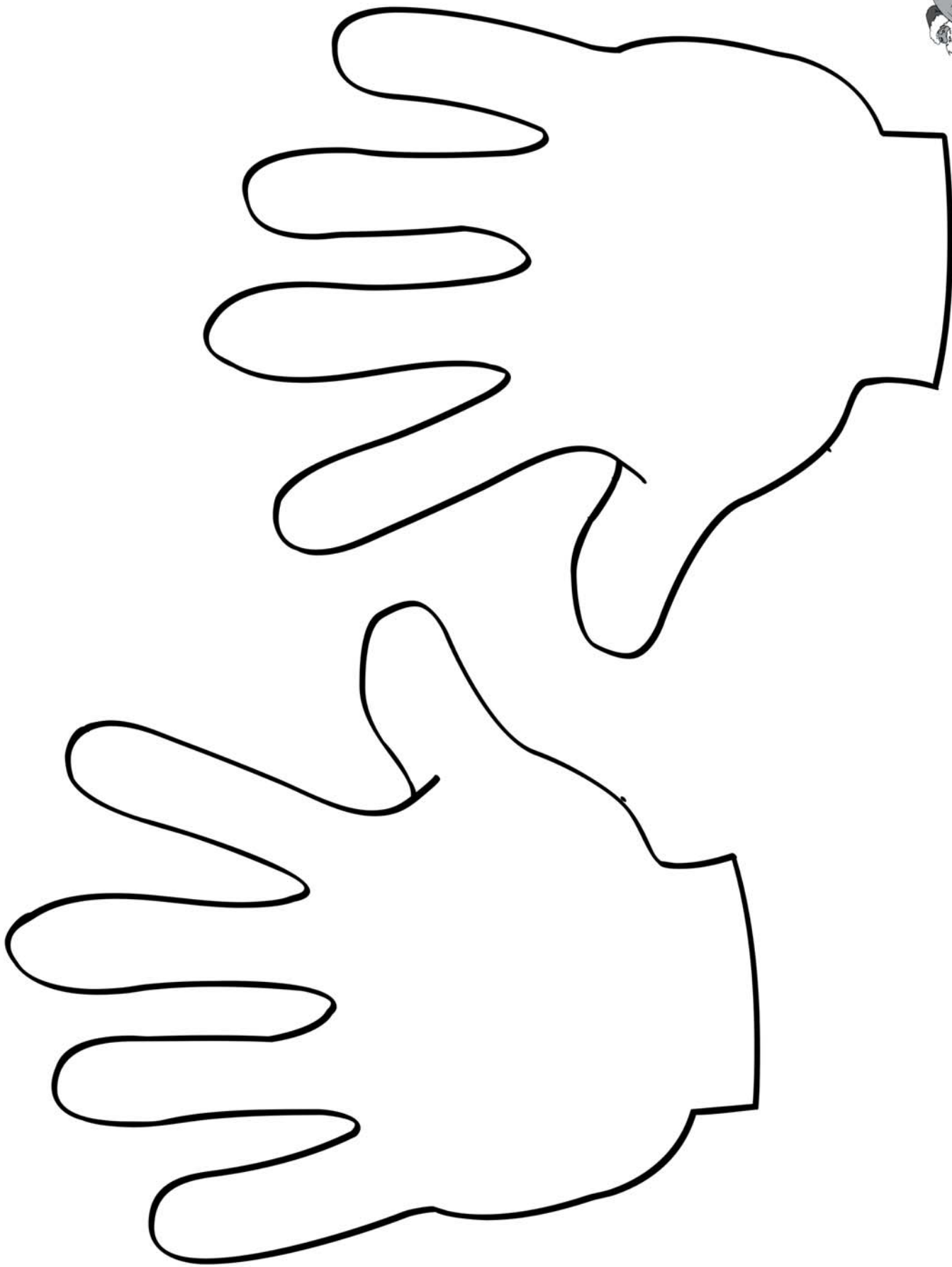
Quitaría _____

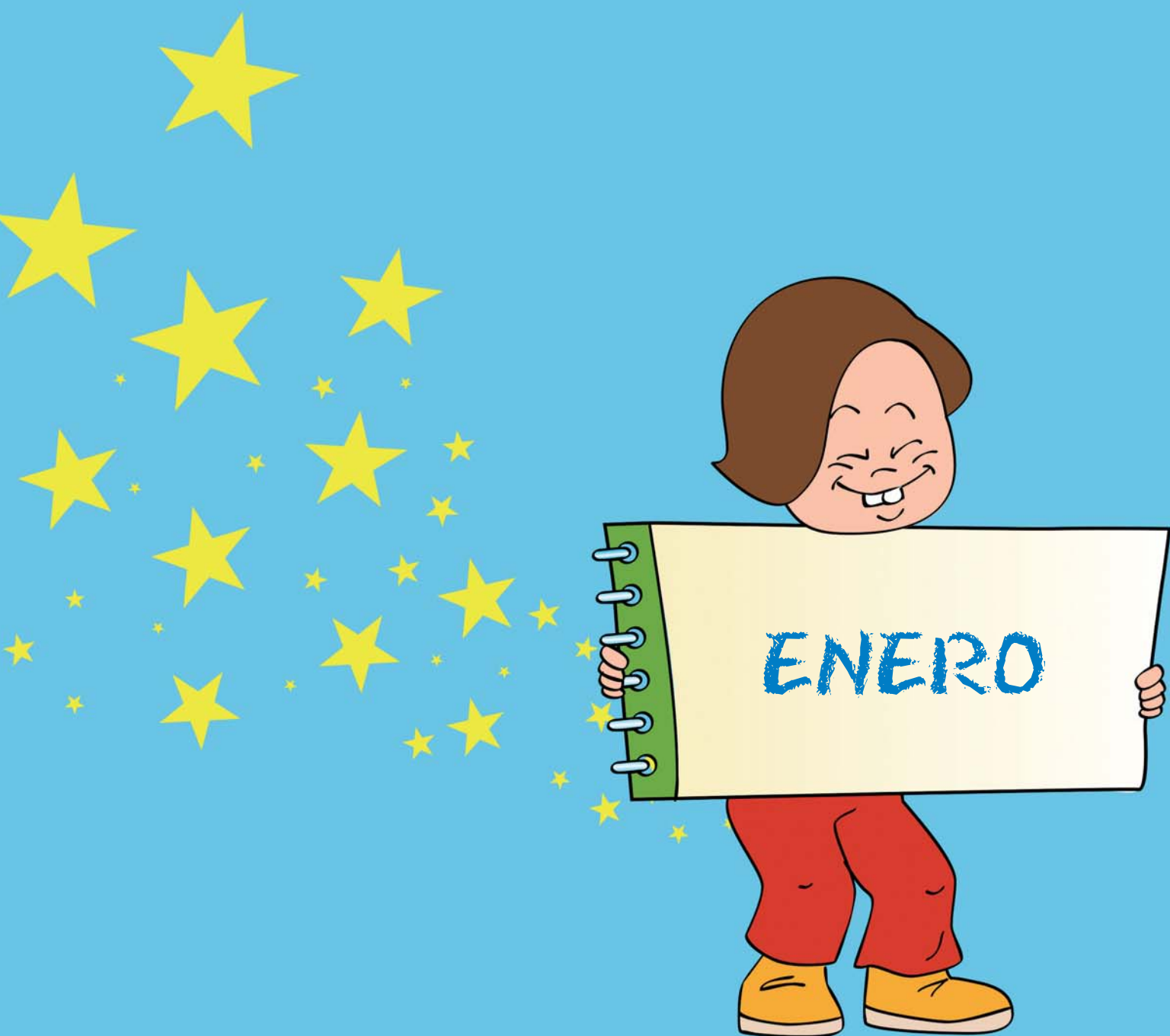
NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Hace una torre con dos cubos	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a pasar las páginas de un libro de cartón	I																				
	M																				
	F																				
Identifica una parte de su cuerpo	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a desplazarse andando	I																				
	M																				
	F																				
Bebe en una taza con asas sin ayuda	I																				
	M																				
	F																				
Conoce algunos de los objetos que componen su entorno	I																				
	M																				
	F																				
Manipula diferentes materiales	I																				
	M																				
	F																				
Dice cuatro o cinco palabras familiares	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a garabatear	I																				
	M																				
	F																				
Comprende y responde ante preguntas y órdenes	I																				
	M																				
	F																				
Imita algunas acciones que hacemos con el cuerpo	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				

NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Reconoce tres partes del cuerpo	I																				
	M																				
	F																				
Sube y baja escaleras con apoyo	I																				
	M																				
	F																				
Pasa objetos de un recipiente a otro	I																				
	M																				
	F																				
Se quita una prenda sencilla con ayuda	I																				
	M																				
	F																				
Conoce el nombre de su educador/a	I																				
	M																				
	F																				
Imita el sonido de algunos objetos	I																				
	M																				
	F																				
Comprende órdenes sencillas	I																				
	M																				
	F																				
Intenta expresar verbalmente sus necesidades	I																				
	M																				
	F																				
Repite frases de dos palabras que acaba de escuchar	I																				
	M																				
	F																				
Le gusta garabatear	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				









Esquema de Programación

OBJETIVOS

ÁREA CURRICULAR 1 ❄️ Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

Iniciarse en la adquisición de hábitos de autonomía relacionados con la vestirse.

ÁREA CURRICULAR 2 ❄️ Medio Físico y Social

Observar e identificar objetos representados de diversas formas.

Conocer la ubicación de los objetos y las personas de su entorno natural.

Reconocer los animales más familiares de su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 ❄️ Comunicación y Representación

Empezar a desarrollar la expresión musical para cantar melodías.

Desarrollar el lenguaje oral y gestual para iniciar la comunicación con los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.



Vamos a jugar

... a movernos

... a crear

... a cantar

... a mirar

.... a hablar



Subir una escalera sin alternancia y bajar una escalera gateando

Actividades individuales

~ Poner un bloque de 20 cm (de espuma, una caja, etc.) apoyado en la pared. Los niños intentarán subir de pie y bajar gateando.

~ Con una escalera de un tobogán o de cocina (con dos o tres peldaños), deberán intentar subir un escalón sin ayuda y después bajar gateando.

~ Pedirles que suban una escalera observando la posición que adopta para ello (si se apoya en algo, si alterna o no los pies). Después, deberán bajarla, ya sea de pie o gateando.

~ Colocar un juguete en lo alto de la escalera de tres peldaños y animarles a que suban a cogerlo. Después, les pediremos que bajen.

Pasar las páginas de un libro

Actividades de grupo

~ Dedicaremos unos minutos al día a mirar cuentos en clase. Los cogerán y mirarán durante 5 minutos, buscando dibujos de animales, objetos,...

~ Cada niño decorará un dibujo, y pegaremos una foto del niño en un lado de la hoja de papel. Después, los graparemos haciendo un libro. Los niños tendrán que encontrar su dibujo en el cuento.

Actividades individuales

~ NUESTRO LIBRO: Uniremos folios blancos como si fuera un libro. En una de las páginas pegaremos una foto de un animal, parte del cuerpo o prenda de vestir que conozcan. Tendrán que ir pasando las hojas hasta encontrarlo.

Actividades de ampliación

~ Les daremos una revista y observaremos cómo pasa las hojas para buscar un objeto que le pidamos.

Realizar una torre con tres o cuatro cubos

Actividades de grupo

~ Hacer con los niños torres de tres cubos con diferentes materiales: con encajes; con cajas, con botes.

~ Realizar juegos de construcciones con ellos. Haremos, por ejemplo una casa, un tren, etc. y les pediremos que nos ayuden, colocando algunos cubos ellos/as solos.

~ Cogeremos tres cajas de juguetes o juegos de mesa y las colocaremos una encima de la otra. Luego les pediremos que lo hagan ellos.

~ LA CASA DEL ENANITO. Haremos una torre con tres cubos y pondremos un muñeco pequeño encima. Explicaremos que hemos hecho la casa del enanito, y les ofreceremos tres cubos a cada uno para que hagan también una casa.

Actividades de refuerzo

~ Haremos una torre de 2 cubos y le pediremos al niño que también lo haga. Luego añadiremos otro cubo y después las destrozaremos, para que vuelvan a construirla.

~ Realizaremos construcciones utilizando bloques de diferentes tamaños, formas y colores. Podemos utilizar cajas de zapatos, de galletas, o de otros materiales y de diferentes tamaños.

Actividades de ampliación

~ Colocar a los niños por parejas y pedirles que hagan torres utilizando diferentes objetos: botes, cajas, etc. Cada niño de la pareja pone un cubo o caja.



Quitarse alguna prenda de vestir

Actividades de grupo

AYUDANTES: Los niños se pondrán por parejas. Uno se tendrá que quitar una prenda (chaqueta, zapato, jersey,...). El otro le ayudará si no puede quitarse la prenda solo.

Pedirles a los padres que traigan prendas que ya no utilicen (de cualquier tipo, de niño o de adulto) y confeccionar con ellas el baúl de los disfraces. Buscaremos prendas que sean grandes y fáciles de quitar. Les ayudaremos a disfrazarse y después deberán quitarse alguna de las prendas que les hemos puesto.

Actividades individuales

Cuando se manchen el babero, la chaqueta o la camiseta, les pediremos que se la quiten ellos solos.

Actividades de refuerzo

Pondremos una colchoneta, y les explicaremos que para subir encima se tienen que quitar las zapatillas. Comprobaremos que pueden descalzarse por sí solos.

Conocer el nombre de sus compañeros

Actividades de grupo

~ Distribuir a los niños en grupos de 4 o 5 niños. Diremos el nombre de cada niño, y ellos lo repetirán. Repetiremos esta acción dos o tres veces.

~ Hacer filas de 5 niños. Iremos nombrando a cada uno de los niños que forman cada fila. El resto de los niños de la fila tendrán que repetir el nombre que estemos diciendo.

~ ¿A QUIÉN TOCO?: Colocar a los niños en forma de círculo. Iremos caminando alrededor del grupo. De vez en cuando tocaremos la cabeza de un niño, y el resto tendrán que decir el nombre del niño al que estamos tocando.

Actividades de refuerzo

~ Utilizar las tarjetas de los niños de la clase que hicimos en meses anteriores para decir el nombre de cada niño. Podemos utilizarlas para comprobar los niños que han venido a clase cada día.

~ Cuando estén en situaciones de juego, preguntarle el nombre de los niños con los que está jugando.

Conocer y diferenciar objetos conocidos

Actividades de grupo

Utilizar las láminas del material complementario para decirles los diferentes objetos y elementos que allí aparecen. Primero los nombraremos nosotros y después deberán nombrarlo ellos cuando señalemos uno de ellos.

Cogeremos objetos habituales del aula, y los enseñaremos a los niños, diciendo su nombre. Los niños repetirán el nombre de cada objeto.

Utilizaremos fotos de objetos que tengamos en clase. Les mostraremos cada imagen y tendrán que ir corriendo a coger el objeto que aparezca en ella.

CUÁNTOS ANIMALES: Pegaremos imágenes o dibujos de animales en las paredes del aula. Haremos el sonido de cada uno de los animales, y los niños tendrán que ir a tocar la foto del animal que emite dicho sonido.

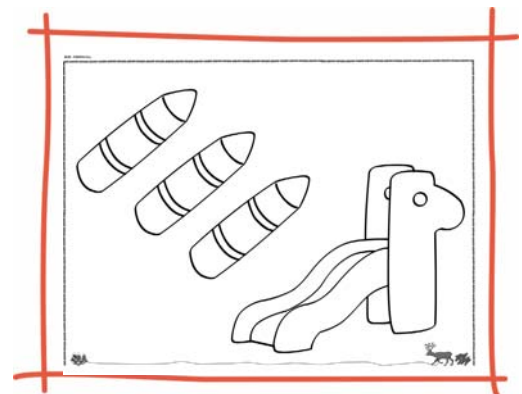
Actividades individuales

A.P.I. 7: Señalar el tambor y la campana. Pintar la campana.



Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 1: Señalar dónde están los lápices y el tobogán. Después, pintar el que más le guste.



Reconocer animales

Actividades de grupo

Utilizar la lámina y demás material complementario para nombrar los animales que allí aparecen. Primero los diremos nosotros y después les pediremos que lo digan ellos.

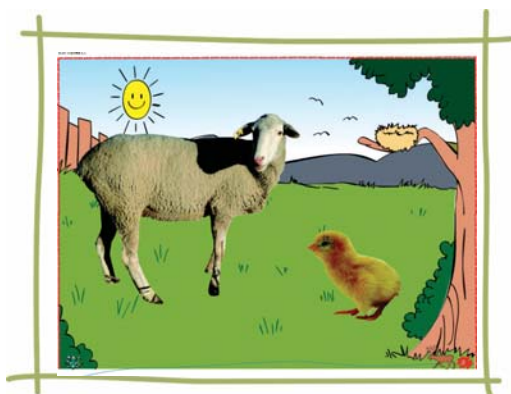
Cada día, contaremos un cuento distinto en el que aparezcan animales (101 dálmatas, El gato con botas, El patito feo, ...).

LA GRANJA. Explicar a los niños que somos los animales de una granja y cada vez tenemos que hacer los movimientos y sonidos de cada uno de ellos: pollitos, vacas, cerdos, ovejas, etc.

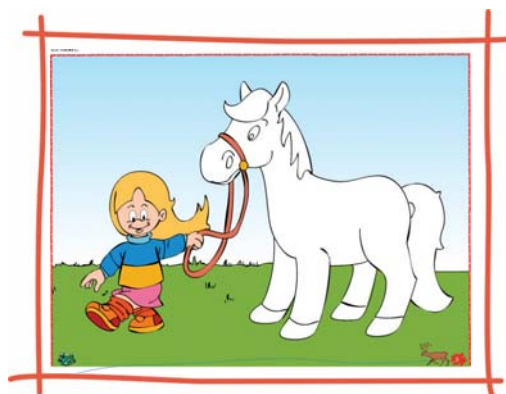
Utilizar los sonidos de animales que hay en las audiciones. Enseñar a la vez la imagen del animal que hace ese sonido.

Actividades individuales

A.P.I. 8: Hacer el sonido de la oveja y del pollito. Poner un gomet en el pollito.



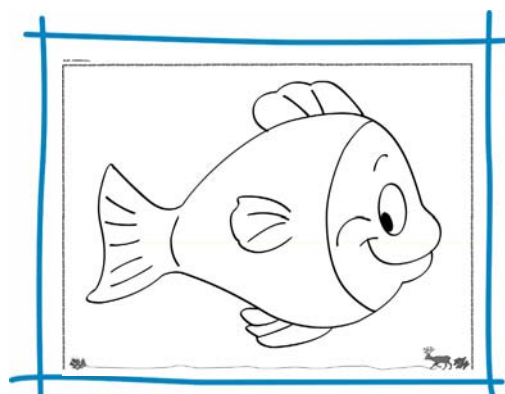
A.P.I. 9: Imitar el sonido y el movimiento del caballo. Después, pintarlo con ceras gordas.



Actividades de refuerzo

Si es posible, llevaremos a clase un pájaro, tortuga, etc. Les explicaremos a los niños el animal que es, que se fijen si tiene pelo, patas, ojos, etc.

A.P.I. comp. 2: Decir el nombre del animal y pintarlo con pintura de dedos.



Actividades de ampliación

Poner algún documental sobre animales para que conozcan otros distintos a los habituales.

Decir de diez a doce palabras familiares

Actividades de grupo

Con fotografías sobre conceptos ya trabajados, las iremos pasando para que los niños digan el nombre del objeto que aparezca.

Utilizar las prendas de vestir que han traído para hacer el baúl de los disfraces y decir el nombre de cada una, a la vez que lo nombramos.

LA TÓMBOLA. Meter varios objetos en una bolsa. Iremos sacando los objetos de uno en uno y los niños tendrán que decir el nombre. Quien lo diga primero, se queda con el objeto. Luego, jugaremos a meterlos todos otra vez en la bolsa para jugar otro día.

DISPARA EL NOMBRE: Colocaremos objetos en una mesa. Preguntaremos a cada niño qué objeto de los que hay les gusta más, y tendrán que decir el nombre al tiempo que lo señalan. Si lo hacen correctamente, podrán jugar con el objeto durante unos minutos.

Actividades individuales

Enseñarle un cuento con imágenes y preguntarle el nombre de los objetos que allí aparecen.

Aprovechar los momentos en que se van a hacer las distintas actividades para preguntarle por el nombre de los materiales o juguetes que vamos a utilizar.

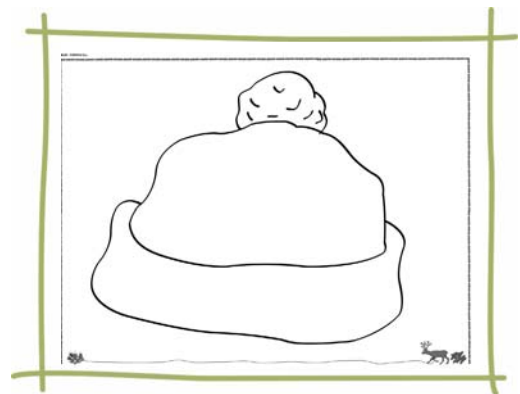
Actividades de refuerzo

Cuando nos pida algo (agua, un juguete, etc.) y solamente lo señale, le preguntaremos sobre lo que quiere, le diremos el nombre nosotros y él deberá repetirlo.

Actividades de ampliación

Comprobar que utiliza las palabras nuevas en su lenguaje espontáneo y no solamente cuando le preguntamos por ellas.

A.P.I. comp. 3: Decir el nombre del objeto. Después, pintarlo y decorarlo con gomets.



Realizar trazos en forma de garabatos

Actividades de grupo

~ Colocar un papel en la pared a la altura de los niños, donde todos puedan garabatear con distintos materiales: ceras, pintura de manos, etc. Podemos ponerles música para animarles a garabatear al compás de la música.

~ Jugar con las manos, a moverlas en el aire, mover los dedos, tocar la guitarra, etc., para ejercitar la motricidad de las manos.

~ Hacer el dibujo de un animal en papel continuo y los niños nos ayudarán a pintarlo.

Actividades individuales

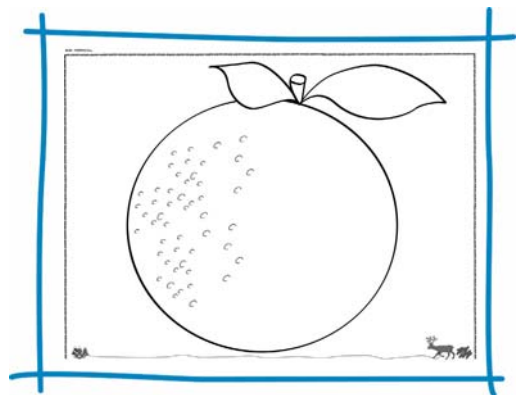
~ A.P.I. 10: Observar el dibujo. Pintar los abrigos de los niños



Actividades de refuerzo

~ Realizar algunos trazos libres en la pizarra con tizas de colores y les pediremos a los niños que nos imiten.

~ A.P.I. comp. 4: Pintar la naranja con ceras de colores.



VAMOS A JUGAR



... A MOVERNOS



Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Harán un recorrido que les marcaremos, en el que tendrán que gatear, subir y bajar una escalera (a poder ser, sin ayuda).
2. Al final del recorrido habrá una bufanda, que tendrán que coger. Les ayudaremos a colocársela.
3. Reharán el recorrido anterior en la dirección contraria, hasta volver al inicio.
4. Se quitarán la bufanda y la colocarán en una percha.

Circuito 2:

1. Sobre una mesa, colocaremos dibujos o fotos de animales. Les pediremos que nos traigan los dibujos de los animales que les vayamos nombrando.
2. Cada vez que digamos el nombre de un animal, cogerán el dibujo o foto correspondiente y lo dejarán sobre una mesa, a la cual accederán subiendo una escalera.
3. Por cada dibujo o foto con el animal correcto, les daremos un cubo de construcción, que irán depositando en un rincón del aula. Terminarán de realizar esta acción cuando hayan conseguido 4 cubos de construcción.
4. Tendrán que construir una torre con los 4 cubos que han ganado.

Materiales:

 Escalera de psicomotricidad

 Bufanda

 Percha de aula

 Mesa de aula

 Dibujos o fotos de animales

 4 cubos de construcción

 Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

 Acompañamiento musical.

¿Hasta dónde llegas?

 Material:

 Cubos de construcciones

 Una lápiz de color

 Desarrollo:

Hacer una marca en la pared que sea de la misma altura que una torre con 4 cubos (hacer primero la torre al lado de la pared para medirlo mejor). El juego consiste en que los niños tienen que hacer torres e intentar llegar o superar la marca.

... A CREAR



El mural de los animales

 Materiales:

 Papel continuo

 Dibujos de animales sin pintar

 Lápices y ceras de colores

 Pegamento

 Desarrollo:

Repartir un dibujo a cada niño para que lo pinten. Después, los pegaremos todos juntos en un mural para hacer el mural de los animales. Los utilizaremos para imitar los sonidos y movimientos de cada uno.

... A MIRAR



Animales y plantas

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar a los animales que aparecen en las imágenes.
3. Dibujar en papel continuo una de estas imágenes y pintarla entre todos.

Acciones

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar con gestos las acciones que se muestran.

... A HABLAR



Poema

MI GRANJA

Tengo una granja
soy un granjero
y a los animales
les cuido y les quiero.

Acaricio a la vaca
que hace muu sin parar
y al patito que hace
cua cua al caminar.

Pio pio hacen los pollitos
que no paran de correr
y oink oink los cerditos
que vienen a comer.

En mi preciosa granja
me voy a divertir
cuidando a los animales
que viven allí.





Canción

¡QUÉ FRÍO!

Texto: Pura M. García / Virgilio Perona
Música: Jesús Debón

Tranquilo

¡Qué frí - o! ¡Qué frí - o! ¡qué blan - co_es - tá_el par - que! mil co - pos de
nie - ve a - dor - nan la ca - lle ¡Qué frí - o! ¡Qué
frí - o! em - pie - za a ne - var, ¡Qué frí - o! ¡Qué frí - o! em - pie - za a ne - var,
los pá - ja - ros se_es - con - den no quie - ren ya vo - lar. Ca - e la nie - ve blan - ca
so - bre la ciu - dad pe - ro yo me_a - bri - go mu - cho y sal - go a ju - gar.

¡Qué frío! ¡Qué frío!
¡Qué blanco está el parque!
Mil copos de nieve
ya adornan la calle.

¡Qué frío! ¡Qué frío!
Empieza a nevar,
¡Qué frío! ¡Qué frío!
Empieza a nevar.

Los pájaros se esconden,
no quieren ya volar.
Cae la nieve blanca
sobre la ciudad.
Pero yo me abrigo mucho
y salgo a jugar.
Pero yo me abrigo mucho
y salgo a jugar.

¡Qué frío! ¡Qué frío!
Empieza a nevar,
¡Qué frío! ¡Qué frío!
Empieza a nevar.

Los pájaros se esconden,
no quieren ya volar.
Cae la nieve blanca
sobre la ciudad.
Pero yo me abrigo mucho
y salgo a jugar.
y salgo a jugar,
y salgo a jugar,
y salgo a jugar.

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO ✿

	S	P
Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA ✿

La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO ✿

Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS ✿

He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS ✿

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

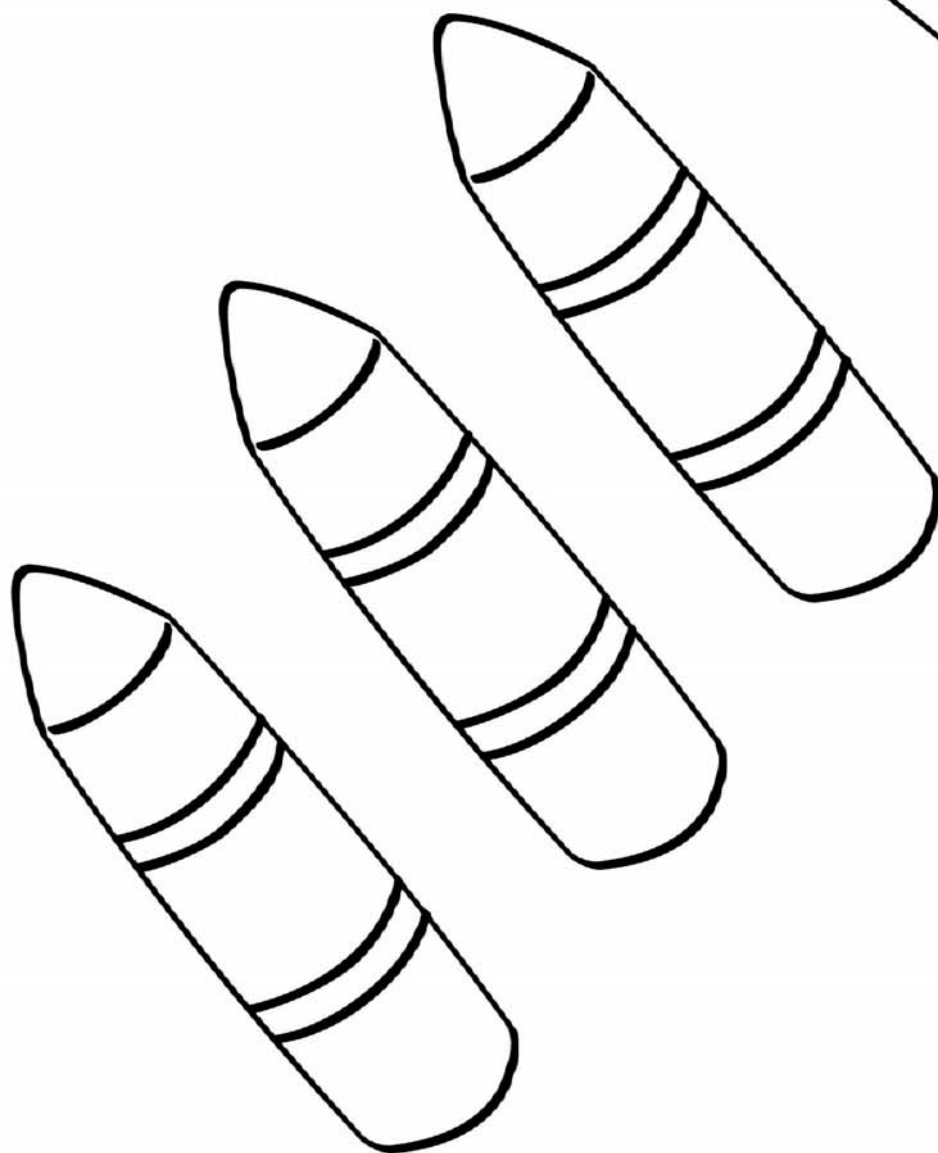
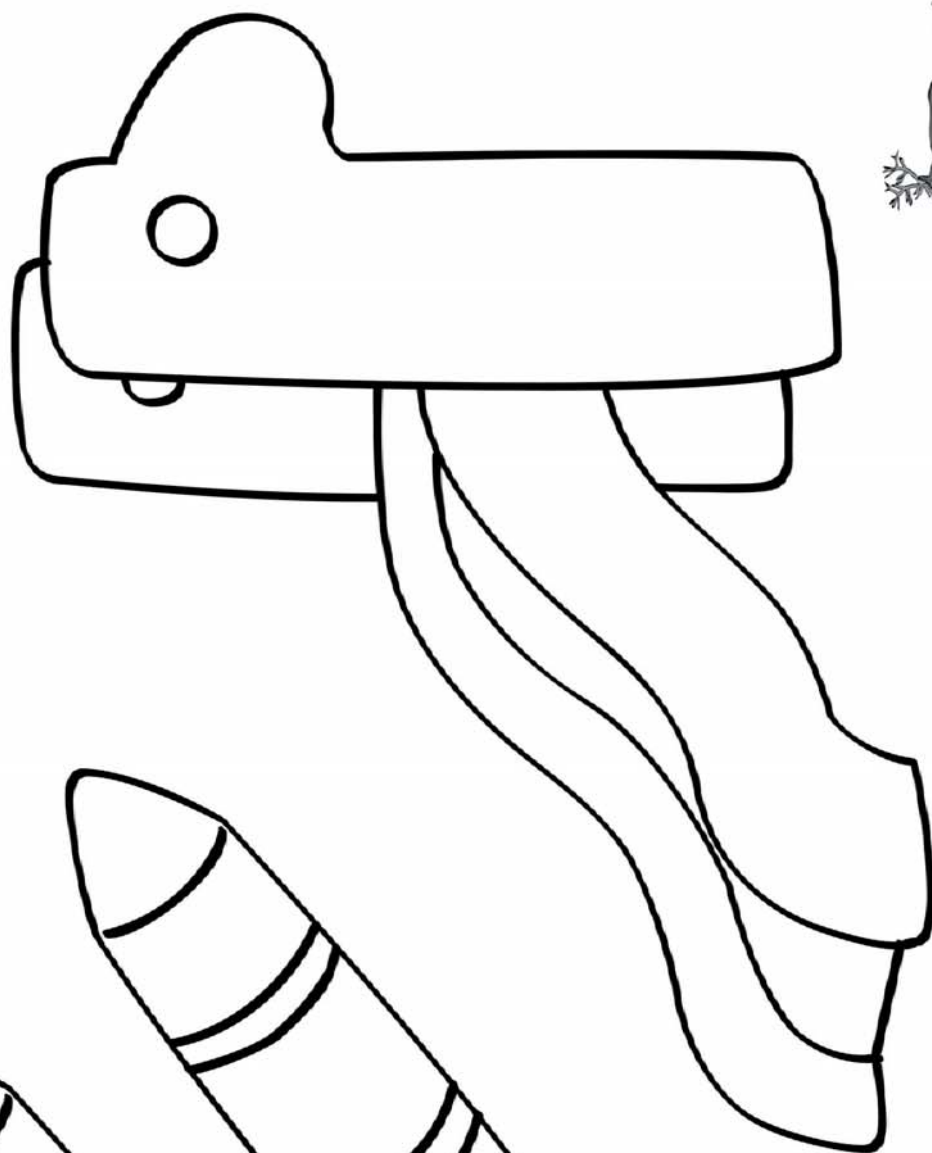
Quitaría _____

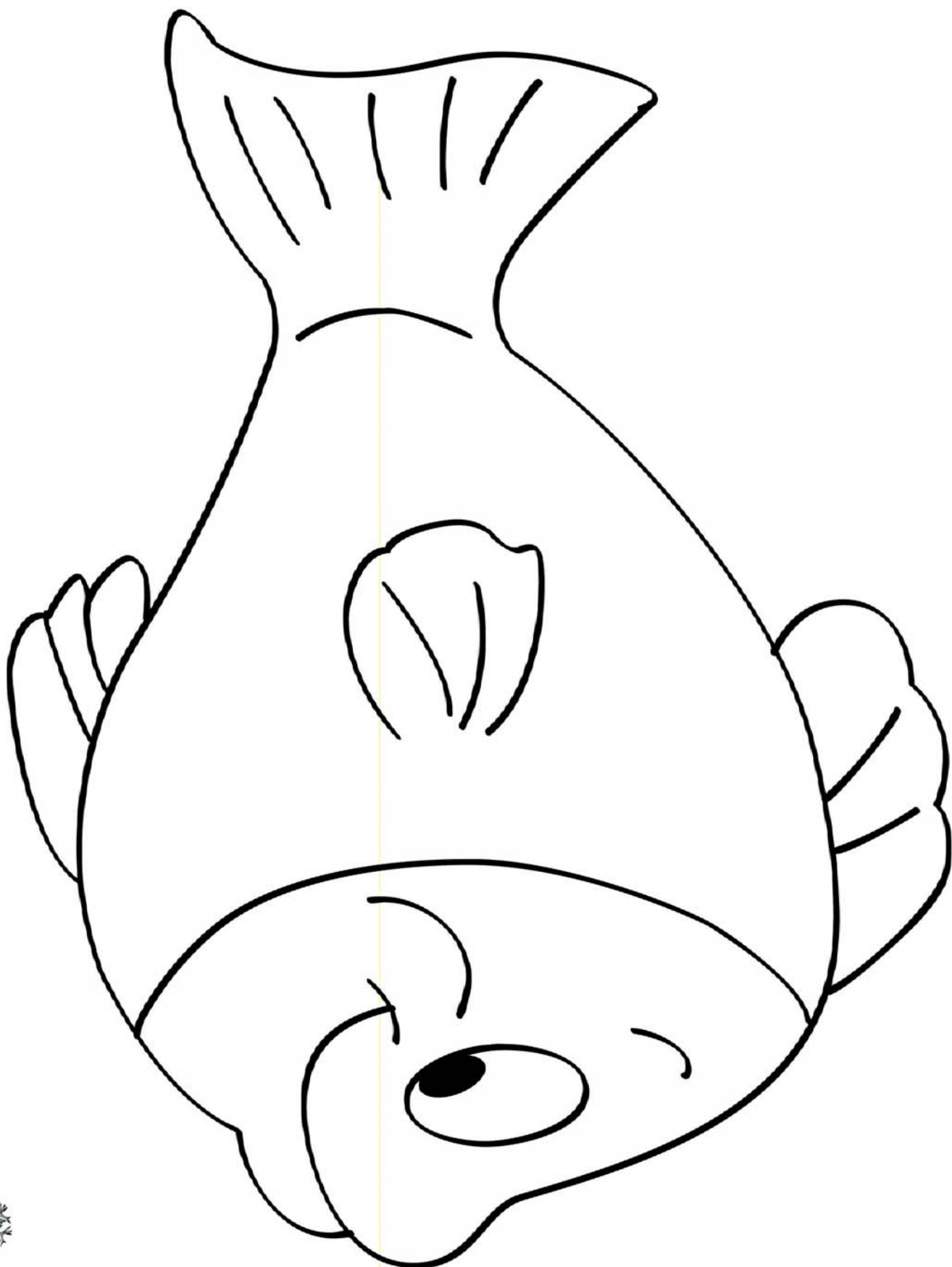
S = SUPERADO

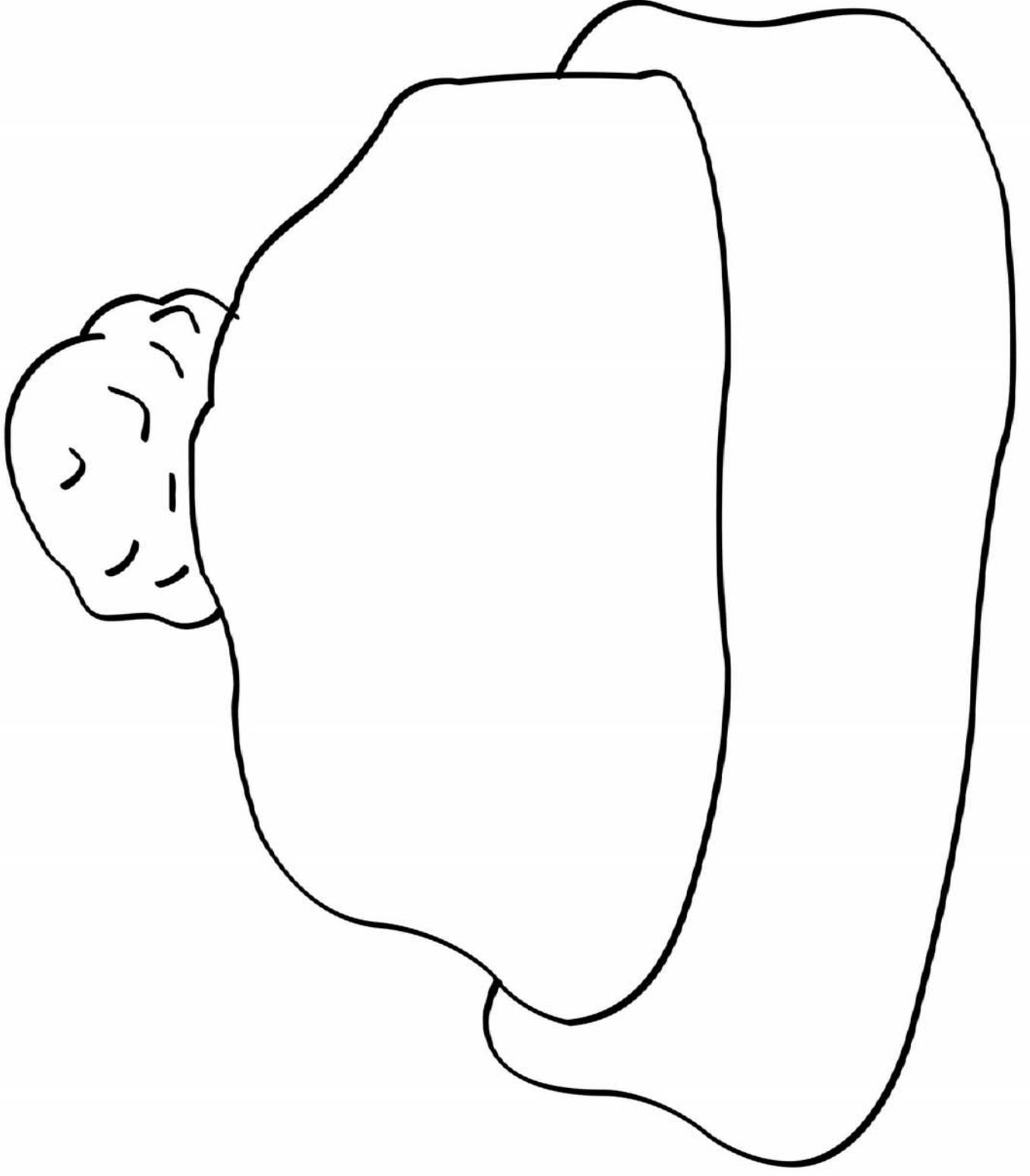
P = EN PROCESO

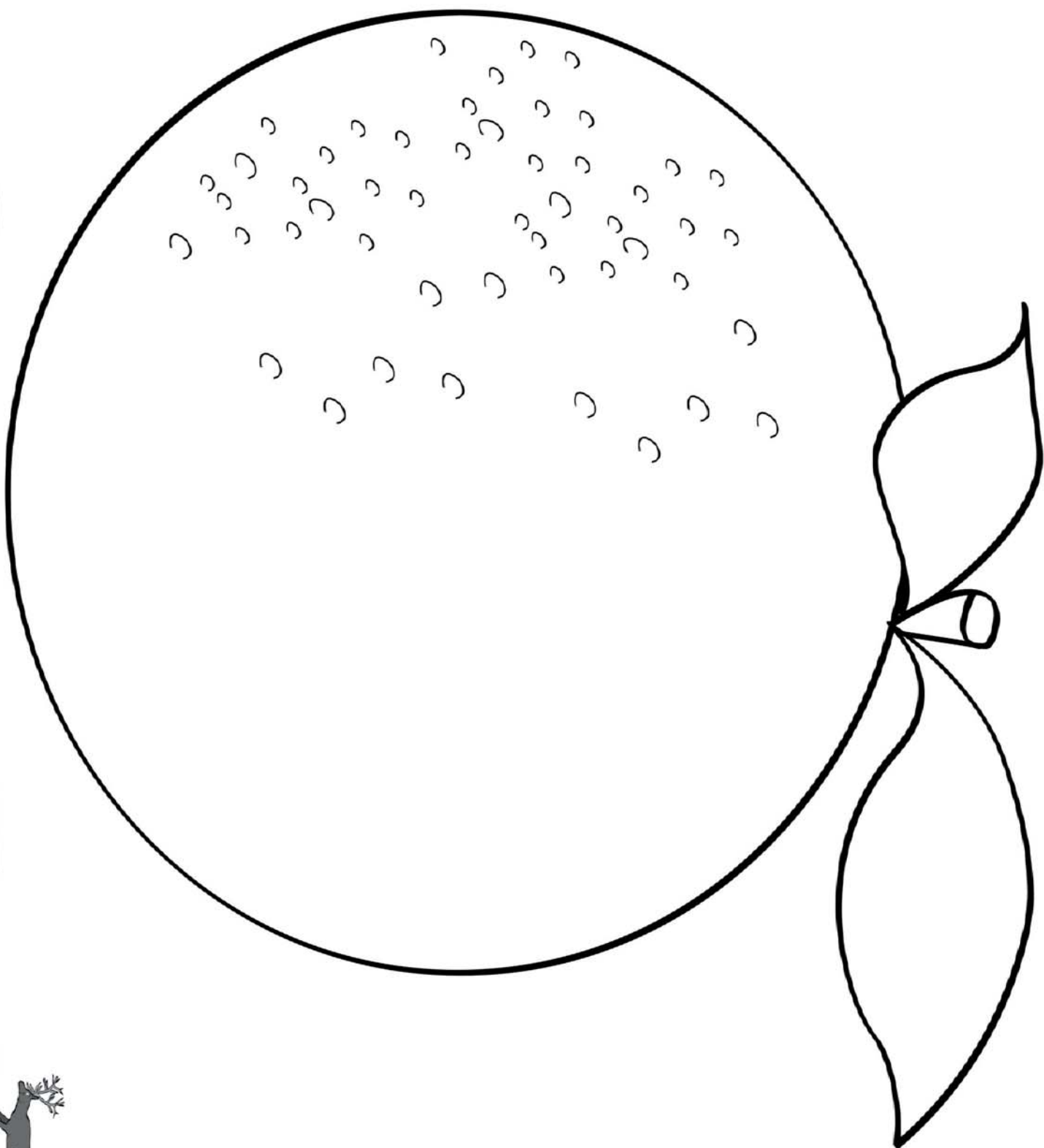
EVALUACIÓN MENSUAL

NOMBRES																						
OBJETIVOS		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Sube una escalera de pie sin alternancia	I																					
	M																					
	F																					
Baja una escalera gateando	I																					
	M																					
	F																					
Realiza una torre con tres o cuatro cubos	I																					
	M																					
	F																					
Pasa las páginas de un libro, aunque coge varias a la vez	I																					
	M																					
	F																					
Se quita alguna prenda de vestir	I																					
	M																					
	F																					
Conoce el nombre de sus compañeros	I																					
	M																					
	F																					
Diferencia 2-3 objetos representados en un dibujo	I																					
	M																					
	F																					
Reconoce algunos animales	I																					
	M																					
	F																					
Intenta decir de diez a doce palabras familiares	I																					
	M																					
	F																					
Nombra objetos familiares señalándolos a la vez	I																					
	M																					
	F																					
Perfecciona el garabateo cuando pinta	I																					
	M																					
	F																					
Acompañar una canción con gestos	I																					
	M																					
	F																					
Utiliza gestos para sustituir algunas respuestas verbales	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					











Esquema de Programación

OBJETIVOS

ÁREA CURRICULAR 1 ✿ Identidad y Autonomía Personal

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

Adquirir la coordinación y control dinámico general del propio cuerpo para desplazarse en juegos de movimiento.

ÁREA CURRICULAR 2 ✿ Medio Físico y Social

Mejorar en la adquisición de las normas que rigen las relaciones sociales del aula.

Identificar características básicas de los animales de su entorno.

Identificar características sonoras de los objetos de su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 ✿ Comunicación y Representación

Objetivos

Empezar a conocer algunas de las expresiones sociales de comunicación.

Mejorar el lenguaje oral para comunicarse con los demás.

Desarrollar el lenguaje gestual relacionado con los objetos de su entorno.



Vamos a jugar

... a movernos

... a crear

... a cantar

... a mirar

... a hablar



Patear una pelota por imitación

Actividades de grupo

~ Dejar que los niños jueguen libremente con pelotas de diferentes tamaños.

~ Utilizaremos un cilindro grande de psicomotricidad (de gomaespuma, puede ser cualquier otro objeto que puedan darle patadas y no se hagan daño). Los niños tendrán que darle patadas, procurando no caerse.

Actividades individuales

~ Colocar dos sillas a modo de portería y jugar a dar patadas a un balón intentando que pase entre las dos sillas.

Actividades de refuerzo

~ Confeccionar una pelota con bolsas de plástico y papel dentro para dar patadas a la bolsa simulando que es una pelota.

Actividades de ampliación

~ Dar patadas a una pelota con ambos pies, primero con uno y luego con otro.

Sacar una bolita de un frasco

Actividades de grupo

~ Dentro de un bote transparente de plástico colocaremos lentejas, botones, garbanzos, caramelos, etc. para que intenten sacarlos.

~ Poner objetos pequeños en vasos de plástico y vaciarlos dentro de un vaso o frasco más grande.

Actividades de refuerzo

~ Frasco de sal de colores. Pintar sal de colores con tiza y poner cada color en un frasco pequeño. Después, vaciar la sal de colores en un frasco mayor por capas, en el orden que le digamos.

Actividades de ampliación

~ Utilizar botellas o frascos con tapa de rosca (botellas de agua o similares). Dentro pondremos caramelos y taparemos con el tapón. Les pediremos que destapen el tapón y saquen un caramelo. Si lo consiguen, se pueden comer el caramelo.

Enderezar figuras que se le ofrecen invertidas

Actividades de grupo

Buscar dos fotos o dibujos iguales de varios objetos, animales y frutas. Una la dejaremos en la posición correcta y la otra la colocaremos mal. Pedir a los niños que digan cuál está mal y la coloquen bien.

CAMINO DE VASOS: Haremos un camino con vasos de plástico (pueden ser también vasos con asas de los que usan ellos), a los que habremos dado la vuelta. Tendrán que ir recorriendo el camino mientras dan la vuelta a todos los vasos.

Actividades individuales

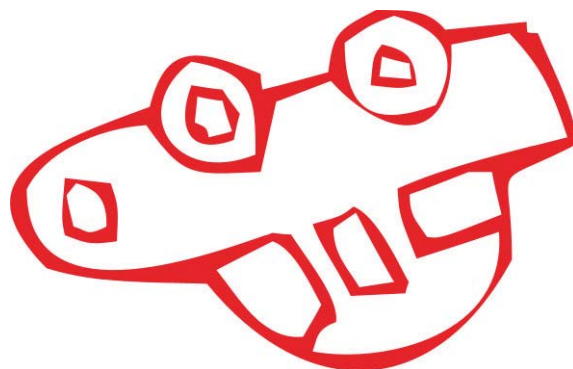
Poner a varios niños en fila, uno al lado del otro, en la que algunos están de espaldas. Cada vez saldrá un niño y deberá decir los que están mal y darles la vuelta.

Actividades de refuerzo

Poner un taburete al revés. Tendrán que ponerlo correctamente y sentarse encima.

Actividades de ampliación

Hacer puzzles de dos piezas, dejando una pieza mal colocada. Los niños tienen que darle la vuelta y colocarla en la posición correcta.



Conocer las cualidades sonoras de los objetos

Actividades de grupo

Imitar sonidos de objetos que ya han oído, como por ejemplo el tren, el coche, la moto. Les pediremos que hagan el sonido con nosotros.

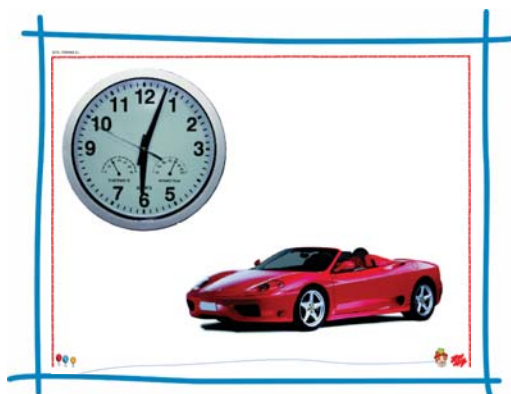
Utilizar los sonidos del material del aula, mostrando la imagen a la vez que escuchan el sonido correspondiente.

ES PARA TI: Cogeremos un teléfono de juguete y haremos como que marcamos. Diremos: "Ring, ring, es para ti,...(el nombre de un niño)". Se lo pasaremos, y tendrá que hacer el sonido del teléfono y de otro niño.

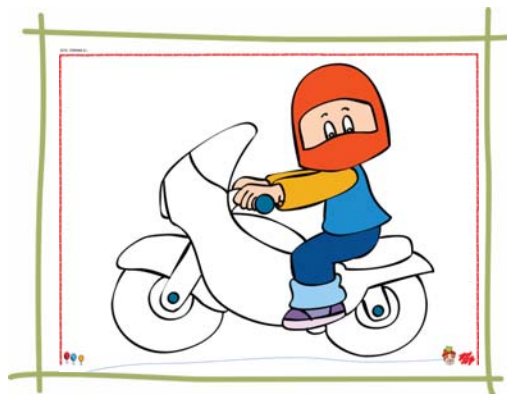
ADIVINA. Taparemos la fotografía de un objeto sonoro (un coche, una campana, etc.). Haremos el sonido de ese objeto y los niños deberán decir qué objeto está escondido. Podemos utilizar los bits y los sonidos de la grabación del material del aula.

Actividades individuales

A.P.I. 11: Hacer el sonido de cada objeto. Pegar un gomet en el coche.



A.P.I. 12: Hacer el sonido de la moto y pintarla.



Actividades de refuerzo

Poner a los niños en fila como si fuesen un tren e imitaremos el sonido que hacen los trenes. Podemos aprovechar el momento de salir al patio, de ir al cuarto de baño, etc.

Nos sentaremos en el suelo y haremos como si estuviéramos conduciendo coches e imitando su sonido.

Podemos subirnos en el triciclo imitar que vamos en una moto, haciendo el sonido.

Actividades de ampliación

Coger dos objetos, uno que suene y otro que no. El niño tiene que tocarlos y darnos el que suena.

A.P.I. comp. 1: Decir el objeto que suena y pintarlo.



Identificar e imitar algunos animales

Actividades de grupo

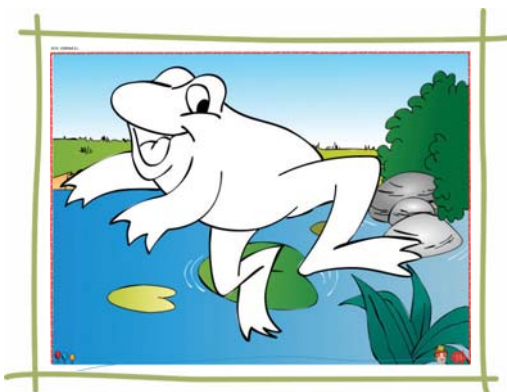
Mostrar las imágenes de los animales que hay en el material del aula, a la vez que hacemos los movimientos típicos de cada animal.

COMO PERROS Y GATOS: Haremos dos grupos, uno de gatos y otro de perros. Cada grupo se moverá y hará el sonido del animal que le corresponde. Después, tendrán que ladrar o maullar muy fuerte, para ver qué grupo se oye más. Podemos cambiar los grupos de vez en cuando.

RANITAS: Enseñaremos imágenes de ranas. Aprenderemos a croar y a imitar sus movimientos, para a continuación convertirnos todos en ranas. Podemos imitarlas al ritmo de la música.

Actividades individuales

A.P.I. 13: Imitar el sonido y el movimiento de la rana; después, pintarla con pintura de dedos.

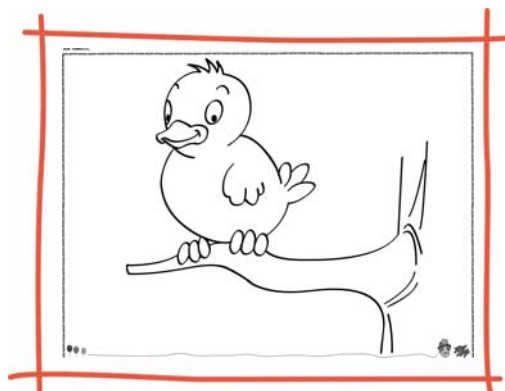


A.P.I. 14: Poner un gomet en lo que son animales. Imitar los sonidos que hacen.



Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 2: Hacer el sonido y el movimiento del pájaro y pintarlo.



Identificar su nombre y decirlo

Actividades de grupo

~ Sentar a los niños en un círculo y decir sus nombres; por ejemplo: "Tú te llamas Pedro o Ana"; y el niño tendrá que decir su nombre cuando lo digamos nosotros.

~ Cada vez que nos dirijamos a los niños les llamaremos por su nombre.

~ ¿QUIÉN ES? Colocar a los niños en un círculo. Nos colocaremos en el centro del círculo con los ojos cerrados. Iremos hacia los niños y, cuando toquemos a uno, le preguntaremos su nombre.

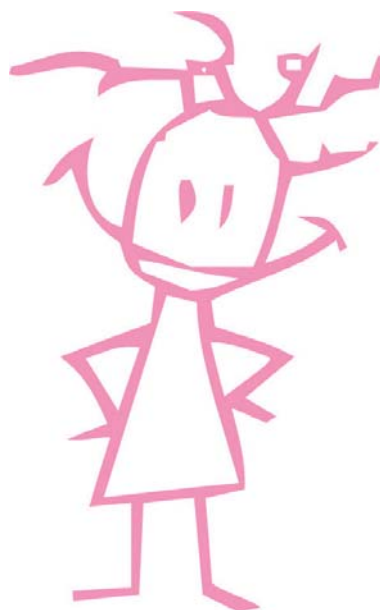
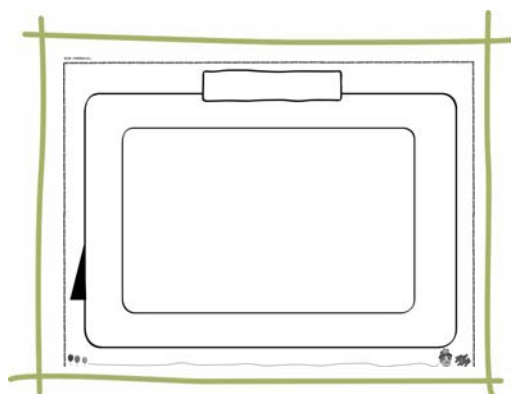
~ Utilizar las tarjetas con las fotos de los niños que hemos hecho en meses anteriores para mostrarlas y decir el nombre de cada uno. Podemos mezclarlas y pedir al niño que se busque y diga su nombre.

Actividades individuales

~ Poner al niño delante de un espejo y le preguntaremos "¿Quién es?" y el niño deberá decir su nombre.

Actividades de refuerzo

~ A.P.I. comp. 3: Decorar el marco con gomets o con huellas. Escribir el nombre de cada niño y pegar su foto.



Gestualizar la utilización de objetos cotidianos

Actividades de grupo

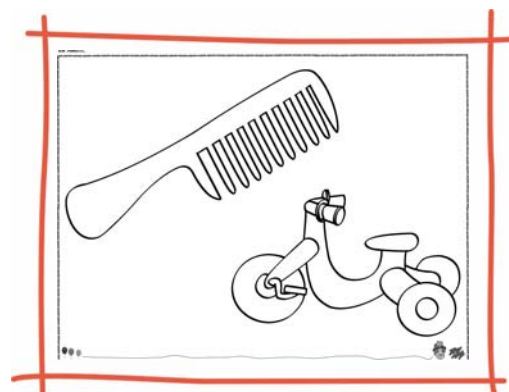
Utilizar los juguetes de la cocina para hacer la comida y comer, explicando lo que hacemos en cada momento.

Con las muñecas, jugar a vestirlas, bañarlas, darles de comer, etc. explicando lo que utilizamos en cada momento para cada acción.

Con teléfonos de juguete haremos como que marcamos para llamar, levantamos el auricular y hablamos.

Actividades individuales

A.P.I. comp. 4: Decir lo que utilizamos para peinarnos y pintarlo.

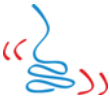


Actividades de ampliación

Darles un objeto cotidiano y que el niño represente las acciones que hacemos con ese objeto.





... A MOVERNOS 

Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Caminarán por un camino marcado con tiza hasta una mesa donde habrá una botella de cuello ancho llena de objetos pequeños (chapas o canicas).
2. Sacarán un objeto de la botella.
3. Llevarán el objeto hasta otra botella, colocada en otro extremo del aula.
4. Introducirán el objeto en la botella vacía.

Circuito 2:

1. Caminarán siguiendo un itinerario con escaleras de psicomotricidad alternado con gateo.
2. Al final del itinerario habrá trozos de papel de colores, que cogerán y tendrán que arrugar.
3. Con los papeles arrugados, caminarán hacia un trozo de papel continuo con un dibujo, y los pegarán.
4. Con pintura de dedo terminarán de decorar el dibujo.

Materiales:

 Tiza

 Mesa

 2 botellas de cuello ancho

 Canicas o chapas

 Escaleras de psicomotricidad

 Trozos de papel de colores

 Dibujo grande en papel continuo

 Pegamento

 Pintura de dedo de colores

 Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

 Acompañamiento musical.

Pase de modelos

Materiales:

 Disfraces de carnaval

 Tiza o cuerdas

Desarrollo:

Marcaremos un recorrido recto con tizas. Aprovechando que estamos en carnaval, nos disfrazaremos y haremos un pase de modelos. Cada vez saldrá un niño y los demás se esperarán sentados, aplaudiendo al niño que desfila en ese momento.

Yo guardo

Materiales:

 Juguetes

 Lápices de colores

 Caja de los juguetes y de los lápices

Desarrollo:

Colocar los juguetes y lápices de colores repartidos por el aula y las cajas para guardarlos en el centro. Los niños tendrán que coger los juguetes y los lápices y llevarlos a la caja que le corresponda a cada uno.

... A CREAR



El disfraz

Materiales:

 Bolsas de basura pequeñas

 Papel de seda de colores

 Cinta adhesiva o pegamento

Desarrollo:

Dar a cada niño un trozo de papel de seda de cada color. Con la bolsa de basura confeccionaremos un disfraz, haciendo una abertura en la parte inferior para la cabeza y dos en los laterales para los brazos. Pegar o sujetar los papeles arrugados por los niños en la bolsa y utilizar el disfraz en la fiesta de carnaval.

... A MIRAR



Sonidos

1. Nombrar cada uno de los objetos que se muestran.
2. Repetir los sonidos.
3. Buscar si hay alguno de esos objetos en el aula, aunque sean de juguete.

Acciones

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar con gestos las acciones que se muestran.

... A HABLAR



La marioneta parlanchina

✏ Materiales:

👉 Un calcetín viejo

👉 Dos gomets o botones grandes

✏ Desarrollo:

Confeccionar una marioneta con un calcetín viejo, pegándole dos gomets o botones grandes para los ojos. Utilizaremos la marioneta para contarles historias, preguntarles y que los niños nos respondan, enseñarles cuándo decir hola y adiós, etc.

Poema

¡CUÁNTOS SONIDOS!

El coche pasa por la calle
Haciendo burrún burrún
¿Sabes hacerlo tú?

La campana que se mueve
Hace tolón tolón
¿Te gusta su canción?

Cuando el teléfono suena
Se oye ring ring
¡Cógelo, es para ti!

... A CANTAR



Canción

DEBAJO UN BOTÓN

De - ba - jo_un bo - tón tón tón, que_en - con - tró Mar -
¡Ay! que chi - qui - tén tén tén, e - ra_a-quel ra -

tín tén tén, ha - bía un ra - tón tón tón,
tón tón tón que_en - con - tró Mar - tén tén tén

¡Ay! que chi - qui - tén tén tén.
de - - - ba - jo_un bo - tón tón tón.

Debajo un botón, ton, ton,
que encontró Martín, tén, tén.
Había un ratón, ton, ton,
¡Ay! que chiquitén, tén, tén.

Ay que chiquitén, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
Que encontró Martín, tin, tin.
debajo un botón, ton, ton.

Debajo un botón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin.
Había un ratón, ton, ton,
¡Ay! que chiquitén.

Ay que chiquitén, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
Que encontró Martín, tén, tén.
debajo un botón, ton, ton.

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO

	S	P
 Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
 Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
 La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA

 La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
 Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
 Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO

 Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
 Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS

 He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
 Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
 Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

Quitaría _____

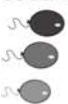
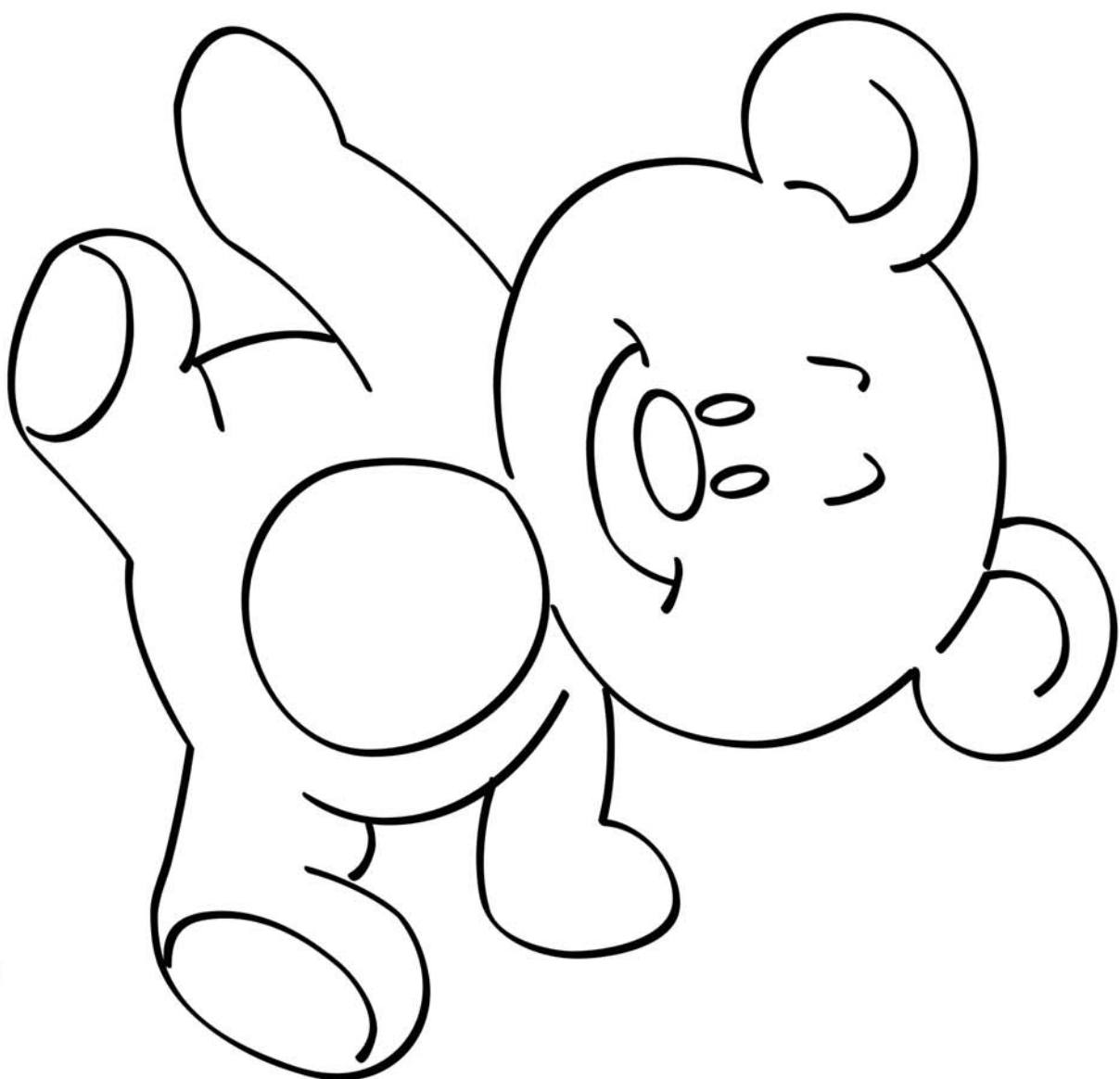
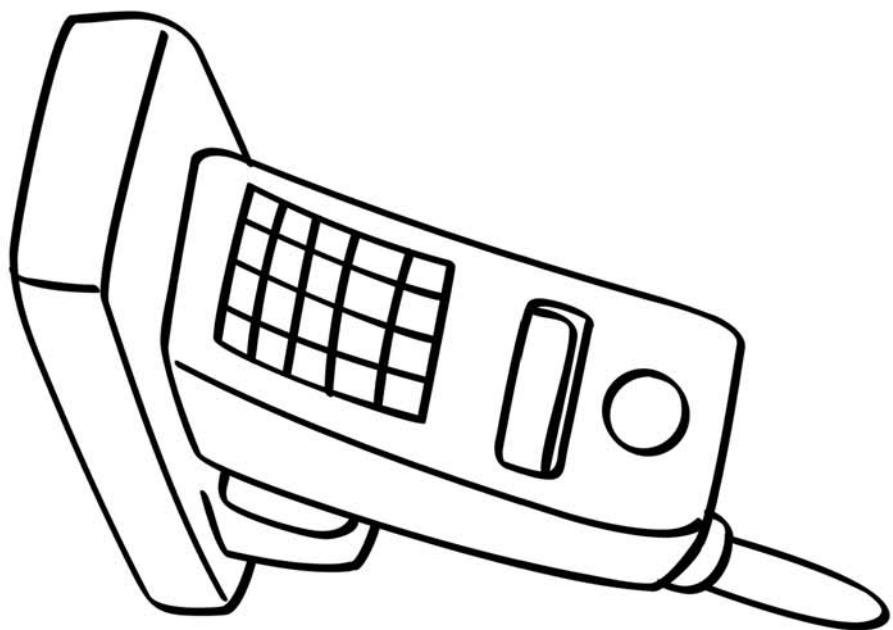
EVALUACIÓN MENSUAL

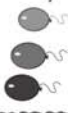
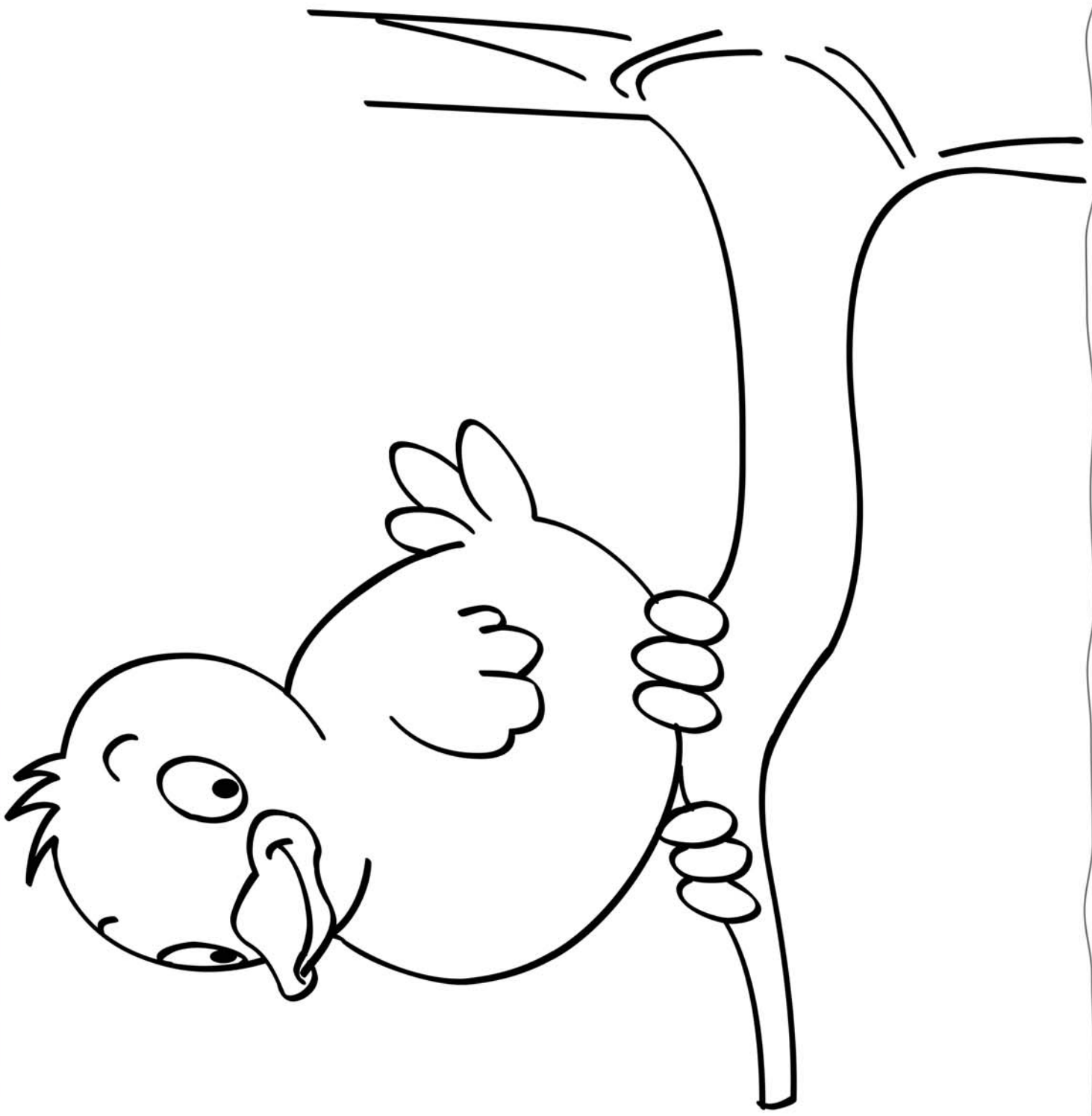
NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Patea una pelota por imitación	I																				
	M																				
	F																				
Mejorar el control para desplazarse andando	I																				
	M																				
	F																				
Endereza figuras que se le ofrecen invertidas	I																				
	M																				
	F																				
Saca objetos pequeños de un frasco	I																				
	M																				
	F																				
Ayuda a guardar juguetes	I																				
	M																				
	F																				
Conoce e imita los movimientos de cuatro animales	I																				
	M																				
	F																				
Conoce e imita sonidos de objetos conocidos	I																				
	M																				
	F																				
Aumenta su vocabulario en 10-15 palabras nuevas	I																				
	M																				
	F																				
Dice hola y adiós cuando es necesario	I																				
	M																				
	F																				
Identifica y empieza a decir su nombre	I																				
	M																				
	F																				
Arruga papel	I																				
	M																				
	F																				
Comprende la función algunos objetos cotidianos expresándolo con gestos	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				

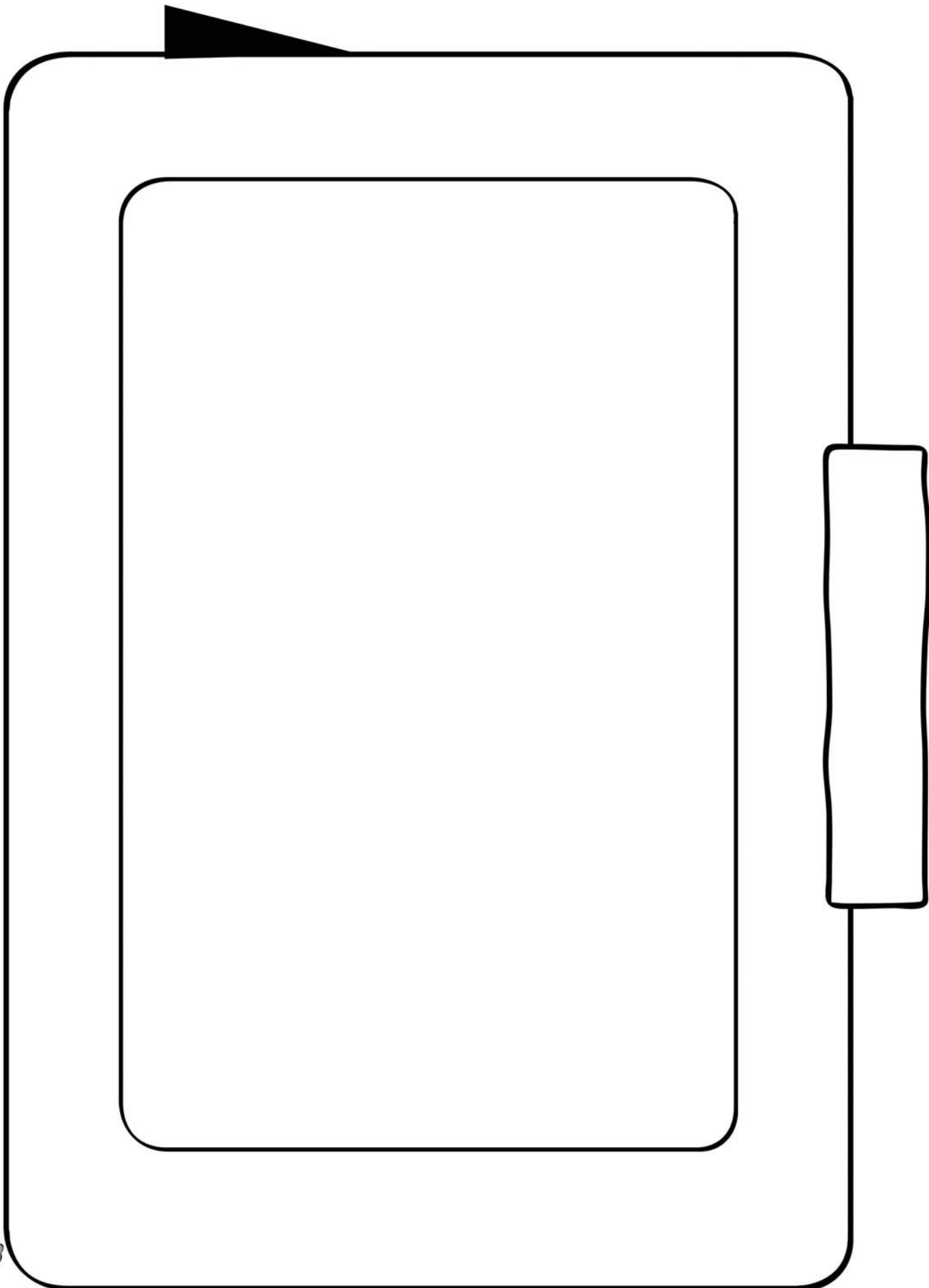
I = INICIAL

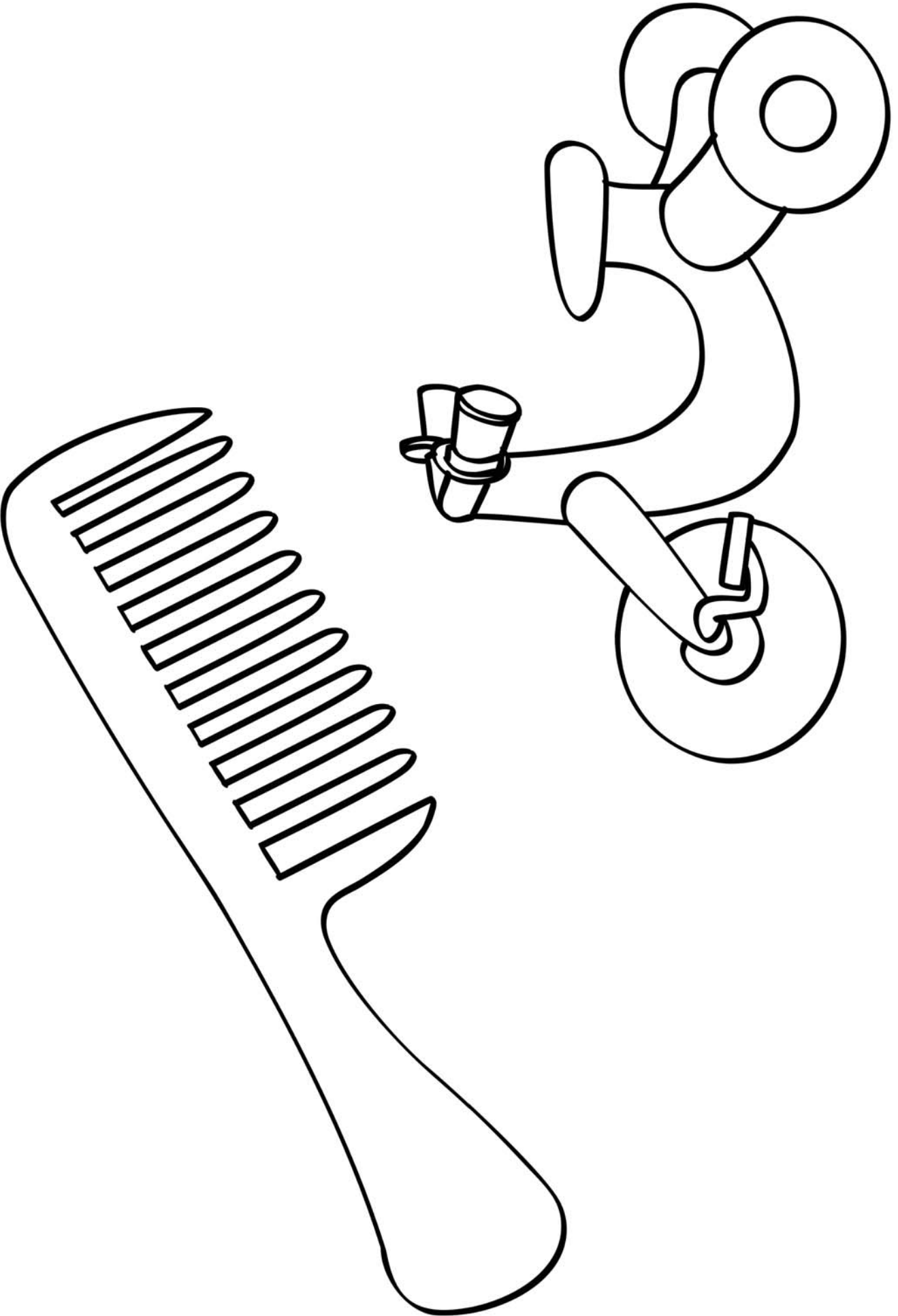
M = INTERMEDIA F = FINAL

S = SUPERADO P = EN PROCESO











Esquema de Programación

OBJETIVOS

ÁREA CURRICULAR 1 Identidad y Autonomía Personal

Conocer su propio cuerpo y sus elementos básicos.

Progresar en las propias posibilidades motrices relacionados con hábitos de autonomía para desvestirse con ayuda.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

ÁREA CURRICULAR 2 Medio Físico y Social

Observar e identificar las prendas de vestir más comunes.

Conocer algunos espacios que componen su entorno.

ÁREA CURRICULAR 3 Comunicación y Representación

Conocer las diferentes formas de representación de un mismo objeto.

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.



Vamos a jugar

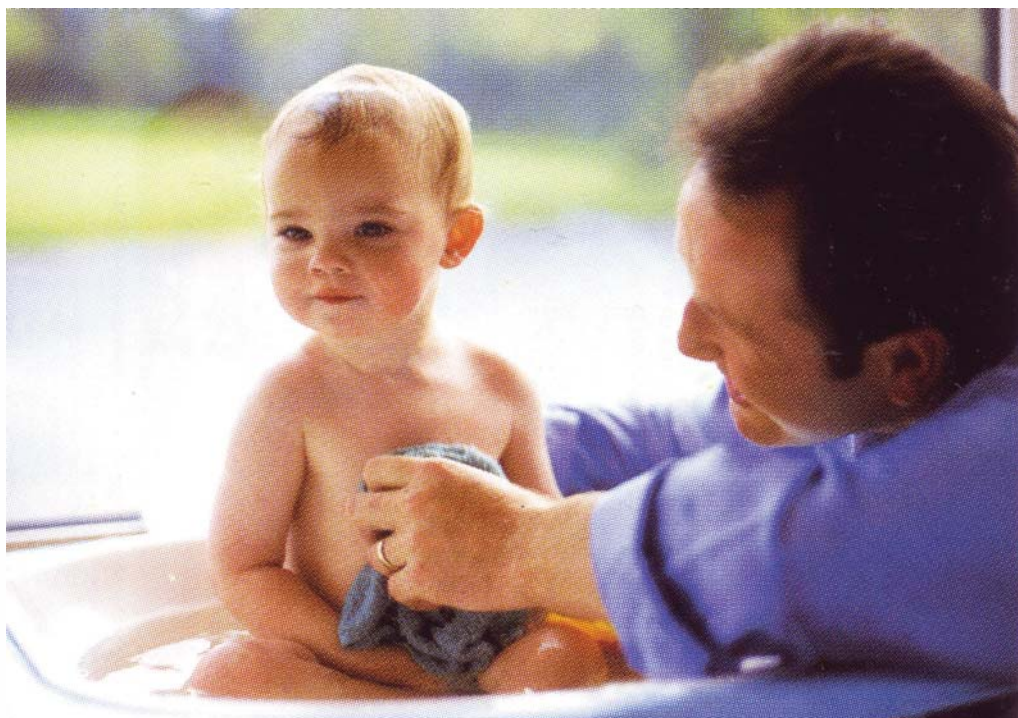
... a movernos

... a crear

... a cantar

... a mirar

.... a hablar



Conocer las principales partes de su cuerpo

Actividades de grupo

Utilizar la lámina y las imágenes de las partes del cuerpo para mostrarles a la vez que mostramos cada una de las partes que allí aparecen.

EL BAILE DEL CUERPO. Poner música para bailar y, mientras, han de tocarse la parte del cuerpo que digamos. Por ejemplo, bailamos tocándonos la nariz, la boca, un brazo, etc.

LA CLASE DE GIMNASIA. Haremos una clase de gimnasia donde tengan que mover diversas partes del cuerpo: levantar los brazos, tumbarse en el suelo y levantar una pierna, etc.

EL MURAL DEL CUERPO. Hacer la silueta de un niño sobre papel continuo. Iremos nombrando diversas partes del cuerpo y las pintaremos, con ayuda de los niños.

Actividades individuales

A.P.I. 15: Pegar un gomet en las manos de los niños.



Actividades de refuerzo

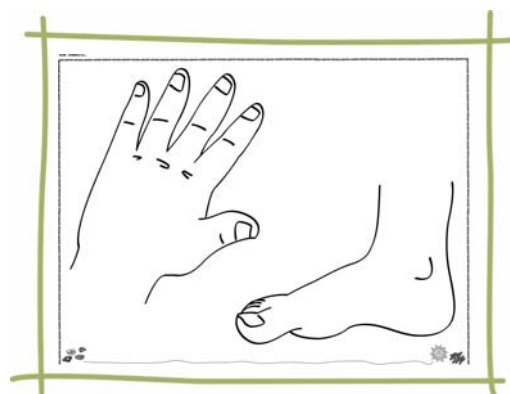
Con los muñecos del aula enseñaremos partes de la cara (nariz, ojos, boca y orejas). Cada vez que enseñemos uno, le pondremos un gomet. Los niños nos pueden imitar con otros muñecos.

Cantar alguna canción en la que aparezcan partes del cuerpo y la escenificaremos para que ellos identifiquen al menos cinco partes del cuerpo.

Actividades de ampliación

Poner al niño delante de un espejo y pedirle que señale en su imagen en el espejo alguna parte del cuerpo.

A.P.I. comp. 3: Decir el nombre de las partes del cuerpo que hay dibujadas y pintarlas.



Encajar el cuadrado en el tablero

Actividades de grupo

Buscar objetos cuadrados de diferentes tamaños y colores, y jugaremos a encajarlos en cajas cuadradas.

Podemos utilizar juegos de encajar con figuras geométricas con volumen.

Utilizar el tablero de encajes (con un círculo, un cuadrado y un triángulo) y encajaremos un cuadrado grande en su sitio (sin mezclar con otras figuras). Después, les pediremos que intenten encajarlo en el lugar que corresponde.

Recortar un cuadrado en la tapa de una caja de zapatos. Buscar objetos cuadrados que quepan por el agujero y jugaremos a encajar esos objetos. Podemos decorar la caja, forrándola o pintándola como más nos guste.

Actividades de refuerzo

Recortar un cuadrado de una plancha de corcho, de forma que quede el hueco en la plancha. Los niños tienen que volver a encajar el cuadrado en el hueco.

Actividades de ampliación

Pegar un dibujo sobre una cartulina. Recortar un cuadrado del dibujo y jugar a encajarlo en el dibujo, a modo de puzzle.

Sobre papel continuo, dibujar la silueta de la mano. Los niños tienen que poner la mano encima. Podemos hacer lo mismo con los pies.



Desvestirse con ayuda

Actividades de grupo

~ VESTIR A LA ESTATUA. Colocar a los niños por parejas, uno de ellos hará de estatua y estará con la chaqueta puesta. El juego consiste en que un niño le quita la chaqueta a la estatua. Cada vez hará uno de estatua. Podemos sustituir la chaqueta por el babero y, después, se han de ayudar a volvérsela a poner.

~ Podemos pedirles a los padres que traigan prendas que ya no utilicen (de cualquier tipo, de niño o de adulto) y confeccionar con ellas el baúl de los disfraces. Buscaremos prendas que sean grandes y fáciles de quitar. Les ayudaremos a disfrazarse y después deberán quitarse alguna de las prendas que les hemos puesto.

Actividades individuales

~ Utilizar las muñecas y sus vestidos para dejarles que jueguen a vestirlas y desvestirlas como ellos/as quieran.



Observar e identificar objetos comestibles

Actividades de grupo

Utilizar el material del aula de los alimentos para nombrarlos y que conozcan cosas que se pueden comer.

Mural de las cosas que se comen: buscar fotos de alimentos y pegarlas con los niños en un mural. Les diremos el nombre de cada uno de los alimentos.

Utilizaremos el mural para comparar los alimentos con diversos objetos del aula (juguetes, lápices de colores, mesas, sillas, etc.) y decir si se comen o no.

LA MERIENDA. Haremos una merienda donde tendremos cosas que se comen y cosas que no. Los niños deberán coger y comer sólo las cosas que se comen.

Actividades individuales

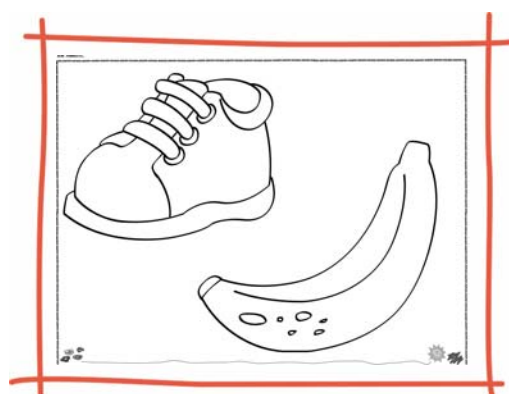
A.P.I. 16: Decir los objetos que se comen y marcarles la huella del dedo.

Actividades de refuerzo

Aprovechamos los almuerzos y las meriendas para explicarles lo que se puede comer y lo que no se puede comer. Por ejemplo: el envoltorio del bocadillo, el envase del yogur, etc., eso no se come, lo que se come es lo de dentro.

Actividades de ampliación

A.P.I. comp. 2: Decir si se come o no cada dibujo. Pintar el que no se come.



Conocer algunas frutas

Actividades de grupo

Enseñar las imágenes del material del aula que corresponden con frutas.

LA MACEDONIA. Llevaremos a clase varias frutas para que las observen y después podemos hacer una macedonia o una merienda con ellas.

LOS ZUMOS. Podemos llevar zumos variados y la fruta de donde sale cada uno. Haremos que los niños prueben los zumos y nos digan si les gustan o no.

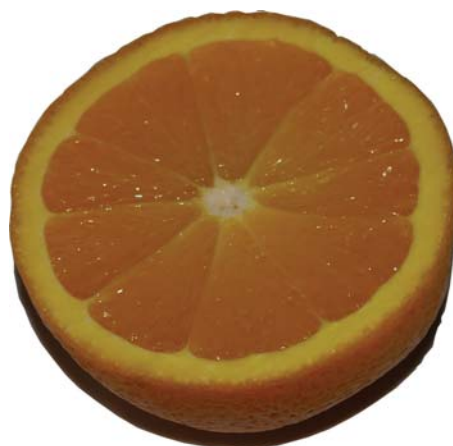
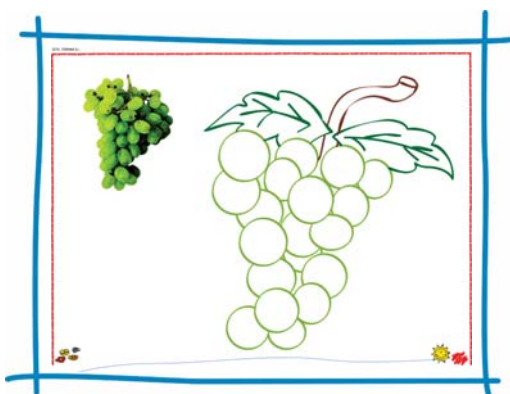
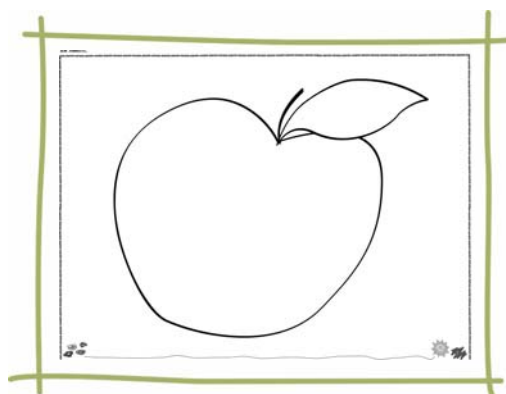
En el mural de los alimentos del objetivo anterior, podemos hacer un apartado que sean solo frutas.

Actividades individuales

A.P.I. 17: Decir el nombre de la fruta y pintar el dibujo.

Actividades de ampliación

A.P.I. comp 1: Decir el nombre de la fruta y estampar medias manzanas con pintura de dedos roja sobre el dibujo.



Empezar a imitar un trazo vertical

Actividades de grupo

Dejar a los niños que garabateen libremente en la cartulina que pegamos en la pared. Después haremos nosotros el trazo vertical y les pediremos que nos imiten.

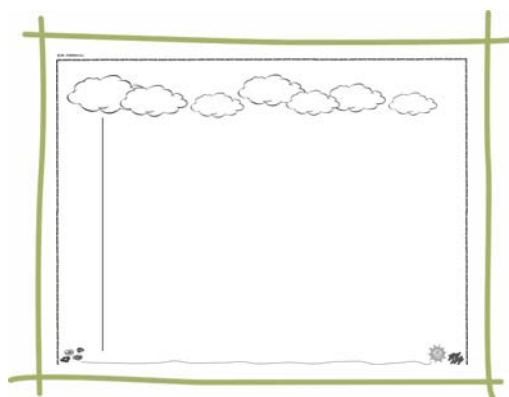
Hacer una tira de plastilina para que los niños lo repasen por encima con el dedo en sentido vertical descendente. Puede ser también con una tira de papel lija.

Uno de los ejercicios de la tabla de gimnasia del objetivo de las partes del cuerpo será levantar la mano y bajarla en sentido vertical, simulando que hace un trazo vertical.

Actividades de refuerzo

Poner un papel continuo en la pared y pedir a los niños que hagan trazos verticales con el pincel, mientras escuchan música de fondo.

A.P.I. comp. 4: Dibuja líneas verticales como si fueran gotas de lluvia.



Actividades individuales

A.P.I. 18: Trazar líneas verticales para hacer el camino de las mariposas a las flores.



Actividades de ampliación

Dibujar un trazo vertical largo, y cada niño pegará gomets siguiendo el camino.





Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Haremos una tabla de gimnasia, donde diremos cada una de las partes del cuerpo que conocen, y la señalaremos o moveremos todos juntos.
2. Seguirán un camino recto con un triciclo.
3. Al final del camino habrá figuras en cartulina de cuadrados y estrellas. Tendrán que coger un cuadrado.
4. Llevarán el cuadrado caminando hasta un punto del aula donde habrá dibujada una casita. A la casita le faltarán partes cuadradas, que corresponden a los cuadrados de cartulina que han cogido. Los pegaremos en el dibujo, completándolo a modo de puzzle.

Circuito 2:

1. Colocaremos cubos de construcción a distintas alturas (encima de mesas y de sillas, dentro de cajas,...), y tendrán que ir recogiendo, subiendo escaleras, rep-
tando,...
2. Cada cubo que cojan lo dejarán en una zona señalada, hasta que hayan reco-
gido 4 cubos.
3. Harán una fila con todos los cubos.
4. Guardarán los cubos en una caja de cartón cerrada con un agujero cuadrado en la base superior un poco más grande que el tamaño de los cubos.

Materiales:

 Triciclo

 Tiza

 Cuadrados de cartulina

 Estrellas de cartulina

 Dibujo de casita en papel continuo

 4 cubos de construcción

 Caja de cartón cerrada con agujero cuadrado en la parte superior

 Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

 Acompañamiento musical.

... A CREAR



El gusano

-  Materiales:
-  Papel continuo
 -  Pintura de dedos
 -  Pinceles
 -  Lápices de colores

-  Desarrollo:

Dibujar un gusano en la parte superior de una mural. Pueden ser varios círculos juntos que hagan el cuerpo y hacer la cabeza con un círculo más grande. Los niños nos ayudarán a pintarlo de varios colores con pinceles. Después, entre todos haremos las patas con muchas líneas verticales.

... A MIRAR



Cosas

1. Nombrar cada uno de los objetos que se muestran.
2. Buscar si está en el aula el objeto real representado en la imagen.
3. Decir qué utilizamos para comer, para beber, para sentarnos, etc.

Frutas

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Dejar una imagen fija en la pantalla; poner dos o tres frutas delante del niño (una de ellas es la de la pantalla) y pedirle al niño que señale la que le mostramos.
3. Dibujar una de esas frutas en papel continuo y los niños nos ayudarán a pintarla.

... A HABLAR 

La marioneta cuentista

Materiales:

Una marioneta (puede ser la que hicimos en meses anteriores)

Cuentos

Desarrollo:

Utilizaremos una marioneta para contarles un cuento corto. Después, les haremos preguntas sobre lo que acaban de escuchar, observando las palabras que utilizan, de cuántas palabras hacen las frases, etc.

Poema

VAMOS A MERENDAR

Vamos a merendar
frutas de mil sabores
y divertidos colores.

Primero comeremos
una roja manzana
que es muy sana.

Después podemos comer
una rica mandarina
que ha venido de la China.

Y para terminar
una verde pera
que me como entera.



... A CANTAR



Canción

DUÉRMETE, LUCERO

Letra: Pura M. Garcia / Virgilio Perona

Música: Jesús Debón

Dolce

p Duer - me, lu - ce - ro de la ma - ña - na,
 duér - me - te, chi - qui - to, que lle - ga el - al - ba.
 Cie - rra tus o - ji - tos, lin - do te - so - ro, que_u-na na - na
 dul - ce quie - ro can - tar - te.

Duerme, lucero
 de la mañana;
 duérmete, chiquito,
 que llega el alba.

Cierra tus ojitos,
 lindo tesoro,
 que una nana dulce
 quiero cantarte.

Cierra tus ojitos,
 lindo tesoro,
 que una nana dulce
 quiero cantarte.

Duerme, lucero
 de la mañana;
 duérmete, chiquito,
 que llega el alba.

Duerme, lucero.
 Duerme mi tesoro,
 que te trae el sueño
 un abrazo de oro.
 Duerme, lucero.
 Duerme mi tesoro,
 que te trae el sueño
 un abrazo de oro.

Duerme, lucero.
 Duerme, mi tesoro.

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO

	S	P
 Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
 Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
 La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA

 La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
 Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
 Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO

 Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
 Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS

 He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
 Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
 Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

Quitaría _____

EVALUACIÓN MENSUAL

NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Conoce las principales partes de su cuerpo	I																				
	M																				
	F																				
Va en un triciclo sin pedales	I																				
	M																				
	F																				
Juegos con la pelota	I																				
	M																				
	F																				
Encaja el cuadrado en el tablero	I																				
	M																				
	F																				
Hace una fila con cubos	I																				
	M																				
	F																				
Se desviste con ayuda	I																				
	M																				
	F																				
Diferencia objetos comestibles de los que no lo son	I																				
	M																				
	F																				
Conoce algunas frutas	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a contar sucesos de su experiencia inmediata	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a formar frases de 2 palabras	I																				
	M																				
	F																				
Comprende la relación entre la foto y el dibujo de un objeto	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a imitar un trazo vertical	I																				
	M																				
	F																				
Le gusta bailar con la música	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				

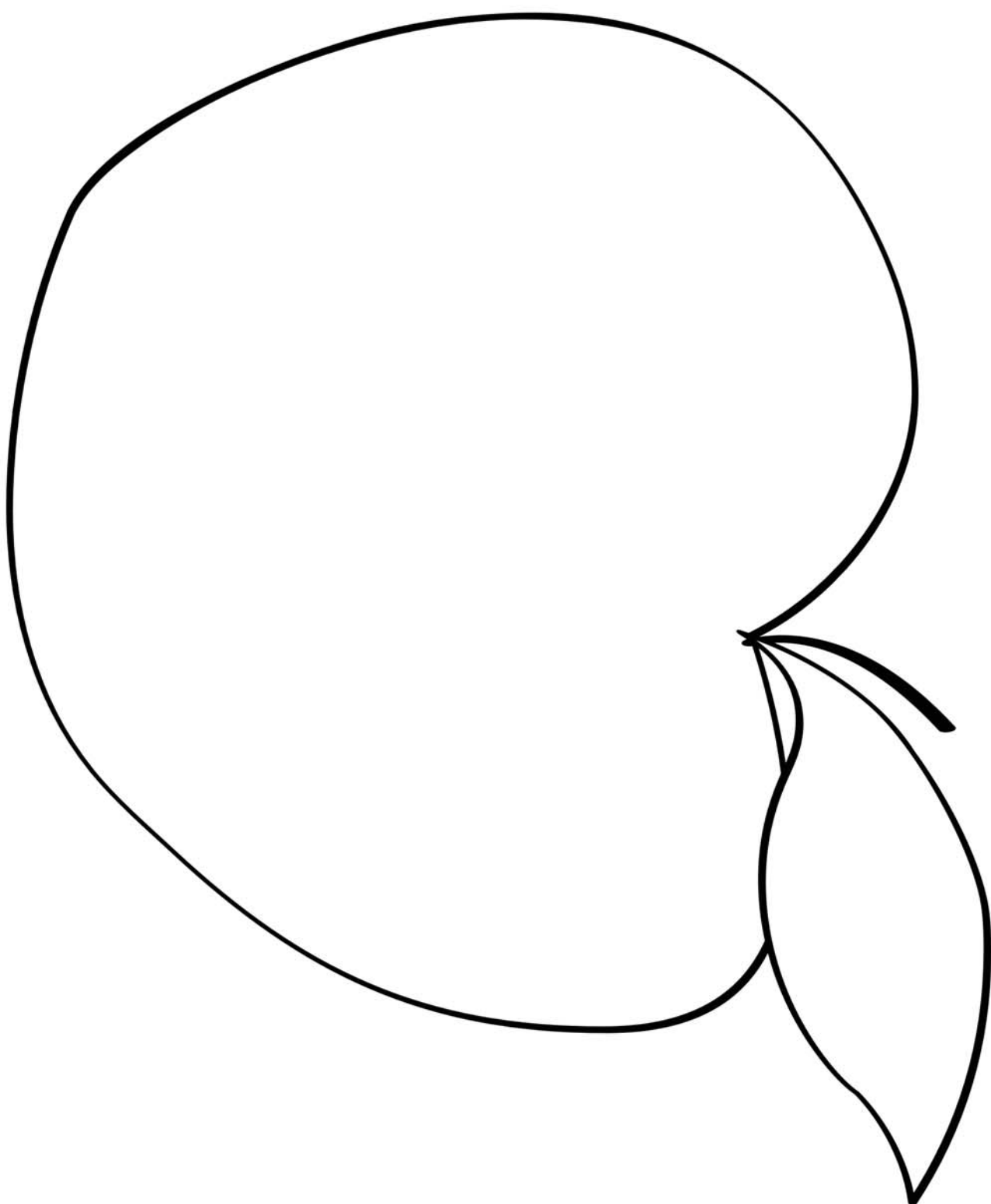
I = INICIAL

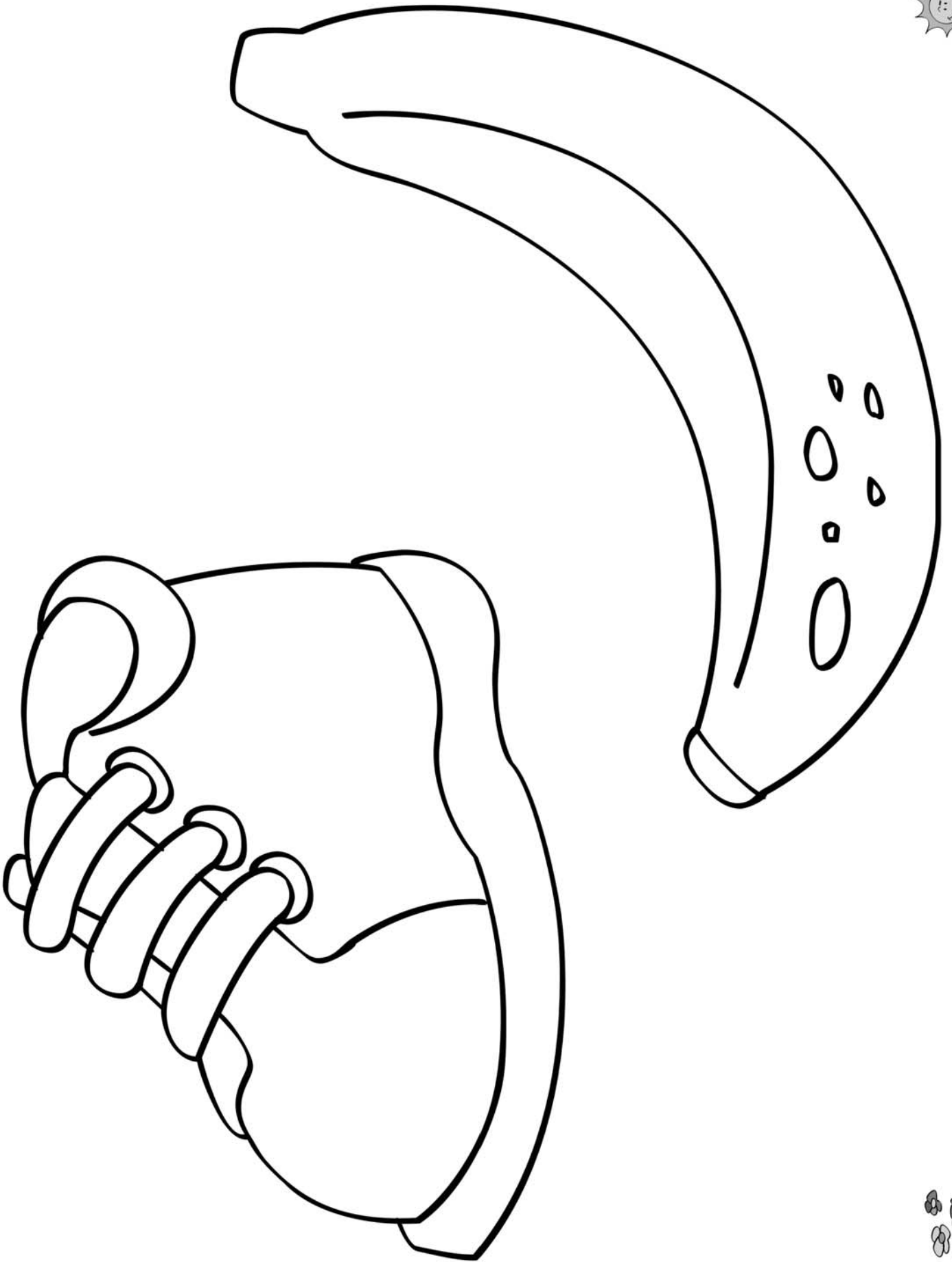
M = INTERMEDIA

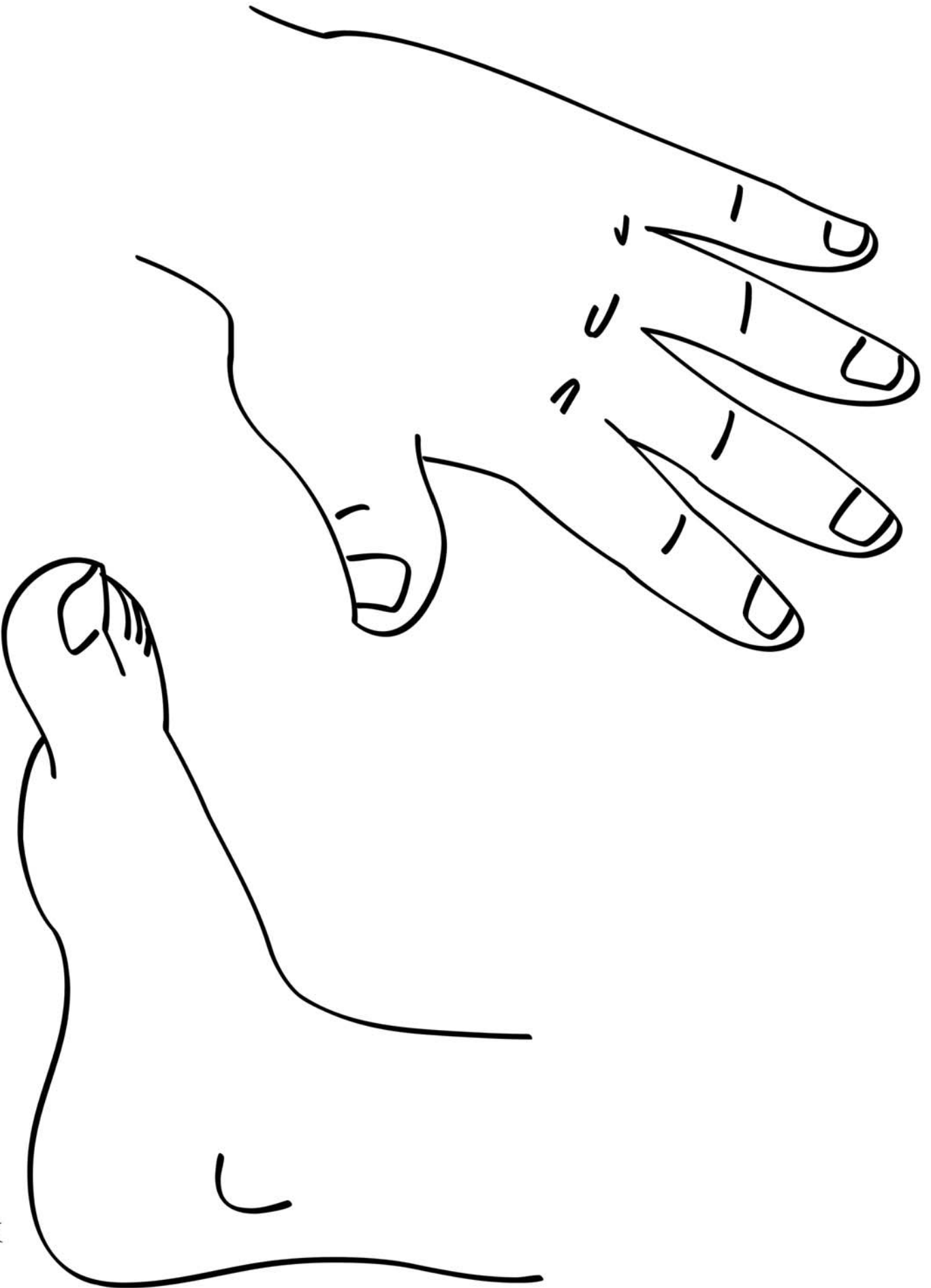
F = FINAL

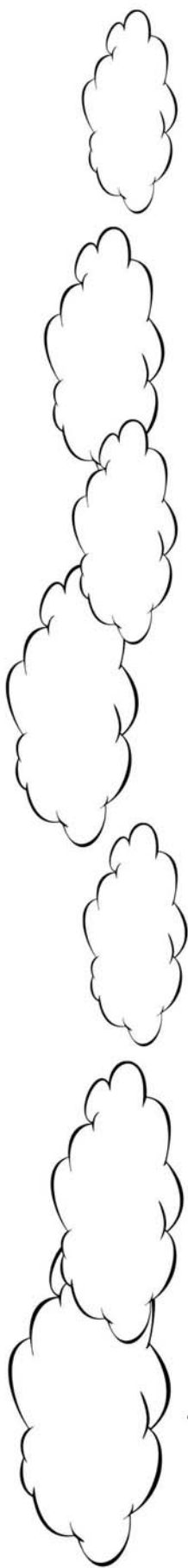
S = SUPERADO

P = EN PROCESO











Esquema de Programación

OBJETIVOS

ÁREA CURRICULAR 1 ✿ Identidad y Autonomía Personal

Conocer su propio cuerpo y sus elementos básicos.

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en sus desplazamientos.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

ÁREA CURRICULAR 2 ✿ Medio Físico y Social

Conocer las características sonoras de los animales y objetos de su entorno.

Empezar a conocer y respetar los elementos de la naturaleza.

ÁREA CURRICULAR 3 ✿ Comunicación y Representación

Desarrollar la capacidad de atención para escuchar textos escritos.

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Comprender los mensajes orales que le dirigen los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.



Vamos a jugar

- ... a movernos
- ... a representar
- ... a crear
- ... a sentir
- ... a mirar
- ... a cantar
- a hablar



Empezar a correr

Actividades de grupo

~ Hacer carreras. Marcar un punto de salida, donde colocaremos a todos los niños, y les diremos que deben correr hasta la llegada (hasta la pared o cualquier otro sitio que elijamos). Iremos aumentando la distancia de la carrera a medida que mejora su capacidad para correr.

~ QUE TE PILLAN. Colocaremos a un niño un pañuelo en la espalda y los demás niños deben ir a coger el pañuelo. Todos van corriendo, el primero intentando que no le cojan y los demás intentando cogerle.

~ Lanzaremos pelotas y los niños tendrán que ir corriendo a cogerlas.

Actividades de refuerzo

~ Con juguetes de arrastre, los niños tendrán para ver cómo se mueven los juguetes.

Actividades de ampliación

~ Repartir a los niños por el aula y, mientras hacemos sonar una campana, los niños tienen que correr. Cuando paramos, ellos también se paran y dejan de correr.

Conocer la noción de limpio y sucio

Actividades de grupo

~ Explicar lo que significa estar limpio o sucio. Podemos aprovechar después de pintar con pintura de dedos y mostrarles las manos y los utensilios que hemos utilizado para explicarles que están sucios y los lavamos y están limpios.

~ Con agua y harina mancharemos un espejo o azulejos de la pared. Diremos si está limpio o sucio, y después los limpiaremos con trapos.

~ Cogemos trapos sucios y limpios, y los colocaremos repartidos encima de las mesas. Pondremos dos bolsas, una para los limpios y otra para los sucios.

Tendrán que decir si cada trapo que cogemos está sucio o limpio.

Actividades individuales

~ Mancharemos con ceras blandas caras de muñecos. Le daremos uno a cada uno, y con toallitas o trapos húmedos limpiarán las caras de los muñecos.

Actividades de ampliación

~ Jugaremos con arcilla a hacer objetos. Una vez terminemos, comentaremos que las manos están sucias, y nos lavaremos las manos con jabón.

Identificar algunos elementos del parque

Actividades de grupo

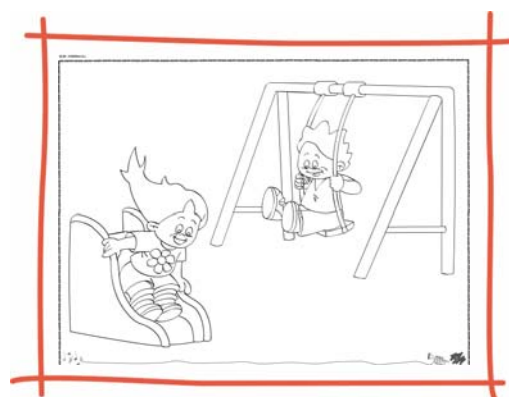
Utilizar la lámina del parque del material complementario. Trabajaremos los diferentes objetos que se encuentran en la lámina, qué hacemos en el parque, etc.

Si tenemos un parque cerca de la escuela, podríamos hacer una salida para ver el parque, que vean lo que tiene, etc.

Llevaremos fotos de parques y de jardines, y explicaremos las partes que los componen. Después, con todas las fotos haremos un mural del parque.

Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 3: Decir cómo se llaman los juegos del parque y pintar el que más le guste.



Actividades individuales

A.P.I. 19: Decir cuál de los dos es un parque y pegarle un gomet.



Actividades de ampliación

Sobre una foto o dibujo de un parque, decir al menos tres de los elementos que allí aparecen.



Observar e identificar algunas flores

Actividades de grupo

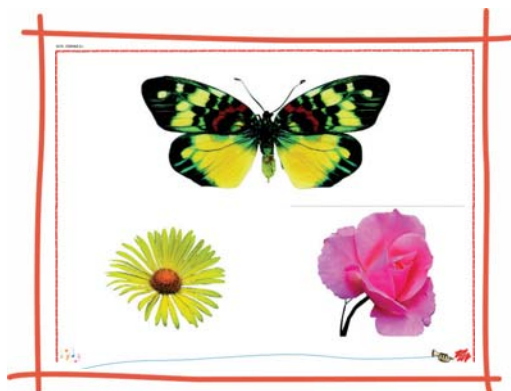
~ Llevar a clase una maceta con flores para que las observen y entre todos las cuidaremos. Las regaremos y abonaremos.

~ Buscar en revistas fotos de flores. Las pegaremos en el mural que hemos hecho con las fotos de los parques.

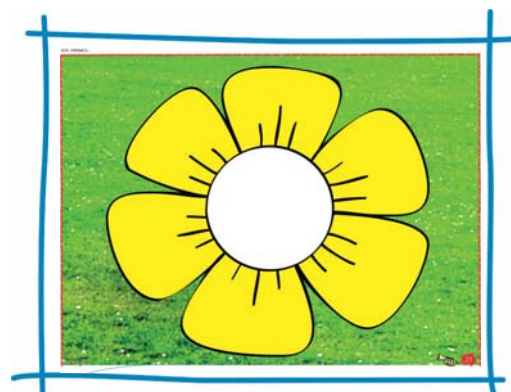
~ Hacer dibujos de flores y los niños nos ayudarán a pintarlas. Después, decoraremos el aula con ellas.

Actividades individuales

~ A.P.I. 20: Decir lo que son flores y pegarles un gomet.

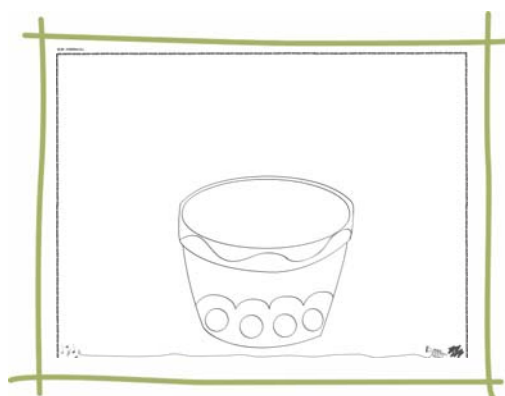


~ A.P.I. 21: Pintar el centro de la flor con estampaciones de huellas de dedo.



Actividades de refuerzo

~ A.P.I. comp. 4: Pintar la maceta con pintura de dedos. Pegar fotos de flores de revistas para hacer las flores de la maceta. Después de pintar, decir si tenemos las manos limpias o sucias.



Actividades de ampliación

~ Diferenciar en las imágenes del material complementario del proyecto lo que son plantas de las flores.



Diferenciar los objetos grandes de los pequeños

Actividades de grupo

Explicar los conceptos grande y pequeño mostrando diferentes objetos del aula que correspondan con esos tamaños.

Pondremos juguetes grandes (peluches, muñecos, balones grandes) y pequeños (bloques de construcción, pinturas, cuentas de ensartar) y los dividiremos en función del tamaño.

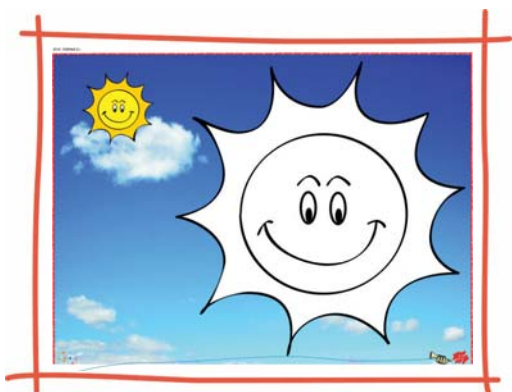
Jugar a hacernos grandes, subiéndonos a una silla. Luego nos haremos pequeños bajándonos de la silla y agachándonos mucho.

Hacer dibujos de flores grandes y pequeñas. Las pintaremos y las pegaremos en el mural.

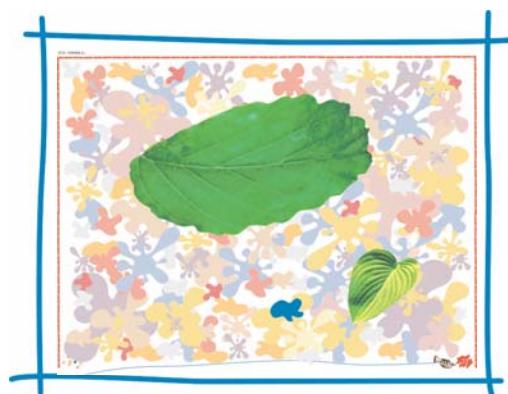
Buscar fotos de animales grandes y pequeños. Tendrán que dividir los que son grandes y los que son pequeños, y agruparlos.

Actividades individuales

A.P.I. 22: Decir cuál es el sol grande y el sol pequeño. Pintar el sol grande.

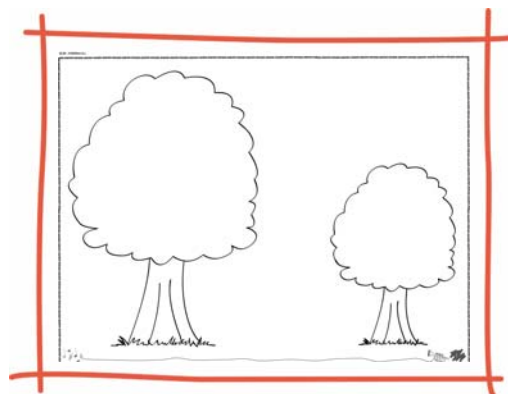


A.P.I. 23: Decir cuál es la hoja grande y la pequeña. Poner un gomet en la hoja pequeña.



Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 1: Decir qué árbol es el grande y cuál el pequeño. Pintar el árbol grande.



Actividades de ampliación

Buscar ropa muy grande del baúl de los disfraces (se la podemos pedir a la clase de los mayores). Juguemos a ponernos ropa muy grande.

Realizar un trazo vertical por imitación

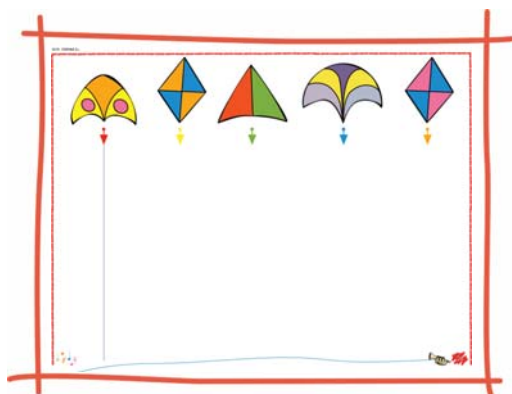
Actividades de grupo

Recordar a los niños como se hace un trazo vertical. Para ello, pondremos un trozo de papel continuo en la pared y realizarán trazos verticales.

Dibujaremos árboles y les pegaremos en el tronco papel de lija. Pasarán las manos en sentido descendente.

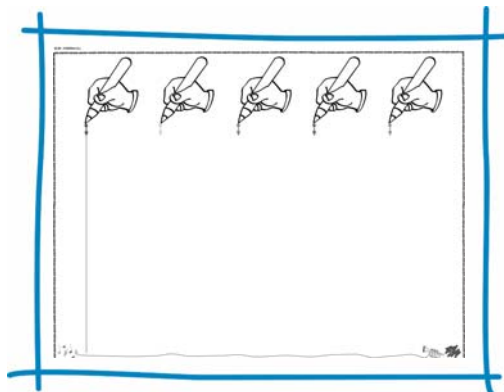
Actividades individuales

A.P.I. 24: Dibujar trazos verticales para hacer los hilos de las cometas.



Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 2: Seguir haciendo las líneas que van a dibujar las manos.



Actividades de ampliación

En papel continuo, dibujar caminos muy anchos para que intenten hacer trazos verticales sin salirse del camino marcado.





... A MOVERNOS



Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Irán en un triciclo por un itinerario marcado entre dos líneas hasta una zona donde habrá figuras cuadradas y redondas.
2. Cogerán una figura e irán corriendo hasta otra zona, donde encontrarán dos cajas, una con un agujero cuadrado en la base superior y otra con un agujero redondo.
3. Tendrán que meter la figura en la caja correspondiente, en función de si es cuadrada o redonda.
4. Volverán corriendo hasta el lugar donde han dejado el triciclo, y con él irán al punto de partida.

Circuito 2:

1. Seguirán un camino, corriendo, hasta llegar a una escalera de psicomotricidad.
2. Subirán a la escalera, donde habrá una cuenta de ensartar que tendrán que coger.
3. Bajarán de la escalera e irán corriendo hasta una mesa donde habrá un hilo ancho.
4. Ensartarán la pieza en el hilo, haciendo un gran collar entre todos.

Materiales:

-  Triciclo
-  Cubos de construcción cuadrados
-  Pelotas pequeñas o esferas
-  Escalera de psicomotricidad
-  Cuentas de ensartar con agujero grande
-  Mesa
-  Hilo ancho

-  Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.
-  Acompañamiento musical.

... A REPRESENTAR



La marioneta Cleta

 Materiales:

 Marioneta

 Desarrollo:

Utilizaremos una marioneta para contarles la siguiente historieta. Los niños nos imitarán a nosotros cuando hagamos las distintas acciones que aparecen en el cuento.

"Hola, niños, soy Cleta, la marioneta. Como soy muy mayor, sé hacer muchas cosas, como saltar, correr y gritar. ¿Sabéis hacerlo vosotros también? A ver, vamos a probar. Tenemos que hacer todos lo que yo diga. Vamos a... ¡Saltar!. Y ahora, a... ¡Correr! Y, para terminar, todos a... ¡Gritar!"

... A CREAR



Mural de pascua

 Materiales:

 Papel continuo

 Papel seda de colores

 Pegamento

 Lápices de colores

 Desarrollo:

Sobre papel continuo, dibujaremos cometas en la parte superior. Les daremos trozos de papel de seda para que lo arruguen y después pegarlos para decorar las cometas. También haremos los hilos de las cometas con trazos verticales de colores o un dibujo de un sol circular con rayos

Encajes

Materiales:

-  Una plancha de corcho
-  Un dibujo de un sol circular con rayos
-  Un dibujo de una casa esquemática, con la parte central cuadrada
-  Pegamento
-  Cortador tipo cutter

Desarrollo:

Pegar el dibujo del sol y de la casa sobre la plancha de corcho. Recortar el círculo central del sol de forma que se saque sin romper la plancha de corcho. Recortar el cuadrado de la parte central de la casa igual que hemos hecho con el sol. Después, jugaremos con los niños a encajar las dos piezas para completar los dibujos.

... A SENTIR

Los olores de la primavera

Materiales:

-  Tarros pequeños de plástico
-  Plantas aromáticas (romero, lavanda, tomillo, etc.)
-  Flores con olor

Desarrollo:

Meter en cada tarro una hierba aromática o flor y taparlo. Después, de uno en uno les daremos a oler a los niños cada tarro, observando sus reacciones. Preguntarles cuál es el que les gusta más.

... A MIRAR



Animales y plantas

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar a los animales que aparecen en las imágenes.
3. Dibujar en papel continuo una de estas imágenes y pintarla entre todos.

Acciones

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Imitar con gestos las acciones que se muestran.
3. Ponerse delante de un espejo e imitar la acción que le mostramos.

... A HABLAR



Poema

ABRIL

Me voy al parque
me voy a jugar
por el tobogán
me quiero tirar.

Subiré al columpio
correré sin parar
y en el banco de piedra
podré descansar.

Ven aquí conmigo
ven aquí a jugar
vamos al parque
a merendar.



Cuento

UN JARDÍN EN EL PARQUE

Una tarde, Andrea fue con su mamá al parque a jugar. Era un lugar maravilloso, lleno de columpios y toboganes. También había bancos para que la gente se sentara, y una fuente para beber agua.

Andrea subió al tobogán. Desde arriba, veía todo el parque. A lo lejos, vio algo de muchos colores. Pero estaba muy lejos y no sabía qué era. Así que decidió bajar por el tobogán e ir a mirar mejor qué era aquello. Su mamá le acompañó para que no fuera sola, a ver si se iba a perder.

Fueron hacia el lugar donde había tantos colores, y resultó ser... ¡un jardín lleno de flores! Había flores rojas, amarillas, verdes, algunas grandes, otras chiquititas,... y todas olían de maravilla.

- Mira qué flores más bonitas -dijo la mamá de Andrea. Y huelen muy bien, ¿a que sí?
- Sí. -respondió Andrea, mientras olía con mucho cuidado una flor roja. -¿Puedo coger la flor?
- No, Andrea.-respondió su mamá. -Las flores no las podemos arrancar. Ellas viven en el suelo y de ahí no las podemos quitar.
- Vale.-dijo Andrea.

De esta forma, Andrea y su mamá disfrutaron mucho aquella tarde oliendo las flores del jardín. Además, nuestra amiga aprendió que las flores no se arrancan del suelo, porque ellas viven allí. Aunque no se pudiera llevar las flores a casa, iría todos los días a verlas y olerlas al jardín del parque.





SOL DE PRIMAVERA

Texto: Pura M. García / Virgilio Perona

Música: Jesús Debón

Alegre

Sol re - don - do, sol re - don - do, sol de pri - ma - ve - ra,
da - me, da - me tus ra - yi - tos que el dí - a es - tá fue - ra.
Sol re - don - do, sol re - don - do, sol de pri - ma - ve - ra. Sol re - don - do,
sol re - don - do, sol de pri - ma - ve - ra.

Sol redondo, sol redondo,
sol de primavera,
dame, dame tus rayitos
que el día está fuera.
Sol redondo, sol redondo,
sol de primavera,
dame dame tus rayitos
que el día está fuera.
Sol redondo, sol redondo,
sol de primavera.
Sol redondo, sol redondo,
sol de primavera.

Besa las flores
para que crezcan,
dales tu calor.
Lirios, rosas, azucenas,
rosas y amapolas.
Besa las flores
para que crezcan,
dales tu calor.
Lirios, rosas, azucenas,
rosas y amapolas.
Sol redondo, sol redondo,
sol de primavera,
Sol redondo, sol redondo,
sol de primavera.

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO ✿

	S	P
Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA ✿

La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO ✿

Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS ✿

He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS ✿

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

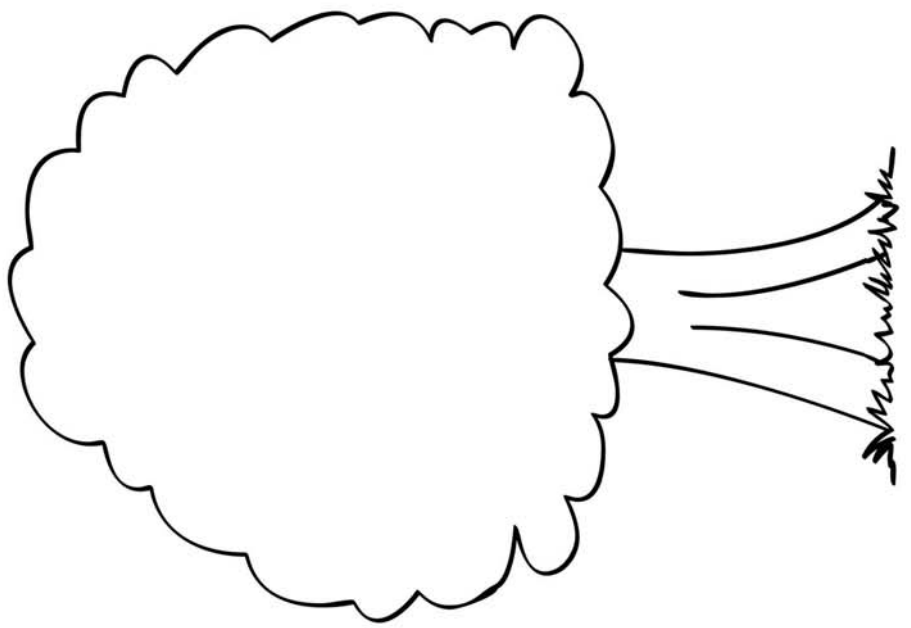
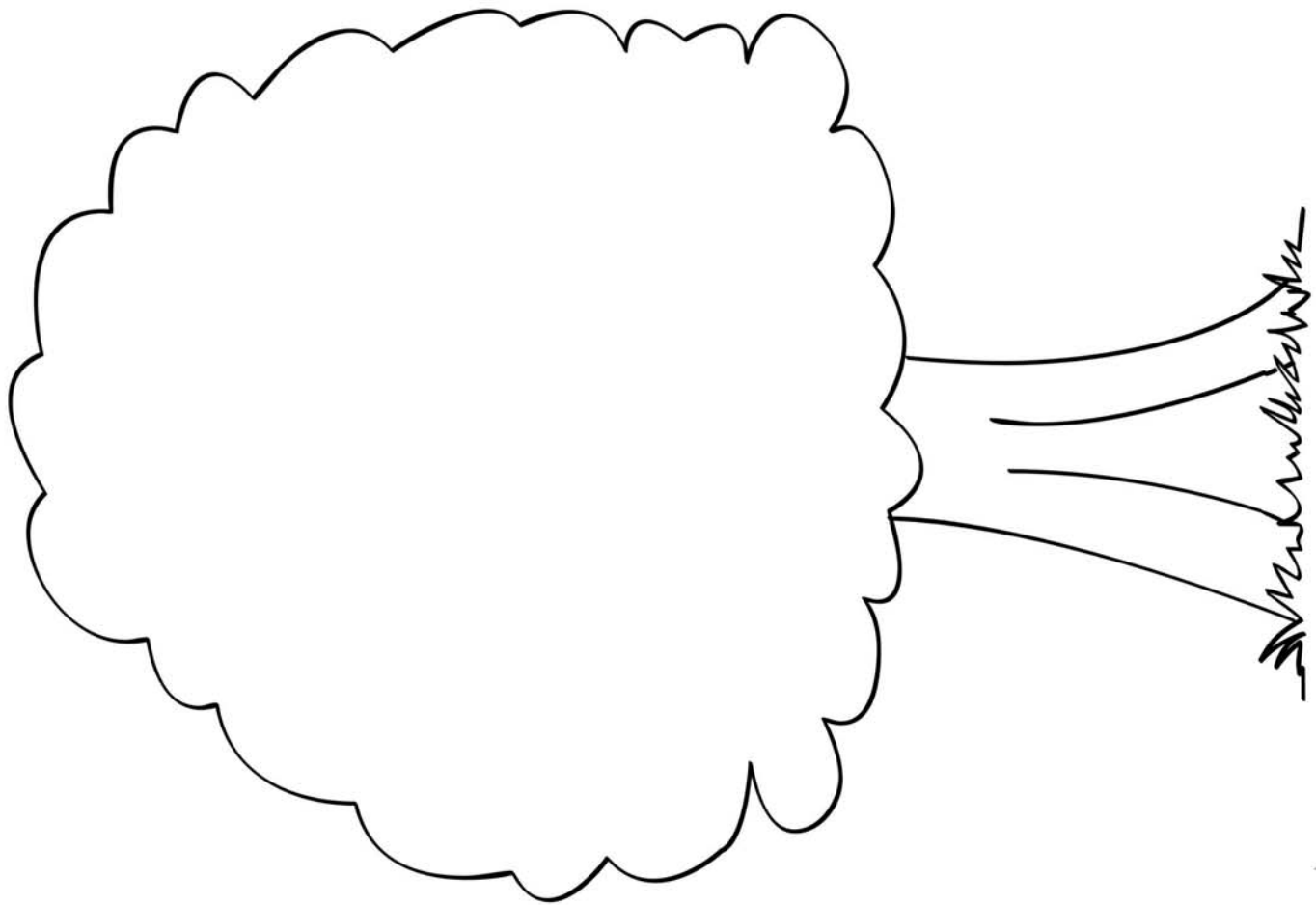
Quitaría _____

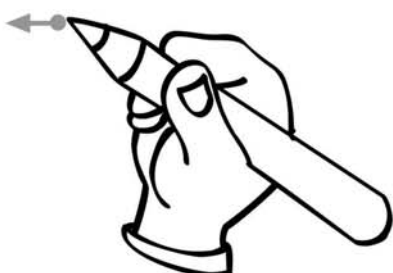
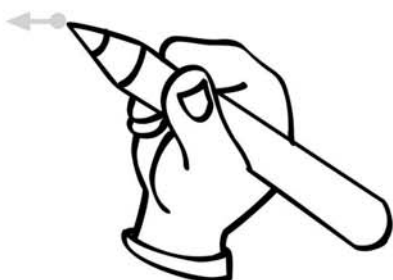
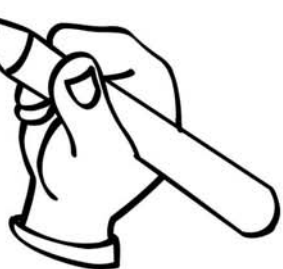
S = SUPERADO

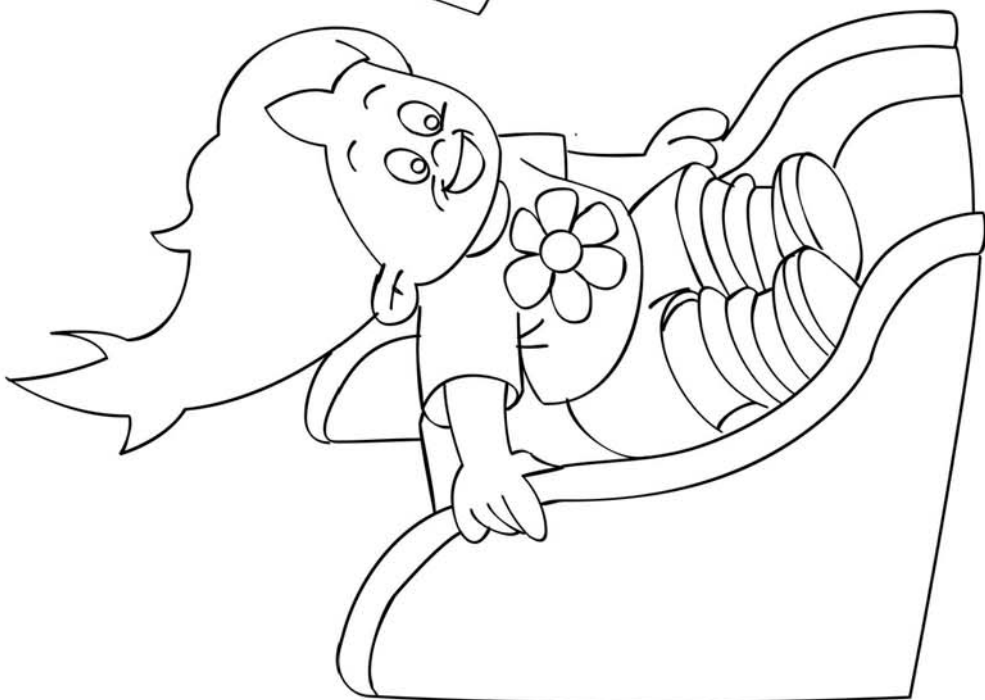
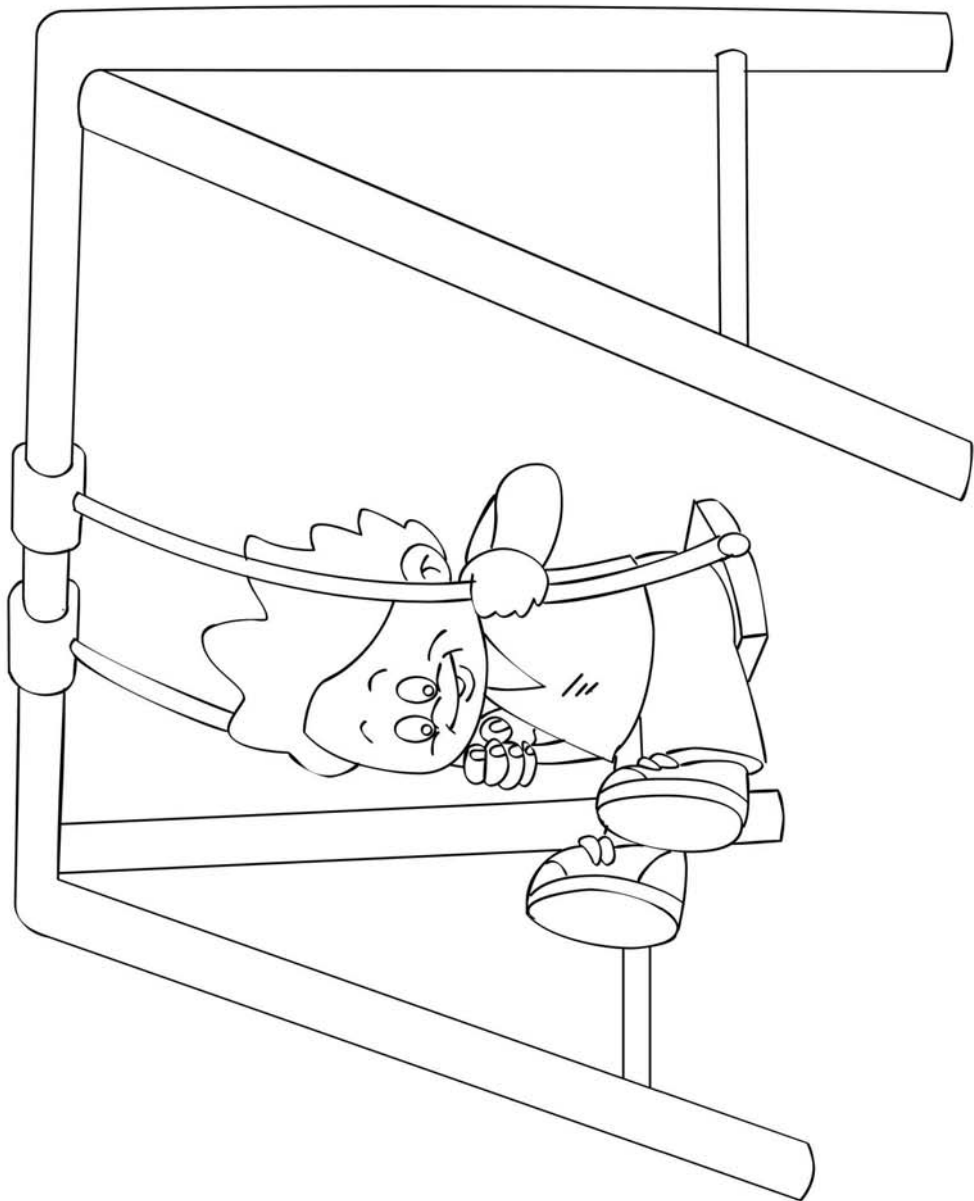
P = EN PROCESO

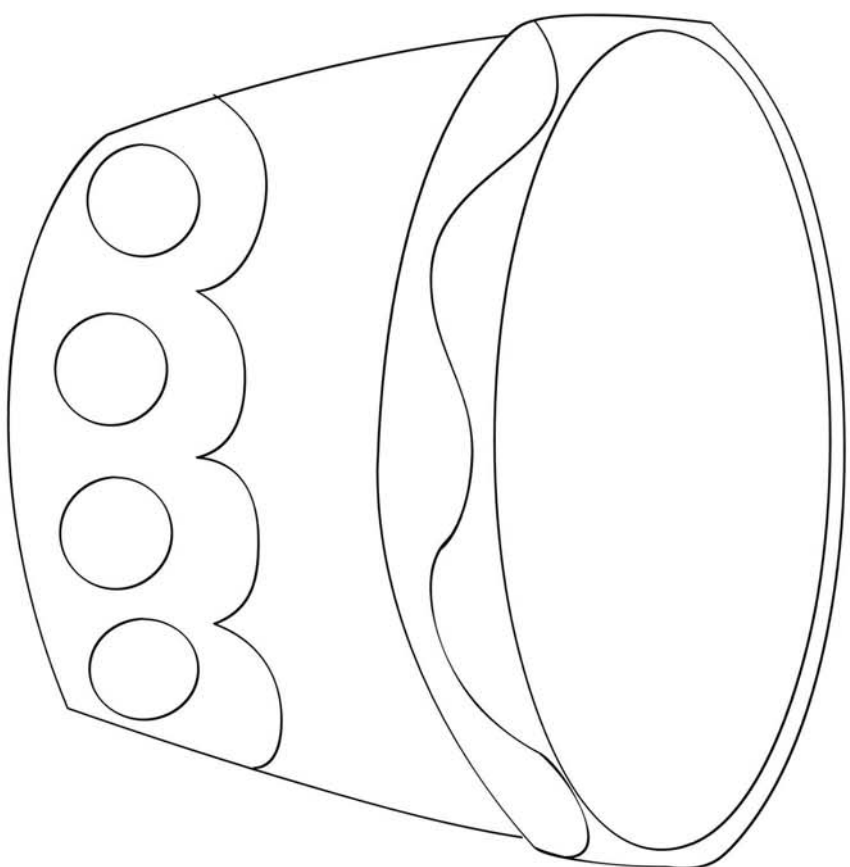
EVALUACIÓN MENSUAL

NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Desarrolla la estimulación de las funciones sensoriales	I																				
	M																				
	F																				
Sube y baja escaleras alternando los pies con ayuda	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a correr	I																				
	M																				
	F																				
Realiza una torre de 5 cubos	I																				
	M																				
	F																				
Encaja piezas circulares y cuadradas en sus agujeros	I																				
	M																				
	F																				
Ensarta cuentas grandes en un hilo	I																				
	M																				
	F																				
Diferencia cuando está limpio y cuando está sucio	I																				
	M																				
	F																				
Conoce los elementos que componen el parque	I																				
	M																				
	F																				
Sabe lo que son las flores y las respeta	I																				
	M																				
	F																				
Reconoce e intenta utilizar 20-30 palabras familiares	I																				
	M																				
	F																				
Comprende e intenta contestar a algunas preguntas	I																				
	M																				
	F																				
Diferencia los objetos grandes de los pequeños	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a imitar el trazo vertical	I																				
	M																				
	F																				
Arruga papel	I																				
	M																				
	F																				
Representa hechos cotidianos mediante un muñeco/a	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				
	I																				
	M																				
	F																				









EDUCACIÓN INFANTIL 1-2 AÑOS



Esquema de Programación

OBJETIVOS

ÁREA CURRICULAR 1 ✨ Identidad y Autonomía Personal

Descubrir y controlar progresivamente su propio cuerpo para actuar de forma cada vez más autónoma en juegos de movimiento.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

ÁREA CURRICULAR 2 ✨ Medio Físico y Social

Mejorar en la adquisición de las normas básicas de convivencia en el aula.

Desarrollar las propias capacidades para representar los hechos cotidianos de su entorno.

Conocer los miembros que forman los grupos sociales de su entorno: la familia.

ÁREA CURRICULAR 3 ✨ Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.

Empezar a conocer las propiedades de los objetos para relacionarlos y agruparlos según su tamaño y cantidad.



Vamos a jugar

... a movernos

... a representar

... a crear

... a mirar

... a cantar

.... a hablar



Reconocer acciones que hacemos con el cuerpo

Actividades de grupo

~ Explicar las acciones que hacemos con las partes del cuerpo que ya conocen: la boca para comer y besar, las manos para aplaudir y tocar, los pies para andar y correr, etc.

~ Enseñar dos imágenes, una de una mano y otra de un pie. Cuando enseñemos la de la mano, los niños tendrán que aplaudir; cuando mostremos la del pie, tendrán que correr hasta que digamos.

~ SIGUE EL CUENTO: Contaremos un cuento sobre un personaje que haga varias acciones. Haremos las acciones que nombramos en el cuento y los niños nos imitarán Poco a poco iremos retirando la ayuda gradualmente.

Actividades de ampliación

~ Poner diversos objetos en una mesa (cuchara, pelota, toalla, jabón, peine), y pediremos a cada niño que haga la acción que corresponda al objeto que le digamos. Deberá coger el objeto de la mesa e imitar la acción para la que sirve.

Mejorar la motricidad fina

Actividades de grupo

~ LOS CAMELOS. Con rollos vacíos de papel higiénico, los envolveremos en papel de seda como si fueran caramelos, y jugaremos a desenvolverlos. Podemos colocar algún caramelo de verdad dentro del rollo y, como premio por conseguir desenvolverlo, se lo pueden comer.

~ LOS AROMAS. En frascos de plástico de boca estrecha y con tapón de rosca, meteremos plantas aromáticas y las taparemos. Los niños tendrán que desenroscarlos y oler cada frasco.

niños que intenten volver a montar el rompecabezas. Si puede ser, buscar dos fotos iguales, una la utilizaremos para hacer el puzzle y la otra de modelo cuando tengan que volver a montarlo.

Actividades de refuerzo

~ Jugar con herramientas de juguete, donde tengan que enroscar y desenroscar las tuercas y tornillos.

Actividades de refuerzo

~ Les daremos un juguete pequeño y un trozo de papel de seda para que lo esconda arrugando el papel y después intentando encontrarlo, desenvolviendo el papel.

Actividades individuales

~ Buscar fotografías de objetos sencillos, pegarlas sobre una cartulina y partirlas en dos trozos. Les pediremos a los

Colaborar y ayudar a guardar los juguetes

Actividades de grupo

~ LA EXCURSIÓN. Hacer un recorrido por el aula para ver qué se guarda en cada espacio.

~ CARRERA DE GUARDAR. Colocar en una mesa lápices y cubos de construcción y, en otra mesa separada unos 2 metros, las cajas de los lápices y de los cubos. De uno en uno, los niños tendrán que coger un lápiz o un cubo, ir corriendo hasta la otra mesa y guardarlo en la caja que corresponda.

Actividades individuales

~ A.P.I. 25: Poner un gomet en el lugar donde se guardan los juguetes.

Actividades de refuerzo

~ Cuando terminemos las actividades de juego libre, aprovecharemos para que el niño guarde los juguetes en el lugar adecuado.

~ En el momento de la entrada al aula, le pediremos al niño que coloque la mochila, el babero, la chaqueta, etc. en su percha.

Actividades de ampliación

~ Cada día, nombraremos a un niño nuestro ayudante y será el encargado de ayudarnos a repartir los juguetes, comprobar que los demás niños han guardado los juguetes después de jugar, etc.



Empezar a reconocer a su familia

Actividades de grupo

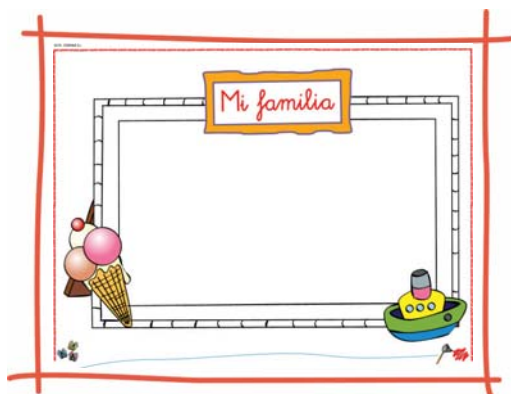
~ Pedir a los padres de los niños fotos de la familia. Haremos un mural con las fotos de todos los niños con su familia.

~ Explicar los miembros de cada familia, con la foto que haya traído cada niño. Después, se señalarán en la foto de su familia, así como a los miembros de su familia que nombremos.

~ Con fotos o dibujos de distintas familias de animales (pollitos, ovejas, gatos, peces,...), recortaremos a los miembros de cada una y los repartiremos por las mesas. Tendrán que buscar a los animales de cada familia.

Actividades individuales

~ A.P.I. 26: Pegar una foto de su familia y decir el nombre de cada uno de ellos. Arrugar papeles de colores y pegarlos en el marco para adornarlo.



Actividades de refuerzo

~ Jugar a papás y a mamás con los muñecos de la clase; uno será el papá y otro la mamá y vestirán al muñeco, le darán de comer, etc.

Actividades de ampliación

~ Hacer grupos de 4-5 niños, y cada grupo será una familia. Poner un gomet igual a los miembros de la misma familia (por ejemplo, un gomet de un sol, de una casa, etc.). Se repartirán por el aula mientras suena música y, cuando ésta pare, tendrán que unirse por familias (todos los que tienen un sol, una casa, etc.).



Identificar las prendas de vestir más comunes

Actividades de grupo

Utilizar fotos o imágenes de diversas prendas de vestir para nombrarlas y pedirles que señalen las que les indiquemos.

Cogeremos una zapatilla de cada niño, y las pondremos en un montón. Cuando digamos, tendrán que ir corriendo a coger su zapatilla del montón.

Pondremos distintas prendas de ropa repartidas por el aula. Cuando nombremos una prenda, los niños tendrán que ir corriendo a tocarla.

Jugar con los muñecos a vestirlos correctamente, poniéndoles las prendas que le digamos.

Actividades individuales

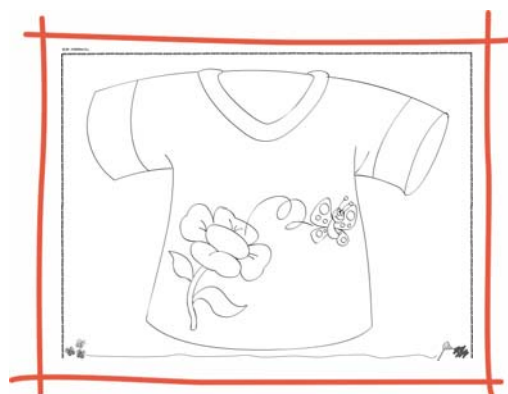
A.P.I. 27: Poner un gomet en las prendas de vestir.



Actividades de refuerzo

DISFRACES POR PAREJAS. Con la ropa que tenemos en el baúl de los disfraces, jugaremos a que, por parejas, tienen que vestir a su compañero con la ropa que le digamos ("ponle un sombrero, una chaqueta", etc.).

A.P.I. comp. 1: Decir el nombre de la prenda de vestir y decorarla con estampaciones con pintura de dedos.



Actividades de ampliación

Mostrar diversas fotos de prendas de ropa, y los niños tendrán que decir su nombre.

Conocer el sonido de algunos animales y objetos

Actividades de grupo

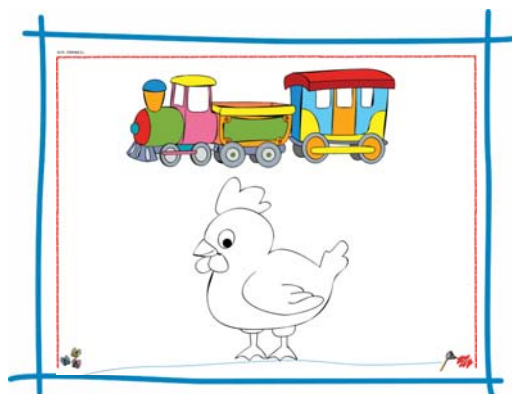
Mostraremos los sonidos que hacen diferentes objetos y animales, a la vez que les enseñamos una foto o el objeto que lo produce.

EL SONIDO ESCONDIDO. Haremos sonar un objeto que esté escondido. Después mostraremos ese objeto junto con otros y tendrán que señalar el que hemos hecho sonar.

VAMOS A VER ANIMALES: Contaremos una historia en la que iremos enseñando fotos de diversos animales. Haremos el sonido de cada animal y los niños nos tendrán que imitar.

Actividades individuales

A.P.I. 28: Hacer el sonido de cada dibujo y pintar la gallina.



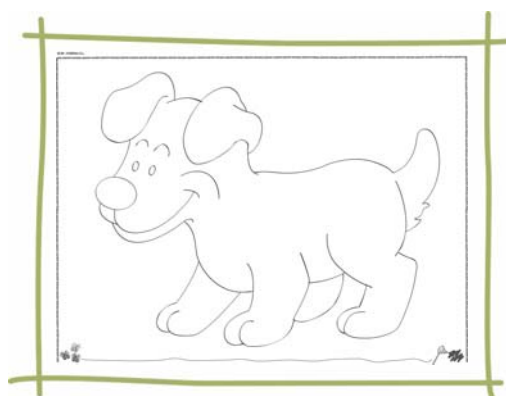
Actividades de refuerzo

Identificar los objetos y animales que producen los sonidos que hay en las audiciones del material del aula.

Actividades de ampliación

VERDADERO O FALSO. Mostraremos fotos de animales, y haremos un sonido, a veces el que le corresponde y otras un sonido distinto. Tendrán que diferenciar cuando estamos haciendo el sonido correcto y cuando no. Cuando detecten que no es el sonido del animal que se está mostrando, deberán hacer su sonido.

A.P.I. comp. 4: Decir cómo se llama el animal, imitar su sonido y pintarlo. Contar cuántos animales hay.



Empezar a diferenciar los conceptos uno-muchos

Actividades de grupo

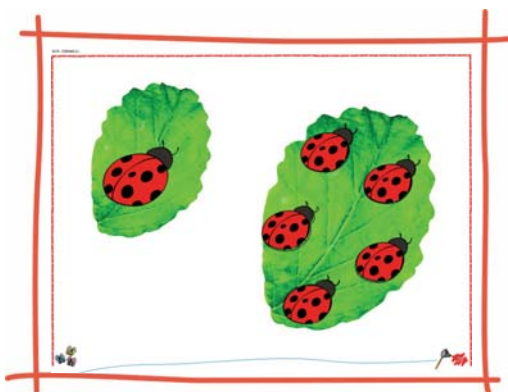
Explicar los conceptos uno y muchos. Para ello, podemos coger objetos del aula y hacer dos grupos, uno con un objeto y otro con muchos, y les diremos dónde hay uno y dónde muchos.

Repartir bloques de construcción por el aula. Cada niño tendrá que coger uno. Después, los pondrán en el mismo lugar para que haya muchos.

PALMAS PALMITAS: los niños se pondrán en corro. Pondremos música, y cuando digamos "uno", tendrán que dar una palmada mientras bailan. Si decimos "muchos", darán muchas palmadas.

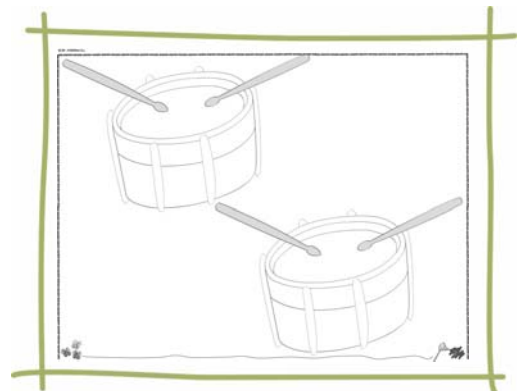
Actividades individuales

A.P.I. 29: Decir dónde hay una y dónde hay muchas mariquitas. Pegar un gomet donde hay una.



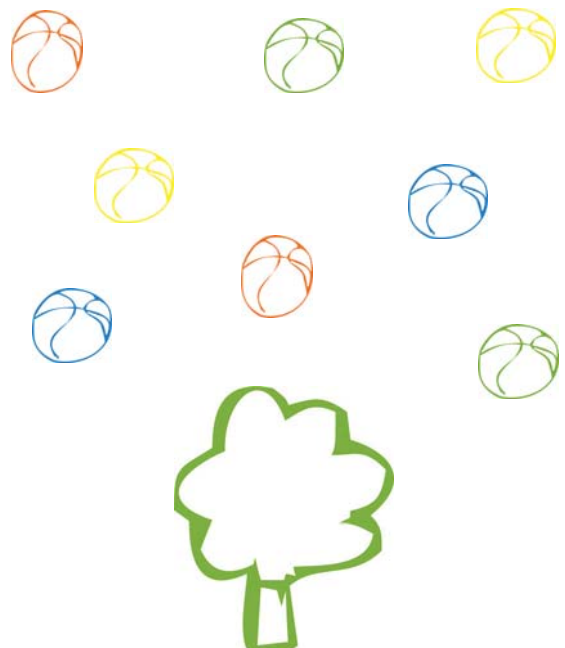
Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 2: Pegar un gomet en un tambor y muchos en el otro. Hacer el sonido del tambor.



Actividades de ampliación

Se pondrán todos juntos. Cuando digamos "uno" se tendrán que separar, poniéndose alejados unos de otros. Cuando digamos "muchos", se juntarán de nuevo.



Empezar a realizar un trazo horizontal

Actividades de grupo

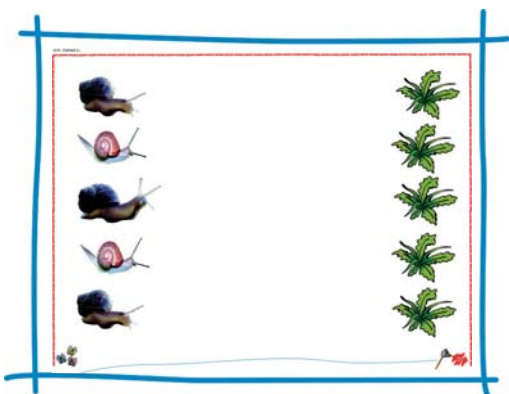
~ Sobre papel continuo, haremos nosotros el trazo horizontal y les pediremos que nos imiten.

~ Hacer una tira de plastilina para que los niños lo repasen por encima con el dedo en sentido horizontal. Puede ser también con una tira de papel lija.

~ Dibujar un camino horizontal, que será la carretera por donde pasarán los coches que lleven los niños.

Actividades individuales

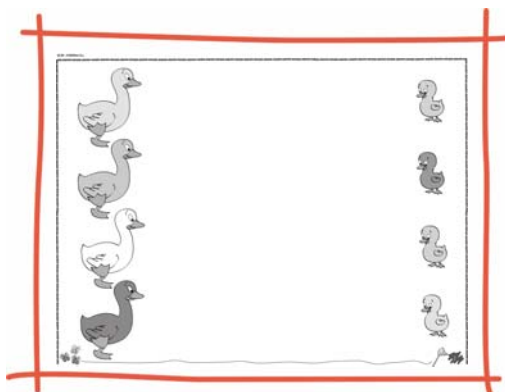
~ A.P.I. 30: Hacer los caminos para que los caracoles lleguen hasta las plantas.



Actividades de refuerzo

~ Realizaremos el trazo horizontal sobre distintos materiales: arena, harina, en el aire, en la pizarra. Después de haberlo realizado nosotros cogeremos el dedo del niño y le ayudaremos a realizar el trazo en la arena, harina, etc.

~ A.P.I. comp. 3: Hacer los caminos que harán los patos padres para llegar hasta sus hijos. Imitar el sonido de los patos.



Actividades de ampliación

~ Dibujar un trazo horizontal largo, y cada niño pegará gomets siguiendo el camino.



VAMOS A JUGAR



... A MOVERNOS



Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Sentados, desenroscarán la tapa de un tarro, lleno de figuras cuadradas y circulares pequeñas envueltas en papel.
2. Sacarán un objeto del tarro, y lo desenvolverán.
3. Lo llevarán a una zona donde habrá dos cajas, cerradas, una con un agujero cuadrado y otra con un agujero redondo.
4. Introducirán la figura en la caja que corresponda en función de su forma.

Circuito 2:

1. Colocaremos una cuerda de un extremo a otro del aula, a 1 metro del suelo. En la cuerda ataremos globos. Los niños irán corriendo desde un punto marcado hasta la cuerda de globos.
2. Se colocarán debajo de cada globo, y saltarán para tocarlo.
3. Cuando lo alcancen, lo quitaremos de la cuerda y lo llevarán corriendo a una zona del aula donde habrá un aro de psicomotricidad grande colgado de una cuerda a un metro de distancia del suelo.
4. Lanzarán el globo, intentando que atravesase el aro de psicomotricidad.

Material:

-  Tarro ancho con tapa de rosca
-  Figuras cuadradas pequeñas
-  Figuras circulares pequeñas
-  Papeles de seda
-  Caja cerrada con agujero cuadrado en la base superior
-  Caja cerrada con agujero circular en la base superior
-  Cuerda
-  Globos
-  Aro de psicomotricidad
-  Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.
-  Acompañamiento musical.

... A REPRESENTAR



Una visita a la granja

Desarrollo:

Dividir a los niños en grupos. Cada grupo será un animal y deberá imitar el sonido y los movimientos de un animal de la granja (cerdos, vacas, ovejas, caballos, gallinas, etc.). Nosotros iremos contando que estamos haciendo una visita a la granja y vamos pasando por los establos para ver a los distintos animales. Cuando nombremos un animal, los niños de este grupo deberán imitar a ese animal.

... A CREAR



La valla

Materiales:

~ Papel continuo

~ Lápiz

~ Esponjas

~ Pintura de dedos.

Desarrollo:

Dibujar en papel continuo una valla de una granja, de madera, con listones horizontales largos. Les explicaremos que es la valla de la granja que hemos hecho en el juego anterior. Los niños nos ayudarán a pintarla haciendo estampaciones con esponja en sentido horizontal. Después, podemos pegar fotos de animales arriba de la valla para hacer la granja.

... A MIRAR



Ropa

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Señalar la parte del cuerpo donde nos ponemos cada prenda.
3. Decir si lleva puesta o no la prenda que le digamos.

Sonidos

1. Nombrar cada uno de los objetos que se muestran.
2. Repetir los sonidos.
3. Buscar si hay alguno de esos objetos en el aula, aunque sean de juguete.

... A HABLAR



Poema

LA ROPA DE MI HABITACIÓN

Buenos días, a levantarse
Fuera el pijama, dormilón
¡Esta es la ropa de mi habitación!

El sol se cuele por la ventana
Ponte la camisa y el pantalón
¡Ésta es la ropa de mi habitación!

El desayuno hay que tomar
Coge el abrigo y pónelo
¡Ésta es la ropa de mi habitación!

CUENTO

EL ÁLBUM DE FOTOS

Una mañana, Nacho estaba en el comedor de su casa, jugando con un coche.

- Burrún, burrún -decía Nacho, mientras llevaba el coche por el suelo.

En ese momento, llegó su papá con un libro muy grande. Se sentó en el sofá y comenzó a mirarlo. Nacho se dio cuenta de una cosa muy extraña. En lugar de letras y dibujos, el libro ¡estaba hecho con fotos! Nacho se acercó a su papá, que le puso en su regazo.

- Mira, Nacho. Esto es un álbum de fotos -explicó su papá. -Aquí están las fotos de nuestra familia. Vamos a verlas.

Su papá empezó a pasar las hojas del álbum de fotos. Enseguida se vio una enorme foto en la que salía Nacho, junto a su papá y a su mamá. En otra, estaba también Nacho, pero esta vez con su abuelo y su abuela en el parque.

Nacho y su papá estuvieron viendo todas las fotos que había de su familia. Todas eran muy bonitas, y todos sonreían, porque eran muy felices.

Cuando terminaron de mirar el álbum de fotos, Nacho y su papá siguieron jugando con los coches de juguete a hacer carreras. ¡Qué familia más divertida tenía Nacho!

... A CANTAR



Canción

LOS GATITOS

Ron, ron, ron ha - cen ron, ron, ron,

los ga - ti - tos al la - var - se y_a - su mo - do_en - ga - la - nar - se.
Sus pa - ti - tas re - mo - jan - do piel y_o - re - jas a - tu - san - do

Ron, ron, ron sin in - te - rrup - ción.
Ron, ron, ron es - ta_es su can - ción.

Ron, ron, ron
hacen ron, ron, ron.
Los gatitos, al lavarse
y a su modo engalanarse.
Ron, ron, ron
sin interrupción.
Ron, ron, ron
hacen ron, ron, ron.
Sus patitas remojando
piel y orejas atusando.
Ron, ron, ron
esta es su canción.

Ron, ron, ron
hacen ron, ron, ron.
Los gatitos, al lavarse
y a su modo engalanarse.
Ron, ron, ron
sin interrupción.
Ron, ron, ron
hacen ron, ron, ron.
Sus patitas remojando
piel y orejas atusando.
Ron, ron, ron
esta es su canción.

EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO ✨

	S	P
Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA ✨

La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO ✨

Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS ✨

He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS ✨

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

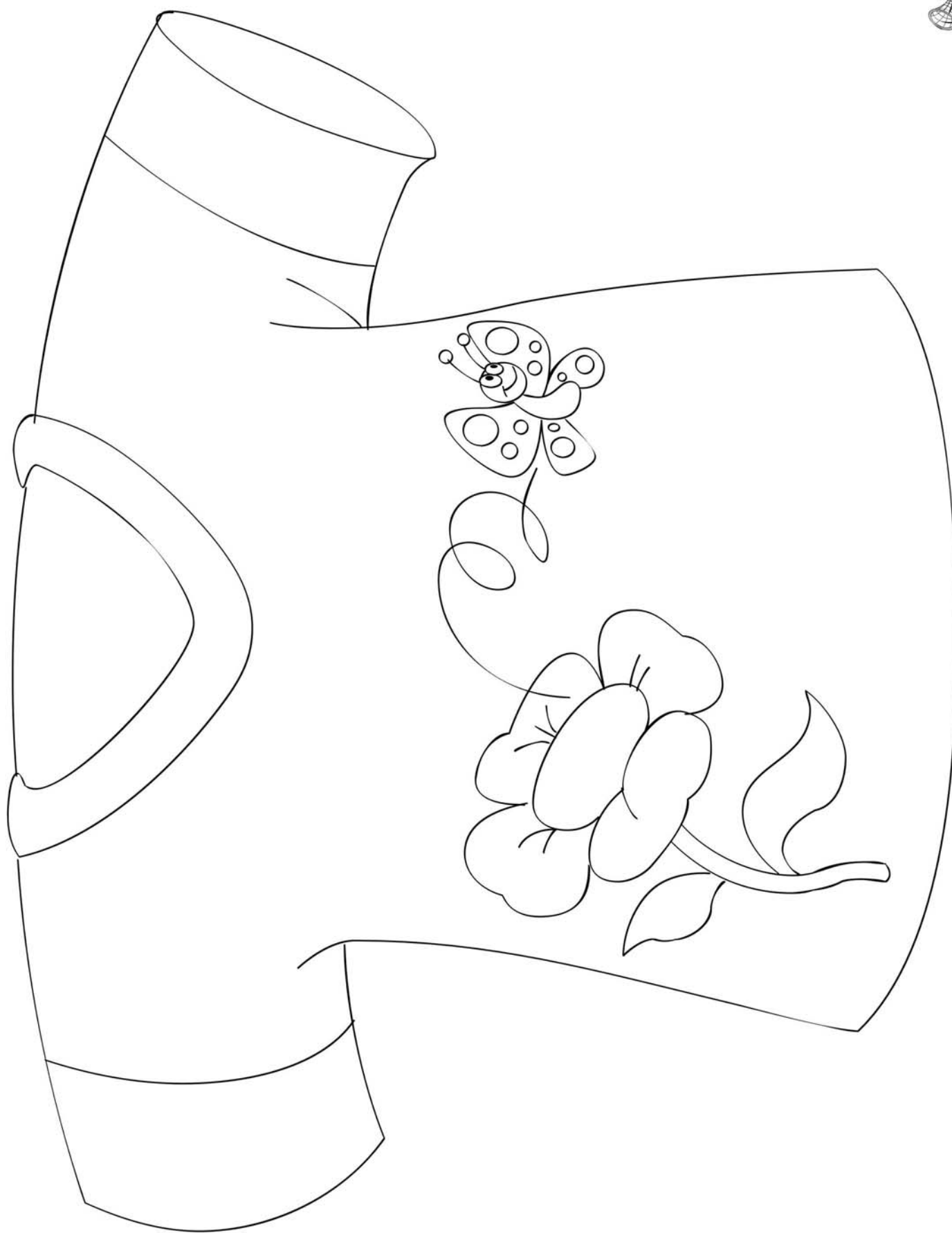
Quitaría _____

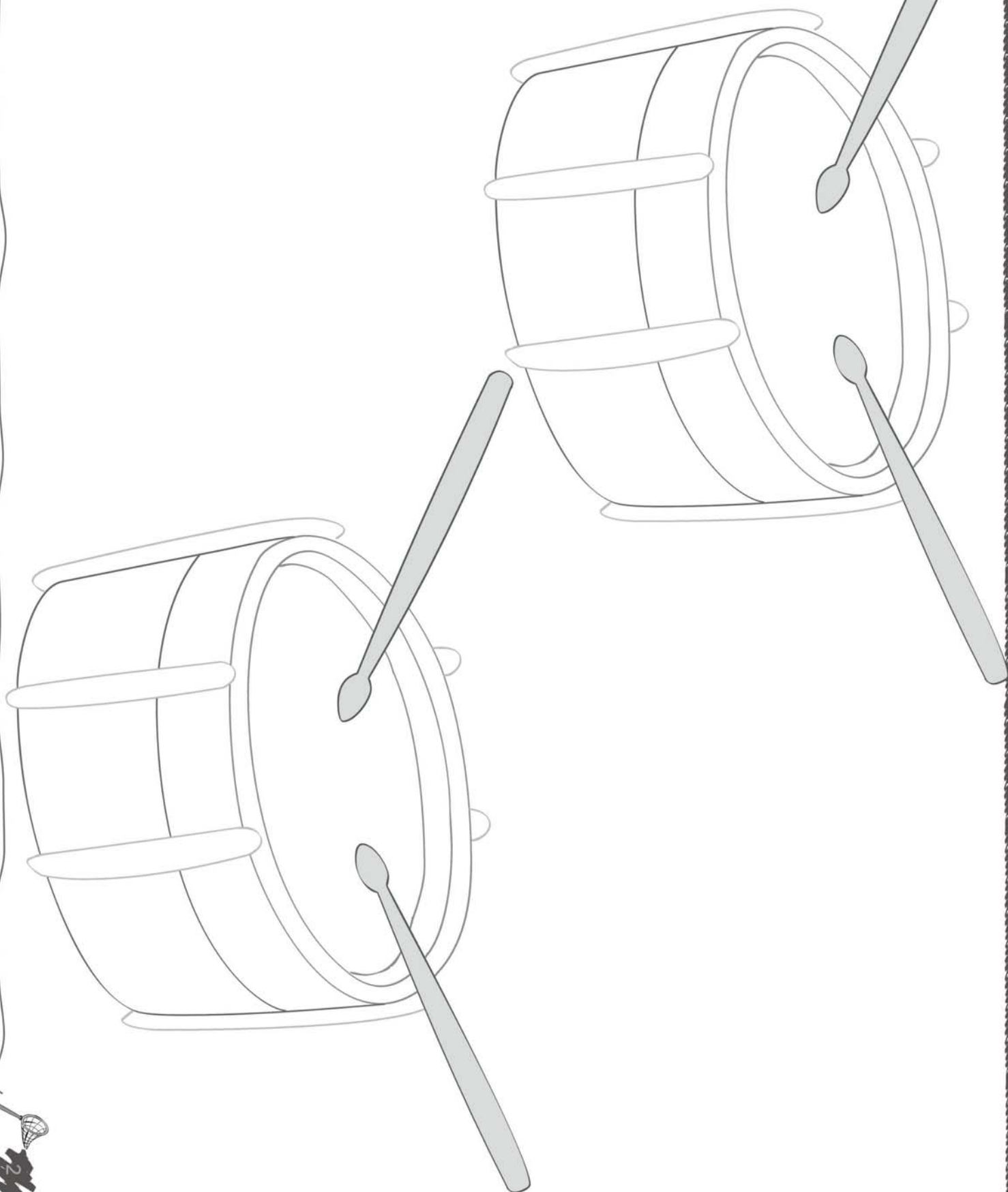
S = SUPERADO

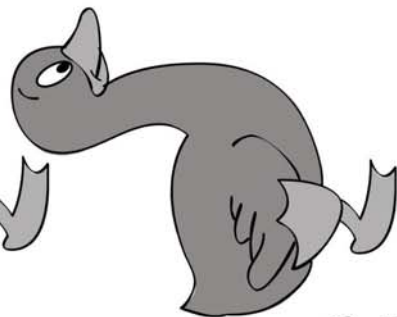
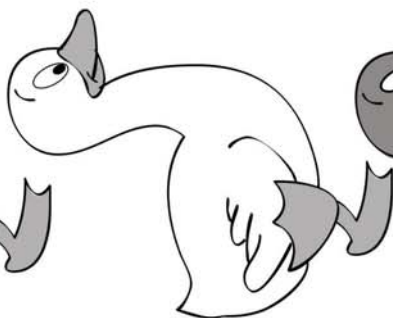
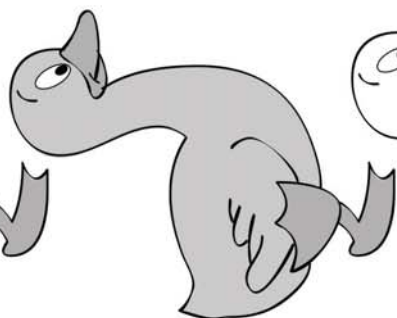
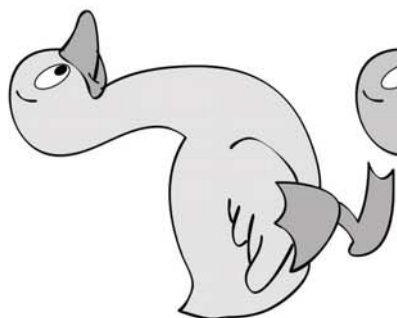
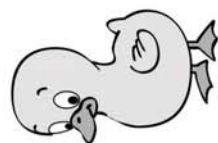
P = EN PROCESO

EVALUACIÓN MENSUAL

NOMBRES																						
OBJETIVOS			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Reconoce las acciones que realizamos con el cuerpo	I																					
	M																					
	F																					
Empieza a saltar en el sitio	I																					
	M																					
	F																					
Lanza una pelota con las dos manos	I																					
	M																					
	F																					
Desenvuelve objetos pequeños	I																					
	M																					
	F																					
Desenrosca tapones	I																					
	M																					
	F																					
Forma rompecabezas de dos piezas	I																					
	M																					
	F																					
Hábitos en la comida	I																					
	M																					
	F																					
Colabora y ayuda a guardar los juguetes	I																					
	M																					
	F																					
Conoce los miembros que forman la familia	I																					
	M																					
	F																					
Conoce las prendas de vestir más comunes	I																					
	M																					
	F																					
Conoce el sonido de algunos animales y objetos	I																					
	M																					
	F																					
Empieza a decir frases de 3 palabras con un verbo	I																					
	M																					
	F																					
Presta atención durante 5 minutos para escuchar un cuento	I																					
	M																					
	F																					
Compara y diferencia la cantidad de uno y muchos	I																					
	M																					
	F																					
Empieza a imitar el trazo horizontal	I																					
	M																					
	F																					
Empezar a cantar	I																					
	M																					
	F																					
Representar movimiento de algunos animales	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					
	I																					
	M																					
	F																					











Esquema de Programación

OBJETIVOS

ÁREA CURRICULAR 1 ✱ Identidad y Autonomía Personal

Progresar en las propias posibilidades motrices para la adquisición de hábitos de autonomía para vestirse.

Reconocer las acciones que realizamos con las distintas partes del cuerpo.

Desarrollar el control de los elementos básicos de su cuerpo implicados en la manipulación de objetos.

ÁREA CURRICULAR 2 ✱ Medio Físico y Social

Mejorar en la adquisición de las normas básicas de convivencia en el aula.

Empezar a conocer las posibilidades de manipulación de los objetos de su entorno.

Observar e identificar objetos comestibles de los que no lo son.

ÁREA CURRICULAR 3 ✱ Comunicación y Representación

Desarrollar el lenguaje oral para iniciar la comunicación con los demás.

Comprender los mensajes orales que le dirigen los demás.

Descubrir diferentes técnicas de representación plástica y disfrutar con ellas.



Vamos a jugar

... a movernos

... a crear

... a sentir

... a mirar

... a cantar

.... a hablar



Ponerse una prenda sencilla

Actividades de grupo

~ Poner las camisetas de los niños encima de las mesas. Cada uno tendrá que ir a recoger su camiseta y ponérsela lo más rápido posible.

~ Escenificar el momento de levantarse por la mañana. Les explicaremos que, por la mañana, cuando nos levantamos nos vestimos para salir a la calle. Simularemos que nos vestimos y nos ponemos los pantalones, una camisa, etc. Les diremos que se quiten los calcetines y se los vuelvan a poner.

Actividades individuales

~ Cuando lleguen a clase o sea la hora de la salida, les pediremos a los niños que se pongan o que intenten ponerse el babero y la chaqueta.

Actividades de refuerzo

~ Utilizaremos las muñecas y sus vestidos para dejarles que jueguen a vestirlas y desvestirlas como ellos/as quieran.

Identificar su nombre y decirlo

Actividades de grupo

~ Recordar el nombre de cada niño con las fotos o tarjetas que utilizamos para diversas actividades en meses anteriores.

~ LA COGE...: Con los niños en corro, cogeremos una pelota y la lanzaremos al aire, al tiempo que decimos: "La coge... Manuel". El niño que hayamos dicho tendrá que ir a coger la pelota. Nos la devolverá y lo repetiremos con el nombre del resto de niños.

~ Cogeremos objetos de los alumnos y los enseñaremos, preguntando de quién es. El dueño del objeto tendrá que decir su nombre.

Actividades individuales

~ YO ME LLAMO. Llamaremos a los niños/as de uno en uno y les preguntaremos su nombre. Les pondremos una pegatina con su nombre en el babero.

Desarrollar las capacidades manipulativas

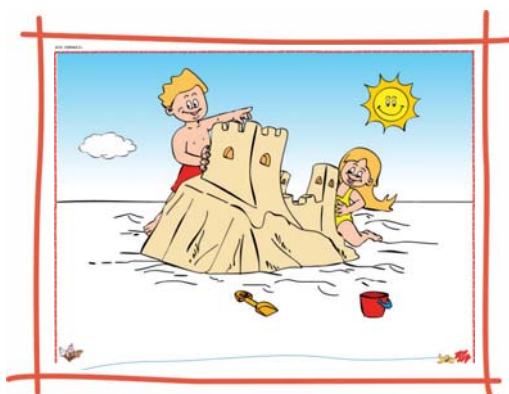
Actividades de grupo

~ Hacer masa de papel. Para ello, meteremos papel de periódico en agua con cola, hasta conseguir una masa. La utilizaremos para que la moldeen e intenten hacer objetos.

~ En diversas cajas o bolsas pondremos arena, harina, trozos de papel, etc, donde esconderemos un juguete pequeño. Los niños meterán la mano dentro de cada bolsa e intentarán encontrar el juguete que hemos escondido.

Actividades individuales

~ A.P.I. 31: Pegar arena en el dibujo para hacer la arena de la playa.

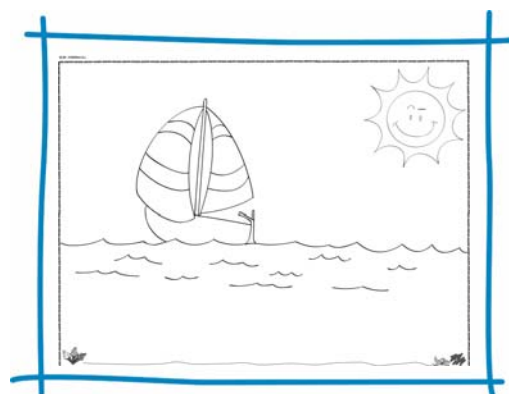


Actividades de refuerzo

~ Les daremos plastilina y les enseñaremos cómo amasarla. Les dejaremos que la manipulen libremente.

Actividades de ampliación

~ A.P.I. comp. 4: Pintar el agua con pintura de dedos azul, pegar gomets en el barco y papeles arrugados amarillos en el sol.



Conocer el sol como elemento del entorno

Actividades de grupo

~ Explicar lo que es el sol, mostrándoles una foto o un dibujo.

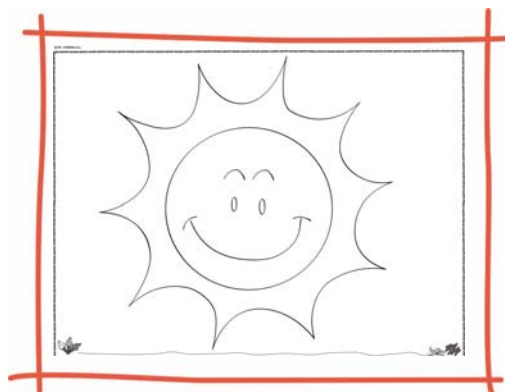
~ Salir al patio para ver el sol, sentir su calor y ver su forma.

~ Utilizar cuentos que tengan paisajes donde salga el sol. Los niños tendrán que encontrarlo en los dibujos, pasando las hojas del cuento.

~ Hacer un mural del sol. Dibujaremos un sol grande en papel continuo y los niños nos ayudarán a pintarlo estampando las manos con pintura de dedos amarilla.

Actividades individuales

~ A.P.I. comp. 1: Hacer estampaciones con patata o esponjas con pintura de dedos amarilla para pintar el sol.



Actividades de ampliación

~ Con un dibujo de un sol y de una luna, diferenciar ambos elementos e identificarlos como parte del entorno.



Empezar a diferenciar los conceptos grande-pequeño

Actividades de grupo

Recordar los conceptos grande-pequeño mostrando diversos elementos del aula que sean de este tamaño.

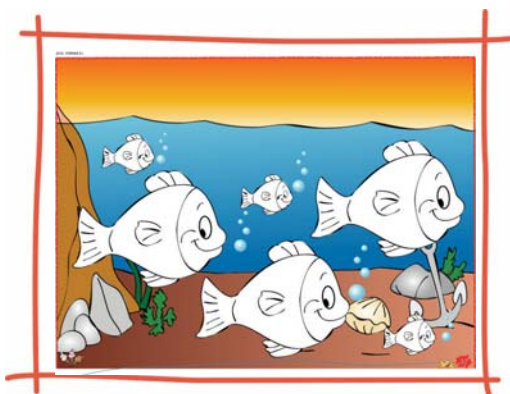
Buscar fotos de objetos grandes y pequeños. Los niños tendrán que separar los grandes de los pequeños.

Con cubos de construcciones, jugaremos a hacer torres grandes y pequeñas. Empezaremos dos torres, los niños tendrán que continuar, dirigiéndoles para que hagan una grande y otra pequeña.

Dibujar en papel continuo dos flotadores, uno grande y otro pequeño. Tendrán que pegar gomets en el pequeño y pintar con huellas de la mano el grande.

Actividades individuales

A.P.I. 32: Pintar los peces pequeños y pegar papel arrugado en los grandes.

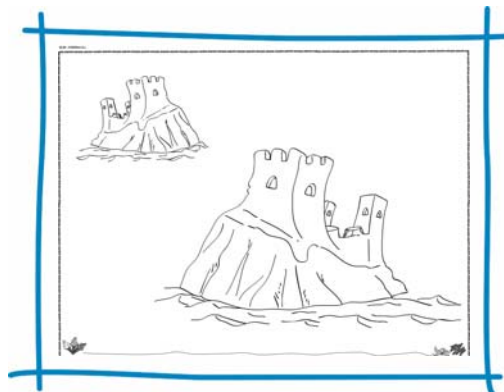


A.P.I. 36: Decir qué objetos son grandes y cuáles son pequeños. Pegar un gomets en los grandes.



Actividades de refuerzo

A.P.I. comp. 2: Decir cuál es el castillo grande y cuál es el pequeño. Pintar el castillo grande.



Actividades de ampliación

Utilizaremos una caja pequeña y objetos pequeños y grandes (por ejemplo, una pelota grande y un lápiz o una pieza de construcciones). Les pediremos que intenten meter los dos objetos en la caja, diciendo cuál de los dos es el que cabe, el grande o el pequeño.

Empezar a comparar cantidades con uno-muchos

Actividades de grupo

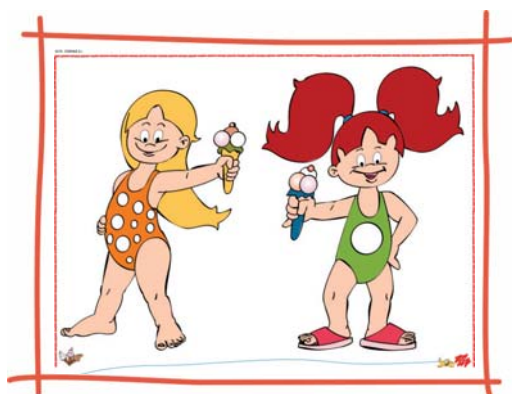
Recordar los conceptos de uno y muchos haciendo agrupaciones con los objetos del aula con estas cantidades.

Dibujar dos peceras en un mural. Buscar fotos de peces en revistas y pegar un pez en una pecera y muchos peces en la otra.

LOS PAÑUELOS. Colgar un pañuelo y muchos pañuelos de colores de una cuerda, a una altura que leguen los niños. Cuando digamos UNO, los niños tienen que ir corriendo a tocar el pañuelo donde hay uno. Cuando digamos MUCHOS, tienen que ir a tocar donde hay muchos pañuelos.

Actividades individuales

A.P.I. 33: Decir qué niña tiene muchos lunares y cuál tiene un lunar en su traje de baño. Pegar un gomet en el bañador que tiene un lunar, y marcar muchas huellas de dedo en el que tiene muchos.

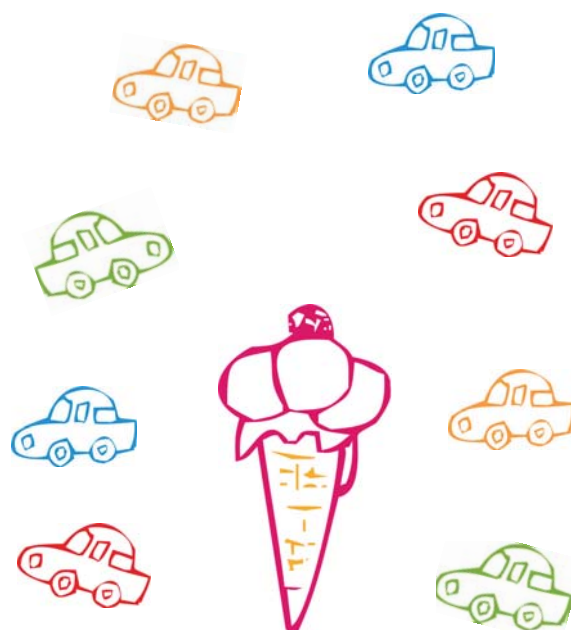
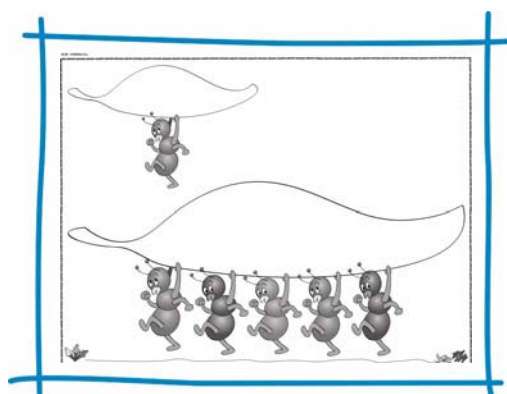


Actividades de refuerzo

Pegar al niño un gomet en una mano y muchos gomets en la otra. A lo largo del día, le preguntaremos varias veces dónde tiene uno o muchos gomets.

Actividades de ampliación

API. comp. 3: Decir dónde hay una y donde muchas hormigas. Pintar la hoja que tiene muchas hormigas.



Inciarse en la realización del trazo horizontal

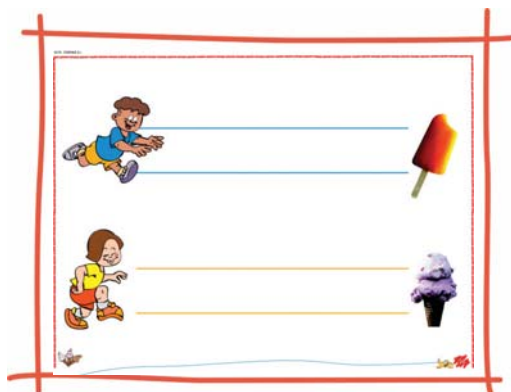
Actividades de grupo

Recordar a los niños como se hace un trazo horizontal. Para ello, pondremos un trozo de papel continuo en la pared y realizarán trazos horizontales.

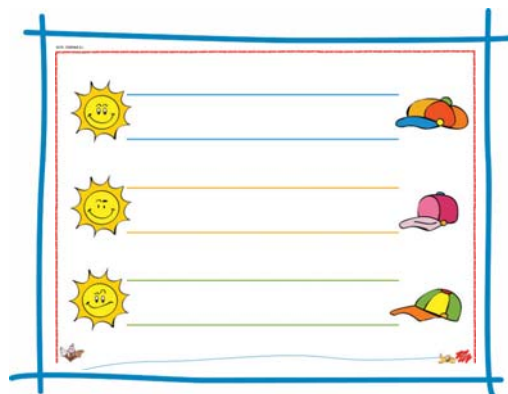
EL MURAL DEL VERANO. Sobre papel continuo, dibujar una toalla grande sobre la arena. Los niños nos ayudarán a decorar la toalla con trazos horizontales de muchos colores con ceras gordas. Después, pintaremos la arena con pincel en sentido horizontal.

Actividades individuales

A.P.I. 34: Hacer los caminos que harán los niños hasta los helados.



A.P.I. 35: Hacer los caminos que van de los soles a las gorras.



Actividades de refuerzo

Realizaremos el trazo horizontal con tiza en la pizarra y les pediremos a los niños que lo imiten en un papel.





Psicomotricidad

Circuito 1:

1. Los niños irán en triciclo desde un punto, siguiendo un camino marcado con tiza.
2. Al final del camino habrá una pelota, que tendrán que lanzárnosla cuando lleguen.
3. Seguirán por otro itinerario, ésta vez con aros de psicomotricidad. Cada vez que pasen junto a uno, deberán saltar dentro y después otra vez hacia fuera.
4. Al final del camino habrá un tambor, un pandero o una campana que tendrán que golpear para hacer sonar.

Circuito 2:

1. Harán gimnasia al ritmo de la música, tocando o moviendo las partes del cuerpo que digamos.
2. Cuando la música cese, tendrán que encajar tres piezas de un tablero repartidas por una mesa.
3. Al terminar de encajar las piezas, tendrá que hacer una torre, para la que dispondrá de 8 cubos de construcción.
4. Tras montar la torre, deberá guardar canicas en cajitas de plastilina que previamente habremos confeccionado.

Materiales:

 Triciclo

 Tiza

 Pelota de plástico

 Aros de psicomotricidad

 Tambor, pandero o campana (instrumento de percusión)

 Radiocassette con música

 Tablero con tres piezas

 8 cubos de construcción

 Canicas

 Plastilina

 Cada orden se emite una vez se ha realizado la anterior.

 Acompañamiento musical.

... A CREAR



Figuras pegadas



Materiales:



Papel continuo



Corcho o espuma



Velcro o pasta adhesiva



Tijeras



Desarrollo:

Dibujaremos en un mural las siluetas de un cuadrado, un círculo y un triángulo. Con corcho o con espuma confeccionaremos las mismas figuras del mismo tamaño. Podemos coser o pegar velcro para que las podamos pegar y quitar cuando queramos (puede ser también goma azul adhesiva). El juego consiste en que los niños han de pegar cada figura en su lugar correspondiente.

... A SENTIR



Oigo, toco, veo



Materiales:



Bolsas opacas



Una cinta para tapar los ojos



Objetos sonoros



Objetos de diversas texturas.



Desarrollo:

Realizaremos diversas actividades para la estimulación sensorial:



VEO - NO VEO. Observar la diferencia de tener o no tener los ojos tapados.



Meter en cada bolsa un objeto de textura diferente (un peluche, una pieza de construcciones, un trozo de papel lija, etc.). El niño mete la mano cada vez en una bolsa e intenta decir algo sobre lo que está tocando (el objeto que es, si le gusta el tacto o no, etc.).



Tapar los ojos a los niños y hacer sonar un objeto sonoro. El niño intentará adivinar el objeto de que se trata.

... A MIRAR



Ropa

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Señalar la parte del cuerpo donde nos ponemos cada prenda.
3. Decir si lleva puesta o no la prenda que le digamos.

Frutas

1. Nombrar cada una de las imágenes que se muestran.
2. Dejar una imagen fija en la pantalla; poner dos o tres frutas delante del niño (una de ellas es la de la pantalla) y pedirle al niño que señale la que le mostramos.
3. Dibujar una de esas frutas en papel continuo y los niños nos ayudarán a pintarla.

... A HABLAR



La marioneta preguntona

 Materiales:

 Una marioneta

 Desarrollo:

Utilizar la marioneta que hemos confeccionado en meses anteriores para hablar con los niños. Podemos utilizarla para contarle el cuento de este mes y después que les haga preguntas sobre el cuento, observando el tipo de frases que utiliza, si ya introduce los verbos al hablar, el vocabulario empleado, etc.

Poema

ES EL SOL



¿Qué es eso tan redondo
como un flotador?
¡Es el sol!

¿Qué brilla en el cielo
y nos da calor?
¡Es el sol!

¿Qué es eso tan amarillo
como un limón?
¡Es el sol!



¿Qué es eso tan grande
como un camión?
¡Es el sol!

Cuento

LAS VACACIONES DE EDI

Como ya se acercaba el verano, todos los niños y las niñas de la clase de Edi iban a la escuela en camiseta de manga corta, pantalón corto o falda. Claro, como gracias al sol hacía tanto calor, ya no llevaban la chaqueta. Además, todo el mundo estaba muy contento porque pronto se irían de vacaciones cuando cerrara la escuela.

Edi estaba triste de que terminara la escuela, porque allí se lo pasaba de maravilla jugando con sus amigos y aprendiendo muchísimas cosas divertidas, pero sus papás le habían dicho que irían de vacaciones a la playa, así que también estaba contento.

Edi nunca había ido a la playa, pero en clase le habían enseñado fotos y dibujos, y parecía un lugar maravilloso, con mucho agua para nadar y mucha arena para jugar a construir castillos y figuras. Además, había ido con su mamá a la tienda de ropa y se había comprado un bañador de color amarillo, como el sol. ¡Qué bien iba a pasarlo en la playa!. ¡Sería un verano magnífico!

... A CANTAR



Canción

EL PATIO DE MI CASA

Popular

El pa - tio de - mi ca - sa es par - ti - cu - lar: cuan - do
 llue - ve se mo - ja co - mo los de - más. A - gá - cha - te y
 vuél - ve te_a_ga - char que los a - ga - cha - di - tos no sa - ben ju - gar.

El patio de mi casa es particular:
 cuando llueve se moja como las demás.
 El patio de mi casa es particular:
 cuando llueve se moja como las demás.

Agáchate y vuélvete a agachar,
 que los agachaditos no saben jugar.

El patio de mi casa es particular:
 cuando llueve se moja como los demás.
 El patio de mi casa es particular:
 cuando llueve se moja como las demás.

Agáchate y vuélvete a agachar,
 que los agachaditos no saben jugar.

El patio de mi casa es particular:
 cuando llueve se moja como las demás.



EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

CONTENIDO

	S	P
 Se han alcanzado los objetivos propuestos.	☐	☐
 Se ha destinado el tiempo necesario a cada objetivo, según su nivel de dificultad.	☐	☐
 La programación del aula ha sido efectiva.	☐	☐

METODOLOGÍA

 La ambientación del aula ha sido adecuada.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a los objetivos propuestos.	☐	☐
 Las actividades son adecuadas a la edad de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación activa de los niños.	☐	☐
 Se ha conseguido una participación adecuada de las familias.	☐	☐
 Se ha conseguido crear un clima de juego-trabajo adecuado.	☐	☐
 Se ha producido la adecuación necesaria a los alumnos con necesidades educativas especiales.	☐	☐

ACTITUD DEL PROFESORADO

 Se ha producido una correcta implicación del educador/a en el proceso enseñanza-aprendizaje.	☐	☐
 Se ha conseguido una buena motivación de los alumnos.	☐	☐

MATERIALES Y RECURSOS

 He utilizado el espacio necesario a cada actividad.	☐	☐
 Se han utilizado los materiales adecuados a cada objetivo.	☐	☐
 Los recursos audiovisuales (DVD-CD-láminas) han sido adecuados.	☐	☐

PARA LOS NIÑOS

Lo que más les ha gustado ha sido _____

Lo que menos les ha gustado ha sido _____

Lo que les ha resultado más fácil _____

Lo que les ha resultado más difícil _____

Añadiría _____

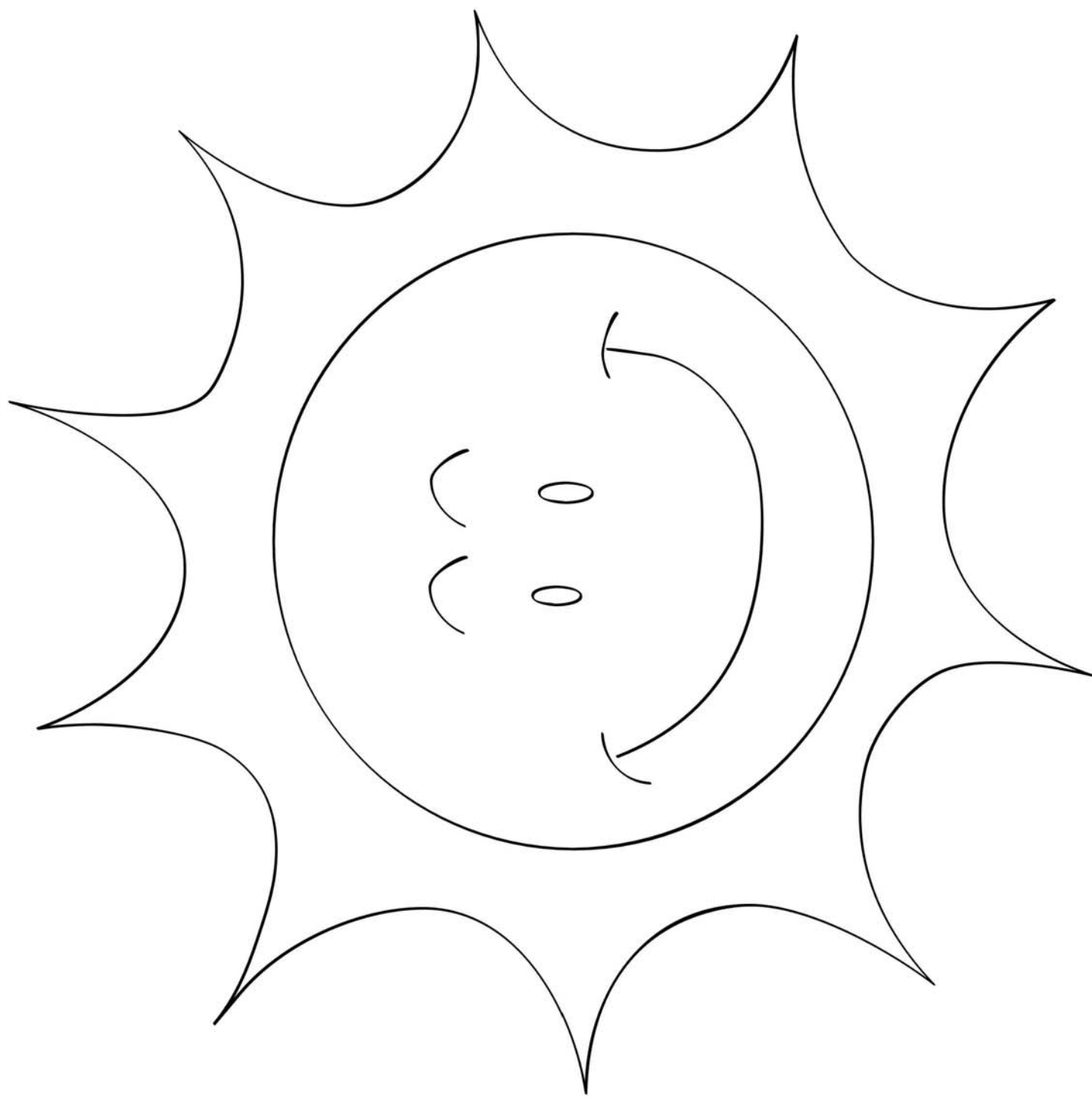
Quitaría _____

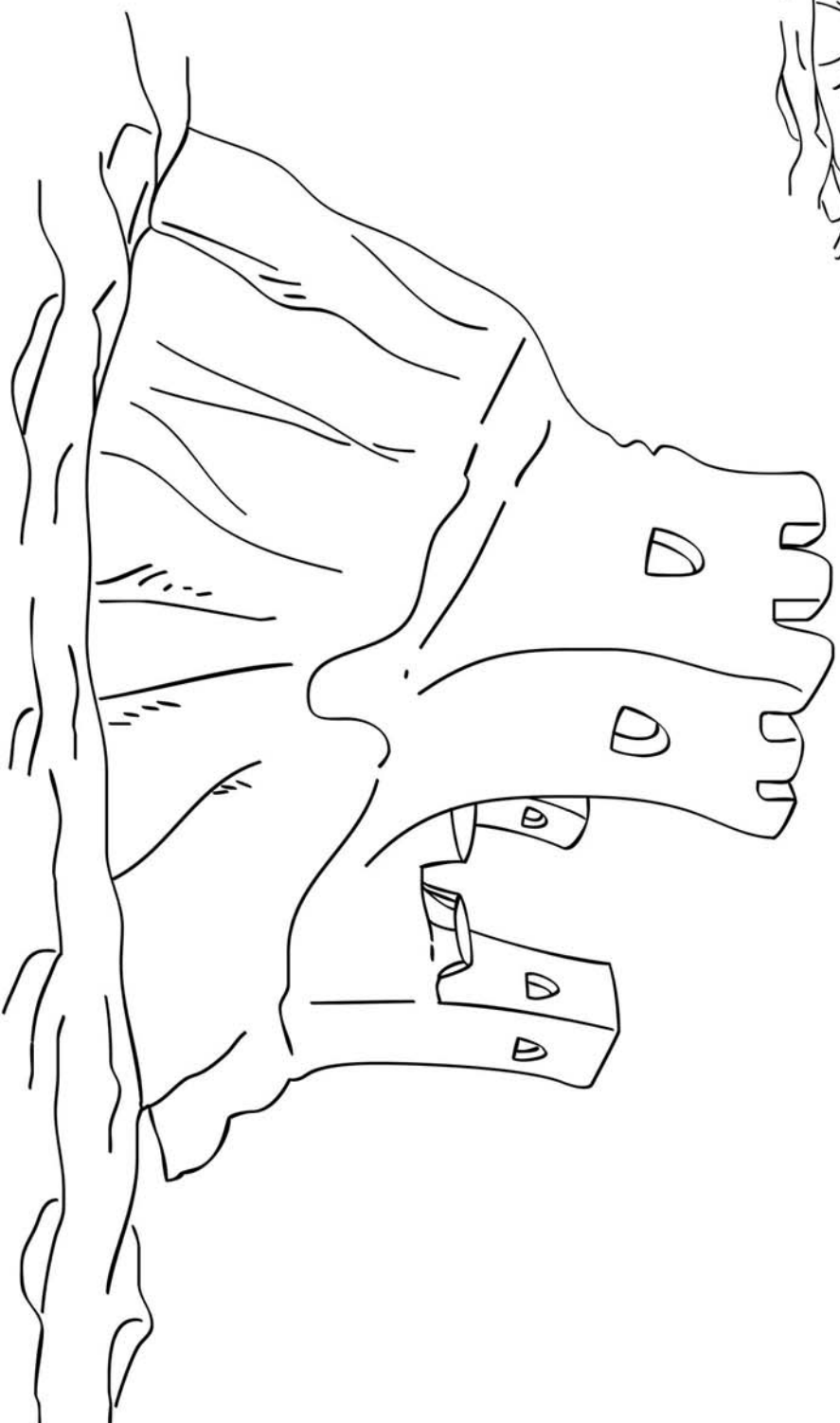
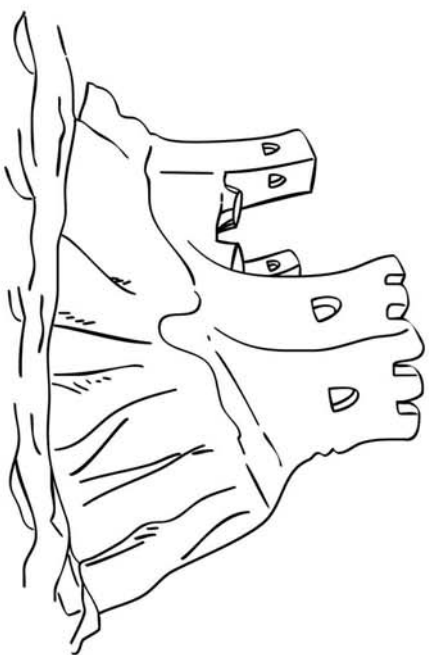
S = SUPERADO

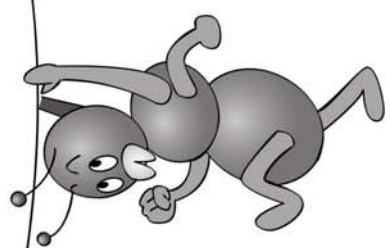
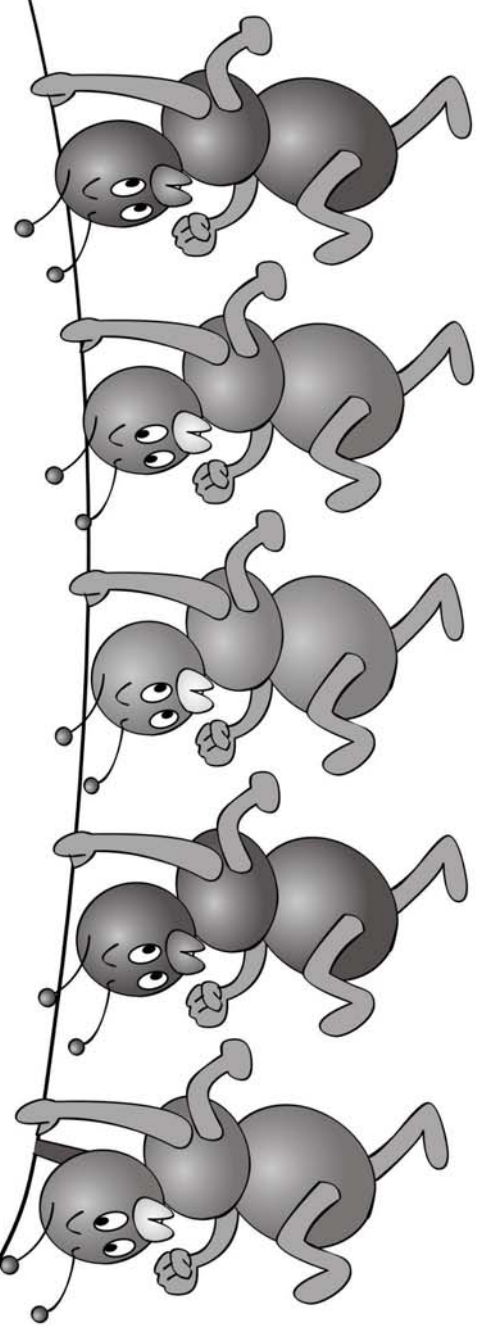
P = EN PROCESO

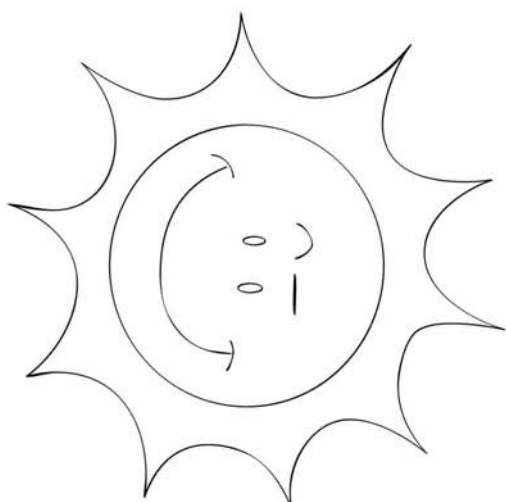
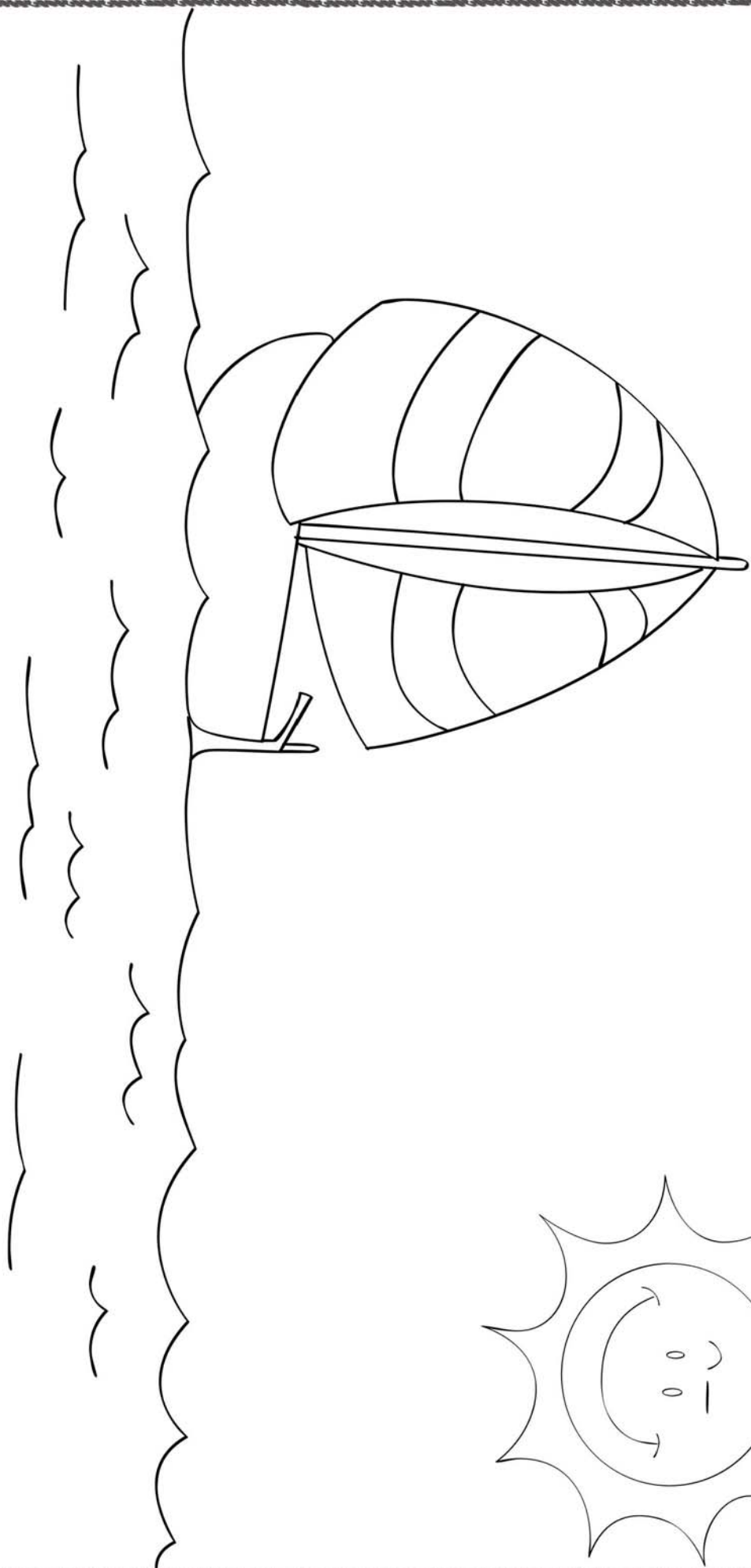
EVALUACIÓN MENSUAL

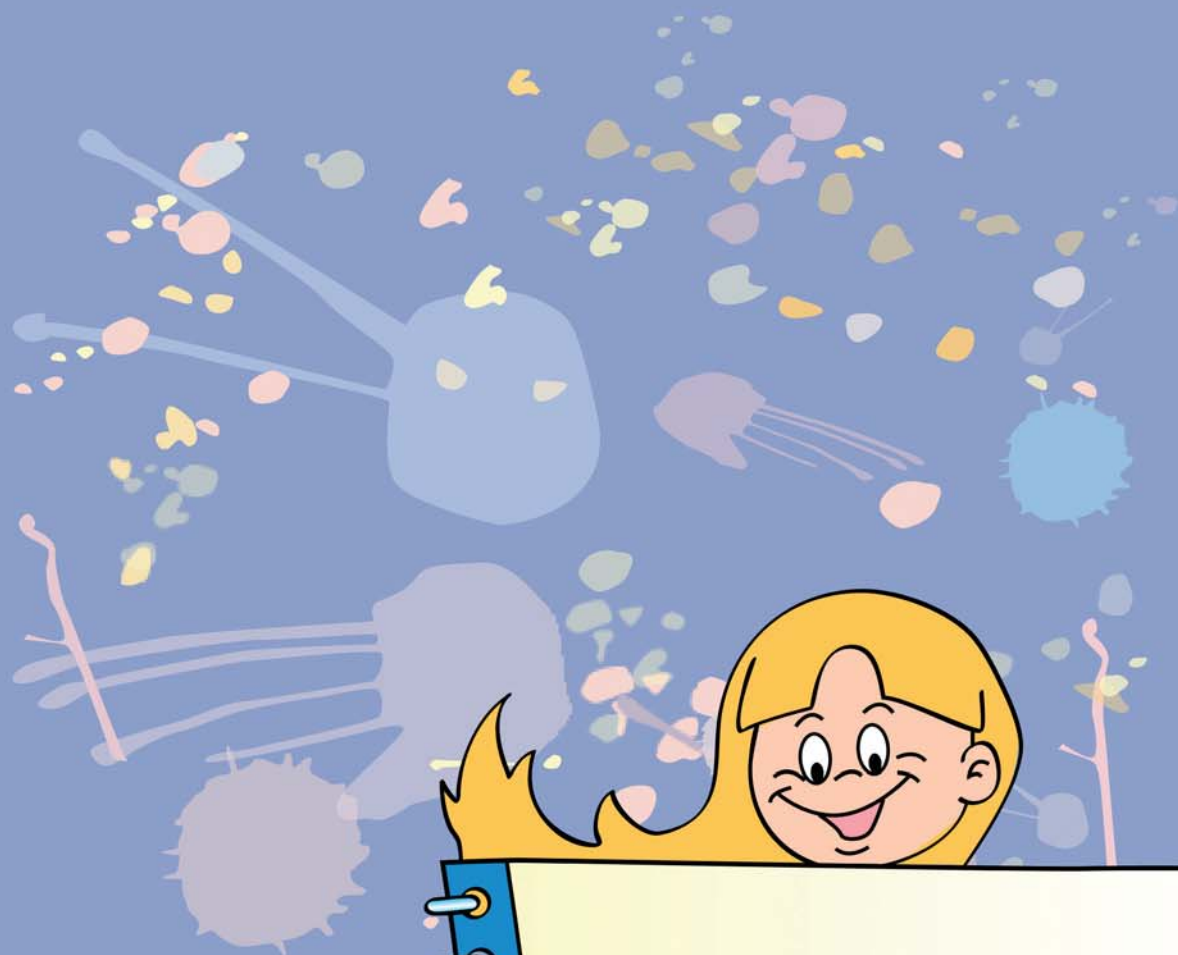
NOMBRES																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OBJETIVOS																					
Desarrolla la estimulación de las funciones sensoriales	I																				
	M																				
	F																				
Empieza a saltar en el sitio	I																				
	M																				
	F																				
Lanza la pelota con las dos manos	I																				
	M																				
	F																				
Guarda objetos pequeños en envases pequeños	I																				
	M																				
	F																				
Hace una torre de 6 ó más cubos	I																				
	M																				
	F																				
Encaja las tres piezas de un tablero	I																				
	M																				
	F																				
Se pone una prenda sencilla	I																				
	M																				
	F																				
Colabora y ayuda a guardar los juguetes	I																				
	M																				
	F																				
Se relaciona con compañeros y educadora	I																				
	M																				
	F																				
Manipula diferentes materiales	I																				
	M																				
	F																				
Conoce algunos elementos del tiempo: el sol	I																				
	M																				
	F																				
Intenta construir frases de 3 palabras con un verbo	I																				
	M																				
	F																				
Dice su nombre cuando se le pregunta	I																				
	M																				
	F																				
Utiliza unas 30-40 palabras familiares	I																				
	M																				
	F																				
Diferencia objetos grandes y pequeños	I																				
	M																				
	F																				
Compara y diferencia la cantidad de uno y muchos	I																				
	M																				
	F																				
Imita un trazo horizontal	I																				
	M																				
	F																				
Garabatea dentro de una figura	I																				
	M																				
	F																				
Acompaña una canción con gestos	I																				
	M																				
	F																				











NIVEL I

NOMBRE _____

EDUCADOR/A _____

S

P

 Identifica una parte de su cuerpo.	☐	☐
 Gatea con soltura.	☐	☐
 Empieza a desplazarse andando.	☐	☐
 Arroja una pelota estando sentado.	☐	☐
 Mete y saca objetos de recipientes.	☐	☐
 Coge una taza con las manos.	☐	☐
 Bebe en una taza con asas sin ayuda.	☐	☐
 Coge un objeto que está en el suelo, con apoyo.	☐	☐
 Realiza juegos de encajar.	☐	☐
 Hace una torre con dos cubos.	☐	☐
 Empieza a pasar las páginas de un libro de cartón.	☐	☐
 Conoce algunos de los objetos que forman su entorno físico y social.	☐	☐
 Participa en juegos con pequeños grupos.	☐	☐
 Explora activamente su entorno.	☐	☐
 Imita algunos sonidos de objetos y animales familiares.	☐	☐
 Manipula diferentes materiales.	☐	☐
 Utiliza gestos para comunicarse.	☐	☐
 Repite y responde a palabras familiares.	☐	☐

S P

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

 Dice cuatro o cinco palabras familiares.

 Comprende y responde ante preguntas y órdenes.

 Empieza a hacer garabatos.

 Da algo cuando se le pide con palabras o gestos.

 Imita algunas acciones que hacemos con el cuerpo.

OBSERVACIONES

NIVEL 2

NOMBRE _____

EDUCADOR/A _____

S

P

 Reconoce tres partes del cuerpo.	☐	☐
 Sube y baja escaleras cogiéndose de la mano de un adulto.	☐	☐
 Perfecciona su capacidad de andar solo.	☐	☐
 Realiza una torre con 2-3 cubos.	☐	☐
 Empieza a dar con el pie a una pelota cuando se la pasamos (por imitación).	☐	☐
 Pasa las páginas de un libro de cartón.	☐	☐
 Pasa objetos de un recipiente a otro.	☐	☐
 Se quita una prenda sencilla con ayuda.	☐	☐
 Conocer las normas de la escuela y empezar a respetarlas.	☐	☐
 Colabora y ayuda a guardar los juguetes y pertenencias en el lugar adecuado.	☐	☐
 Conocer objetos del aula.	☐	☐
 Conoce el nombre de su educadora.	☐	☐
 Conoce y diferencia un objeto cuando está representado en un dibujo mezclado con otros objetos.	☐	☐
 Identifica amigos y familiares por su nombre.	☐	☐
 Imita el movimiento de 2 animales.	☐	☐
 Imita el sonido de algunos objetos.	☐	☐
 Intenta utilizar de 10-15 palabras familiares.	☐	☐

S P

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

- ✿ Usa una palabra como si fuera una frase.
- ✿ Repite frases cortas (de dos palabras) que acaba de escuchar.
- ✿ Identifica su nombre.
- ✿ Nombra una figura conocida mezclada entre varias.
- ✿ Comprende órdenes sencillas.
- ✿ Intenta expresar verbalmente sus necesidades (agua, hambre, etc.).
- ✿ Hace garabatos cuando se le pide.
- ✿ Interpreta melodías sencillas mientras está jugando.

OBSERVACIONES

NOMBRE _____

EDUCADOR/A _____

	S	P
 Conoce las principales partes de su cuerpo.	☐	☐
 Mejorar el control para desplazarse andando.	☐	☐
 Sube una escalera de pie sin alternancia.	☐	☐
 Baja una escalera gateando.	☐	☐
 Va en un triciclo sin pedales.	☐	☐
 Participa en juegos con la pelota.	☐	☐
 Patea una pelota por imitación.	☐	☐
 Endereza figuras que se le ofrecen invertidas.	☐	☐
 Saca objetos pequeños de un frasco.	☐	☐
 Encaja el cuadrado en el tablero.	☐	☐
 Hace una fila con cubos.	☐	☐
 Realiza una torre con tres o cuatro cubos.	☐	☐
 Pasa las páginas de un libro, aunque coge varias a la vez.	☐	☐
 Se quita alguna prenda de vestir.	☐	☐
 Ayuda a guardar juguetes.	☐	☐
 Se desviste con ayuda.	☐	☐
 Conoce el nombre de sus compañeros.	☐	☐
 Diferencia 2-3 objetos que se le pide cuando están representado en un dibujo mezclados con otros objetos.	☐	☐
 Conoce e imita los movimientos de cuatro animales.	☐	☐
 Conoce e imita algunos sonidos de objetos conocidos.	☐	☐
 Diferencia objetos comestibles de los que no lo son.	☐	☐
 Conoce algunas frutas.	☐	☐

	S	P
 Aumenta su vocabulario en 10-15 palabras nuevas.	☐	☐
 Dice hola y adiós cuando es necesario.	☐	☐
 Empieza a formar frases de 2 palabras.	☐	☐
 Nombra objetos familiares al mismo tiempo que lo señala.	☐	☐
 Utiliza gestos para sustituir algunas respuestas verbales (moviendo la cabeza).	☐	☐
 Identifica y empieza a decir su nombre.	☐	☐
 Empieza a contar eventos que han ocurrido en su experiencia inmediata.	☐	☐
 Comprende la relación entre la imagen del objeto y el objeto real.	☐	☐
 Arrugar papel.	☐	☐
 Perfecciona el garabateo cuando pinta.	☐	☐
 Empieza a imitar un trazo vertical.	☐	☐
 Acompañar una canción con gestos.	☐	☐
 Baila con la música.	☐	☐
 Comprende la función algunos objetos cotidianos expresándolo con gestos.	☐	☐

OBSERVACIONES

NOMBRE _____

EDUCADOR/A _____

	S	P
 Desarrollo de la percepción sensorial.	☐	☐
 Identifica y realiza las acciones que se pueden hacer con el cuerpo.	☐	☐
 Sube y baja escaleras alternando los pies con ayuda.	☐	☐
 Empieza a correr.	☐	☐
 Empieza a saltar en el sitio.	☐	☐
 Lanza una pelota con las dos manos.	☐	☐
 Realiza una torre de 5 cubos.	☐	☐
 Encaja piezas circulares y cuadradas en sus agujeros.	☐	☐
 Ensarta cuentas grandes en un hilo.	☐	☐
 Desenvuelve objetos pequeños.	☐	☐
 Desenrosca tapones.	☐	☐
 Forma rompecabezas de dos piezas.	☐	☐
 Guarda objetos pequeños en envases pequeños.	☐	☐
 Hace una torre de 6 ó más cubos.	☐	☐
 Encaja las tres piezas de un tablero de formas.	☐	☐
 Diferencia cuando está limpio y cuando está sucio.	☐	☐
 Empieza a conocer y respetar los hábitos en la comida.	☐	☐
 Colabora y ayuda a guardar los juguetes.	☐	☐
 Se pone una prenda sencilla.	☐	☐
 Conoce los elementos que componen el parque.	☐	☐
 Sabe lo que son las flores y las respeta.	☐	☐
 Conoce algunos elementos que determinan el tiempo: el sol.	☐	☐
 Conoce los miembros que forman la familia.	☐	☐

	S	P
 Conoce las prendas de vestir más comunes.	☐	☐
 Conoce el sonido que hacen algunos animales y objetos de su entorno.	☐	☐
 Se relaciona con compañeros y educadora.	☐	☐
 Manipula diferentes materiales.	☐	☐
 Reconoce e intenta utilizar 30-40 palabras familiares.	☐	☐
 Comprende e intenta contestar a algunas preguntas.	☐	☐
 Intenta construir frases de 3 palabras utilizando un verbo.	☐	☐
 Dice su nombre cuando se le pregunta.	☐	☐
 Puede prestar atención para escuchar un cuento durante 5 minutos.	☐	☐
 Diferencia los objetos grandes de los pequeños.	☐	☐
 Compara y diferencia grupos donde hay uno y muchos.	☐	☐
 Empieza a imitar el trazo vertical.	☐	☐
 Imita un trazo horizontal.	☐	☐
 Garabatea dentro de una figura, aunque se sale del contorno.	☐	☐
 Puede arrugar papel.	☐	☐
 Empieza a cantar.	☐	☐
 Sigue una canción con gestos.	☐	☐
 Representa hechos cotidianos mediante un muñeco/a.	☐	☐
 Imita el movimiento de algunos animales.	☐	☐

OBSERVACIONES
