

"SUENA FUERTE, SUENA SUAVE"

EDAD RECOMENDADA: 2 A 4 AÑOS.



¿QUÉ NECESITAMOS?

- Botellas plásticas de bebidas.
- Arroz, porotos, piedras pequeñas, etc. para rellenar.
- Pintura, pinceles, papeles de colores, lanas, etc. para decorar.

¿QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS?

- A identificar atributos de los sonidos de diferentes fuentes sonoras, como intensidad (fuerte/suave).
- Reconocer el bienestar que le produce el movimiento libre en situaciones lúdicas.

"ADIVINA QUÉ SOY"

EDAD RECOMENDADA: 2 A 4 AÑOS.



¿QUÉ NECESITAMOS?

- Láminas o animales de juguete.
- Tiza.

¿QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS?

- A expresar corporalmente sensaciones y emociones, experimentando con mímica.
- A representar sus pensamientos y experiencias, usando la imaginación.

¿CÓMO LO HAREMOS?

- Solicite al niño/a que lo ayude a buscar imágenes o juguetes que representen diferentes animales.
- Conversen sobre cada uno de los animales, cómo se llama, dónde vive, qué come, cómo se mueve, etc.
- Invite al niño/a a jugar a la mímica de los animales, explicando que esta consiste en imitar los movimientos o características de un animal, sin nombrarlo, ni dar pistas verbales.
- El juego consiste en que alternadamente cada uno representa a través de la mímica un animal, para que el otro pueda reconocer cuál es y nombrarlo.
- Representen animales hasta que el niño/a pierda el interés o se canse. Felicítelo por su participación e imaginación.



PUEDA REFORZAR SU CAPACIDAD:

VISUAL:

- Puede reemplazar las imágenes por animales plásticos para ayudar a que el niño/a los reconozca con mayor facilidad. Permita que los recorra táctilmente para identificarlos.
- Utilice imágenes grandes, ojalá con texturas y, en la medida de lo posible, dispóngalas sobre una superficie clara o mantel para favorecer el reconocimiento visual del niño/a.

AUDITIVA:

- Dé las indicaciones de la actividad asegurándose que el niño/a observe su rostro y modulando bien cada palabra que dice.
- Comience usted el juego, de manera de modelarle al niño/a lo que realizaran.

MOTRIZ:

- De ser necesario, guíe y/o apoye con sus manos al niño/a en la ejecución de los movimientos del animal que escoja.

"LO ENCONTRÉ..."

EDAD RECOMENDADA: 2 A 4 AÑOS.



¿QUÉ NECESITAMOS?

- Juego verbal "Veo, veo, ¿qué ves?...".
- Un canasto o caja.

¿QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS?

- A responder mensajes simples.
- A compartir instancias con otros.

¿CÓMO LO HAREMOS?

- Invite al niño/a a sentarse junto a usted. Recuerde ponerse a su altura y mirarlo/a a los ojos.
- Ahora, propóngale al niño/a que jueguen al "Veo, veo...". Usted irá cantando al tiempo que en el entorno busca un objeto y lo comienza a describir, de modo que el niño/a lo identifique y lo traiga para ponerlo en el canasto/caja.
- Acompañe el canto con gestos corporales y con señas. Por ejemplo: "Veo, veo, ¿Qué ves? Una cosa ¿Qué es?... Es algo de tela, de color verde, es suave".
- Dé espacios para que el niño/a observe el entorno. Si es necesario, repita más de una vez la canción con las descripciones.
- A medida que el niño/a busca el objeto usted lo/la puede ir orientando: "Vamos Clarita, muy bien  estás muy cerca de algo que es de tela y de color verde".
- Felicítelo cada vez que logra identificar el objeto y una vez que lo tenga en sus manos, repitan las descripciones: "Veamos Clarita, ¿toquémoslo? Es de tela suave, y de color verde".
- Si aún después de varios intentos no logra identificar el objeto, acompañelo/a usted y, si es necesario, incluya un mayor número de descripciones.
- Para finalizar este momento, saquen los objetos del canasto/caja, al tiempo que nombran sus características.



PUEDA REFORZAR SU CAPACIDAD:

VISUAL:

- Incorpore en el juego objetos significativos para el niño/a.
- Previamente, retire cualquier objeto que pueda interrumpir el seguro desplazamiento y recorra con el niño/a el espacio, identificando y nombrando los objetos que hay en él.

AUDITIVA:

- Dé las indicaciones de la actividad acompañándose de acciones, asegurándose que el niño/a vea bien su cara, modulando cada palabra que dice.

MOTRIZ:

- Guíe y apoye con sus manos al niño/a en el desplazamiento cuando sea necesario.

¿CÓMO LO HAREMOS?



- Invite al niño/a a conversar sobre los sonidos, poniendo atención a los que se producen en casa, por ejemplo, el timbre, el televisor, la radio, las personas al hablar, etc. Pregúntele: "¿Cuáles sonidos te gustan más?, ¿cuáles menos?, ¿por qué?".
- Luego, presente los materiales preparados y pregúntele: "¿Qué podrías hacer con ellos?", propóngale realizar unas maracas para poder ejercitar con los sonidos.
- Ofrezcale las diferentes opciones con que dispone para rellenar las botellas. Una vez que estén listas, apoye al niño/a en decorarlas.
- Pida al niño/a que explore los sonidos que emiten las maracas: "¿Suenan todas igual?, ¿cuál te agrada más? ¿por qué?", etc.
- A continuación, jueguen a tocar las maracas en distinta intensidad (fuerte y suave), pidiendo al niño/a que exprese con su cuerpo los movimientos que le inspiran los distintos sonidos.
- Disfruten de este juego, alternándose en los roles, el que toca las maracas y el que baila.



PUEDA REFORZAR SU CAPACIDAD:

VISUAL:

- Permita que el niño/a manipule y explore libremente los materiales dispuestos para la elaboración del instrumento.
- Puede demarcar con un color fuerte el gollete de la botella, para favorecer el reconocimiento visual por parte del niño/a.
- Utilice elementos que contrasten entre sí para el relleno y decoración de las botellas (color, forma, tamaño).

AUDITIVA:

- Ubique al niño/a frente a usted para que vea su cara y especialmente sus labios. Dé las indicaciones de la actividad apoyándose de señas o gestos.

MOTRIZ:

- De ser necesario, guíe y apoye con sus manos al niño/a en la elaboración y manipulación de los instrumentos musicales.