

UTILIZO MIS SENTIDOS

1.- OBJETIVOS:

- Desarrollar la capacidad visual, de observación y la memoria visual.
- Desarrollar la capacidad de atención y la agudeza auditiva.
- Mejorar los umbrales del sentido táctil.
- Desarrollar el sentido kinestésico.
- Desarrollar el sentido del equilibrio

2.- CONTENIDOS:

- CONCEPTOS:

- Los sentidos: vista, oído, tacto.
- El sentido kinestésico.
- El sentido del equilibrio

- PROCEDIMIENTOS:

- Realizar juegos sensoriales que faciliten el desarrollo de los diferentes sentidos.
- Experimentar y manipular con diferentes objetos la carencia provocada del sentido de la vista y del oído.
- Experimentar situaciones de desequilibrio.
- Ejercicios que desarrollen el sentido kinestésico.

- ACTITUDES:

- Reconoce la importancia de los sentidos para mejorar su autonomía.
- Asume hábitos de higiene en cuanto a sus sentidos.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Muestra interés por la mejora y el desarrollo de los diferentes sentidos.
- Es capaz de discriminar diferentes imágenes, sonidos, texturas,....
- Desarrolla y aumenta la capacidad de atención.

UNIDAD DIDÁCTICA: UTILIZO MIS SENTIDOS

OBJETIVOS: * Desarrollar la capacidad visual y de observación.

* Desarrollar la coordinación visomanual y la memoria visual

PRIMER CICLO

SESIÓN N°: 1

MATERIALES: pañuelos de colores y cualquier objeto

CALENTAMIENTO

1.- Correr disperso por el espacio. Si el profesor señala un pañuelo rojo hay que ir a la espaldera, si el pañuelo es verde a la ventana y si el pañuelo es azul, al escenario.

Variante: variar la forma de desplazarse

2.- “ Agruparse por...”

Agruparse por color de camisetas, sexo, color de pantalón.

PARTE PRINCIPAL

1.- Frío, caliente.

2.- “ Color, color,...”.

Cuando el maestro nombre un color, todos deben ir corriendo a tocar aquello que tenga ese color.

3.- El telegrama.

Todos se colocan en círculo sentados, menos uno en el centro. Un niño al azar comienza: “ envío telegrama a.....”. El vigilante observa las manos y aprecia por dónde se está mandando el mensaje. Si lo acierta, cambio.

3.- Las zapatillas.

Relevos por equipo que consiste en ir al final, quitarse las zapatillas, dejarlas y volver a dar el relevo. Cuando le toque al último niño quitarse las zapatillas, tendrá que coger las del primero del grupo y llevárselas. Así hasta que todos tienen sus zapatillas

VUELTA A LA CALMA

1.- La orquesta loca.

Sentados en círculo menos uno. De los sentados, existe uno que debe realizar gestos y el resto imitarle. El que se le queda debe intentar descubrir quién es el capitán. Si lo consigue, cambio.

UNIDAD DIDÁCTICA: UTILIZO MIS SENTIDOS

OBJETIVOS: * Desarrollar la capacidad de atención y agudeza auditiva

* Desarrollar la discriminación y agudeza auditiva

PRIMER CICLO

SESIÓN N°: 2

MATERIALES: Instrumentos musicales, fichas de animales y un periódico.

CALENTAMIENTO

1.- Hada o duende

Se la quedan 5 alumnos que son los gigantes. Un alumno es el hada.

Los gigantes deben pillar al resto, si esto ocurre quedan inmóviles en el sitio. Pero si son tocados por el hada con su varita, vuelven al juego

PARTE PRINCIPAL

1.- El ciego de la varita

Los alumnos se colocan en círculo y uno en el centro con los ojos vendados. Los del círculo van girando al ritmo que marque el maestro con sus palmadas. Cuando éste cesa, el ciego extiende su brazo señalando a un compañero. El señalado hará un ruido de imitación de un animal. Si averigua quién es, cambio. Si no lo acierta continuará hasta que lo reconozca.

2.- Pío – Pío.

Se la queda uno que se venda los ojos, el resto a su alrededor. Uno se le acerca tocándole 3 veces en el hombro mientras todos cantan: “ Pío pío que yo no he sido “. Si el que está vendado acierta quién le ha dado, cambio. Si no, seguirá.

3.- Dónde está el silbato.

En círculo y uno en el centro con silbato. Los del círculo se pasan el silbato y a la señal del maestro el que lo tiene debe pitar 2 veces. El ciego debe tocar al que ha silbado. Si lo acierta, cambio.

Variante: otro objeto musical.

4.- La manada.

Se reparte a cada alumno una ficha con el nombre de un animal. Se debe hacer el ruido de dicho animal y localizar a otros de su manada

5.- “ Trenecito sonoro “.

Se forman grupos de 5 colocados en hilera y cogidos por los hombros.

El profesor dará distintas órdenes:

* Silbato: el primero pasa al último.

* Pandereta: todos se dispersan hasta que vuelva a tocarla

* Cascabel: El último pasa a ser el primero.

* Etc,...

6.- “ La princesa y los dragones “

VUELTA A LA CALMA

1.- El rey del silencio.

Sentados en el suelo. Uno separado será el “ rey “ y pedirá a alguno que se siente tras él. Éste debe colocarse allí sin hacer ruido. Si lo oye, vuelve a su sitio. Si no, pasa a ser rey.

UNIDAD DIDÁCTICA: UTILIZO MIS SENTIDOS

OBJETIVOS: * Desarrollar la capacidad de atención y agudeza auditiva

* Desarrollar la discriminación y agudeza auditiva

PRIMER CICLO

SESIÓN N°: 3

MATERIALES: instrumentos musicales,

CALENTAMIENTO

1.- “ Trenecito sonoro “.

En grupos iguales colocados en hilera y cogidos por los hombros.

El profesor da diferentes órdenes sonoras: a) si toca el silbato, el primero se coloca el último, b) si toca la pandereta todos se dispersan y agrupan al volver a tocar, c) si toca el cascabel, todos se sientan,...

PARTE PRINCIPAL

1.- “ Obedientes al sonido”

Los alumnos se colocan de espaldas al maestro. Cuando toque un instrumento, los alumnos deben realizar lo que haya dicho para cada uno. Por ejemplo mover la cintura al tocar la maraca.

2.- “ Juego del mudo “.

El profesor golpea varias veces un instrumento. Los niños deben contar mentalmente los golpes e indicar su número con los dedos de la mano.

3.- “ El rey del silencio “.

Todos sentados menos uno, “ el rey “, que se sienta frente a ellos. El rey señalará a algún compañero y éste debe acercarse al rey sin hacer ruido. Si hace ruido el rey les manda para atrás. Si no hace ruido, cambio.

4.- “ La princesa y los dragones “.

Se colocan en círculo con los ojos cerrados y en el centro la princesa. El príncipe debe intentar entrar en el círculo y unirse a la princesa. Si le tocan, pasa al centro y si no, será aclamado.

VUELTA A LA CALMA

1.- “ Ratón que te pilla el gato “.