



PRÁCTICAS DEL CUIDADO Y CRIANZA A FORTALECER

Esta semana se implementaran la práctica de cuidado y crianza .

PRÁCTICA 10: Fomentar el desarrollo de la autonomía de niños y niñas permitiendo que aprendan a realizar actividades como comer, vestirse e ir al baño por sí solos, siempre y cuando hayan desarrollado la capacidad para hacerlo sin la ayuda de un adulto.

PRÁCTICA 12: Promover la construcción de normas y límites, explicándoles a los niños las rutinas, actividades y situaciones cotidianas de la familia.

PRÁCTICA 14: Vivir interacciones sensibles y acogedoras con niñas y niños desde la gestación.

RETO 1

PALO DE LLUVIA

Un palo de lluvia o palo de agua, es un tubo largo con huecos relleno de semillas, en cuyo interior se clavan palitos de bambú o de madera, formando un helicoide que se extiende a todo lo largo. Cuando el palo se inclina suavemente las piedrecillas o las semillas caen y su golpeteo con los palitos o alfileres produce un sonido que se asemeja a la lluvia o agua callendo.



El objetivo es realizarlo en familia mientras se cuentan experiencias o anécdotas que les ha causado la lluvia, realizar preguntas como ¿que sientes cuando llueve, que escuchas, entre otras?. Luego de terminar el palo de lluvia pueden jugar y divertirse con este espectacular instrumento, escuchando su sonido, cantando canciones, entre otros.

Materiales

- *Tubos de papel higiénico o de cocina
- *Cinta de enmascarar
- *palillos de dientes
- *Una aguja gruesa
- *Colbon
- *hoja de papel

Para realizar el palo de lluvia, deben unir 3 tubos de papel higiénico con la cinta.

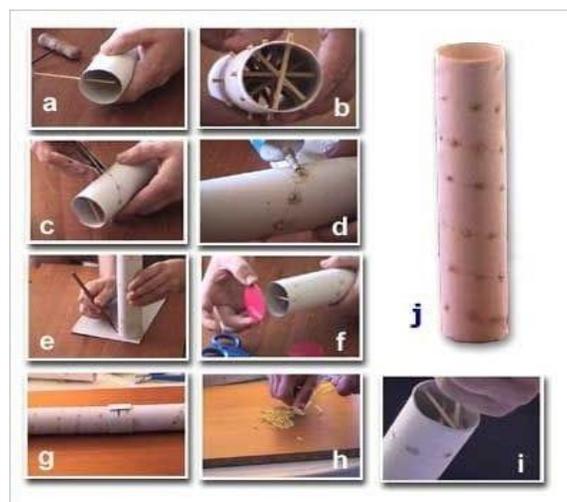
Cerrar uno de los orificios del tubo con la hoja de papel y cinta.

Abrir los huecos al rededor del tubo con la aguja para introducir los palillos de dientes o utilizar alfileres, estos se dejan incrustados en el tubo.

Introducir las semillas en el tubo (arroz, lentejas, maíz pira, entre otros)

Se cierra el orificio con una hoja de papel y cinta y luego lo decoran a su gusto. El juego en los niños y niñas fomenta habilidades sociales, desarrolla la imaginación y crea vínculos, por ello, para el día de hoy tendremos una experiencia significativa, buscaremos en familia botellas plásticas y haremos dos columnas, también iremos por bolsos o bolsas un poco grandes y se realizará una carrera ingresando botellitas a esa bolsa, el participante que lo haga más rápido será el ganador.

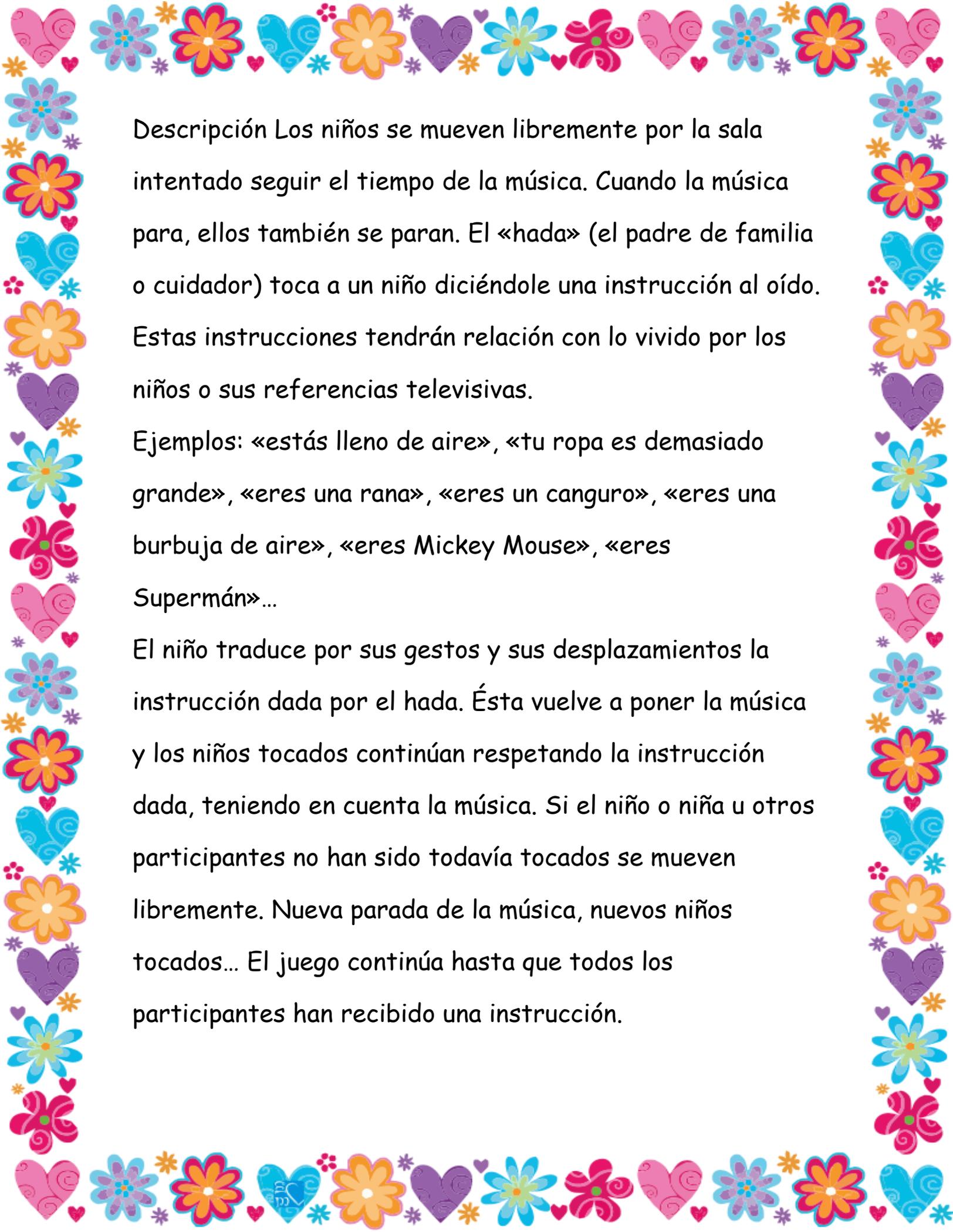
<https://youtu.be/xgIz0LCsQu4>



RETO 2

El hada

Material Música alegre y animada.



Descripción Los niños se mueven libremente por la sala intentado seguir el tiempo de la música. Cuando la música para, ellos también se paran. El «hada» (el padre de familia o cuidador) toca a un niño diciéndole una instrucción al oído. Estas instrucciones tendrán relación con lo vivido por los niños o sus referencias televisivas.

Ejemplos: «estás lleno de aire», «tu ropa es demasiado grande», «eres una rana», «eres un canguro», «eres una burbuja de aire», «eres Mickey Mouse», «eres Supermán»...

El niño traduce por sus gestos y sus desplazamientos la instrucción dada por el hada. Ésta vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción dada, teniendo en cuenta la música. Si el niño o niña u otros participantes no han sido todavía tocados se mueven libremente. Nueva parada de la música, nuevos niños tocados... El juego continúa hasta que todos los participantes han recibido una instrucción.

Objetivos

Ajustar una actitud a una orden.

Adaptar una nueva forma de desplazamiento al tiempo de la música (después de la instrucción y a la reanudación de la música).

Desplazarse en un medio cargado.



RETO 3

Los cazadores Material Música «Age tendre», de Francis Las, pelotas.

Descripción Los «cazadores» estarán equipados con pelotas a modo de escopetas. Los otros jugadores, los «conejos», se desplazan libremente al tiempo o al ritmo de la música.

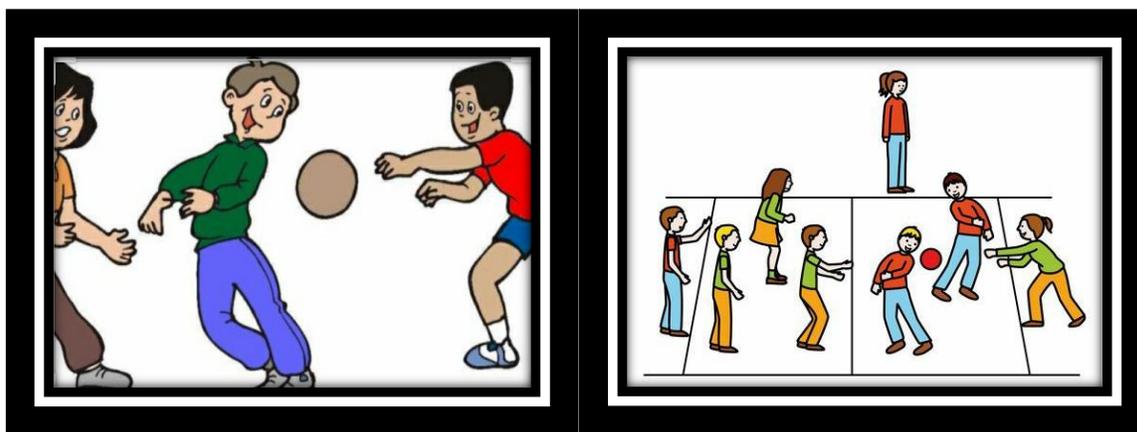
Los cazadores se desplazan también, con el balón en las manos o jugando con él.

¡Es la tregua! Cuando pare la música, los cazadores intentarán tocar

a los conejos con la pelota. Los conejos tocados se inmobilizarán. Cuando la música vuelva a sonar, los conejos tocados bailarán en el mismo sitio en vez de desplazarse y los cazadores volverán de nuevo a jugar con su pelota sin poder tocar a los otros jugadores.

Objetivos Los jugadores tienen que acordar los desplazamientos con la música y estar atentos a los cambios de situación: pasar de una actitud de relajación a una actitud de vigilancia.

Los cazadores, cuando la hostilidad es posible, deben lanzar las pelotas con precisión. En todos los jugadores se encuentran imperativos de dominio de los desplazamientos: estos tienen que ser variados y rápidos para poder ser eficaces.



EXPERIENCIA PEDAGOGICA #1 LUNES

¿conoces ete rompecabezas de origen chino? Tamgram esta formado por 7 piezas poligonales con las que se puede prcticar infinidad de figuras. A continuacion deajo diferentes tipos de

actividades didacticas con las que los niños y niñas aprenderan jugando iy sin superponer las piezas!

Conejos, gatos, perros, aves y todos los animales que quieras se pueden sacar con las piezas de tengram.

Con esta experiencia los niños y niñas pueden formar desde formas sencillas hasta las mas complicadas. Esto dependerá del nivelque haya logrado el niño o niña. Mientras mas practique mas nivel alcanzará.

Reuneta con tu familia y juntos van a formar diferentes figuras como las que te presentamos en el ejemplo. Tambien puedes inventar tus propias figuras.



EXPERIENCIA PEDAGOGICA #2 MARTES

ES HORA DE DIVERTIRNOS

¿Flotan o se hunden?

Desarrollo de la experiencia.

Sal a caminar con los niños y niñas por un ambiente natural (o exploren juntos el jardín) para recolectar ramas, hojas, rocas, piñas, plumas y otros "tesoros". Luego, pregúntales sobre cada objeto, si piensan que flotaría en el agua, o se hundiría. Finalmente, llenen un balde con agua, y hagan la prueba. Verás que tus niños se divertirán observando si sus predicciones fueron correctas, usar la lupa para la experiencia pedagógica.



EXPERIENCIA PEDAGOGICA # 3 MIERCOLES

VAMOS A LANZAR

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Los padres de familia o cuidadores plantearan a las niñas y niños las condiciones necesarias para poder jugar.

Se ubicará una caja, cesta o recipiente para atrapar los objetos lanzados ya sea pelotas, pimpones, aros, tapas, etc. Luego se dan las condiciones para poder iniciar el juego, una de estas condiciones es que todos respeten la misma distancia desde donde arrojar la pelota o el objeto que se va a lanzar. De este modo, estará poniendo a consideración el problema de establecer una distancia. Para ello, la niña o niño debe marcar una línea en el piso con ayuda del adulto después de medir con el metro. Cuando ya esté listo la distancia y todas las condiciones se puede dar inicio al juego.



EXPERIENCIA PEDAGOGICA #4 JUEVES

CREANDO CON ARENA

En familia buscarán un recipiente, algunos objetos o moldes que tengan en casa y la arena del kit pedagógico "mis manos te enseñan" luego se invitará a los niños y niñas a colocar sobre la arena los moldes y crear diferentes figuras con ella, también podrán enterrar los objetos dentro de la arena y dejar que ellos los busquen de manera divertida.



EXPERIENCIA PEDAGOGICA #5 VIERNES

DOCUMENTO PDF, ENVIADO POR LA PSICOSOCIAL

(SE ENVIA EL PDF DESPUES DE LA PLANEACIÓN)

"un niño siempre recordara quien estuvo allí, no lo que gastaron en el. Los niños olvidan los juguetes y la ropa; pero nunca olvidan el TIEMPO y el AMOR que les damos"