

PROYECTO DE NAVIDAD 15-16 MULTIDEPORTE

Isabel María Cámara y Raquel Giménez



2015

INTRODUCCIÓN

Este proyecto gira en torno al tema “La Navidad” donde los niños puedan desarrollar sus actividades cognitivas, socioafectivas y psicomotoras.

En él se exponen una serie de actividades y juegos que pueden adaptarse a cualquier edad dependiendo del grado de dificultad, con las que se pretende conseguir una serie de objetivos.

Todas las actividades y juegos siguen unos principios metodológicos que se explican en este proyecto.

También se incluye la lectura de un cuento navideño y el visionado de una película relacionada con el tema con fin de trabajar los valores navideños con los niños.

OBJETIVOS

- Aprender a compartir, tanto los bienes materiales como las habilidades y capacidades para ponerlas al servicio de los demás.
- Descubrir lo importante y gratificante que es la participación de todos en la realización de una actividad común.
- Descubrir actitudes de ayuda a los compañeros, la necesidad de trabajar en equipo para conseguir objetivos comunes, la igualdad de otros,...a través de algunas actividades y juegos navideños.
- Crear o perfilar las destrezas psicomotrices propias a su edad, por medio de la realización de manualidades, actividades y juegos.
- Valorar la importancia del cumplimiento de las normas para la mejora de la convivencia y las consecuencias que conlleva el incumplimiento de las mismas.

PROGRAMACIÓN

Lunes 28 de diciembre

- Presentación de los alumnos y las profesoras.
- Introducción sobre la navidad.
- Visionado de película.
- Actividades: elaboración del juego de parejas y manualidad de la guirnalda.

Martes 29 de diciembre

- Actividades: árbol de navidad y corona de navidad.
- Juego: "Parejas de juguetes".

Miércoles 30 de diciembre

- Actividades: estrella de navidad y muñeco de nieve.
- Postal: Felicitación de Año Nuevo.
- Juego: adivina qué tengo en la frente.

Jueves 31 de diciembre

- Actividades: cono guarda uvas y "photocall" de Nochevieja.
- Juego: adivina qué tengo en la frente.
- Lectura de un cuento navideño y actividades relacionadas con la lectura.

Lunes 4 de enero

- Actividades: carta a los RRMM y manualidad de los RRMM.
- Juego de las parejas.

Martes 5 de enero

- Actividad: calendario 2016
- Finalización de las actividades que queden pendientes
- Fiesta de despedida.

EJEMPLOS Y MATERIALES DE LAS ACTIVIDADES

Elaboración juego de parejas

Materiales: catálogo de juguetes, cartulinas de color, tijeras y pegamento.

Ejemplo:



Guirnalda

Materiales: dibujos en cartulina blanca, colores, rotuladores, cuerda y tijeras.

Ejemplo:



Árbol de navidad

Materiales: rollos de papel higiénico, cartulina verde y blanca, gomets, pintura marrón, tijeras y rotulador negro.

Ejemplo:



Corona de navidad

Materiales: cartulina verde, pintura roja y blanca, tijeras, pegamento, pasta de colores, pegamento y cinta roja.

Ejemplo:



Estrella de Navidad

Materiales: rotuladores gordos de colores, pistola de silicona, palos depresores y cuerda.

Ejemplo:



Muñeco de nieve

Materiales: platos de plástico, papel de plata, gomets y fieltro rojo y negro.

Ejemplo:



Postal Año Nuevo

Materiales: cartulina roja y verde, tijeras, pegamento y rotuladores.

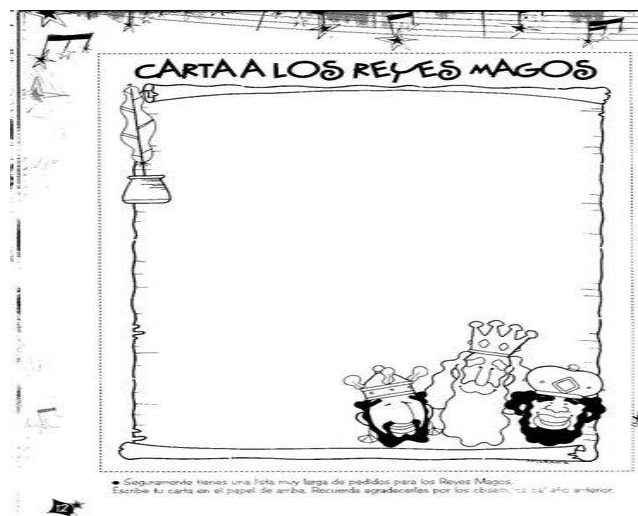
Ejemplo:



Carta a los Reyes Magos

Materiales: plantilla carta, catálogo de juguetes, tijeras, pegamento, colores y rotuladores.

Ejemplo:



Manualidad Reyes Magos

Materiales: plantilla reyes magos, colores, tijeras, pegamento y rollos de papel higiénico.

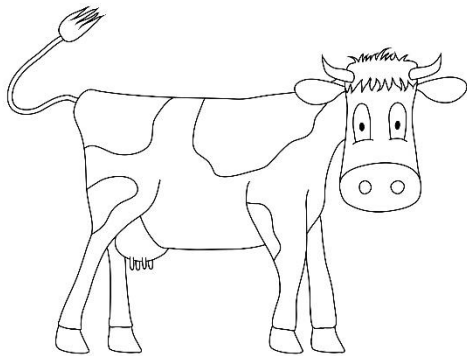
Ejemplo:



Calendario 2016

Materiales: plantilla de los meses, rotuladores, colores y cartulina.

Ejemplo:



ENERO 2016

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
<small>©2014 JENNY ZIMMER. Todos los derechos reservados.</small>						
<small>MichelZbinden.com</small>						

EXPLICACIONES DE LOS JUEGOS

Juego de mímica

Los niños tendrán que representar el personaje elegido solo con mímica y también si es necesario con sonidos. Los compañeros tendrán que adivinar de quien se trata. Se puede premiar a quien lo adivine con un gomet. Cada vez será un niño el que haga la mímica.

Adivina qué tengo en la frente

En un papelito que le pegaremos en la frente al niño elegido, dibujaremos o escribiremos algo relacionado con la navidad (estrellas, reyes magos, árboles, ...). El niño elegido no sabrá que dibujo es, solo lo ven los demás compañeros que tendrán que responder a las preguntas que éste les vaya haciendo con un SI o un NO. El niño que lleve el dibujo pegado en la frente deberá adivinar de que dibujo se trata. Las preguntas que haga el niño serán de tipo: ¿es un animal?, ¿es bueno?,...

Juego de las parejas

Previamente los niños habrán elaborado el juego con cartulinas y dibujos. Éste consiste en poner boca abajo todos los dibujos e ir levantando de dos en dos para buscar parejas iguales.

Fiesta de despedida

Se hará una pequeña fiesta con villancicos y aperitivo para que los niños disfruten. Se puede adornar el espacio con dibujos de navidad y exponer todos los trabajos que han realizado los niños durante la semana.

TEMPORALIZACIÓN

La duración tanto de las actividades como de los juegos dependerá del ritmo de los niños. Los niños más pequeños necesitarán más tiempo para realizarlas. También toda la programación es flexible y se puede adaptar a las necesidades que puedan surgir.

CRITERIOS METODOLÓGICOS

- Construcción de aprendizajes significativos, de manera que el niño relacione sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes, mediante actividades que tengan sentido para él, que le interesen.
- Globalización. Acercamiento del niño a la realidad que quiere conocer.
- Principio de actividad. Tanto física como mental, es una fuente de aprendizaje y desarrollo. Esta actividad tendrá un carácter constructivo en la medida que a través del juego, la acción, la manipulación y la experimentación el niño construya sus propios conocimientos.
- Principio de juego. El juego es la actividad propia de esta etapa, a través del cual se llevan a cabo numerosos aprendizajes significativos y se organizan los contenidos de una forma global.
- Creación de un ambiente cálido, seguro y con relación de confianza y afecto con el monitor.
- Principio de socialización. La interacción entre los niños constituye un recurso metodológico de primer orden. Las interacciones que se realizan en el grupo facilitan el progreso intelectual, afectivo y social.