

PROGRAMACIÓN INFANTIL VERANOLIVOS 2007

PRESENTACIÓN

Esta programación está destinada a los alumnos de 0 a 6 años que formen parte del curso de verano “Veranolivos 2007”, que tendrá lugar de lunes a viernes durante el mes de julio.

Para ello contamos con las instalaciones del colegio para la realización de los diferentes talleres y actividades que llevaremos a cabo: psicomotricidad, taller de manualidades, deportes, informática, clases de inglés, baño libre y juegos acuáticos. Además de dos salidas organizadas en cada una de las quincenas.

OBJETIVOS

- Potenciar los ámbitos del desarrollo infantil, de forma lúdica y atrayente para los alumnos.
- Fomentar la autonomía mediante el desarrollo de las actividades, así como el propio cuidado personal.
- Favorecer las relaciones interpersonales.
- Realizar diferentes actividades que contribuyan a su desarrollo integral.
- Crear un ambiente diferente al periodo escolar, sin descuidar hábitos y normas necesarios en la educación.

METODOLOGÍA

Distribuiremos a los alumnos de infantil por edades, repartidos en dos clases en función del número de niños participantes.

El horario general para infantil sería el siguiente:

9.00-10.30.- Talleres/ Psicomotricidad / Informática
10.30-11.00.- Recreo
11.00-11.45.- Juegos
11.45-12.45.- Piscina
13.00-14.00.- Inglés

** Informática tendrá lugar un día a la semana para cada clase de infantil de 9.00 a 10.30.*

Las actividades programadas serán para los tres cursos de infantil por lo que realizaremos las modificaciones necesarias para adaptarlas a las diferentes edades según sea el grado de dificultad y el tiempo empleado en cada una de ellas.

A continuación vamos a presentar las diferentes actividades que se llevarán a cabo durante el mes de julio, teniendo en cuenta que serán flexibles y modificables según sean las necesidades de los alumnos.

PROGRAMACIÓN DIARIA

	Lunes 2	Martes 3	Miércoles 4	Jueves 5	Viernes 6
9.00 10.30	JUEGOS/ MURAL	JOYEROS/ INFORMÁT.	INFORMÁTICA JOYEROS	PSICOMOTRICIDAD	TALLER DE COCINA
10.30 11.00	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
11.00 11.45	DRAMATI- ZACIÓN	JUEGOS	CUENTO	RELAJACIÓN	JUEGOS
11.45 12.45	PISCINA	PISCINA	PISCINA	PISCINA	PISCINA
13.00 13.30	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS
13.30 14.00	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN

* *JUEGOS DE CONOCIMIENTO.*-

- Círculo de presentación: el compañero que tenga la pelota tendrá que decir su nombre y su edad y pasar la pelota a otro compañero para que se presente. El juego acabará cuando todos hayan participado.

- Coro de imitaciones: Hacemos un gran coro, uno de los niños se pone en el centro y todos tendremos que imitar sus movimientos.

- Juego de los animales: Repartiremos tarjetas de animales; estas tarjetas estarán dobles ya que se trata de buscar a tu mismo animal, para ello todos los niños tendrán q hacer el ruido de su animal mientras buscan a su pareja.

* *JOYEROS.*-

Con palos de polos construiremos un joyero. En primer lugar pintaremos los palos de colores con temperas, una vez que todos estén pintados nos dispondremos a pegarlos hasta formar una cajita.

* *PSICOMOTRICIDAD.*-

Realizaremos juegos de persecución para ejercitar las siguientes capacidades coordinativas: transformación de movimiento, ritmo, tiempo, espacio, reacción.

- El cazador distraído: un cazador y los demás niños serán animalitos que están sueltos en el bosque. El cazador los atrapa con la mano y los lleva a su cueva, pero es tan distraído que los animalitos que están sueltos los pueden liberar.
- Mancha puente. El que haga de mancha debe perseguir y tocar al resto del grupo. La niña o el niño al que toque se quedará de pie, con las piernas abiertas, y podrá ser liberado si un compañero pasa por debajo del puente.
- Ponerle el gorro: Utilizar un gorro grande y el que lo tenga tendrá que perseguir al grupo y tratar de ponérselo a alguna compañera o compañero. Aquél que acabe con el gorro puesto será el que persiga a sus compañeros.
- Tripamancha: tripamancha deberá perseguir a sus compañeros con una pelota debajo de la camiseta. Cuando toque a un compañero este pasará a ser un nuevo

tripamancha, con otra pelota bajo la sudadera y ayudará al tripamancha original a perseguir a los demás.

- Cambiarse de casa: En dos zonas bien marcadas viven unas niñas y niños muy inquietos, que constantemente se quieren cambiar de casa. Para poder hacerlo, tendrán que burlar al guardián que intentará atraparlos.
- Conseguir casa: Tantas casas (círculos en el suelo o aros) como niñas y niños haya menos uno. Todos correrán libremente hasta que se dé la señal y, en ese momento, deberán entrar dentro de una casa. El que se quede fuera por no haber encontrado casa, es quien dará la orden la próxima vez.
- El guardián dormilón: Realizar tantos aros como niñas y niños haya. Los aros son las casas de los animales y la maestra es el guardián del zoológico. Cuando el guardián se duerme, los animales tratan de cambiarse de jaula. Si el guardián se despierta, trata de atrapar a los animales que andan sueltos, si los atrapa se los lleva con él. Los animales pueden ser salvados cuando el guardián se vuelve a dormir.
- Los pescadores: Tres niñas y niños tomados de las manos pasarán a ser una red de pescar y tratarán de atrapar peces (los demás niñas y niños). El que sea atrapado pasa a formar parte de la red.
- El más rápido: Niñas y niños, en el lugar, simulan correr muy rápido. A una orden del maestro, tendrán que adoptar la posición que se les indique y quedarse inmóviles (sentados, acostados, arrodillados, etc)

** TALLER DE COCINA.-*

Plátano Baloo. Ingredientes: Plátanos blanditos, leche condensada, yogures de plátano, limones, virutas de chocolate o de colores.

Los niños pelarán los plátanos y los aplastarán con la ayuda de un tenedor hasta conseguir una masa. Añadir el zumo de un limón por cada plátano y dos cucharadas de leche condensada.

Mezclar con un yogur de sabor a plátano. Repartirlo en boles de plástico y adornar por encima con virutas de chocolate o de colorines. Enfriar en la nevera.

	Lunes 9	Martes 10	Miércoles 11	Jueves 12	Viernes 13
9.00 10.30	PORTAFOTOS	GYMKHANA/ INFORMÁTICA	INFORMÁTICA/ GYMKHANA	EXCURSIÓN	JUEGOS
10.30 11.00	RECREO	RECREO	RECREO	EXCURSIÓN	RECREO
11.00 11.45	JUEGOS	RELAJACIÓN	CUENTO	EXCURSIÓN	JUEGOS
11.45 12.45	PISCINA	PISCINA	PISCINA	EXCURSIÓN	PISCINA
13.00 13.30	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS	EXCURSIÓN	INGLÉS
13.30 14.00	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	EXCURSIÓN	RELAJACIÓN

** PORTAFOTOS.-*

Los materiales que utilizaremos son: almohadillas de colores, pasta de cocinar en forma de lacitos, cordón de color azul marino, témperas de colores, punzones, tijeras, cola de pegar y ganchitos para colgar.

En primer lugar se cuentan cuantos lazos colocaremos en cada almohadilla, para orientarnos más o menos que colores vamos a utilizar y cuantos para cada niño/a. Se les reparte a cada alumno una cantidad de lazos que pintará de un color, y así sucesivamente a cada niño hasta completar los colores que hemos elegido.

Una vez pintados los lacitos, atamos una almohadilla a la otra, utilizando un punzón. A continuación pegamos los lacitos en la almohadilla, siempre combinando los colores, y a secar.

** GYMKHANA*

- Piscina de bolas: Llenamos una piscina de pequeña de agua que llenaremos de pelotas de diferentes colores, con una red tendrán que atrapar las pelotas de un solo color.
- Carreras pajitas y pelotas de papel. Nos tumbamos en el suelo y con una pajita soplaremos una bola hasta que llegue a la meta.
- Circuito aros y picas. Tendremos que llegar a una meta pasando por una serie de obstáculos realizados con aros y picas.
- Caja tragabolas. Los niños tendrán que lanzar las pelotas con el fin de entrar en la apertura de la caja.

** JUEGOS*

Ejercicios con neumáticos:

- Apoyar todas las partes posibles del cuerpo sobre el neumático (tripa, cabeza, espalda, oreja, mano, pie, et.)
- Levantar: coger el neumático con las manos y levantarlo.
- Empujar y arrastrar: con los brazos, con los pies.
- Transportar: individualmente y en grupo.
- Jugar a las estatuas: adoptar distintas posturas conocidas por niñas y niños.
- Apoyos: apoyar los brazos sobre un extremo del neumático, y de un salto apoyar los pies sobre él.
- Saltar: de pie, sobre el neumático, dar un salto y volver al suelo.
- Pasar por todos los neumáticos que están en el suelo.

- Empujar el neumático para que ruede mucho tiempo.
- Caminar sobre una hilera de neumáticos.

	Lunes 16	Martes 17	Miércoles 18	Jueves 19	Viernes 20
9.00 10.30	MASA DE SAL	MASA DE SAL/ INFORMÁT.	INFORMÁTICA/ MASA DE SAL	JUEGOS	TALLER DE COCINA
10.30 11.00	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
11.00 11.45	JUEGOS	DRAMATIZACIÓN	CUENTO	RELAJACIÓN	JUEGOS
11.45 12.45	PISCINA	PISCINA	PISCINA	PISCINA	PISCINA
13.00 13.30	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS
13.30 14.00	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN

** MASA DE SAL.-*

Para obtener esta masa utilizaremos dos tazas de harina, una de sal y agua. Entre todos realizaremos la mezcla y moveremos hasta que creemos una masa homogénea para poder trabajar en ella.

Una vez tengamos la masa, la repartiremos para poder realizar una figura con ella, dejaremos secar nuestra figura y luego la pintaremos.

** JUEGOS.-*

- Cabecita loca: Colocamos a los niños por parejas y les hacemos sujetar una pelota con sus frentes. Caminarán intentando que la pelota no se caiga y siguiendo el ritmo del pandero.
- Talón y punta: A una orden y mientras suena la música, los niños se pondrán sobre la punta de los pies, extendiendo los brazos a lo largo del cuerpo y caminarán por la sala. A otra orden del profesor cambiarán de postura y se moverán por el espacio apoyándose en los talones.
- Toco- toco: Los niños se sientan en el suelo formando un corro. El profesor irá diciendo acciones que los niños deberán ejecutar: subir, sentarse, de pie, manos abiertas, tocamos un hombro, tocamos la nariz, de rodillas, espalda en el suelo.
- Clase loca: En el aula de psicomotricidad el profesor desordena y descoloca todo el material distribuyéndolo por el espacio. A una orden o toque de pandero los niños se desplazan sin tocar ni chocar con los objetos.
- Preparados listos... ¡ya!: Colocamos una cuerda en el suelo y dividimos el espacio en dos partes iguales. Dividimos a unos niños en dos grupos, Cada equipo se sitúa en una parte. Los niños caminan por el espacio y al oír un golpe de pandero cambian de zona.
- Todos a bailar: Los niños caminan por el espacio, cuando suena la música bailan y mueven los lazos por el aire. Al parar la música cada niño hace un círculo en el suelo con su lazo y cuando vuelve a sonar la melodía bailan tratando de no pisar los círculos.

** TALLER DE COCINA.-*

Ingredientes: Galletas maría, leche, azúcar, coco rallado, crema de cacao.

Damos a cada niño dos galletas. Untamos la parte interior de una de las galletas con nocilla y la cerramos con la otra, a modo de sandwich. Después mojamos cada par de galletas con la leche con azúcar, teniendo cuidado para que no se deshagan. Por último rebozar las galletas usando el coco rallado.

	Lunes 23	Martes 24	Miércoles 25	Jueves 26	Viernes 27
9.00 10.30	PORTALÁPICES	PORTALÁPICES/ INFORMÁTICA	INFORMÁTICA/ PORTALÁPICES	EXCURSIÓN	VELADA
10.30 11.00	RECREO	RECREO	RECREO	EXCURSIÓN	RECREO
11.00 11.45	JUEGOS	RELAJACIÓN	CUENTO	EXCURSIÓN	JUEGOS
11.45 12.45	PISCINA	PISCINA	PISCINA	EXCURSIÓN	FIESTA
13.00 13.30	INGLÉS	INGLÉS	INGLÉS	EXCURSIÓN	FIESTA
13.30 14.00	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	RELAJACIÓN	EXCURSIÓN	FIESTA

** PORTALÁPICES.-*

Modelamos con arcilla para hacer un portalápices, una vez seco lo pintaremos y barnizaremos.

** VELADA.-*

Durante la semana dedicaremos un tiempo a realizar un disfraz de “mariquita”, para ello utilizaremos bolsas de basura y cartulina roja para el cuerpo y pajitas para las antenas.

Con nuestro disfraz iremos a la velada de veranolivos en la que infantil realizará un baile y asistiremos a las actuaciones de los mayores.

Será un día de juegos con piñata y regalos para la despedida de Veranolivos.

JUEGOS ADICIONALES

JUEGOS DISCRIMINACIÓN VISUAL

- Grandes y pequeñas. 20
(pelotas grandes y pequeñas)
- Tiovivo de colores. 21
(sala con gran variedad de colores)
- El cazador y los osos perezosos. 29
- Cintas de colores. 35
- En pie y sentados. 36
(silla y pandero)
- El hada. 39
(un palo corto que represente una varita)
- Los colores. 42
(una sala con muchos objetos)

JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

- Las voces de los animales. 49
(cd de música de animales)
- Perro y gato. 50
(pañuelos para tapar los ojos)
- La granja. 51
- Gatos y ratones. 56
(un pandero)
- El arco iris. 63

JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN TÁCTIL.

- De pie a pie. 78
(pelotas pequeñas)

JUEGOS DE CONOCIMIENTO CORPORAL

- Nombre y acción. 94
- Frente a frente. 99
- Los autocoches. 101
(aparato de música)
- El mosquito vuela, vuela. 104
(pelota pequeña)
- El aro a la altura de... 105
(aros)
- Los aros. 106
(aros)
- Pepa ha dicho. 108
(una marioneta)

JUEGOS DE AJUSTE POSTURAL.

- Petrificar. 114
(música)
- Carreras sentados. 122
- Gato tranquilo, gato enfadado. 125
(un pandero)
- Estoy cansado. 130
(varias sillas)

JUEGOS DE CONTROL TÓNICO Y RELAJACIÓN

- Las serpientes encantadas. 136
(música)
- Las pequeñas serpientes encantadas. 137
(música)
- Día y noche. 142
(un sol y una luna de cartulina)

JUEGOS DE RESPIERACIÓN

- Los dormilones. 155

JUEGOS DE LATERALIDAD

- Las marionetas. 172
(música)

JUEGOS DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL.

- Ardillas en la jaula. 220
- Locomotora. 221
(aros)
- Mar- tierra. 224

***“Juegos sensoriales y de conocimiento corporal”*. Lleixa Arribas Teresa; Editorial: Paidotribo.**