

PROGRAMACIÓN 18-24 MESES

AREA MOTORA

OBJETIVOS

1. SENTARSE ANTE UNA MESA.
2. PERFECCIONAMIENTO DE LA MARCHA.
3. SALTOS.
4. SUBIR Y BAJAR ESCALERAS.
5. CONTROL DE CABEZA Y TRONCO BAJO OBSTÁCULOS.
6. CARRERA
7. CONDUCIR UN VEHÍCULO.
8. PATEAR LA PELOTA.
9. LANZAR LA PELOTA CON LAS MANOS.

1. SENTARSE ANTE UNA MESA

- Acostumbrar al niño a que se vaya sentando de vez en cuando en una silla ante una mesa para jugar, pintar, ver cuentos, comer, etc.
- Madurar en línea recta. En un principio, jugar con el niño en el pasillo de la casa y animarlo a que lo recorra sin tocar las paredes. Más adelante, juegue con el niño a andar sin salirse de una superficie más estrecha, marcando los límites de forma clara o utilizando materiales diversos (cartón, tela, etc.). Haga un juego de esta actividad procurando que el niño se divierta.

- A medida que su coordinación y equilibrio mejoren, juegue con el niño a que ande por superficies elevadas estrechas. Ayúdele al principio dándole la mano y vaya disminuyendo esta ayuda progresivamente.
- Reforzar de nuevo la marcha hacia atrás, haciendo que recorra distancias sin caerse.

2. SALTOS

- Cuando el niño esté en una superficie un poco elevada (escalón, bordillo, etc.), anímele a saltar con los dos pies hasta el suelo. Lo normal, en principio, es que el niño haga el gesto que baje un pie y luego el otro. Dele las dos manos y ayúdele a saltar, al tiempo que le anima.
- Cuando el niño esté contento, anímele a saltar con los dos pies en el mismo sitio. Si al niño le cuesta saltar, ayúdele cogiendo sus dos manos y tirando suavemente hacia arriba.

3. SUBIR Y BAJAR ESCALERAS

En esta etapa hay que procurar que el niño suba y baje las escaleras agarrado a la pared o la barandilla con una mano y sin la ayuda del adulto. Para ello, aproveche las oportunidades normales que le vayan presentando y no tome al niño en los brazos cada vez que tenga que subir y bajar las escaleras.

4. CONTROL DE CABEZA Y TRONCO

Juegue en el suelo con su hijo de modo que deba desplazarse gateando o arrastrándose. Ponga obstáculos a modo de túneles, de forma que tenga que pasar por debajo de ellos sin golpearse la cabeza.

5. CARRERA

- a. Una vez que el niño es capaz de andar con soltura, juegue con él para animarle a correr “que te pillo”, “vamos a por papá”, etc. Tome de la mano al niño y corra con él, aumentando y disminuyendo su velocidad.
- b. Juegue en un espacio abierto a una carrera de obstáculos con el niño, de modo que a la vez que corra vaya sorteando obstáculos que le presentan, sillas, cojines, cajas, etc... de modo que cambie de dirección, de posición, consiguiendo de este modo una mayor coordinación motora.

6. PATEAR UNA PELOTA

En estas edades el equilibrio del niño debe haber mejorado notablemente. Juegue con él con una pelota de modo que tenga que levantar cada vez más el pie del suelo. Este ejercicio le ayudará a que guarde mejor el equilibrio de un solo pie.

7. CONDUCIR VEHÍCULOS

- Suba al niño a un juguete con ruedas asegurándose de que sus pies tocan el suelo. Póngase frente al niño y anímele a que llegue ante usted empujándole el vehículo con ambos pies.
- Una vez que el niño sepa lanzar la pelota, vamos a intentar que la tire hacia un objeto. Pongamos frente a él y animémosle a que la lance hacia nosotros, de modo que se produzca una reciprocidad en la acción. Alabe cualquier intento de lanzar la pelota.
- Juegue con el niño a las bolas de modo que asocie el lanzamiento de la pelota a la caída de los objetos.

AREA PERCEPTIVO-COGNITIVO

OBJETIVOS

1. GARABATEO
2. COORDINACIÓN OCULO-MANUAL
3. USO DE MEDIOS
4. PERMANENCIA DEL OBJETO
5. AGRUPAR OBJETOS
6. IMITACIÓN
7. RELACIONES ESPACIALES

1. GARABATEO

Proporcione al niño lápices de cera y papel y déjele dibujar libremente. Al principio no agobie al niño y déjelo pintar a su aire. Haga un trazo (vertical, horizontal), y anime al niño a que lo repita. Alabe cualquier intento. Ayúdele físicamente guiándole su mano. Realice la actividad sobre diferentes superficies: pizarra, papeles en la pared en el suelo, etc.

2. COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL

- Aproveche diferentes situaciones del día para fomentar dicha adquisición por ejemplo, durante la comida intente que el niño coja la comida con la cuchara o el tenedor, que sostenga el yogurt con una mano mientras con la otra utiliza la cuchara, beber en el vaso sin derramar agua.
- En situaciones de juego dé al niño cubos y anímele a que realice construcciones tanto en horizontal como en vertical.
- Siéntese con el niño a ver libro de imágenes y déjele que vaya pasando las hojas. Vaya describiéndole lo que ve y que se fije en ello. Intente que pase las paginas de una en una, para ello, utilizar cuentos con hojas gruesas.

- Procure mejorar la prensión fina animándole a coger objetos pequeños con las yemas de los dedos índice y pulgar. Juegue a meter monedas en una hucha, ensartar bolas en alambres, etc.
- Juegue con el niño con globos de modo que procuren que no caigan al suelo. Alabe estas acciones.

3. USO DE MEDIOS

- Juegue con el niño en el suelo o sentado ante una mesa. Ofrezca objetos atractivos y ponga en un momento determinado, alguno de ellos fuera de su alcance directo. Anímele a que lo coja para seguir jugando. Ayúdele usted proporcionándole un rastrillo y dejando púas sobre el objeto, de forma que el niño, al arrastrarlo hacia él, obtenga de nuevo el juguete. Hágale demostraciones para que el niño comprenda el uso de este.
- Ponga algún objeto atractivo en un sitio elevado, fuera del alcance directo del niño. Deje allí un taburete o una silla para que el niño se pueda subir y recuperar el juguete. Al principio, ayúdele usted a subirse y hacerle ver que de esta forma, puede alcanzar lo que quería.

4. PERMANENCIA DEL OBJETO

- Esconda algún juguete que guste mucho al niño en un lugar diferente al habitual y anímele a que lo busque por distintos lugares de la casa, ayudándole usted si es necesario. Más adelante, deje un juguete en un nuevo lugar aunque sea por ensayos y error.
 - Utilice dos cubiletes o cajas y esconda debajo de uno de ellas un objeto pequeño, después descubra una de ellas y enséñele el juguete al niño, vuélvalo a tapar y espere a que el niño lo busque de nuevo.
- No canse al niño con demasiadas repeticiones

5. AGRUPAR OBJETOS

- Anime al niño a que le ayude a usted a recoger cosas de su habitación en sus lugares correspondientes: el cajón de los calcetines, la cesta de los juguetes, el sitio de los zapatos, etc.
- Ponga en una bolsa algunos pares zapatos de los miembros de la familia y anímele a que busque los suyos. Ayúdele y hágale alguna demostración si es necesario. Después pídale que busque los zapatos de papá o de mamá.
- Cuando vaya a poner la mesa o a recogerla, pida al niño que le ayude a ordenar los cubiertos, por ejemplo: que ponga las cucharas con las cucharas, los tenedores con los tenedores y los cuchillos con los cuchillos. Ayúdele y alabe sus esfuerzos. Es conveniente que el niño se fije en lo que hace. Además, puede usted también indicarle para quién es cada objeto: <<pon en su sitio el vaso de papá>>, <<éste es el tenedor de mamá>>, etc.

6. IMITACIÓN

- En sus juegos con el niño, cántele canciones para que el niño imite gestos y movimientos como los que usted u otra persona hacen. Procure que sean gestos cada vez más complicados, pero no demasiado para no frustrar al niño. Observe las posibilidades del niño y suba sus exigencias de acuerdo con sus habilidades.
- De vez en cuando, cántele canciones familiares pero no haga usted ningún movimiento, para ver si el niño es capaz de asociar la canción con los gestos y empieza él a hacerlos adecuadamente. Si no es así, empiece usted y déjele seguir a él, animándole o guiándole las manos u otras partes del cuerpo si fuera preciso.

7. RELACIONES ESPACIALES

- Juegue con el niño a construir con bloques de diferente tamaño y anímele a hacer torres cada vez un poco más altas con bloques grandes y luego más pequeños.

- Enseñe también al niño a hacer alineamientos o construcciones en sentido horizontal: alineando los coches, poniendo los bloques formando una carretera o una pared, etc.

AREA SOCIO-COMUNICATIVA

OBJETIVOS:

1. SOCIO-COMUNICACIÓN
2. COMPRENSIÓN
3. EXPRESIÓN VERBAL

1. SOCIO-COMUNICACIÓN

- Cuando lleve al niño al parque o a algún sitio de visita, permítale observar atentamente lo que hacen los demás. Llame su atención sobre lo que hacen o a qué juegan y anímele a acercarse, aunque no participe en la actividad.
- Observe la habilidad que tiene el niño para hacer frente a una serie de necesidades físicas básicas, como hambre, sed, sueño, etc. Por ejemplo, si tiene sed, vea si es capaz de ir a buscar un vaso o de llamar su atención para pedirle <<agua>> o llevarle hasta el grifo o frigorífico. Se trata de ir buscando comportamientos espontáneos.
- Utilice un teléfono de juguete o el de casa. En un contexto apropiado (por ejemplo, cuando usted habla por teléfono con algún miembro de la familia), anime al niño a que coja el teléfono y diga <<hola>> y escuche la voz de la otra persona.

2. COMPRENSIÓN

- Es importante que el niño preste atención cuando se le enseñan libros de imágenes o se le cuentan historietas. Para ello, utilice cuentos, libros de historietas y cuente al niño historietas de las que ya conoce y luego cuénteles la historieta del libro animándole a señalar, a pasar las páginas, a tratar de decir alguna palabra. Haga al niño preguntas sobre la historia, pidiendo algunas respuestas verbales y no verbales. A medida que la atención del niño aumenta, añada nuevas narraciones. Cuente también al niño historietas sacadas de la vida diaria.

3. EXPRESIÓN VERBAL

- Para estimular al niño nombrar partes de su cuerpo, puede usted utilizar algún animal o muñeco que guste al niño, o bien libros de imágenes, revistas. Pídale que toque las partes del cuerpo del juguete mientras usted las va nombrando. Luego diga <<esto es la _____ de la muñeca>> (señalando la boca) y dé tiempo al niño para responder. Alábelo si lo hace bien. Si no responde correctamente, diga usted el nombre correcto, animando al niño a que lo imite y repita la actividad. Si el niño no está seguro, déle usted ayuda con el fin de darle sensación de éxito. Repita la misma actividad con otras partes del cuerpo. Pruebe también con dibujos de libros y de vez en cuando, pregúntele el nombre de alguna parte de su propio cuerpo (del niño) o del suyo.

- En esta etapa, el niño empieza a tener un sentido notable de la posesión. Por ello, es normal que combine dos palabras para expresar la pertenencia: <<pelota mía>>, <<coche papá>>, etc.