

# ALGUNAS IDEAS QUE NOS PUEDEN AYUDAR PARA ACOMPAÑAR A NUESTROS HIJOS EN "LA AVENTURA DE CRECER"

**CEIP FRANCISCO PINO** 

CURSO:15/16

EOE-2

### Importancia de la colaboración familiaescuela en la aventura de educar

- La familia es un núcleo estable de experiencias la escuela acompaña puntualmente.
- Solo se construye un aprendizaje efectivo si familia y escuela vamos de la mano.
- Existen muchas formas diferentes de educar y estimular bien a un niño.
- Es un proceso: La colaboración debe ser progresiva.



## "LA AVENTURA DE CRECER"

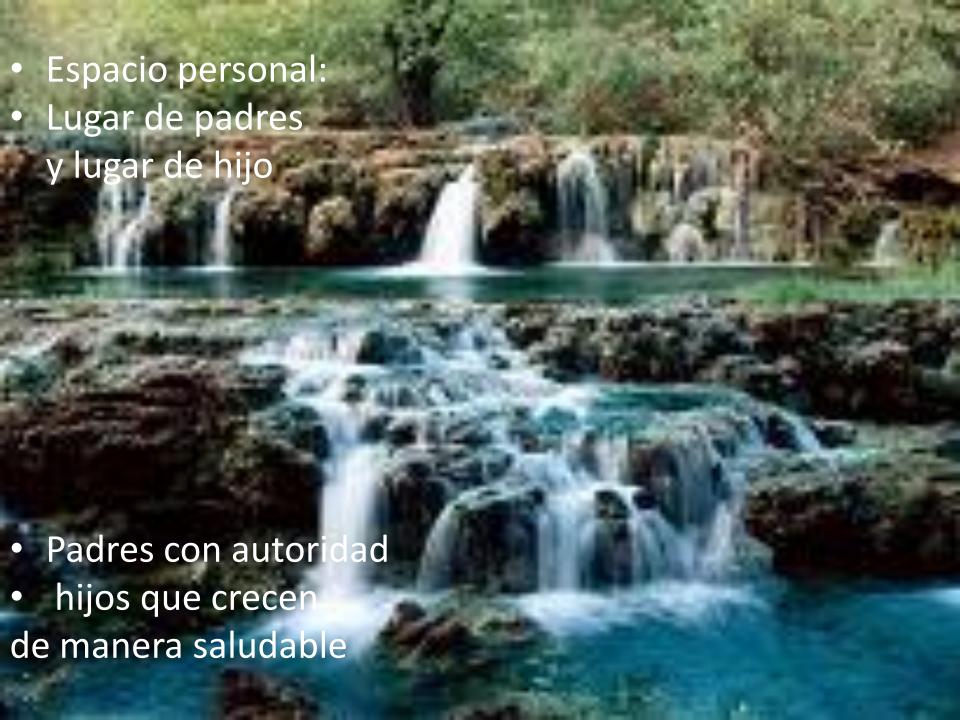
# "Ayudar a crecer con autonomía"

- Desde el nacimiento hasta los 3 años
  - Conceptos importantes:
    - Reconocimiento (competencia).
    - Relación (limites /espacio).
    - Comunicación (dobles mensajes).
    - Espacio personal (lugar de padres y lugar de hijo)
    - Desprendimientos:
      - Dormir en su habitación.
      - Dejar el biberón/ paso a comida solida.
      - Dejar el chupete/dedo.
      - Dejar la silla de paseo
      - Limites con criterio de realidad.
      - Control de esfínteres.
      - Rutinas/Hábitos.













# 10 REGLAS BÁSICAS PARA AYUDAR A CRECER A NUESTROS HIJOS

- 1.- Acostumbrarlos a que duerman el tiempo necesario.
- 2.- Equilibrar su alimentación: Desayuno fuerte, comida más floja y cenar pronto.
- 3.- Fomentar las relaciones con chicos de su edad.
- 4.- Habituarlos a hacer una cosa por vez. Lo importante antes que lo urgente.
- 5.- Darlos la oportunidad de que hagan las cosas ellos solos.
- 6.- No compararlos con nadie nunca y bajo ningún concepto.
- 7.-Organizar un tiempo diario semanal para la televisión, video, videojuegos, ordenador, la tablet.
- 8.- Fijaos y valorar el esfuerzo no los resultados.
- Todos los días debemos dedicar un tiempo a disfrutar de nuestros hijos.
- 10.- Animarlos a hacer lo que "no les gusta" y retrasar sus necesidades.

Logros importantes en el desarrollo de los niños de 3 a 4 años de edad

#### Logros en sus movimientos

- Salta y se para sobre un pie hasta por cinco segundos
- Sube y baja escaleras sin apoyo
- Patea una pelota hacia adelante
- Tira una pelota con la mano
- Atrapa una pelota que rebota la mayoría de las veces
- Se mueve hacia adelante y atrás con agilidad

#### Logros importantes con las destrezas de las manos

- Copia formas cuadradas
- Dibuja una persona con dos a cuatro partes del cuerpo
- Utiliza las tijeras
- Dibuja círculos y cuadrados
- Empieza a copiar algunas letras mayúsculas

#### Logros importantes del habla

- Comprende los conceptos de "igual" y "diferente"
- Ha dominado algunas reglas básicas de la gramática
- Habla en oraciones de cinco a seis palabras
- Habla lo suficientemente claro como para que lo comprendan los extraños
- Cuenta historias





#### **Logros importantes cognoscitivos**

- Nombra correctamente algunos colores
- Comprende el concepto de contar y puede conocer algunos números
- Enfrenta los problemas desde un punto de vista individual
- Empieza a tener un sentido claro del tiempo
- Sigue órdenes de tres partes
- Recuerda partes de una historia
- Comprende el concepto de igual/diferente
- Participa en juegos de fantasía

#### Logros importantes sociales y emocionales

- Se interesa en experiencias nuevas
- Colabora con otros niños
- Juega a "mamá" o "papá"
- Incrementa su creatividad en los juegos de fantasía
- Se viste y desviste
- Negocia las soluciones para los conflictos
- Es más independiente
- Imagina que muchas imágenes desconocidas pueden ser "monstruos"
- Se considera como una persona que incluye el cuerpo, mente y sentimientos
- Con frecuencia no puede distinguir entre la fantasía y realidad







