

INDICE

Introducción <i>(Filosofía, Historia, Fundamentos)</i>	p. 4
Generalidades del Programa <i>(Aspectos de logística)</i>	p. 7
Nivel 1	p. 13
Nivel 2	p. 24
Nivel 3	p. 33
Nivel 4	p. 41
Nivel 5	p. 50
Nivel 6	p. 58
Nivel 7	p. 69
Planeación de Clases	p. 81
La Instructora Gymboree	p. 83
Seguridad en Gymboree	p. 89
<u>ANEXOS</u>	
1. Momento de Exploración Motriz	p. 91
2. Desarrollo:	
Teoría Sensorial	p. 99
Desarrollo Emocional	p. 106
Desarrollo Social	p. 110

Tabla del Desarrollo	p. 111
Señales de Alerta	p. 115
Glosario de Términos	p. 117
3. Canciones fijas y por nivel	p. 122
4. Tú y tu voz	p. 131
5. Técnicas para usar los títeres	p. 132
6. Momentos para Educar	p. 135
7. Vendiendo el programa	p. 140
8. Gymboree en inglés	p. 145

Confidencial

FILOSOFÍA

Jugar, aprender, crecer y desarrollarse, todo en un ambiente de diversión; ese es el concepto Gymboree. Fue desarrollado a partir de un compromiso hacia una paternidad positiva. La fundadora de Gymboree, Joan Barnes, entiende que los niños contentos y seguros de sí mismos no lo son por casualidad; una paternidad positiva e interactiva se encuentra casi siempre a la raíz.

Joan Barnes inició su concepto en 1976 después del nacimiento de sus hijas. Reconoció que existía la necesidad de un programa que diera oportunidad a los padres de jugar creativamente con sus bebés, aprender acerca de su desarrollo y hacer nuevas amistades.

Todo empezó en 1976 con una idea: estimula el rápido desarrollo mental y sensorial del niño y lo estarás preparando para la vida. En Gymboree, entendemos que las relaciones y las experiencias que los niños viven durante los primeros 3 años de vida tienen un fuerte impacto en su futuro. De hecho, el cerebro está muy activo durante estos primeros años, tiempo en el que alcanzará el 80% de su tamaño total. Es fundamental que los padres y adultos que están a cargo del cuidado del niño promuevan su desarrollo durante este periodo. El Programa Gymboree de Aprendizaje Continuo constituye un componente básico para promover este desarrollo.

Gymboree cuenta con expertos en desarrollo infantil que han desarrollado y mejorado el programa a lo largo de 30 años. Nuestro programa se enfoca en el niño como un ser integral cuyo objetivo es ayudarlo a adquirir los ingredientes básicos – habilidades motrices, habilidades sociales, habilidades cognitivas y auto estima – que necesitan para crecer como adultos seguros, felices y exitosos.

El Programa Gymboree de Aprendizaje Continuo está hoy más fuerte que nunca. A pesar de que nuestro programa sigue evolucionando para satisfacer las cambiantes necesidades de las familias, seguiremos siempre manteniendo nuestra filosofía de que el juego y el aprendizaje están intrínsecamente unidos. Actualmente contamos con el apoyo y asesoría de la Organización “Zero to Three”. Esta organización no lucrativa se dedica a promover el desarrollo sano de los bebés y niños. Durante más de 25 años, esta organización de Washington D.C. ha cumplido con su misión trabajando con familias, profesionales del cuidado infantil y quienes hacen las políticas al respecto. Ahora estamos trabajando con ellos para asegurar que nuestros programas respondan a las necesidades de las familias de hoy.

Sabemos que los padres son los maestros más importantes de su hijo y Gymboree tiene el compromiso de ayudarlos a convertirse en los mejores padres posibles. La participación de los padres en las clases es fundamental porque ahí tienen la oportunidad de aprender nuevas formas para motivar a su hijo en la resolución de problemas, a pensar de manera creativa, a adquirir confianza y a crecer como niños independientes y deseosos de seguir aprendiendo.

Con más de 30 años de experiencia, éxito internacional en 35 países alrededor del mundo y más de 500 centros, Gymboree es hoy la franquicia líder dentro de los programas de

desarrollo infantil para niños desde recién nacidos hasta los 5 años de edad. Toda su experiencia ha hecho de Gymboree el programa de juego y movimiento para padres e hijos con mayor captación en el mercado internacional.

NUESTRA MISION

“Gymboree prepara a tu hijo para la vida. Nuestros novedosos programas favorecen el aprendizaje y la creatividad, respetando el ritmo individual de cada niño. Nos apoyamos en la participación de la familia y en una amplia comunidad de expertos en desarrollo infantil.”

“En Gymboree, promovemos el desarrollo de tu hijo y te ayudamos a entenderlo mejor.”

NUESTRA VISION

Ser el programa líder en desarrollo infantil, bajo los siguientes principios:

- Proporcionar un excelente servicio al cliente, excediendo sus expectativas.
- Ofrecer programas que respondan a las necesidades educativas de las familias, innovando y desarrollando nuevos productos bajo rigurosos estándares de calidad.
- Tener un equipo de trabajo profesional y continuamente capacitado que represente un recurso y apoyo para los padres de familia.
- Promover el aprendizaje a través del juego.

FUNDAMENTOS

Para los niños, el juego es una actividad seria. A través de experiencias y ambientes llenos de diversión, libertad y entusiasmo, aprenden acerca de sí mismos, de otras personas y del mundo que está a su alrededor. Al mismo tiempo que están descubriendo esto, desarrollan las habilidades y conceptos básicos que les permitirá conquistar de una manera fácil y efectiva todos los retos intelectuales e interpersonales que enfrentarán durante los años posteriores.

Varias investigaciones indican que los niños pequeños a quienes se les permite simplemente “aprender a aprender” por medio de actividades de juego relajadas y que disfrutan, eventualmente se convierten en mejores estudiantes, comparados con aquellos que son sometidos a programas rígidos de educación con contenidos académicos. Los estudios también han demostrado que el juego de los niños se ve inmensamente enriquecido por la guía y la participación directa de los papás.

Por lo anterior, al desarrollar e implementar un programa para niños pequeños, es importante tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Durante los primeros años, la educación es “lo que mantiene encendida la mecha” y no “lo que llena el vaso”. Una enseñanza efectiva en esta etapa de la vida significa proporcionar las oportunidades apropiadas, en vez de esperar resultados específicos.

Para los niños pequeños, el “juego” y el “aprendizaje” son lo mismo. Si un niño se está divirtiendo, seguramente está aprendiendo algo muy valioso. Si no lo está disfrutando, lo más probable es que no esté aprendiendo nada –o estará aprendiendo algo superfluo y, a la larga, contraproducente.

El desarrollo de los principios generales para procesar información y resolver problemas, así como ampliar la curiosidad natural del niño y preservar el amor por aprender son mucho más importantes que los logros específicos como recitar el abecedario o contar hasta el número 100.

Poco a poco, los niños están aprendiendo acerca de todo, y todo el tiempo. Casi todas las experiencias están relacionadas con casi todos los aspectos del desarrollo –físico, cognitivo y social/emocional. Por eso nos enfocamos en el niño como un ser integral.

Cada niño aprende a su propio ritmo y con su propio estilo. La mejor forma para promover el desarrollo óptimo es seguir las pautas que marcan los niños y responder a sus intereses y habilidades del momento, tomando en consideración el objetivo general del desarrollo correspondiente a la etapa de desarrollo en la que se encuentran.

Cada niño tiene su propio ritmo y patrón de desarrollo, el “rango normal” para la adquisición de la mayoría de los logros (gatear, caminar, hablar, etc.) es muy amplio. Es injusto y poco productivo comparar a los niños. Cuando hablamos del desarrollo infantil, “diferente” no significa necesariamente “mejor” o “peor”, así tampoco, “igual” no significa necesariamente “idéntico”.

El proceso de desarrollo se da horizontal y verticalmente. Mientras el niño se está moviendo hacia niveles superiores, también está llenando los niveles inferiores. Ya que los primeros años constituyen el periodo en el que las “bases” se están formando, resulta crítico que los niños reciban las oportunidades para que éstas sean amplias y firmes, en lugar de presionarlos hacia niveles superiores cuando aún no están listos.

El desarrollo durante los primeros años depende de que los niños se vean expuestos a ambientes y experiencias que coincidan con los intereses y habilidades propias de cada etapa. Así mismo, el desarrollo se ve favorecido cuando los niños reciben atención personal y oportuna de las personas que se interesan y se entusiasman con sus logros. Por consecuencia, la participación de los padres mejora la efectividad de cualquier programa.

EL PROGRAMA GYMBOREE

¿Qué es Gymboree? Es un programa de desarrollo infantil a través del juego y movimiento para niños desde recién nacidos hasta los 5 años de edad.

Gymboree cuenta con equipo y actividades especialmente diseñados por expertos para favorecer el desarrollo integral de los niños.

Las maestras Gymboree son profesionales en diferentes áreas del desarrollo infantil y además reciben capacitación sobre el programa Gymboree.

Los centros Gymboree pertenecen a un sistema de franquicias que siguen los mismos lineamientos, programas y procesos a nivel mundial.

Aspectos Generales de las Clases:

Las clases son semanales y tienen una duración de 45 minutos. La puntualidad es fundamental, tanto para iniciar como para terminar las clases. Se recomienda un periodo de 15 minutos entre clase y clase con el objetivo de atender personalmente a los clientes y también para reordenar el espacio y preparar el material de la siguiente clase.

Es fundamental la participación activa de los padres dentro de las clases, por lo que todos los niños deben de estar acompañados por mamá y/o papá. Por razones de seguridad, los hermanos deben permanecer en el área de visitas, o bien invitarnos a participar en un taller sin papás (ej: Ejercicio Divertido o Expresión Artística), o también se puede organizar una clase especial de Gymboree en Familia (ver anexo).

Por razones de higiene y cuidado del equipo, no se puede ingresar al área del equipo con zapatos, bolsos ni pañaleras (tendrán un lugar específico cerca del área de recepción). Los adultos, incluyendo a las instructoras, deben portar calcetines y a los niños se les recomienda el uso de calcetines antiderrapantes, o bien descalzos. Se sugiere que todos vayan con ropa cómoda para poder participar en las actividades.

El cupo máximo de niños por clase dependerá del tamaño del centro, pero nunca será mayor a 15 niños. En cuanto al mínimo, se sugiere que no sea menor a 8 niños por grupo.

Cada grupo tiene una instructora que dirige toda la clase, así como una instructora de apoyo quien ayuda dando informes, atiende de manera personal a los papás que asisten a su clase gratis –antes, durante y después de la clase, así como dando apoyo a la instructora titular a lo largo de la clase.

Otros programas Gymboree (para una segunda clase):

- Gym&Music: Ver Manual Gym&Music
- Gymboree Arte: Ver Manual Gymboree Arte
- Gymboree en Inglés: Anexo en este Manual

Talleres especiales de Gymboree:

- Ejercicio Divertido: Ver Manual Ejercicio Divertido
- Kids Around the World: Ver Manual Kids Around the World
- Fitness Postparto: Ver Manual Fitness Postparto
- Expresión Plástica: Ver Manual Expresión Plástica

GENERALIDADES DEL PROGRAMA GYMBOREE

El Programa Gymboree está basado en un marco de desarrollo que consta de 7 niveles de **aprendizaje continuo**. Cada uno de los niveles dura aproximadamente 6 meses y tiene su propio Objetivo General de Desarrollo (OGD). Estos OGD representan el panorama de lo que está sucediendo en los niños en cuanto a su desarrollo conforme progresan a lo largo del programa.

El Objetivo General de Desarrollo también tiene la intención de ayudarles a los padres a comprender de qué manera Gymboree favorece el desarrollo de su hijo. A través de la exploración, de actividades entre padre – hijo y la interacción con otros niños de la edad, Gymboree les ayuda a los niños a desarrollar habilidades importantes y les proporciona experiencias fundamentales que impactan todas las áreas del desarrollo. Esto les ayuda a aprender, a crecer y a desarrollarse durante los primeros años de vida.

A continuación se da un esquema del Programa Gymboree de Aprendizaje Continuo

	Nivel 1 0–6 meses	Nivel 2 6-10 meses	Nivel 3 10 meses a- 1.4 años	Nivel 4 1.4 a 1-10 años	Nivel 5 1-10 a 2.4 años	Nivel 6 2.4 a 3 años	Nivel 7 3 a 5 años
Objetivo General de Desarrollo	El observador activo: Calmarse, estar atento e interesado en el mundo	El que hace: Actuar con intención y propósito	El comunicador Adquirir habilidades de interacción de ida y vuelta	El que resuelve problemas Descifrar cómo funciona el mundo	El pensador creativo Utilizar palabras y símbolos para expresar ideas	El pensador lógico Aprender a hacer relaciones entre ideas	El niño grande Comprender objetos, personas y al mundo
Bases para aprender en Gymboree	Exploración Sensorial	Enfoque en el equipo	Enfoque en el equipo	Conceptos que se oponen	Temas simples de imaginación (de una cosa)	Temas de imaginación (simplificados)	Enfoque en habilidades predeportivas y de socialización

La meta de toda instructora debe ser mantener a las familias a lo largo de todos los niveles del programa, para lo cual es fundamental que sepa transmitirles a los padres lo que sus hijos van logrando en cada nivel y las novedades que van a encontrar en los siguientes. Así, cada uno de los niveles contiene elementos específicos que lo hacen sentir único y diferente al nivel anterior. Esto ayuda a asegurarles a los padres y niños que estarán expuestos a nuevos retos y experiencias cuando avancen al siguiente nivel. Estos puntos de diferenciación eliminan el “factor aburrimiento” y nos ayudan a mostrarles a los padres las habilidades que sus hijos han adquirido y los avances que van logrando a

lo largo del camino. Hacer la diferenciación en cada nivel también ayuda al proceso de desarrollo y mantiene a los padres y niños interesados y comprometidos con lo que están aprendiendo en Gymboree.

Diferenciación entre los Niveles del Programa:

Dentro del formato de clase de cada uno de los niveles aparecen una serie de componentes cuyo título es el mismo, pero su contenido y dinámica son totalmente diferentes.. La instructora tiene que respetarlos para garantizar la diferenciación.

Estos componentes son:

1. Actividad Sello

La “Actividad Sello” se ha escogido y asignado a cada nivel y están especificadas dentro de las planeaciones. Esta actividad específica y característica del nivel va a aparecer únicamente para el nivel al que ha sido asignada y se repite cada semana. La creatividad de la instructora para introducirla en el grupo de manera atractiva y emocionante cada semana es vital. Igualmente, tendrá que hacerla divertida.

Los objetivos de incluir una Actividad Sello es:

- Ofrecer una actividad y experiencia única que defina a cada nivel y lo diferencie de los anteriores.
- Resaltar los avances de los niños a través de actividades “favoritas” que se repiten cada semana y que ofrecen familiaridad, garantizan éxito y muestran las competencias logradas en cada nivel.
- Favorecer la socialización de niños y adultos a través de una actividad grupal favorita y conocida por todos.
- Permitir que los niños se sientan competentes y hacer que los papás se sientan orgullosos de sus hijos.

Características fundamentales de las Actividades Sello:

- Divertidas
- Apropriadas para la edad
- Espontáneas, se realizan en cualquier momento dentro del MEM
- Involucran a todo el grupo
- No están relacionadas con el tema

Ejemplos: Soccer de bebés (N2), Empujar la salchicha (N3), Palomitas en salchicha (N4), Buscar objetos escondidos (N5)

2. Rituales de Inicio

Se ha incorporado un Ritual de Inicio en cada uno de los niveles como una estrategia para que el grupo se relacione al inicio de la clase. Este Ritual de Inicio proporciona un recurso importante para que los niños y adultos se sientan en confianza dentro del grupo porque forma parte de una rutina semanal conocida y predecible.

3. Momento de Paracaídas

El Momento de Paracaídas nos ofrece otra oportunidad para generar diferenciación entre los niveles. Es un componente del programa Gymboree que realmente disfrutan y quieren nuestros clientes; sin embargo, se puede hacer aburrido si las instructoras lo llevan a cabo en “piloto automático”. Nos podríamos imaginar que en algún momento nuestros clientes adultos puedan sentir que ya dominan el Tiempo de Paracaídas o que ya tuvieron suficiente. No podemos dejar que esto suceda. Necesitamos mostrarles a niños y adultos que hay algo nuevo y atractivo en el Momento de Paracaídas para el siguiente nivel. Por lo tanto, las actividades del paracaídas se han adaptado y se van a introducir de acuerdo con el progreso de los niños para que signifique un reto a sus habilidades conforme avanzan en el programa. No todos los niveles harán todas las actividades del Paracaídas.

4. Gympo (al final de la clase)

Gympo es otro recurso para generar nuevas y estimulantes experiencias a lo largo del programa. Cada nivel trabaja con un tipo de Gympo diferente para finalizar la clase. Con él, bailan, cantan y se despiden. En algunos casos es Gympo de palo, el títere o Gympo grande. Esto se especifica en las planeaciones, así como las canciones y actividades con Gympo para cada nivel. Igualmente es importante la variedad para promover los diferentes tipos de Gympo entre los niños y que se vendan fácilmente en la tienda.

5. Canciones

Algunas de las canciones que se trabajan durante el Momento de Canciones son también específicas para cada Nivel y ofrecen la oportunidad de que los padres amplíen el repertorio de canciones para cantar en casa con sus hijos. No obstante, se favorece la repetición de algunas favoritas de niveles anteriores porque esto mejora la participación de los papás y les permite a los niños identificarlas, aprenderlas y, eventualmente, cantarlas.

Recursos para transmitir la filosofía del programa

1. El Rincón Amable

Este es un elemento que se integra en todos los niveles del Programa. Se creó como una forma para apoyar nuestra filosofía de respetar las necesidades y diferencias individuales de temperamento y estilos de aprendizaje. El Rincón Amable ofrece un espacio en donde los niños pueden “separarse” un rato de la clase para ajustar sus necesidades individuales.. Los siguientes son algunos ejemplos de situaciones en las que se recomienda el Rincón Amable:

El niño que viene por primera vez y necesita tiempo para incorporarse a las actividades grupales

El niño que se siente sobre estimulado y necesita observar la acción desde un lugar “seguro”

El niño que necesita un descanso.

El lugar donde el niño encuentra consuelo cuando se siente molesto o enojado

Para crear el Rincón Amable, designa un área pequeña, de preferencia en un rincón del salón. Puede ser tan sencillo como colocar en el piso un colchón de arcoiris y rodearlo con la barra chuchú por un lado y la viga de equilibrio por el otro. Coloca una llanta o una piel de borrego sobre el colchón y pon una canasta o cubeta con títeres, uno o dos libros y

unos cuantos juguetes de motricidad fina. Si se desea, se puede pegar en la pared con velcro el Espejo de piso (y quitarlo cuando se necesite para las actividades de la clase).

Es importante que la instructora mencione cada clase dónde está el Rincón Amable para que los padres recuerden que existe esta opción para su hijo cuando lo requiera.

2. Mensajes clave:

Son mensajes que forman parte de la conciencia y vocabulario de todas las instructoras Gymboree – que deberían estar “listos para compartirse” con los padres cuando la instructora está dando las clases. Al dar la clase, las instructoras deberán guiarse por estos mensajes clave, tenerlos presentes como una prioridad. Son la guía que les marca el porqué están realizando las actividades, el porqué orientan a los papás cuando tienen dudas, el porqué favorecen juegos de socialización, el porqué transmitir los beneficios, etc.

Estos mensajes son:

- Valores comunes que hacen que Gymboree sea una fuente de recursos para los papás.
- Los principios detrás de la filosofía Gymboree.

En Gymboree:

- Señalamos las habilidades en las que los niños están trabajando, lo que están aprendiendo y cómo esto favorece su desarrollo.
- Promovemos y apoyamos el papel tan importante que juegan los papás en el desarrollo de su hijo.
- Identificamos y nos adaptamos a las diferencias individuales de los niños.

El Álbum Gymboree

El álbum de Gymboree es una excelente herramienta de mercadotecnia para transmitir a nuestros clientes que Gymboree es un programa CONTINUO, que incluye varios niveles y en cada uno de ellos su hijo obtendrá beneficios específicos para su desarrollo. El álbum tiene el propósito de prolongar la estancia de los papás dentro de nuestro programa, -sin descuidar, por supuesto, que la calidad de las clases satisfaga al 100% sus necesidades.

Para que el álbum realmente cumpla con este objetivo de satisfacción al cliente, es importante que lo sepan utilizar adecuadamente. ¿Qué contiene el álbum? ¿Qué debe transmitirse a los clientes en el momento de su inscripción?

La información que contiene es la siguiente:

- Una introducción donde se habla de Gymboree, de nuestra relación con “Zero to Three” y de aspectos generales del desarrollo infantil de 0 a 3 años.
- Un separador para cada nivel que contiene una cartera en donde pueden meter la “tarjeta de desarrollo” para este nivel (luego se explica) y también algún dibujo que hayan hecho en clase.
- Cada nivel tiene aparte una hoja para que los papás peguen la foto de su hijo dentro de este nivel (se puede tomar en Gymboree o ellos poner la que más les guste)

- Una hoja para “Notas de los papás” y, detrás “Notas del instructor”. Con respecto a estas notas, se recomienda que la instructora imprima sus comentarios basándose en las observaciones registradas durante su estancia en el nivel, en la hoja membretada con el color del nivel correspondiente que se entregará como reconocimiento para pasar al siguiente nivel y que los papás la peguen en la hoja de “Notas”. (esto para evitar que a los papás se les olvide traer su hoja con anticipación). OJO: Las notas no deben tener faltas de ortografía y se refieren a lo que la instructora va observando con respecto a los logros del niño en diferentes áreas del desarrollo. Por favor que alguien las revise antes de ser entregadas. Al entregar el álbum NO sacar la hoja de Notas para que no se extravíe, es decir que al momento de inscribirse se entrega el álbum completo.

Tarjetas de Desarrollo: Estas tarjetas contienen información específica del nivel en el que se encuentra el niño o al nivel al que va a pasar. Es una herramienta que se utiliza cuando un niño se inscribe por primera vez y te permite explicarle lo que puede encontrar asistiendo a las clases. También funciona cuando un niño ya va a avanzar al siguiente nivel y puedas explicarle los objetivos y retos que encontrará próximamente. Las tarjetas se integran igualmente en el álbum.

Artículos para la casa: Cada dos semanas se les entrega personalmente un artículo que los papás integrarán a su álbum. El artículo refuerza el OGD y se explican algunas actividades que realizaron en la clase y para qué les sirvieron a sus hijos. Incluye también algunas actividades para hacer en casa y reforzar el tema. Estos artículos deben darse entregarse al finalizar la clase, cuando todos están reunidos para que les expliques verbalmente algunas actividades.

Confidencial

NIVELES DEL PROGRAMA, OBJETIVOS GENERALES DE DESARROLLO Y HABILIDADES

Nivel 1: (0 – 6 meses)

“El Observador Activo”: *Logrando calma, atención e interés en el mundo*

En esta edad, los niños están aprendiendo a sentirse cómodos en el mundo exterior. Están trabajando para regular sus ciclos de hambre y sueño, hasta de su temperatura corporal. Lo más importante para los bebés en este momento es que se sientan cómodos, seguros y amados.

Resultado: Cuando los bebés se sienten seguros, son más capaces de aprender y de conectarse con las personas amadas. Todas las habilidades que están desarrollando le ayudan a trabajar en estos dos objetivos que son fundamentales. Se muestran ansiosos por aprender de las cosas que están a su alrededor. Todo lo observan, siguen con la vista los objetos que están en su campo visual y voltean tratando de seguir los sonidos. Aprenden a rodar para poder acercarse a ti o al objeto deseado. Hacen sonidos para comunicarse contigo. Cuando ven a sus personas “favoritas” (mamá, papá, nana, hermanos), muestran placer viéndolos y sonriendo, haciendo sonidos y haciendo gestos como mover vigorosamente sus brazos y piernas.

Habilidades Clave para el Desarrollo (al final de esta etapa)

Motoras:

- Levanta hombros y cabeza extendiendo brazos
- Cambia el peso de su cuerpo en manos
- Prepara su cuerpo para levantarse cuando lo cargan
- Se rueda de boca abajo a boca arriba
- Se estira y alcanza un juguete
- Explora los objetos llevándoselos a la boca y golpeándolos
- Se sienta con apoyo; mantiene el control de la cabeza
- Cooperera cuando lo jalan para sentarse
- Junta las dos manos
- Agarra objetos a voluntad

Lenguaje y Social:

- Localiza de manera efectiva la fuente de los sonidos y voces
- Vocaliza dos sonidos diferentes; balbucea
- Se ríe y grita con placer
- Responde con vocalizaciones a tus expresiones y sonidos

Sensoriales y Cognitivas:

- Enfoca y pone atención por 30 segundos o más
- Observa y busca objetos y caras
- Sonríe al ver su imagen en el espejo

- Voltea a ver un objeto que se aleja de su campo visual
- Se mira su propia mano
- Imita acciones o gestos que tu haces
- Reacciona a juegos de escondidillas
- Manipula y juega con juguetes, como la sonaja o una cadena

Los papás de Nivel 1:

La mayoría de los papás (mamá) de Nivel 1 son padres primerizos que necesitan mucho apoyo para adquirir confianza en su nuevo rol. Debido a que el bebé es totalmente dependiente en este momento, es natural que se preocupen y duden de estarle cubriendo todas sus necesidades y de manera adecuada. Requieren de una instructora sensible y empática que los reconozca y oriente, que les de consejos y los apoye. Por esto, la instructora debe estar muy bien informada sobre cuidados del bebé. Se recomienda una instructora que sea mamá porque las sugerencias que les ofrezca a los papás resultarán más creíbles, ya que tuvo experiencias familiares.

Estos papás están pasando por un cambio drástico en su estilo de vida, han adquirido nuevas responsabilidades que generan estrés. Están cansados por la falta de sueño, su rutina ha cambiado, la vida social está reducida al mínimo y se sienten ajenos a las personas que no tienen hijos. Gymboree les ofrece a estos padres una magnífica oportunidad de conocer y compartir con otros adultos las mismas experiencias que están viviendo y hacer nuevas amistades. La instructora debe favorecer esta socialización entre adultos.

Quieren participar en el desarrollo de su hijo, brindándoles oportunidades de estimulación, pero no saben qué pueden hacer con un bebé tan pequeño y tienen miedo de ocasionarle algún daño. La instructora se convierte en un modelo a seguir para estos papás que siguen al pie de la letra su ejemplo, por lo cual es muy importante que trate a Gybo como si fuera realmente su bebé, que ejemplifique con claridad y les de tiempo suficiente a los padres para disfrutar los ejercicios con el bebé.

Con mucha razón, los papás se preocupan por la higiene del lugar y del material. Para transmitirles toda la confianza en Gymboree, como un lugar limpio y sano, es imprescindible que a lo largo de toda la clase, los bebés de Nivel 1 estén siempre sobre su cobijita, que los colchones centrales se limpien antes de iniciar la clase y que todo el material de apoyo que vaya a utilizarse en la exploración se haya limpiado con cuidado (se recomienda tener una caja aparte con un letrero que diga "Para limpieza profunda" y ahí poner el material que fue usado en clase).

También se preocupan por los posibles contagios que pudieran contraer en Gymboree, ya que están demasiado pequeños. Se sienten inseguros cuando la instructora u otro adulto carga a su bebé o se acerca demasiado. Gymboree es un espacio que respeta esta inquietud genuina, por lo cual se recomienda no cargar a ningún bebé, al menos que el padre lo solicite.

FORMATO DE CLASE

Nivel 1 (0 – 6 meses)

El Observador Activo

Logrando clama, atención e interés en el mundo

- I. BIENVENIDA** **15 minutos**
Canción de Bienvenida
Ritual de Inicio:
 Rompehielos
Canciones de Cuna
Objetivo General de Desarrollo
Tiempo Boca Abajo
- II. M. E. M.** **15 minutos**
Exploración Sensorial
Masaje Infantil
- III. TIEMPO DE PARACAIDAS** **15 minutos**
Plática de papás
Gymbo (títere de mano)
 “Yo tengo un amigo”
 Baile con Gymbo
 Despedida “¡Qué bueno que vinieron!”
Repartir Artículo

NOTAS:

- Toda la clase se lleva a cabo sobre los colchones centrales, por lo cual deben limpiarse antes de una clase de Nivel 1.
- Los bebés se acuestan sobre una cobijita que traen de casa. En caso de que se vaya a utilizar alguna pieza del equipo Gymboree, igualmente tendrán que estar sobre su cobijita para evitar contacto directo con el equipo.
- Las pañaleras pueden llevarse al área de colchones para satisfacer las necesidades de los bebés durante la clase.
- Invita a las mamás a sentirse cómodas: levantarse para pasear al bebé, alimentarlo, etc.

NIVEL 1: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida:

El maestro es el anfitrión y tiene que hacer sentir a todos bienvenidos, valorados e integrados. Una bienvenida cálida y personal se da individualmente conforme los padres entran al centro. Asegúrate de que cada papá escriba una etiqueta con su nombre y la de su bebé. El adulto se pone ambas etiquetas. Una vez sentados en los colchones, canta la Canción de Bienvenida “Hola Niños” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los bebés nuevos e invita a sus papás a presentarse.

Ritual de Inicio: Rompehielos

Esta es una oportunidad para que el grupo se conozca y se integre, generando un ambiente agradable que propicie confianza. El rompehielos debe ser corto, pero atractivo para motivar la participación; esto se puede hacer utilizando diferentes estrategias como: rodando una pelota para que conteste quien la atrape, organizando un pequeño juego como “Había un navío, navío cargado de...” para que vayan contestando, etc. En las planeaciones se dan sugerencias. Generalmente, la pregunta del rompehielos se refiere al tema a tratar en la Plática de Papás y le da a la instructora un punto de partida para abordar posteriormente la plática, la cual será mucho más extensa.

Canciones de Cuna:

El propósito de este componente de la clase es que los papás se aprendan algunas canciones que puedan cantar en casa, mientras estimulan el sistema visual, auditivo y táctil del bebé. Inicia cantando la canción de transición “Ven bebido a jugar”. Toma a Gympo grande para ejemplificar los movimientos que acompañan a las canciones. Canta dos veces cada una de las canciones para permitirles que se la aprendan.

Objetivo General de Desarrollo:

A manera de introducción del tema de Exploración Sensorial, cada clase se repetirá el Objetivo General de Desarrollo de los bebés de 0 a 6 meses con el objeto de que los papás comprendan en qué medida las actividades que realizan en clase con sus hijos responden a sus necesidades y favorecen el desarrollo. Es importante que la instructora entienda bien el OGD para transmitirlo con sus palabras a los papás y lo relacione con las actividades y el tema que se va a desarrollar en esa clase en particular. La instructora también les comunica qué tipo de respuestas pueden esperar de sus hijos al realizar las actividades.

Tiempo Boca Abajo

Este componente de la clase proporciona un tiempo especial para estar boca abajo y desarrollar fuerza muscular en la parte superior del cuerpo, sobre todo ahora que los niños duermen boca arriba. Además, ofrece una oportunidad más para la socialización de niños y adultos.

En el tiempo boca abajo se utiliza un espejo irrompible multiusos que se pone en los colchones centrales antes de iniciar el M.E.M. Se invita a los adultos a acercarse alrededor del espejo y colocar boca abajo a los bebés de tal manera que puedan hacer contacto visual, platicarles y sonreírles a sus hijos reflejándose en el espejo. Se pueden utilizar rodillos hechos con cobertor o toalla para que los más pequeños estén cómodos y

se acostumbren a la postura. Cuando sea apropiado, se pueden agregar otras actividades como rodar una pelota a lo largo del espejo, jugar escondidillas o integrar algún material de apoyo.

Exploración Sensorial:

Muchos papás de bebés recién nacidos no saben qué pueden hacer con un bebé tan pequeño, ya sea por desconocimiento o por miedo a lastimarlos. El propósito de este momento de la clase es proporcionarles a los papás ideas para jugar con su hijo de una manera segura, atractiva y apropiada para estimular su desarrollo. Los papás se sorprenderán con la cantidad de juegos y actividades que irán aprendiendo a lo largo de este Nivel.

El énfasis para el M.E.M. en el Nivel 1 está en el material de apoyo como pelotas de playa, mascadas, cobijas, etc. Durante dos semanas consecutivas, se trabaja con el mismo material de apoyo, el cual es proporcionado por Gymboree, sólo en algunos casos será material que los papás traerán de casa. Es importante tener algo de material de apoyo extra para los papás que lo olvidaron o los que asisten a su primera clase.

La instructora utiliza a Gympo grande para demostrar las actividades, mencionando los beneficios y las precauciones que se deben tomar para mantener la actividad segura y agradable. Mientras están trabajando, observa y reconoce frente al grupo las respuestas de los bebés ante la actividad y las relaciona con el OGD.

En este nivel, la introducción al equipo se hace únicamente en los colchones centrales. Dentro de las planeaciones se sugieren algunas actividades con piezas del equipo. El maestro puede invitar a una parte del grupo a realizar las actividades y después a la otra parte. Aquellos que no están en el equipo pueden continuar usando el material de apoyo.

A lo largo de la exploración sensorial y cuando se están demostrando las actividades, hay que recordarles a los padres lo siguiente:

- Hacer cada actividad suavemente, nunca forzar ni asustar al bebé;
- Mantener cada actividad breve, parar mientras el bebé aún está contento; Recuerda que un poco de estimulación abarca mucho en este periodo;
- Mantener el contacto visual con el bebé durante la actividad;
- Hablarle y cantarle al bebé mientras juegan;
- Motivar la repetición, los niños disfrutan y aprenden con lo que les es conocido;
- Respetar las señales del bebé. Observar sus reacciones y detenerse cuando aún lo está disfrutando.
- Si el bebé prefiere comer, está dormido o inquieto, el adulto puede observar simplemente las actividades para realizarlas posteriormente en la casa.

Masaje Infantil

El masaje infantil es un arte antiguo que ha ganado popularidad en los últimos años entre muchos padres de familia. El masaje les ayuda a los papás a transmitirle su amor al bebé a través de caricias, fortalece el lazo afectivo entre ambos, les ayuda a los dos a liberar tensión, ofrece múltiples beneficios a nivel fisiológico, además de contribuir a un desarrollo emocional sano.

El objetivo de ofrecer este componente en Gymboree es darles a los papás la oportunidad de aprender cómo darle masaje a su bebé utilizando la técnica creada por Vimala Schneider. Cada semana, una parte de la rutina de masajes se trabaja realizando 2 ó 3 movimientos en una parte específica del cuerpo que practicarán en casa. Después de unas semanas, los papás habrán aprendido el repertorio completo de la rutina para disfrutar durante muchos meses más. Las planeaciones incluyen información detallada para las instructoras sobre cómo hacer cada uno de los movimientos del masaje, la justificación y los beneficios del masaje y algunas anécdotas para compartir.

Se recomienda también la lectura del libro de Vimala Schneider: Masaje Infantil. Guía Práctica para el padre y la madre. Editorial Medici, en donde podrán profundizar acerca de los beneficios de esta técnica y otra serie de movimientos.

Aceite para dar masaje

Es indispensable utilizar aceite para dar el masaje porque reduce la fricción, lubrica y permite que las manos del adulto se deslicen suavemente por la piel del bebé. Una gota de aceite frotada en las palmas de las manos del adulto es todo lo que se necesita. Es el aceite lo que hace que la experiencia sea placentera tanto para quien lo da como para quien lo recibe.

El centro Gymboree debe ofrecerle a cada pareja inscrita en el Nivel 1, una botellita pequeña con el aceite para garantizar que usen el correcto. Se deben tener más botellas en el centro en caso de que a alguno de los clientes se le olvide llevarlo a clase. Otra opción es vaciar en recipientes individuales de plástico (tipo godetes) un poco de aceite para cada pareja y ponerlos sobre unas servilletas para que no se engrasen los colchones. Esto asegura que están utilizando el aceite adecuado y se previene el riesgo de contaminación por compartir aceite.

El tipo de aceite que se puede emplear es de vital importancia. **Únicamente existen dos tipos de aceite permitidos para ser utilizados en el Nivel 1: Aceite de pepita de uva y el aceite de sésamo.** Estos son comestibles y digeribles. La estructura molecular de estos aceites previene que sean absorbidos por la piel del bebé hacia el torrente sanguíneo. Por lo tanto, son los únicos autorizados por Gymboree para utilizarse en las clases del Nivel 1.

La siguiente información sobre los aceites para el masaje fue sacada de la página web de IAIM: www.iaim-us.com

- “La mayoría de los aceites comerciales tienen una base mineral contienen esencias que pueden no ser apropiadas para un sensible recién nacido que depende del aroma natural de su madre para formar un lazo afectivo, para alimentarse y desarrollar habilidades sensitivas naturales.”
- “Algunas marcas de aceites comerciales contienen una mezcla de diferentes aceites. Esto hace difícil identificar cuál fue la causa de una reacción dermatológica o alergia.”
- “A algunos aceites que se venden como aceites para masaje se le han agregado esencias que se reconocen como terapéuticas, pero que pueden no ser apropiadas para el sistema inmaduro de un bebé.”
- “Cualquier aceite con aroma, sea natural o químico, debe evitarse porque la fragancia puede esconder el olor del aceite rancio.”

Por las razones anteriores, es muy importante que no se utilicen los aceites comerciales en el Nivel 1 del Programa ni que sean traídos por los padres. Tampoco se pueden utilizar aceites de cacahuate, almendras, etc. para evitar posibles alergias.

Música para el Masaje Infantil

Este componente de Masaje debe ser reforzado con música de fondo reservada exclusivamente para esta sección de la clase. La música instrumental de fondo, tipo New Age, clásica, de arpa o flauta son las ideales para que, tanto el bebé como los adultos se puedan relajar. La música que tiene letra los distrae.

Plática de papás:

La plática de papás es un momento de la clase que está diseñado especialmente para ofrecer información importante y apoyo a los padres de los recién nacidos. Los papás comparten ideas y reciben información por parte de la instructora y de expertos invitados. Los papás tienen la oportunidad para compartir sus sentimientos, inquietudes y sugerencias prácticas para el cuidado del bebé a través de la discusión grupal.

Temas para la discusión

Los temas que se han escogido para la plática de papás son de particular interés para los padres de los niños pequeños, tomando en consideración sus necesidades e inquietudes específicas. Los temas para la discusión se han desarrollado para abarcar las siguientes áreas generales:

- Temas sobre desarrollo: Mantener a los padres al día en la información y aspectos del desarrollo infantil.
- Temas prácticos: Proporcionar lo último en el cuidado del bebé.
- Temas personales: Proporcionar a los papás una oportunidad para compartir aspectos de sentimientos y relaciones.

Para apoyar al maestro en la preparación de cada presentación del tema, se ha desarrollado una Guía para la Discusión que se encuentra al final de cada planeación. Estas guías ofrecen sugerencias e ideas, fuentes e información contemporánea del tema, así como la bibliografía que se puede utilizar para obtener mayor información. También le proporcionan al maestro la información básica del tema y las preguntas que se sugieren para iniciar la discusión.

Técnicas de presentación

Existen varias manera para hacer que este momento sea informativo y divertido. La mayoría de los temas se pueden presentar utilizando una variedad de técnicas. El maestro puede seleccionar de las siguientes técnicas:

Discusión: La instructora inicia presentando la información básica que se encuentra en la guía de discusión, así como la que investigó y su experiencia personal. Recuerda que generalmente hay diferentes ideas acerca de un tema y que el objetivo de Gymboree es proporcionar un repaso de toda la información disponible sin promover una única teoría. El papel del maestro es el de facilitar y ser un escucha activo.

Después de esta introducción, se hacen preguntas abiertas para motivar la discusión. En cada guía de discusión se sugieren algunas preguntas. Un líder efectivo utiliza las siguientes técnicas para hacer que la discusión sea interesante y divertida.

- Pon un tono ameno empleando tu propio estilo de comunicación;
- Involucra y conecta al grupo señalando intereses comunes;
- Sé un escucha activo. Clarifica y repite lo que se dijo, preguntando por más información;
- Apoya al grupo. Escucha y responde con empatía y comprensión;
- Refuerza cada respuesta. Reconoce al participante con contacto visual y una respuesta afirmativa sin emitir juicios;
- Guía activamente la discusión. Mantenla en el tema y activa.

Al final de la discusión, cierra ofreciendo una conclusión, resumen o recapitulación del tema. Marca las ideas que los padres quieran probar en casa y retroalimenta la siguiente semana.

Demostración: Se puede ofrecer la aplicación práctica de ideas o información acerca de un tema por medio de la demostración. Después de una introducción en la que de algo de información básica, la instructora hace una demostración práctica de alguna técnica, o hace una demostración gráfica, o bien exhibe nueva información. Si lo considera apropiado, a los padres se les invita a participar probando las técnicas ellos mismos.

Ofrece un cierre recapitulando los aspectos más importantes de la demostración y sugiere maneras en las que la información y las técnicas se pueden emplear en la casa.

Orador invitado: En ocasiones, un experto en alguna área específica (dentista, terapeuta, representante de una línea de productos para bebés, etc.) ofrece información más profunda y un estilo nuevo para los papás. Este orador puede ser algún papá de Gymboree o una maestra de tu centro. A pesar de que la información básica la presenta el orador invitado, la instructora tiene un papel importante y tiene que estar familiarizado con la información del tema. La instructora inicia la presentación introduciendo al orador y dando las generalidades del tema que se va a abordar. Al terminar la presentación del orador, la instructora funge como moderador, aclarando, preguntando y resumiendo a lo largo del tiempo destinado para la plática. Cuando se utilice al orador, ten la precaución de que no haya sorpresas. De ser posible, habla con el orador antes de que inicie la clase para ponerse de acuerdo en lo que va a tratar y cómo puedes ayudarlo. Infórmale al orador algunas características del grupo y de los objetivos de la presentación. Confirma todo con anticipación.

Actividad para los papás: Una de las técnicas de presentación de más participación es hacer un proyecto como una maceta, pintar una camiseta, etc.

Independientemente de la técnica que se utilice, la clave para hacer que la Plática de Papás sea un éxito es la preparación. Utiliza la información y las sugerencias de la Guía para la Plática de Papás que se ha desarrollado para cada tema. Después de leerla, decide cuál es la técnica más apropiada y cómoda para el tema que vas a tratar. Recuerda que la mayoría de los temas se pueden abordar con diversas técnicas. La instructora tiene que seleccionar la técnica que mejor se acomode a su estilo personal, antecedentes y preparación profesional, así como considerar la viabilidad de utilizar los

recursos de la comunidad. Ofréceles variedad a los padres. No dependas demasiado en una sola técnica.

Prepara: Lee la información que se te ha proporcionado en las guías para la plática. Investiga y utiliza tu experiencia personal. Asegúrate de tener suficiente material. Planea cómo vas a iniciar y cerrar la presentación.

Gymbo (títere de mano)

Gymbo indica que la clase está llegando a su fin. Clase con clase se canta la canción “Yo tengo un amigo” mientras la instructora le da a cada papá un títere de mano para que juegue individualmente con su bebé y lo vaya identificando, desde pequeño, como su amigo favorito. El papá platica con el bebé a través de Gymbo, le hace cosquillas, hace sonidos, juegan escondidillas, etc.

Baile con Gymbo

La instructora invita a los adultos a cantar “Gymbo el payaso sube y baja...” y a mover su títere frente a la vista de su bebé. Es un último estímulo visual y auditivo para los bebés antes de terminar la clase. Esta también es una oportunidad para que la instructora “venda” el títere.

Despedida:

Una vez terminado el baile, la instructora muestra y les platica sobre el Artículo para la Casa que se llevarán los papás esa semana (si es la semana en la que no se reparte, igualmente les sugiere qué actividades pueden realizar en casa). Este es el momento para dar información sobre pláticas o cualquier otro anuncio importante. Reconoce la presencia de los que asistieron a su clase gratis indicándoles que estarás con ellos al terminar para responder personalmente a sus dudas e inscribirlos.

Termina la clase cantando “Qué bueno que vinieron”, acercándote a cada uno de los bebés, despidiéndote por su nombre, y recogiendo los títeres que les prestaste.

ASPECTOS IMPORTANTES A TOMAR EN CUENTA EN NIVEL 1

GENERALES

- Saluda a todos y **conectar a los nuevos clientes** con los que ya están inscritos.
- Asegúrate de ofrecer un ambiente **“acogedor” e higiénico**.
- Hazles saber a los padres que deben parar en cualquier momento de la clase para satisfacer las **necesidades del bebé**.
- Mantén bajo el **volumen** de la música y de tu voz.
- **Modifica y adapta** las actividades de acuerdo a la edad de cada bebé.
- Sé **conciente** del ritmo de la clase.

ROMPEHIELOS

- Existen **cuatro tipos** de rompehielos:
Preguntas de una palabra: son preguntas que requieren de respuestas con 1 palabra.
Preguntas cerradas: son preguntas que requieren respuestas de “sí” o “no”.

Afirmaciones para completar: una afirmación que requiere de una palabra para completarse.

Del 1 al 10: preguntas o afirmaciones que se evalúan con una escala del 1 al 10.

- El rompehielos motiva un **sentimiento de comunidad** y proporciona un nivel de **confort** entre los que están participando.
- Establece el tono para la **plática de papás** que se hará durante la clase.
- Le enseña al adulto qué **tipo de respuesta estás solicitando** (ej: una palabra, sí o no, escala) con el propósito de mantener este componente corto y sin divagar.
- Mantén el rompehielos **divertido** y “ligero”.
- Dale un **cierre** al rompehielos.

CANCIONES

- Utiliza a **Gymbo** grande para hacer las demostraciones.
- Involucra **estimulación sensorial**.
- **No** se hacen movimientos de las extremidades.
- **Repite** las canciones siempre que sea posible.
- Da **instrucciones claras** y haz **contacto visual**.
- Utiliza un **ritmo y volumen suave** y apropiado para esta edad.

EXPLORACIÓN SENSORIAL (M.E.M)

- Demuestra las actividades con Gymbo grande.
- Modela las actividades con el material de apoyo de manera **suave, lenta y controlada** para que los bebés se lleguen a involucrar en la actividad.
- Dale a los papás **instrucciones específicas** de cómo utilizar los materiales de apoyo de tal manera que estén de acuerdo con las preferencias y competencias de cada bebé.
- Utiliza **canciones sencillas** para acompañar las actividades con material de apoyo.
- Dale suficiente tiempo a cada actividad para poder observar la **respuesta deseada**.
- Diles a los papás que estén **atentos a observar y escuchar las señales** del bebé para saber cuándo continuar y cuándo detener la actividad.

PLÁTICA DE PAPAS

- **Mantente enfocado** en el tema de la discusión.
- Utiliza la **información preliminar y las preguntas para facilitar** la plática que están presentes en las guías de discusión.
- Cuando alguien monopoliza la plática, utiliza **estrategias** como “había un navío, navío” lanzándose una pelota de playa para que todos puedan participar.
- Sé prudente cuando alguien **te pide consejos** –refiérelos con fuentes profesionales o lleva esta solicitud al grupo (ej: “¿ustedes qué harían?”)
- Evita compartir con el grupo **experiencias personales**.
- No hagas **juicios de valor** ni comentarios que puedan hacer sentir mal o incompetentes a los padres.
- No todos tienen que **participar** en la discusión.
- Haz un **breve cierre** de la discusión.

GYMBO

- Ten suficientes títeres de Gympo para que cada adulto tenga uno; la instructora puede pasar a saludar y despedirse de cada uno de los bebés utilizando otro Gympo.
- Recuérdales a los papás que deben sostener a Gympo entre 20 y 25 cms. de la vista del bebé.
- Mueve a Gympo de una manera suave y lenta.

Confidencial

Nivel 2: (6 – 10 meses)

“El que hace”: Actuando con intención y propósito

Durante esta etapa, los niños están aprendiendo sobre causa y efecto y de que ellos pueden hacer que las cosas sucedan. Entienden que pueden mostrar lo que quieren usando gestos, movimientos o sonidos especiales. “¡Cuando sonrío, mamá sonrío de vuelta!” Responden a la gente que juega con ellos o les platica, haciendo sonidos y caras, iniciando acciones como estirar su brazo para tocarlo, etc. Utilizan todas las habilidades en las que están trabajando para provocar un impacto en su mundo y aprender de él. Un bebé de 7 meses sacude un juguete para hacerlo sonar. Un bebé de 9 meses levanta sus brazos al aire para hacerle saber a papá que quiere que lo cargue.

Resultado: Comprender la causa y efecto, y que ellos pueden hacer que las cosas sucedan es fundamental para la comprensión del niño de cómo funciona el mundo, para desarrollar la habilidad de comunicar y conectarse con otros y también para desarrollar una sensación de logro y confianza en sí mismo.

Habilidades Clave para el Desarrollo (al final de esta etapa)

Motoras:

- Se sienta sin ayuda
- Sostiene un objeto mientras está sentado
- Mientras está sentado, estira sus brazos al aire para alcanzar un objeto
- Cambia de posición de boca abajo a la posición de sentado
- Cambia de posición de estar sentado a quedar boca abajo
- Se arrastra o gatea de panza o con las manos
- Se alimenta solo usando los dedos
- Agarra objetos usando dedos pulgar e índice o dedo medio
- Golpetea sus manos o juguetes de manera juguetona
- Se pasa objetos de una mano a la otra
- Da unos pasos, solito, o cogido de los muebles
- Se pone en cuclillas mientras juega
- Lanza una pelota hacia delante
- Apila dos cubos
- Planea una secuencia de una sola acción (ej: empujar la pelota hacia ti)

Lenguaje y Social

- Responde al escuchar su nombre o instrucciones simples (ej: al decirle “No”)
- Utiliza sonidos para transmitir sus intenciones o sentimientos (ej: “mmmm” de placer)
- Responde con acciones o sonidos diferentes
- Imita algunos sonidos (trompetilla o chasquear la lengua)
- Entiende palabras sencillas como “beso”, “mano”
- Utiliza sonidos específicos, o pocas palabras, para objetos específicos
- Distingue emociones por el tono de voz
- Responde al sonido haciendo sonidos
- Utiliza la voz par expresar placer o disgusto

Sensorial y Cognitivas

- Enfoca su atención en un juguete o persona por un minuto o más
- Explora y examina un juguete nuevo
- Imita sonidos y acciones que el adulto hace, como “adiós” y “no, no”, moviendo la cabeza
- Hace sonidos o crea movimientos visuales con un juguete (juego de causa y efecto)
- Discrimina entre diferentes personas (como lo indican sus respuestas diferentes)
- Busca un juguete que se le ha caído al piso
- Enfoca y pone atención en el juego, solo o contigo, por cinco minutos o más
- Encuentra un juguete que el adulto escondió en su mano
- Explora cómo funcionan los juguetes y descubre relaciones sencillas (jalar la cuerda para hacer sonidos)
- Usa una variedad de sonidos para interactuar

Los papás de Nivel 2:

Este papá ha adquirido mayor seguridad en su rol de padre, ya que ha vivido varios meses con su hijo y lo conoce mejor. Sus preocupaciones no son ya tan urgentes como lo eran en Nivel 1, pero aún tiene dudas acerca del desarrollo y cuidado del bebé. Escuchan y comparten sugerencias con otros papás sobre rutinas del sueño, alimentación, viajes, etc. que les ayudan a hacer su vida más fácil. A la instructora le han tomado cariño y confían plenamente en sus observaciones y consejos. Por esta razón es muy importante que la información que transmita la instructora sea veraz y actualizada; su profesionalismo es fundamental.

Disfrutan jugando con el bebé porque encuentran respuestas por parte de él y esto los motiva a continuar. Ya no los sienten tan “frágiles” y se animan a hacer actividades en el equipo. Aún necesitan mucha orientación para saber que están usando bien el equipo y que no van a lastimar a su bebé. La instructora y Gympo grande son el ejemplo a seguir, por esto es importante que la instructora ofrezca diferentes opciones de realizar las actividades de acuerdo con las diferentes habilidades y gustos de los niños.

Estos bebés ya pesan y los papás se cansan de cargarlos. Al ejemplificar las actividades, la instructora tiene que tener en cuenta que Gympo no pesa igual y que debe hacer movimientos suaves y fáciles.

Como los bebés de esta edad empiezan a interesarse por los otros niños del grupo, se acercan a ellos, los tocan y hasta los jalar. La curiosidad propia de la edad y la falta de control de sus impulsos inquieta y pone nerviosos a los papás, ya sea porque su hijo sea el que “pega” o a quien le “pegan”. El papel de la instructora en este sentido es doble: por un lado, tranquilizar a los papás explicándoles que es normal dentro del proceso de desarrollo social y que la intención no es hacerle daño al otro niño; pero, además, la instructora tiene que estar pendiente de que esto no suceda. ¿Cómo evitarlo? Algunas sugerencias: Pídeles a los papás que estén cerca de su hijo para actuar a tiempo, ofréceles a los bebés actividades y objetos atractivos.

FORMATO DE CLASE

Nivel 2 (6 – 10 meses)

El Que Hace

Actuando con intención y propósito

BIENVENIDA

17 minutos

Canción de Bienvenida
 Ritual de Inicio
 Baby Boogies
 Actividad sello: Volando boca abajo
 Orientación a Padres **(5-7 minutos)**
 Baile de Bebés
 Objetivo General de Desarrollo
 Introducción y Actividad de grupo
 Recapitulación de Objetivo General de Desarrollo

M. E. M.

13 minutos

Resaltar el Equipo / Demostración
 Mensajes Clave
 Rincón Amable
 Desarrollo de Actividades
 Actividad Sello: Soccer de Bebés

TIEMPO DE PARACAIDAS

15 minutos

Retomando el M.E.M
 Burbujas
 Burbujas con Paracaídas
 Paseo en Piernas
 Canciones
 Debajo (hincados)
 Vuelo
 Gympo (de palo)
 “¡Yuju Gympo!”
 “Adentro, afuera”
 “Picabú Gympo”
 “¡Qué bueno que vinieron!”

 Repartir Artículos

NIVEL 2: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida:

Es importante saludar a cada niño y adulto conforme entran al centro. Asegúrate de que cada adulto escriba una etiqueta con su nombre y otra con el nombre del bebé y pase a los colchones centrales. Una vez sentados en los colchones, canta la Canción de Bienvenida “Hola Niños” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los bebés nuevos e invita a sus papás a presentarse. Puedes pasar con Gympo para saludar personalmente a cada bebé, de esta manera harás sentir a todos que los tomas en cuenta.

Baby Boogies:

Utiliza al Gympo grande como tu hijo y como modelo para que los adultos puedan copiar los movimientos. Invita a los adultos a acostar boca arriba a los bebés y a mantener contacto visual mientras los hacen y cantan contigo. A los bebés más grandes que tienden a voltearse, sugiereles a los papás que los sienten en sus piernas. Incluye una breve explicación de los beneficios y objetivos de los ejercicios, así como las medidas de seguridad.

Los Baby Boogies están diseñados para proporcionar una oportunidad para dar elasticidad, estimulación sensorial y fuerza mediante movimientos corporales. Al mismo tiempo, se estimulan los siguientes sistemas sensoriales:

- *Auditiva:* El sistema auditivo es estimulado al escuchar a mamá o papá cantar.
- *Visual:* Los bebés se estimulan a través del contacto visual con el papá.
- *Vestibular (equilibrio):* La estimulación del equilibrio se proporciona mediante una variedad de movimientos como arriba, abajo, a los lados, de cabeza, etc.
- *Propioceptiva (músculos y articulaciones):* Se desarrollan la fuerza, elasticidad y conciencia corporal a través del movimiento del cuerpo.
- *Táctil:* Las actividades que enfatizan el tacto proporcionan estímulos sensoriales al sistema táctil y favorecen los lazos afectivos.

Actividad Sello: Volando Boca Abajo

Invita a los adultos a acostarse boca arriba. Sobre sus espinillas acuestan boca abajo a su bebé y lo toman de las axilas. Mientras cantan una canción, suben y bajan sus piernas o las mueven de lado a lado ofreciéndole al niño una agradable experiencia de movimiento al mismo tiempo que se divierten y fortalecen los lazos afectivos. Es importante mantener contacto visual con su bebé. La instructora trabaja con Gympo grande como su hijo.

Orientación a Padres:

Este momento ofrece una oportunidad para que los padres se conozcan un poco entre ellos, para hacer nuevas amistades y compartir información. Cada semana se presenta un tema o pregunta diferente que está diseñada para compartir información o sentimientos, tomando en cuenta las inquietudes de los padres. Antes de iniciar la Orientación, la instructora reparte pelotitas de hoyos limpias para que los bebés estén entretenidos mientras los adultos platican y comparten experiencias.

En las planeaciones se sugieren algunos temas, sin embargo estos se pueden cambiar porque es importante que la instructora responda a las inquietudes y necesidades de su grupo. La instructora debe preparar de antemano el tema leyendo e investigando.

Baile de Bebés:

Los bailes de bebés son un pequeño segmento de la clase de uno o dos minutos que proporcionan experiencias con música y movimientos apropiadas para esta edad. Generalmente se aprovechan rondas infantiles tradicionales y son una oportunidad para continuar con nuestras tradiciones. Es una actividad divertida para adultos y niños que además ofrece un momento para que los niños se “despejen” después de haber permanecido sin actividad durante la Orientación a Padres.

Objetivo General de Desarrollo

A manera de introducción del tema a trabajar en el M.E.M, cada clase se repetirá el Objetivo General de Desarrollo de los bebés de 6 a 10 meses con el objeto de que los papás comprendan en qué medida las actividades que realizan en clase con sus hijos responden a sus necesidades y favorecen el desarrollo. Es importante que la instructora entienda bien el OGD para transmitirlo con sus palabras a los papás.

Introducción y Actividad de Grupo:

Inmediatamente después de presentar el OGD, la instructora introduce el tema que se va a desarrollar en esa semana y lo relaciona con el OGD.

Habiendo hecho esta introducción, invita al grupo a participar juntos en una actividad que refuerza el tema a trabajar. Generalmente se hace en los colchones centrales con alguna pieza de equipo fácil de mover. La actividad grupal le permite observar las diferentes respuestas de los bebés y aprovecharlas para resaltar frente al grupo algunos puntos del OGD que sean importantes, tomando en cuenta los progresos que van haciendo los niños en las actividades.

Aprovechando esta actividad grupal, la instructora hace la “Recapitulación del OGD” y destaca el tipo de respuestas que los papás podrán observar en sus hijos mientras realizan las actividades en el equipo (se destacan algunas en las planeaciones).

Momento de Exploración Motriz

Este es el momento en el que los niños y papás trabajan directamente con el equipo para desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales. El énfasis del M.E.M. en el Nivel 2 está puesto en el equipo como túneles, mecedoras, equipo de aire, o bien en el desarrollo de una habilidad como: fuerza muscular, equilibrio, gateo, etc. Durante 2 semanas consecutivas, se trabaja el mismo tema y muchas de las actividades se repiten porque la repetición es fundamental para el aprendizaje y además los niños las abordan de una manera distinta cuando ya no es una nueva experiencia.

Al terminar la Actividad de Grupo, la instructora presenta 2 ó 3 de las actividades que van a realizar en el equipo (la instructora se acerca a las estructuras y las demuestra con Gympo grande, mencionando algunos de los beneficios particulares, medidas de seguridad y el rol del padre en la actividad). Pone música para ambientar la clase y se va

directamente a alguna de las actividades ya presentadas para apoyar a los padres y animar la participación.

A lo largo del MEM. la instructora va presentando otras actividades a realizar, motiva la participación y las relaciona con el OGD a manera de “Mensajes Clave” que son breves y concisos y se refieren a los beneficios que las actividades les ofrecen a los bebés y a los progresos que los niños van alcanzando de acuerdo con su forma particular de abordar las actividades y resolver los retos que representan.

La instructora aprovecha lo que hacen los niños durante el M.E.M., con el equipo, entre ellos mismos o entre mamá y niño para convertir cada experiencia en un “Momento para Educar” (ver Anexo “Momento para Educar”).

Dentro del M.E.M. se realiza la Actividad Sello del Nivel 2 que es Soccer de Bebés y, como se convierte es una actividad favorita, será introducida por la instructora en el momento en el que considere necesario para levantar la energía del grupo y favorecer una actividad grupal. Esta actividad se presenta cantando la canción de transición correspondiente y llamando a todos a los colchones centrales.

Tiempo de Paracaídas:

La instructora extiende el paracaídas en los colchones centrales y canta una canción de transición para invitar al grupo a participar en las actividades del Paracaídas. Ya que están reunidos, menciona brevemente 1 ó 2 cosas que observó durante el M.E.M., relacionándolas con el OGD. El éxito del paracaídas en este y todos los niveles es invitar a los adultos a participar cantando, aplaudiendo, subiendo y bajando, etc. La instructora no puede hacer todo y los papás se divierten en grande cuando los dejás.

Burbujas

Este es uno de los momentos favoritos de los papás y niños que asisten a Gymboree. Mientras la instructora sopla burbujas para todos los bebés, los papás cantan la canción de las burbujas y ayudan al bebé a atraparlas. Invita a los adultos a tomar una burbuja en su dedo y acercársela al bebé para que éste la trate de alcanzar. Esta actividad favorece la coordinación ojo / mano y atención. Después de hacer las burbujas para todos, pasa con cada uno y sopla burbujas diciendo el nombre de cada niño.

Burbujas con paracaídas

Los bebés están acostados o sentados sobre el paracaídas mientras los adultos sacuden el paracaídas y cantan la canción “Una dos y tres burbujas...”. Este momento es una maravillosa experiencia táctil, visual y auditiva para los bebés.

Paseo en Piernas

Con una canción de transición, invita a los papás a sentar al bebé en sus piernas para recibir un paseo y trabajar fuerza muscular y equilibrio. En esta edad, los movimientos deben ser muy suaves y hacia los lados, no rebotan puesto que aún no tienen la fuerza suficiente.

Canciones

Los bebés siguen sentados sobre las piernas del adulto y cantan 1 ó 2 canciones mientras mueven los brazos, les hacen cosquillas o los mecen, de acuerdo con las sugerencias de la instructora. Es una oportunidad más para estimular el desarrollo de los bebés, al mismo tiempo en que se favorecen los lazos afectivos entre padre / hijo. Se sugiere ir introduciendo poco a poco nuevas canciones que permitan ampliar su repertorio, pero también repetir las ya conocidas para convertirlas en favoritas.

Debajo del Paracaídas

Al terminar las canciones, canta la canción de transición para invitar a los papás a coger la orilla del paracaídas. Es importante que los papás permanezcan sentados o hincados con el propósito de no levantar demasiado el paracaídas. Los movimientos deben ser suaves hacia arriba y abajo o a los lados para ofrecer una estimulación visual agradable. Mientras los bebés observan el movimiento de los colores, escuchan la voz de los papás cantando una canción.

Vuelo

Es el momento de decirle adiós al paracaídas. Para este Nivel, se recomienda que, en lugar de volarlo, los adultos enrollen el paracaídas desde las orillas y lo dejen en el centro del círculo. Cuando los adultos se sientan cómodos con el vuelo del paracaídas, el instructor lo puede volar. Los papás se quedan sentados con el bebé en sus piernas o bien acostado boca arriba mientras el instructor vuela el paracaídas pidiéndoles que lo suelten a la cuenta de 3. El instructor se puede parar o quedarse sentado para volarlo.

Gymbo (de palo)

Gymbo se convierte en el amigo especial, aún con los bebés pequeños e indica que la clase está llegando a su fin. Se utiliza el Gymbo de palo porque en esta edad los niños están trabajando con la permanencia del objeto y les sorprende ver que aparece y desaparece.

Antes de sacar a Gymbo frente al grupo, la instructora invita a todos a cantar la canción "Yuju Gymbo" para pedirle que salga a saludar. Luego la instructora pasa con todos los niños cantando "Adentro Afuera", permitiéndoles que observen como se esconde y aparece frente a su vista. Es importante favorecer la interacción de los niños con Gymbo por lo que se sugiere acercárselos y que el bebé trate de tocarlo.

Finalmente, invita a los papás a cantar "Picabú Gymbo" y a copiar los movimientos que la instructora hace con Gymbo. Con esta canción, los bebés interactúan con su pareja adulto antes de cantar la canción de despedida "Qué bueno que vinieron". Al cantar esta canción, la instructora pasa una vez más con cada niño y se despide personalmente de ellos por su nombre. Esto es importante porque los hace sentir únicos y especiales dentro del grupo.

Repartir Artículos

La instructora muestra y les platica sobre el Artículo para la Casa que se llevarán los papás esa semana (si es la semana en la que no se reparte, igualmente les sugiere qué actividades pueden realizar en casa). Este es el momento para dar información sobre pláticas o cualquier otro anuncio importante, así como resaltar algún producto de la tiendita que esté en promoción. Reconoce la presencia de los que asistieron a su clase gratis indicándoles que estarás con ellos al terminar para responder personalmente a sus dudas e inscribirlos.

Termina la clase con una porra “¡A, E, I hoy fue un día Gymboree!”, lo cual genera un ambiente alegre para que el grupo se vaya con la sensación de que la clase estuvo muy bien.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA BABY BOOGIES Y BAILE DE BEBÉS

- Involucra **estimulación sensorial y motriz**.
- **Movimientos suaves** de las extremidades.
- **Repite** las canciones cuando sea posible y modela los movimientos con Gympo grande.
- Da **instrucciones claras** y haz **contacto visual**.
- Sugiere que los acuesten para hacer los movimientos, pero para los más grandes también hacerlo en **posición de sentados** es apropiado.
- El baile de bebés se hace **parados** cargando a los bebés y sirve como una **transición** de los colchones hacia el equipo.
- Los **movimientos ideales** para baile de bebés son: doblar rodillas, pasos a los lados, mecerse, girar, saludar al compañero, caminar adentro y afuera del círculo.

ORIENTACIÓN A PADRES EN EL NIVEL 2

- Inicia la discusión con una **breve introducción**. Incluye algunos **ejemplos** que ayuden a dar claridad al tema.
- Da **suficiente tiempo de espera** para que los adultos puedan procesar la pregunta y den sus respuestas antes de pasar a la siguiente pregunta.
- Lanza **una pregunta a la vez**.
- **No vayas de uno en uno** alrededor del círculo esperando que cada persona te de una respuesta. En lugar de esto, lanza una pregunta al grupo e invita a los papás a responder, en el orden que lo deseen.
- **Escucha** la respuesta de cada persona y **parafrásala** antes de regresar al grupo. Pide comentarios del grupo hacia esa respuesta.
- Prepárate de antemano con **ideas y ángulos que enriquezcan** el tema para apoyar la discusión.
- Haz una **recapitulación** rápida de las ideas compartidas y **cierra** la Orientación a Padres.

ASPECTOS A CONSIDERAR EN EL M.E.M.

- **Introduce** con claridad el equipo o habilidad y haz la actividad en los colchones centrales o en el equipo, según se indica en las planeaciones.
- Utiliza la actividad para transmitir los **beneficios** y demostrar cómo se hace y qué observar en el bebé.
- Al resaltar cada actividad en el equipo, utiliza al Gympo grande para mostrar la **postura correcta y el papel de los adultos**.

- Sé **específico y directo** cuando expliques qué quieres que hagan los adultos durante el M.E.M. (ej: "Mamás, traigan al bebé a la salchicha").
- **Monitorea a los adultos** conforme están realizando las actividades con su hijo. Ofrece las sugerencias necesarias para que lo hagan correctamente y le ofrezcan retos al bebé.
- **Une** a los papás nuevos con los que ya tienen tiempo para que les ayuden a modelar la actividad, para que se sientan a gusto y para vender el programa.
- Ten en mente el rango de **diferencias individuales** a nivel del desarrollo dentro del grupo y modela diferentes maneras de facilitar la misma actividad dependiendo de las habilidades de los niños.
- Observa, identifica y comparte los beneficios a lo largo del M.E.M., tomando en cuenta el Objetivo General del Desarrollo.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA MOMENTO DE PARACAÍDAS

- Invita y motiva a los adultos a **cantar**.
- Sopla las burbujas a la **altura de los niños**.
- Utiliza **canciones de transición** para cambiar de un componente a otro.
- Da **indicaciones claras y específicas** durante las transiciones.
- Desarrolla el Momento de las Canciones usando **contacto visual, expresión corporal y gestual** y ¡diviértete!
- Invita a los **adultos a interactuar** con los niños durante las canciones.
- Antes de volar el paracaídas asegúrate que **nadie lo esté cogiendo**.
- Coloca **rápidamente** el paracaídas **en una canasta** después de volarlo.

Confidencial

Nivel 3: (10 meses – 1.4 años)

***“El comunicador”:* Haciéndose hábil en la interacción de ida y vuelta**

En esta edad, los niños son muy buenos comunicadores. Muestran lo que quieren o necesitan a través de acciones, como llevándote de la mano para que le abras una puerta o señalando para encontrar un juguete. Cuando gatean o caminan hacia el adulto, golpean en su pierna y señalan un cuento que quieren leer, están comunicando una oración completa por medio de gestos y expresiones. (“Mami, quiero que tu me leas este cuento”). Cuando se ruedan la pelota una y otra vez con el adulto, están aprendiendo acerca de la comunicación de ida y vuelta, al igual que tomar turnos.

Resultado: Convertirse en comunicadores efectivos es básico para establecer relaciones y para sentirse como una persona competente. La habilidad para tener “conversaciones” de ida y vuelta (usando sonidos y gestos), les permite a los bebés darle a conocer al adulto lo que están pensando y sintiendo. Cuando se le da respuesta a lo que comunica el bebé, se le está haciendo saber que lo que tiene que “decir” es importante y esto lo motiva a comunicarse aún más. Esta comunicación de dos vías es también importante para su desarrollo intelectual, ya que sus gestos son, muchas veces, un intento para entender algo. Puede levantar un objeto desconocido y mostrártelo como diciendo “¿qué es esto?”. Responderle a sus dudas es una llave para su aprendizaje.

Habilidades Clave para el Desarrollo (durante esta etapa)

Motoras:

- Se arrastra o gatea
- Utiliza el dedo índice y pulgar para sostener un libro o un juguete
- Golpea un juguete o sus manos de manera juguetona
- Camina solo o ayudándose de los muebles
- Se para solo
- Se agacha mientras juega (cucullas)
- Camina cogiéndote la mano o sin ayuda
- Lanza una pelota hacia delante
- Se alimenta sólo con los dedos
- Apila dos cubos
- Pasa las hojas de un libro
- Le gusta empujar, jalar y vaciar

Lenguaje y Social

- Balbucea en oraciones que suenan como plática “real”.
- Utiliza sonidos consistentes para referirse a una palabra, como “tete” para “leche”
- Dice hasta 8 – 10 palabras (hacia los 18 meses)
- Pide algo señalándolo o diciendo la palabra
- Se reconoce en el espejo o en una fotografía

- Muestra angustia de separación y temor a los extraños
- Utiliza gestos para comunicarse (como levantar los brazos para que lo carguen)
- Comprende órdenes que implican 1 o 2 pasos

Sensorial y Cognitivas

- Trata de copiar acciones de motricidad fina como hacer un garabato
- Busca objetos que están fuera de su vista
- Sigue instrucciones de 1 paso
- Resuelve problemas por ensayo y error
- Identifica objetos en libros con imágenes

Los papás de Nivel 3:

Ahora que el niño muestra algo de independencia y un marcado interés en sus propias cosas, algunos padres se muestran un tanto renuentes para “dejarlos ir”. Además, ya que el niño es considerablemente más activo, pueden tender a ser “sobre protectores”. Es importante transmitirles cómo ayudar a su hijo, pero sin hacerlo por ellos, ya que es el niño quien aprende y el adulto tiene un rol de motivador para el aprendizaje.

Esta movilidad de los niños los tiene preocupados por los accidentes. Saben que tienen que estar pendientes en todo momento de sus hijos porque están en riesgo constante: todo lo quieren explorar, escalan, se meten cosas a la boca, se acercan a otras personas, etc. Esto tiene agotados a los papás y buscan en Gymboree un lugar en donde puedan relajarse un poco sabiendo que es un lugar seguro. Le ofrecemos un espacio en donde puede enseñarle a su hijo a escalar, a bajar escalones, a convivir con otros niños de una manera segura.

Estos papás requieren también un espacio para la socialización en donde puedan “platicar” y hacer amistades. La constante movilidad de los niños de esta edad ya no permite un momento de Orientación a Padres, pero es importante que la instructora facilite la interacción entre los adultos durante las actividades. No se trata de “echar cafecito” y olvidar que la relación padre – hijo en Gymboree es una oportunidad para descubrir el mundo juntos. Sin embargo, la instructora debe permitir estos espacios relajados para que puedan intercambiar opiniones entre ellas. Las dudas sobre desarrollo o cuidados del niño que tienen los papás de esta edad se pueden abordar organizando pláticas en Escuela para Padres, retomando las inquietudes de los grupos.

En esta edad, las diferencias entre los niños se van haciendo cada vez más evidentes y por ello muchos padres tienden a comparar a su hijo con el resto de los niños del grupo. “¿ya está caminando?”, “¿duerme toda la noche?”, “¿ya no toma mamila?”... Generalmente se fijan en lo que no hace su hijo en lugar de reconocer lo que sí ha logrado. La instructora juega un papel muy importante ayudándoles a los padres a aceptar que cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo y que el reconocimiento de los logros es fundamental para una autoestima sana.

FORMATO DE CLASE Nivel 3 (10 meses – 1.4 años)

El Comunicador

Hacerse hábil en la comunicación de ida y vuelta

BIENVENIDA

5 minutos

Canción de Bienvenida
Ritual de Inicio: “Los animales”
Objetivo General de Desarrollo
Introducción del Equipo y Actividad Grupal
Retomando Objetivo General de Desarrollo

M.E.M

20 minutos

Resaltar el Equipo / Demostración
Mensajes Clave
Rincón Amable
Desarrollo de Actividades
Actividad sello: Empujar la salchicha

Confidencial

TIEMPO DE PARACAIDAS

20 minutos

Retomando el M.E.M
Juegos de Motricidad Fina (cajas o bolsas)
Burbujas
Burbujas con paracaídas
Paseo en Piernas
Canciones
Paseo con paracaídas
Debajo (hincados)
Vuelo
Gymbo (de palo)
“¡Yuju Gymbo!”
“Cuando Gymbo sube”
“Picabú Gymbo”
“¡Qué bueno que vinieron!”

Repartir Artículos

NIVEL 3: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida:

Es importante saludar a cada niño y adulto conforme entran al centro. Asegúrate de que cada adulto escriba una etiqueta con su nombre y otra con el nombre del bebé y pase a los colchones centrales. Una vez sentados en los colchones, canta la Canción de Bienvenida “Hola Niños” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los niños nuevos e invita a sus papás a presentarse. Puedes pasar con Gympo para saludar personalmente a cada uno, de esta manera harás sentir a todos que los tomas en cuenta.

Ritual de Inicio: “Los Animales”

Utiliza al Gympo grande como tu hijo y como modelo para que los adultos puedan copiar los movimientos. Invita al grupo a pararse y formar un círculo en los colchones centrales; el adulto se para detrás de su hijo y lo toma de ambas manos o de las axilas. Todos cantan mientras caminan adelante y atrás, hacia los lados y hacen rebotar a su hijo, siguiendo el modelo de la instructora. Para darle variedad a este ritual de inicio, se puede variar el volumen al cantar, el tono de voz, pedirle a una pareja que se ponga en el centro mientras los demás hacen los movimientos, etc. Los niños de este Nivel están trabajando en el control del cuerpo y ajuste para encontrar el equilibrio y caminar, por esto es importante que los papás no jalen a los niños ni los presionen para avanzar más rápido de lo que pueden o haciendo giros para los que aún no están listos.

Objetivo General de Desarrollo

A manera de introducción del tema a trabajar en el M.E.M., cada clase se repetirá el Objetivo General de Desarrollo de los bebés de 10 meses a 1.4 años con el objeto de que los papás comprendan en qué medida las actividades que realizan en clase con sus hijos responden a sus necesidades y favorecen el desarrollo. Es importante que la instructora entienda bien el OGD para transmitirlo con sus palabras a los papás.

Introducción del Equipo y Actividad de Grupo:

Inmediatamente después de presentar el OGD, la instructora introduce el tema que se va a desarrollar en esa semana y lo relaciona con el OGD.

Habiendo hecho esta introducción, invita al grupo a participar juntos en una actividad que refuerza el tema a trabajar. Generalmente se hace en los colchones centrales con alguna pieza de equipo fácil de mover. La actividad grupal le permite a la instructora observar las diferentes respuestas de los niños y aprovecharlas para resaltar frente al grupo algunos puntos del OGD que sean importantes, tomando en cuenta los progresos que van haciendo los niños en las actividades.

Aprovechando esta actividad grupal, la instructora hace la “Recapitulación del OGD” y destaca el tipo de respuestas que los papás podrán observar en sus hijos mientras realizan las actividades en el equipo (se destacan algunas en las planeaciones).

Momento de Exploración Motriz

Este es el momento en el que los niños y papás trabajan directamente con el equipo para desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales. El énfasis del M.E.M. en el Nivel 3

está puesto en el equipo como túneles, mecedoras, equipo de aire, o bien en el desarrollo de una habilidad como: fuerza muscular, equilibrio, gateo, etc. Durante 2 semanas consecutivas, se trabaja el mismo tema y muchas de las actividades se repiten porque la repetición es fundamental para el aprendizaje y además los niños las abordan de una manera distinta cuando ya no es una nueva experiencia.

Al terminar la Actividad de Grupo, la instructora presenta 2 ó 3 de las actividades que van a realizar en el equipo (la instructora se acerca a las estructuras y las demuestra con Gympo grande, mencionando algunos de los beneficios particulares y medidas de seguridad y el rol del padre en la actividad). Pone música para ambientar la clase y se va directamente a alguna de las actividades ya presentadas para apoyar a los padres y animar la participación.

A lo largo del MEM. la instructora va presentando otras actividades a realizar, motiva la participación y las relaciona con el OGD a manera de “Mensajes Clave” que son breves y concisos y se refieren a los beneficios que las actividades les ofrecen a los bebés y a los progresos que los niños van alcanzando de acuerdo con su forma particular de abordar las actividades y resolver los retos que representan.

La instructora aprovecha lo que hacen los niños durante el M.E.M. con el equipo, entre ellos mismos o entre mamá y niño para convertir cada experiencia en un “Momento para Educar” (ver Anexo “Momento para Educar”).

Dentro del M.E.M. se realiza la Actividad Sello del Nivel 3 que es “Empujar la salchicha” y, como se convierte es una actividad favorita, será introducida por la instructora en el momento en el que considere necesario para levantar la energía del grupo y favorecer una actividad grupal. Esta actividad se presenta cantando la canción de transición correspondiente y llamando a todos a los colchones centrales.

Tiempo de Paracaídas:

La instructora extiende el paracaídas en los colchones centrales y canta una canción de transición para invitar al grupo a participar en las actividades del Paracaídas. Ya que están reunidos, menciona brevemente 1 ó 2 cosas que observó durante el M.E.M., relacionándolas con el OGD.

Juegos de Motricidad Fina

Esta actividad proporciona la oportunidad de favorecer el desarrollo motriz fino que no se da de manera específica durante la exploración en el equipo durante el MEM, ya que aquí se trabaja sobre todo la motricidad gruesa. Les permite a los padres relacionarse como grupo y enfocarse en su hijo mientras motivan la exploración motriz fina. La incorporación de un momento específico y con el objetivo de la exploración motriz fina nos permite ampliar el espectro de experiencias que ofrecemos en cuanto al desarrollo integral.

Al inicio del Momento de Paracaídas, la instructora reparte 3 - 6 cajas transparentes con tapa, cada una rellena con un set diferente de objetos de motricidad fina. Por ejemplo: cochecitos, palitos de lluvia, mascadas, tambor de ola, pelotas de hoyos, tableros con pijas grandes, etc. Se forman pequeños grupos de 3 parejas que comparten una misma

caja, los adultos participan con sus hijos en la exploración del contenido. Después de algunos minutos, la instructora les pide guardar todo en las cajas y pasa a recogerlas.

También es una muy buena oportunidad para que los papás platicuen entre sí. En algunas ocasiones, la instructora puede lanzar una pregunta para iniciar una conversación grupal mientras los niños exploran sus cajas. Una pregunta relacionada con algún tema de interés para esta edad como: límites y disciplina, negativismo, prevención de accidentes, alimentación atractiva, etc.

Burbujas

Este es uno de los momentos favoritos de los papás y niños que asisten a Gymboree. Mientras la instructora sopla burbujas para todos los niños, los papás cantan la canción de las burbujas y motivan a su hijo a atraparlas. Invita a los adultos a tomar una burbuja en su dedo y divertirse ellos también. En esta edad, los niños gatean, se paran y caminan para atrapar las burbujas. Acuérdate que está trabajando la comunicación y sus desplazamientos hacia las burbujas son una manera de comunicarte que quiere una para él... tómallo en cuenta y sopla burbujas especiales. Esta actividad favorece la coordinación ojo / mano, atención y la espera de turnos. Después de hacer las burbujas para todos, pasa con cada uno y sopla burbujas diciendo el nombre de cada niño.

Burbujas con paracaídas

Los niños están sobre el paracaídas mientras los adultos sacuden el paracaídas y cantan la canción "Una dos y tres burbujas...". Este momento es una maravillosa experiencia táctil, visual y auditiva para los bebés. En esta edad, muchos niños empezarán a golpear en el paracaídas para tronarlos también. El factor sorpresa es importante en esta etapa del desarrollo, por lo cual la creatividad de la instructora debe ponerse a trabajar para hacer de este componente de la clase algo atractivo para el grupo. Por ejemplo, cantar muy bajito y luego más fuerte, hacer "alto" en una parte de la canción, cantar rápido o despacio, etc.

Paseo en Piernas

Con una canción de transición, invita a los papás a sentar al niño en sus piernas para recibir un paseo y trabajar fuerza muscular y equilibrio. En esta edad, el uso de onomatopeyas y sonidos de animales resultan muy atractivos para llamar la atención de los niños. Los rebotes deben ser suaves puesto que los niños aún no tienen demasiada fuerza en el torso.

Canciones

Los bebés siguen sentados sobre las piernas del adulto y cantan 1 ó 2 canciones mientras mueven los brazos, les hacen cosquillas o los mecen, de acuerdo con las sugerencias de la instructora. Es una oportunidad más para estimular el desarrollo al mismo tiempo en que se favorecen los lazos afectivos entre padre / hijo. Se sugiere ir introduciendo poco a poco nuevas canciones que permitan ampliar su repertorio, pero también repetir las ya conocidas para convertirlas en favoritas. Reconoce y festeja la atención que ponen los niños en las canciones que ya conocen.

Paseo con Paracaídas

Este es un componente nuevo para el Nivel 3 y tiene el propósito de favorecer el seguimiento visual y el equilibrio de los niños. Con una canción de transición, la instructora invita a los papás a acostar al bebé boca arriba en la parte central del paracaídas, con la cabeza hacia el centro y las piernas hacia la orilla. Los papás toman la orilla del paracaídas a la altura de su cadera y giran en círculo mientras cantan una canción y mantienen contacto visual con su bebé.

Si un niño se muestra inquieto, asustado o a disgusto con esta actividad, invita al papá a cargar a su hijo y a continuar como pareja girando alrededor del círculo. Aprovecha este momento para resaltar el OGD de este nivel en el que el niño está aprendiendo a comunicarse y la importancia de la respuesta oportuna del adulto.

Debajo del Paracaídas

Al terminar el paseo, canta la canción de transición para invitar a los papás a recoger a sus hijos para acostarlos ahora sobre el colchón y que el paracaídas quede por encima para verlo subir y bajar (algunos niños querrán estar sentados). Los adultos cogen la orilla del paracaídas. Es importante que los papás permanezcan hincados con el propósito de no levantar demasiado el paracaídas. Los movimientos deben ser suaves hacia arriba y abajo o a los lados para ofrecer una estimulación visual agradable. Mientras los bebés observan el movimiento de los colores, escuchan la voz de los papás cantando una canción.

Vuelo

Es el momento de decirle adiós al paracaídas. A partir de esta edad, los niños disfrutan y se sorprenden viendo volar el paracaídas y que éste desaparezca. Se canta la canción del vuelo y se les pide a los adultos que lo suelten a la cuenta de 3. Inmediatamente la instructora lo guarda en la canasta correspondiente para evitar que los niños se resbalen con él.

Gymbo (de palo)

La interacción con Gymbo es fantástica entre los niños de esta edad porque lo consideran realmente un amigo especial. Estos niños se maravillan con la sorpresa de ver aparecer y desaparecer al Gymbo de palo cuando le tocan su nariz o su gorro. Es muy importante que la instructora favorezca esta interacción personal y no se limite a que observen sus movimientos. Este niño quiere ser el causante de que Gymbo suba o baje de su cono.

Antes de sacar a Gymbo frente al grupo, la instructora invita a todos a cantar la canción "Yuju Gymbo" para pedirle que salga a saludar. Luego la instructora pasa con todos los niños cantando "Adentro Afuera", invitándolos a que lo toquen para ver cómo se esconde y aparece frente a su vista.

Finalmente, invita a los papás a cantar "Picabú Gymbo" y a copiar los movimientos que la instructora hace con Gymbo. Con esta canción, los bebés interactúan con su pareja adulto antes de cantar la canción de despedida "Qué bueno que vinieron". Al cantar esta canción, la instructora pasa una vez más con cada niño y se despide personalmente de

ellos por su nombre. Esto es importante porque los hace sentir únicos y especiales dentro del grupo.

Repartir Artículos

La instructora muestra y les platica sobre el Artículo para la Casa que se llevarán los papás esa semana (si es la semana en la que no se reparte, igualmente les sugiere qué actividades pueden realizar en casa). Este es el momento para dar información sobre pláticas o cualquier otro anuncio importante, así como resaltar algún producto de la tiendita que esté en promoción. Reconoce la presencia de los que asistieron a su clase gratis indicándoles que estarás con ellos al terminar para responder personalmente a sus dudas e inscribirlos.

Termina la clase con una porra “¡A, E, ¡ hoy fue un día Gymboree!”, lo cual genera un ambiente alegre para que el grupo se vaya con la sensación de que la clase estuvo muy bien.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA LA BIENVENIDA

- El nivel de energía debe ser **un tono arriba** que el utilizado en el Nivel 2
- Algunos niños se van directamente hacia el equipo al inicio de clase, **llámalos a los colchones centrales**.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA EL RITUAL DE INICIO

- Muévanse a un **ritmo estable** y los adultos les dan sus dedos a los niños que empiezan a caminar para que éstos **cierren los puños** alrededor y puedan rebotar sin lastimarse.
- Utiliza a **Gymbo** para demostrar el ejercicio.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA EL M.E.M.

- Revisa los aspectos a considerar del **Nivel 2**
- Utiliza a **Gymbo grande** para demostrar la postura, las medidas de seguridad y cómo facilitar las actividades durante el M.E.M.
- **Pon énfasis** en cómo el mismo equipo o habilidad presentado en el Nivel 2 representa ahora un nuevo reto para el niño del Nivel 3 (ej: deslizarse sentado vs. acostado, caminar vs. gatear).
- **Circula** por el centro y **guía a los adultos** en cómo apoyar a sus hijos y motivarlos para hacer las actividades.
- Sigue la pauta del niño y “**ve hacia donde está la acción**”.
- Invita y vuelve a invitar a los adultos a que lleven a sus hijos a una actividad.
- **Regresa y desarrolla** nuevamente las actividades que resaltaste en un principio.
- Siempre **dale al adulto un papel específico** en cada actividad (ej: recoger pelotas, cantar una canción, lanzar el aro, esconderse).
- Diles a los adultos de qué manera cada actividad apoya el **Objetivo General del Desarrollo**.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA MOMENTO DE PARACAÍDAS

Ver las sugerencias de Nivel 2**Nivel 4: (1.4 – 1.10 años)****“El que resuelve problemas”: Entendiendo cómo funciona el mundo**

En esta etapa, los niños están utilizando todas sus habilidades para convertirse en buenos “solucionadores” de problemas. Empiezan a comprender patrones y qué acciones necesitan realizar (y en qué orden) para alcanzar una meta – a esto se le conoce como “planeación motriz”. Un niño de 1.4 años de edad, que escucha la voz de su abuela en otra habitación sabe que tiene que dar unos cuantos pasos en una dirección y luego dar vuelta en la esquina para encontrar a su “abu”. Un niño de año y medio toma la mano de su maestra, camina con ella hacia la repisa de los juguetes y señala el juguete que quiere, pero que no puede alcanzar. Un niño de 1 año 8 meses entiende que puede usar una pelota para sacar otra pelota que está adentro del túnel. El niño de 1 año 10 meses que quiere ayudar, toma una esponja para limpiar la mesa.

Como resultado de mucha imitación, los niños grandes ya comprenden el uso funcional de los objetos y utilizan este conocimiento para ser efectivos en el mundo. Cogen una escoba para barrer el piso y utilizan una pala para sacar arena del arenero. Platican en el teléfono igual que mamá y papá lo hacen. Cerca de los 2 años de edad, pasan de imitar lo que ven en la “vida real” a usar su imaginación.

También en esta etapa, los niños están empezando a formarse una conciencia de sí mismos. Entienden cómo ciertas conductas ocasionan ciertas reacciones; por ejemplo, han aprendido que cuando ayudan a guardar sus juguetes reciben un abrazo de mamá. Lanzar los juguetes, trae consigo un gesto y voz de enojo. Aprenden qué pueden esperar de los demás y cómo se sienten acerca de sí mismos. “¿Soy una persona importante y a la que pueden querer, o soy una persona que hago enojar a las personas?”. “¿Puedo confiar en las personas para que me cuiden, o debo aprender a no contar con los demás?”

Resultado: Convertirse en un niño que resuelve problemas es fundamental para su desarrollo por muchos motivos, ya que significa que comprende cómo lograr que sus necesidades le sean satisfechas y cómo ser efectivo en el mundo. (Puede encontrar a la persona amada en la otra habitación. Puede hacer que la persona que lo cuida le de el juguete que no puede alcanzar). El niño entiende cómo funciona el mundo, usando “herramientas” – como un palo para alcanzar el objeto que quiere o el teléfono para comunicarse con las personas.

Habilidades Clave para el Desarrollo (durante esta etapa)**Motoras:**

- Planea acciones motoras que involucran 2 o más pasos; por ejemplo, tomar tu mano y llevarte a la repisa para darle un objeto.
- Trata de imitar los garabatos o garabatea por sí solo
- Coge la crayola o el lápiz de tal manera que pueda garabatear con ellos
- Se alimenta solo con la cuchara
- Ayuda a vestirse

- Se agacha para recoger un juguete, sin caerse
- Sube escalones con ayuda
- Pone objetos adentro de un recipiente o pone sus juguetes en una caja
- Arma una torre de 2 a 4 cubos
- Mete las pijas en los agujeros de la tabla o una figura de círculo en el agujero de círculo que le corresponde
- Se quita los calcetines

Lenguaje y Social

(NOTA): Hay una gran variación en cuanto a cuándo y cómo es que los niños desarrollan el lenguaje. Mientras que unos niños ya tienen cientos de palabras y son bastante verbales hacia los 2 años de edad, otros se apoyan más en gestos, no han adquirido mucho del lenguaje verbal. Mientras que los niños sean comunicadores efectivos, usando gestos o sonidos, sus habilidades de lenguaje se irán desarrollando hasta alcanzar a los más verbales).

- Comprende algunas preguntas sencillas, lleva a cabo instrucciones sencillas (mete aquí la pelota)
- Tiene algunos cientos de palabras (hacia los 2 años de edad)
- Empieza a unir dos palabras
- Repite palabras sencillas
- Utiliza palabras para hacer saber sus necesidades (“¡Arriba!”, “Beso”) o para pedir información acerca de un objeto (“¿coche?” mientras sostiene un cochecito de juguete)
- Consuela a una persona que está triste
- Está aprendiendo a esperar turno
- Se refiere a sí mismo por su nombre y utiliza las palabras “yo” y “mío”
- Entiende y se ríe cuando se hace el “tonto”, por ejemplo cuando dice cabeza y se refiere al brazo
- Señala partes del cuerpo cuando se le pide que lo haga

Sensorial y Cognitivas

- Utiliza objetos de manera funcional (se peina con un peine de juguete, vocaliza al jugar con un teléfono)
- Busca en más de un lugar el juguete que quiere o un objeto escondido
- Por más de 15 minutos se enfoca en el juego, ya sea solo o compartido contigo
- Imita conductas que acaba de ver hacer
- Reconoce caras conocidas en una fotografía familiar
- Utiliza un palo u otra herramienta para atrapar otro objeto

Los papás de Nivel 4:

Los niños en esta edad no paran. Como consecuencia, los padres tendrán muchas oportunidades para sentir orgullo y placer durante este periodo, pero también habrá momentos en los que sientan que las cosas se salen de control y que la crianza de los niños se ha convertido en una tarea abrumadora. Por momentos se sienten los mejores papás y en otros, los peores; es decir que su autoestima como padre se encuentra algo debilitada y necesita verse reforzada constantemente.

Este papá disfruta mucho jugando con su hijo y descubriendo a un niño que ya platica (aunque en su idioma), que todo le emociona, que se interesa por otros niños, que empieza a comer solo y mil cosas más. Gymboree le ofrece el espacio ideal para que su hijo canalice toda su energía de una manera positiva y segura porque encuentra muchas actividades, otros niños con quien jugar y equipo atractivo.

Algunos papás tienden a sentirse mal porque su hijo no hace en el momento las actividades que propone la instructora o las hace a su modo. Cree que es falta de interés del niño y una posible “hiperactividad”. Es importante transmitirles a los papás que el programa para este Nivel está diseñado precisamente para permitirle al niño una exploración libre. Definir el rol para el adulto de Nivel 2 es esencial.

La necesidad de socializar con otros padres sigue estando presente.

Confidencial

FORMATO DE CLASE

Nivel 4 (1.4 – 1.10 años)

El que resuelve problemas

Descifrando cómo funciona el mundo

BIENVENIDA

5 minutos

Canción de Bienvenida
Objetivo General de Desarrollo
Ritual de Inicio
Anuncio del Tema y Actividad

M.E.M

25 minutos

Resaltar el Equipo
Mensajes Clave
Rincón Amable
Desarrollo de Actividades
Actividad sello: Palomitas en salchicha

TIEMPO DE PARACAIDAS

15 minutos

Burbujas
Burbujas con paracaídas
Paseo en Piernas
Canciones
Paseo con paracaídas (casita opcional)
Debajo
Vuelo
Gymbo (títere de mano)
“Gymbo ven aquí”
“Baile de Gymbo”
“Adiós amigos”

Repartir Artículos

Sello

Confidencial

NIVEL 4: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida:

Es importante saludar a cada niño y adulto conforme entran al centro. Asegúrate de que cada adulto escriba una etiqueta con su nombre y otra con el nombre del niño. Seguramente, los niños se irán directamente al equipo en cuanto entren al centro, por lo que la instructora puede utilizar algún apoyo como pandero o tambor para atraer la atención de los niños hacia los colchones centrales y cantar la Canción de Bienvenida “Gymboree” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los niños nuevos e invita a sus papás a presentarse. Puedes pasar con Gympo para saludar personalmente a cada niño, de esta manera harás sentir a todos que los tomas en cuenta.

Objetivo General de Desarrollo

A manera de introducción del tema a trabajar en el M.E.M, cada clase se repetirá el Objetivo General de Desarrollo de los niños de 1.4 a 1.10 años con el objeto de que los papás comprendan en qué medida las actividades que realizan en clase con sus hijos responden a sus necesidades y favorecen el desarrollo. Es importante que la instructora entienda bien el OGD para transmitirlo con sus palabras a los papás.

Esta comunicación debe ser muy breve porque los niños de esta edad están en actividad constante y sus periodos de atención son cortos. De hecho, puedes hacer la presentación del OGD mientras hacen la Actividad de Grupo, esto dependerá de las características de tus grupos.

Ritual de Inicio: Introducción del Equipo y Actividad de Grupo

Inmediatamente después de presentar el OGD, invita al grupo a participar juntos en una actividad divertida y que refuerza el tema a trabajar. Generalmente se hace en los colchones centrales con alguna pieza de equipo fácil de mover. La actividad grupal le permite a la instructora observar las diferentes respuestas de los niños y aprovecharlas para resaltar frente al grupo algunos puntos del OGD que sean importantes, tomando en cuenta los progresos que van haciendo los niños en las actividades.

Aprovechando esta actividad grupal, la instructora hace la “Recapitulación del OGD” y destaca el tipo de respuestas que los papás podrán observar en sus hijos mientras realizan las actividades en el equipo durante el M.E.M. (se destacan algunas en las planeaciones).

Momento de Exploración Motriz

Este es el momento en el que los niños y papás trabajan directamente con el equipo para desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales. El énfasis del M.E.M. en el Nivel 4 está puesto en conceptos como “adentro / afuera”, “alto / siga”, arriba / abajo”, etc. que además le ayudan al niño a trabajar aspectos como la conciencia espacial, temporal, lateralidad, ajuste y control corporal. Durante 2 semanas consecutivas, se trabaja el mismo concepto y muchas de las actividades se repiten. La repetición es fundamental para el aprendizaje porque los niños abordan las actividades de una manera distinta cuando ya no es una nueva experiencia.

Al terminar la Actividad de Grupo, la instructora presenta 2 ó 3 de las actividades que van a realizar en el equipo (la instructora se acerca a las estructuras y las demuestra con Gympo grande, mencionando algunos de los beneficios particulares, medidas de seguridad y el rol del padre en la actividad). Pone música para ambientar la clase y se va directamente a alguna de las actividades ya presentadas para apoyar a los padres y animar la participación.

A lo largo del MEM. la instructora va presentando otras actividades a realizar, motiva la participación y las relaciona con el OGD a manera de “Mensajes Clave” que son breves y concisos y se refieren a los beneficios que las actividades les ofrecen a los bebés y a los progresos que los niños van alcanzando de acuerdo con su forma particular de abordar las actividades y resolver los retos que representan.

La instructora aprovecha lo que hacen los niños durante el M.E.M. con el equipo, entre ellos mismos o entre mamá y niño para convertir cada experiencia en un “Momento para Educar” (ver Anexo “Momento para Educar”).

Dentro del M.E.M. se realiza la Actividad Sello del Nivel 4 que es “Palomitas en la salchicha” (golpean en la salchicha al ritmo de la canción) y, como se convierte es una actividad favorita, será introducida por la instructora en el momento en el que considere necesario para levantar la energía del grupo y favorecer una actividad grupal. Esta actividad se presenta cantando la canción de transición correspondiente y llamando a todos a los colchones centrales.

Tiempo de Paracaídas:

La instructora extiende el paracaídas en los colchones centrales y canta una canción de transición para invitar al grupo a participar en las actividades del Paracaídas. Ya que están reunidos, menciona brevemente 1 ó 2 cosas que observó durante el M.E.M., relacionándolas con el OGD. Este momento en el paracaídas es toda una aventura con los niños de Nivel 4 porque ya participan de manera más activa. Lo quieren mover, se paran y se van si no está muy divertido, no se quieren bajar si están demasiado animados, En fin, es un reto nuevo para la instructora.

Burbujas

Este es uno de los momentos favoritos de los papás y niños que asisten a Gymboree. Mientras la instructora sopla burbujas para todos los niños, los papás cantan la canción de las burbujas y motivan a su hijo a atraparlas. Invita a los adultos a tomar una burbuja en su dedo y acercársela al niño para que éste la truene. Esta actividad favorece la coordinación ojo / mano y la atención. Después de hacer las burbujas para todos, pasa con cada uno y sopla burbujas diciendo el nombre de cada niño. La instructora puede reforzar el concepto de la semana con las burbujas, por ejemplo: “Arriba las burbujas, arriba las manos, mira las burbujas abajo, truénalas abajo”

Burbujas con paracaídas

Los niños están sentados o parados sobre el paracaídas mientras los adultos sacuden el paracaídas y cantan la canción “Una dos y tres burbujas...”. Este momento es una

maravillosa experiencia táctil, visual y auditiva para los niños quienes a esta edad ya participan activamente tronando las burbujas como los adultos. . El factor sorpresa es importante en esta etapa del desarrollo, por lo cual la creatividad de la instructora debe ponerse a trabajar para hacer de este componente de la clase algo atractivo para el grupo. Por ejemplo, cantar muy bajito y luego más fuerte, hacer “alto” en una parte de la canción, cantar rápido o despacio, etc.

Paseo en Piernas

Con una canción de transición, invita a los papás a sentar al niño en sus piernas para recibir un paseo y trabajar fuerza muscular y equilibrio. En esta edad, el uso de onomatopeyas y sonidos de animales resultan muy atractivos para llamar la atención de los niños. Los niños disfrutan mucho rebotando sobre las pernas de papá.

Canciones

Los niños siguen sentados sobre las piernas del adulto y cantan 2 ó 3 canciones mientras actúan las canciones haciendo movimientos que la instructora modela. Es importante que la instructora exagere los gestos y movimientos para así motivar a los adultos a hacerlos. Además, esta exageración atrae la atención de los niños y se divierten en grande. Es una oportunidad más para estimular el desarrollo de los bebés, al mismo tiempo en que se favorecen los lazos afectivos entre padre / hijo. Se sugiere ir introduciendo poco a poco nuevas canciones que permitan ampliar su repertorio, pero también repetir las ya conocidas para convertirlas en favoritas.

La instructora aprovecha el concepto de la semana para introducir las canciones que se van a cantar. Por ejemplo: “¿Quién vive adentro del agua? 5 pececitos viven adentro del agua, vamos a cantarla...”.

Paseo con Paracaídas

Este es un componente que los niños del Nivel 4 disfrutan mucho por el movimiento y porque es un reto para su equilibrio. Con una canción de transición, la instructora invita a los papás a salirse del paracaídas y tomar las orillas a la altura de la cadera. Giran en círculo o caminan adentro y afuera, según la canción que vayan a cantar. La mayoría de los niños permanecerán sentados en el paracaídas, pero otros intentarán pararse, lo cual está bien porque están probando sus propias habilidades. Es importante mantener la actividad atractiva, lo cual se puede hacer variando velocidad, movimiento, escondiendo a los niños, haciendo alto y siga, etc.

Debajo del Paracaídas

Al terminar el paseo, canta la canción de transición para invitar a los papás a soltar el paracaídas y ayudarles a los niños a meterse debajo. Los adultos cogen la orilla del paracaídas y se paran para subirlo y bajarlo, cuidando de no bajarlo con mucha fuerza para que los niños no se caigan. Los niños de esta edad disfrutan intentando empujarlo hacia arriba, corriendo y probando toda clase de actividades.

En algunas ocasiones, la instructora puede hacer una “casita” (como una tienda de campaña) con el paracaídas después de las actividades de subir y bajarlo. La casita se hace pidiéndoles a los niños que se queden sentados en los colchones mientras los

adultos lo suben y a la cuenta de 3 lo pasan por arriba de su cabeza y se sientan sobre la orilla. Ellos quedan también adentro. La instructora los motiva para cantar juntos una canción adentro de la casita.

Vuelo

Es el momento de decirle adiós al paracaídas. Se canta la canción del vuelo y se les pide a los adultos que lo suelten a la cuenta de 3. Inmediatamente la instructora lo guarda en la canasta correspondiente para evitar que los niños se resbalen con él.

Gymbo (títere de mano)

La interacción con Gymbo es fantástica entre los niños de esta edad porque lo consideran realmente un amigo especial. Igual que los niños de Nivel 3, éstos se maravillan con la sorpresa de ver aparecer y desaparecer a Gymbo cuando le tocan su nariz o su gorro. Es muy importante que la instructora favorezca esta interacción personal y no se limite a que observen sus movimientos. Este niño quiere ser el causante de que Gymbo suba o baje, se ría, haga un sonido, etc.

Antes de sacar a Gymbo frente al grupo, la instructora genera expectativa sobre Gymbo como preguntándoles: “¿Dónde estará Gymbo? (lo busca detrás de la salchicha, en un túnel, etc., mientras invita a todos a cantar la canción “Gymbo ven aquí” para pedirle que salga a saludar. Cuando aparece finalmente, festeja su aparición y pasa con todos los niños para saludarlos.

Hacen todos el “Baile de Gymbo”, la instructora lo hace con Gymbo y el papá con su hijo. Finalmente, invita a los papás a cantar “Adiós Amigos” mientras pasa a despedirse de los niños.

Repartir Artículos

La instructora muestra y les explica sobre el Artículo para la Casa que se llevarán los papás esa semana (si es la semana en la que no se reparte, igualmente les sugiere qué actividades pueden realizar en casa). Este es el momento para dar información sobre pláticas o cualquier otro anuncio importante, así como resaltar algún producto de la tiendita que esté en promoción. Reconoce la presencia de los que asistieron a su clase gratis indicándoles que estarás con ellos al terminar para responder personalmente a sus dudas e inscribirlos.

Termina la clase con una porra “¡A, E, ¡ hoy fue un día Gymboree!”, lo cual genera un ambiente alegre para que el grupo se vaya con la sensación de que la clase estuvo muy bien.

Sello

Cuando ya están listos los niños para irse a casa, las mamás con bolsa y habiendo recogido su Artículo para la Casa, la instructora le pone al niño un sello de Gymbo en la mano para que “se lo lleve a casa”. Es una estrategia para que los niños quieran irse de Gymboree y además ayuda a promover tu programa. Es muy importante que se utilice tinta no tóxica.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA LA BIENVENIDA, ANUNCIO DEL TEMA Y ACTIVIDAD

- Los niños están **listos** para estar en el equipo en cuanto cruzan la puerta
- Transmite mucha energía, utiliza gestos, mueve tu cuerpo y la actúa para atraer la atención **motivar la participación** del grupo.
- Ponte en una **posición** dentro del centro en donde todos te puedan ver y escuchar.
- No te apures, haz **contacto visual, gestos animados y efectos sonoros**.
- La actividad del Anuncio del Tema **marca el tono** para el resto de la sesión.
- **Cierra** siempre el Anuncio del Tema.
- Mantenlo **breve, involucra** a los niños y papás **desde el inicio** y hazlo divertido y actuado.

APECTOS A CONSIDERAR AL RESALTAR EL EQUIPO

- “**Dale nombre**” cada una de las disposiciones especiales del equipo
- Acude físicamente (**muévete**) a cada estructura
- Hazlo rápido, **breve** y atractivo
- Sólo **resalta** lo que va a suceder en esa estructura
- **Guarda los detalles** e instrucciones para después, así mantendrás la atención del grupo.

APECTOS A CONSIDERAR AL DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES CENTRALES

- **Ve** hacia donde se encuentra la acción e **involúcrate** en la actividad
- **Señala** lo que uno o dos niños están haciendo e invita a otros a participar
- Haz tu misma la actividad para **ejemplificar** cuál es el papel que juegan los adultos y luego pásales a ellos la actividad.
- Agrégale a la actividad una **canción, efecto sonoro o verso** e invita a los adultos a acompañarte.

APECTOS A CONSIDERAR AL DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES ESPONTÁNEAS

- Utiliza **estrategias teatrales** para llamar la atención e introducir las actividades.
- No tengas miedo. **Invita, invita e invita** otra vez hasta que tengas éxito.
- Utiliza **preguntas divergentes** (no aceptan una respuesta “no”) y **órdenes** para invitar a la participación. (ej: ¿Cómo podrán salir de esta cueva? Busquen la salida más fácil.)
- Agrega **canciones, versos y efectos sonoros** para desarrollar aún más las actividades e invitar a más participación.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA MOMENTO DE PARACAÍDAS

Ver las sugerencias de Nivel 2

Nivel 5: (1.10 – 2.4 años)**“El pensador creativo”:** *Utilizando ideas (palabras y símbolos) para transmitir intenciones y sentimientos*

En esta edad, los niños utilizan palabras y otros símbolos – imágenes y objetos- para comunicarse y desarrollar sus propias ideas. Pueden formar imágenes mentales de sus deseos. Ven la imagen de la galleta que se imaginan –cómo se ve y a qué sabe- y luego usan palabras para pedir “¡galleta!”. Pueden usar su imaginación para formarse ideas y actuarlas en el juego de imaginación, como usar una cuchara para darle de comer al oso de peluche o coger el portafolio de mamá y ponerse el saco para “irse a trabajar”.

Pueden organizar los objetos para hacer patrones con significado. Los cubos que antes sólo se podían apilar, ahora los puede organizar para que se conviertan en la casita del perro o una oficina donde la muñeca “mamá” trabaja.

Resultado: Convertirse en pensador simbólico es la llave para la verdadera inteligencia. Les permite a los niños formarse sus propias ideas y utilizar su imaginación. Mientras que antes necesitaban tener el objeto físico, como una pelota, frente a ellos para decirte que querían jugar a la pelota, ahora se pueden imaginar mentalmente la pelota y tener la palabra (símbolo) para ella. Simplemente pueden voltear a ver al adulto y pedir “¿pelota?”. Este tipo de pensamiento simbólico no sólo desarrolla el lenguaje y habilidades de comunicación, también les permite explorar y darle sentido a todo tipo de sentimientos e ideas que son esenciales para su crecimiento social, emocional y cognitivo. Trabajan con sentimientos de lo que está bien y lo que está mal cuando juegan a los superhéroes. Aprenden a lidiar con las separaciones al jugar a que mamá o papá salen a trabajar.

Habilidades Clave para el Desarrollo (durante esta etapa)**Motoras:**

- Salta con los dos pies simultáneamente
- Mantiene momentáneamente el equilibrio cuando se para en un pie
- Sube las escaleras poniendo un pie después del otro en cada escalón
- Corre
- Apila más de 4 cubos
- Puede garabatear y también hacer un solo trazo con una crayola o lápiz
- Lanzar pelotas
- Alimentarse solo (¡derramando!)

Lenguaje y Social

- Comprende preguntas sencillas (“¿Está lloviendo?”)

- Pasa de oraciones sencillas de 2 palabras (“más leche”) a oraciones con 3 palabras (“quiero más leche”)
- Verbaliza deseos y sentimientos (“¡Quiero galleta!”)
- Utiliza algunos pronombres (a veces de manera incorrecta como confundiendo “él” por “ella”)
- Nombra muchos objetos conocidos
- Repite rimas sencillas
- Ayuda con tareas sencillas

Sensorial y Cognitivas

- Puede poner atención y enfocarse por más de 30 segundos
- Puede hacer el juego de imaginación él solo
- Puede buscar su juguete favorito donde estaba el día anterior
- Puede armar rompecabezas sencillos de 2 ó 3 piezas y puede alinear objetos para formar un diseño (hacer un tren con cubos)
- Puede señalar las partes del cuerpo en su muñeca
- Puede nombrar algunos objetos en una fotografía
- Puede poner las figuras de círculo y cuadrado en el lugar correcto en una tabla de pijas
- Generalmente sabe dónde pertenecen las cosas (juguetes, calcetines, etc.)
- Puede sustituir un objeto por otro en el juego de imaginación (un cubo puede ser un coche o un teléfono)
- Sigue instrucciones de uno o dos pasos
- Se ríe con ideas tontas como que el perro muge

Confidencial

Los papás de Nivel 5:

Muchas mamás de este Nivel están agotadas físicamente porque tienen otro bebé en casa o están embarazadas. También están cansadas emocionalmente porque su niño “grande” pide atención (algunos berrinches y regresiones quizás) y no se la puede dar como cuando era el único hijo. Esto la puede hacer sentir culpable y en Gymboree puede encontrar el espacio para participar con él, brindándole esta atención que pide.

Surgen dudas de cómo educar a su hijo que está en una etapa de negativismo y quiere que se le cumplan sus deseos a como dé lugar. Tiende a dar demasiadas explicaciones o puede ser muy autoritaria y exigente, o bien demasiado complaciente. ¿Qué es lo correcto? Gymboree se convierte una vez más en un recurso para los padres en donde pueden observar otros modelos de relación y entender que lo que está pasando en su hijo es algo natural dentro del proceso de desarrollo emocional. Son padres que están necesitados de información que los oriente hacia una paternidad positiva, por lo que es importante tomar en cuenta sus inquietudes para proporcionarles bibliografía y pláticas en Escuela para Padres. La instructora debe aprovechar las situaciones que se den durante la clase para ofrecer un modelo positivo.

Otra característica más de estos papás es que se relajan y se divierten jugando con su hijo que está iniciándose en el juego simbólico. Se permite ser niño nuevamente y echa a

volar su imaginación al mismo tiempo que estimula la de su hijo. En Gymboree debemos ofrecerle a este papá un espacio de juego con su hijo en donde pueda participar activamente convirtiéndose en perro, en cocinero, etc.

FORMATO DE CLASE

Nivel 5 (1.10 – 2.4 años)

El Pensador Creativo

Utilizando palabras y símbolos para expresar ideas

BIENVENIDA

8 minutos

Canción de Bienvenida
Ritual de Inicio: Resorte grande
Objetivo General de Desarrollo
Tarjetas con imágenes y canción relacionada con tema
Anuncio del Tema
Retomando el Objetivo General de Desarrollo

M.E.M

22 minutos

Resaltar el Equipo
Mensajes Clave
Rincón Amable
Desarrollo de Actividades
Incorporar objetos "reales"
Actividad sello:
Buscar el objeto relacionado con tema

TIEMPO DE PARACAIDAS

15 minutos

Retomando el M.E.M
Burbujas (CD Gymboree "Burbujas")
Burbujas con paracaídas
Paseo en Piernas (opcional)
Canciones relacionados con tema (maracas)
Debajo
Vuelo
Gymbo (grande)
Gymbo, Gymbo, Gymbo
Baile de Gymbo
"Adiós amigos"

Repartir Artículos

Sello

NIVEL 5: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida:

Es importante saludar a cada niño y adulto conforme entran al centro. Asegúrate de que cada adulto escriba una etiqueta con su nombre y otra con el nombre del niño. Seguramente, los niños se irán directamente al equipo en cuanto entren al centro, por lo que la instructora puede utilizar algún apoyo como pandero o tambor para atraer la atención de los niños hacia los colchones centrales y cantar la Canción de Bienvenida “Gymboree” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los niños nuevos e invita a sus papás a presentarse. Puedes pasar con Gympo para saludar personalmente a cada niño, de esta manera harás sentir a todos que los tomas en cuenta.

Ritual de Inicio: Resorte Grande

La clase inicia haciendo una actividad con el resorte grande. La instructora canta la canción de transición para este momento e invita a todos a coger el resorte y formar un círculo grande en los colchones. Cantan la canción “Adentro, adentro, adentro” mientras copian los movimientos que hace la instructora. La instructora puede favorecer la participación activa del grupo pidiéndoles algunas ideas para mover el resorte y que todo el grupo los copie. Es muy importante mantener esta actividad divertida y atractiva para lo cual se le invita a la instructora a ser creativa con el uso del resorte y ofreciendo nuevos e interesantes retos de movimiento. Evita la rutina variando velocidad, volumen de voz, tipo de movimientos, etc.

Objetivo General de Desarrollo

A manera de introducción del tema a trabajar en el M.E.M, cada clase se repetirá el Objetivo General de Desarrollo de los niños de 1.10 a 2.4 años con el objeto de que los papás comprendan en qué medida las actividades que realizan en clase con sus hijos responden a sus necesidades y favorecen el desarrollo. Es importante que la instructora entienda bien el OGD para transmitirlo con sus palabras a los papás.

Tarjetas con Imágenes

Los niños de esta edad están empezando a usar símbolos e imaginación. Tarjetas plastificadas con imágenes a color se van a utilizar para ayudarlos a comprender y pensar en el tema antes de pasar a las actividades con el equipo. Este apoyo visual es único para este nivel y estimula el lenguaje y la imaginación, también favorece el juego imaginario que se está desarrollando en esta etapa..

Antes de presentar las imágenes, haz algunas preguntas para generar expectativa en los niños de lo que contienen las fotografías. De alguna manera les va dando pistas como haciendo sonidos, diciendo algunas características del objeto como color, tamaño, etc. e invita a los niños a tratar de adivinar. Va presentando de una en una favoreciendo una plática informal alrededor del tema.

En algunas ocasiones, pueden cantar una canción que se refiera al tema de la semana para reforzar aún más la imaginación y la participación del grupo.

Anuncio del Tema

De manera breve, se dice nuevamente el tema de la semana y lo relaciona con el OGD. Los temas que se trabajan en Nivel 5 se refieren a temas sencillos de imaginación que de alguna manera les resultan familiares a los niños de esta edad, por ejemplo: pájaros, bomberos, coches y camiones.

Momento de Exploración Motriz

Inmediatamente después de hacer el Anuncio del Tema, los invita a una estructura del equipo en donde juntos van a desarrollar una actividad grupal que refuerce el tema y motive la participación de niños y adultos. Aprovechando esta actividad grupal, la instructora hace la “Recapitulación del OGD” y destaca el tipo de respuestas que los papás podrán observar en sus hijos mientras realizan las actividades en el equipo durante el M.E.M. (se destacan algunas en las planeaciones).

Durante 2 semanas consecutivas, se trabaja el mismo tema y muchas de las actividades se repiten porque la repetición es fundamental para el aprendizaje y además los niños las abordan de una manera distinta cuando ya no es una nueva experiencia.

Al terminar la Actividad de Grupo, la instructora presenta 2 ó 3 de las actividades que van a realizar en el equipo (la instructora se acerca a las estructuras y las demuestra con Gympo grande, mencionando algunos beneficios particulares, medidas de seguridad y el rol del padre). Pone música para ambientar la clase y se va directamente a alguna de las actividades ya presentadas para apoyar a los padres y animar la participación.

A lo largo del MEM. la instructora va presentando otras actividades a realizar, motiva la participación y las relaciona con el OGD a manera de “Mensajes Clave” que son breves y concisos y se refieren a los beneficios que las actividades les ofrecen a los bebés y a los progresos que los niños van alcanzando de acuerdo con su forma particular de abordar las actividades y resolver los retos que representan.

La instructora aprovecha lo que hacen los niños durante el M.E.M. con el equipo, entre ellos mismos o entre mamá y niño para convertir cada experiencia en un “Momento para Educar” (ver Anexo “Momento para Educar”).

Dentro del M.E.M. se realiza la Actividad Sello del Nivel 5 que es “Escondidillas” (se esconden objetos reales referentes al tema) y, como se convierte es una actividad favorita, será introducida por la instructora en el momento en el que considere necesario para levantar la energía del grupo y favorecer una actividad grupal. Esta actividad se presenta cantando la canción de transición correspondiente y llamando a todos a buscar el objeto escondido que puede estar adentro de túneles, atrás de la salchicha, adentro de llantas, etc. Habiendo encontrado los objetos, la instructora organiza alguna actividad con ellos antes de recogerlos.

Tiempo de Paracaídas: *(todo relacionado con el tema de imaginación)*

La instructora extiende el paracaídas en los colchones centrales y canta una canción de transición para invitar al grupo a participar en las actividades del Paracaídas. Ya que están reunidos, menciona brevemente 1 ó 2 cosas que observó durante el M.E.M., relacionándolas con el OGD.

Burbujas

Este continúa siendo uno de los momentos favoritos de los papás y niños que asisten a Gymboree. En este Nivel, la instructora pone como música de fondo la canción de "Burbujas" del CD "Vamos a Gymboree" mientras anima al grupo a atrapar las burbujas con diferentes partes del cuerpo o haciendo diferentes movimientos como aplaudiendo, soplando, etc. Las burbujas se convierten también en un apoyo del tema de la semana para continuar estimulando la imaginación de los niños. Así, las burbujas pueden ser pájaros volando, el humo del camión o las burbujas de jabón de la tina.

Burbujas con paracaídas

Los niños están sentados o parados sobre el paracaídas mientras los adultos sacuden el paracaídas y cantan la canción "Una dos y tres burbujas...". El paracaídas se convierte en otro elemento más para favorecer la imaginación, convirtiéndose en un barco sobre el mar, una cama, etc.

Paseo en Piernas (opcional)

Con una canción de transición, invita a los papás a sentar al niño en sus piernas para recibir un paseo y trabajar fuerza muscular y equilibrio. Dependiendo del tema que se está trabajando y del tiempo del que se dispone, este componente puede o no hacerse.

Canciones

Los niños se sientan sobre o junto a su pareja adulto y todos cantan 1 ó 2 canciones relacionadas con el tema de la semana mientras hacen los movimientos que la instructora modela. Es importante que la instructora exagere los gestos y movimientos para así motivar a los adultos y niños a hacerlos. Además, esta exageración atrae la atención de los niños y se divierten en grande.

Una de estas canciones se va a repetir utilizando maracas para acompañar el ritmo. Es importante darle a cada niño y adulto una maraca para garantizar la participación de todos. El propósito de incorporar un instrumento musical es para diferenciar este componente de los otros niveles del programa, además de presentarle un nuevo reto al niño. Al terminar, la instructora recoge las maracas e invita a los niños a esconderse debajo del paracaídas.

Debajo del Paracaídas

Una vez más, el paracaídas nos ayuda para seguir trabajando con el tema de imaginación, siendo la casita del pájaro o del perro, un paraguas porque está lloviendo, etc. Los niños se quedan debajo haciendo algunas acciones propuestas por la instructora o por ellos mismos, mientras los adultos los suben y bajan o giran con él a un lado y al otro. A esta edad, algunos niños querrán ayudar a mover el paracaídas junto con los adultos, está bien.

Vuelo

Es el momento de decirle adiós al paracaídas. Se canta la canción del vuelo y se les pide a los adultos que lo suelten a la cuenta de 3. Inmediatamente la instructora lo guarda en la canasta correspondiente para evitar que los niños se resbalen con él.

Gymbo (títere de mano)

La interacción con Gymbo es fantástica entre los niños de esta edad porque lo consideran realmente un amigo especial. Gymbo es otro niño como ellos que tiene humores diferentes, le duele la panza, se hizo pipí, etc. Los niños de esta edad disfrutan especialmente cuando pueden interactuar con él y darle un masaje en la pancita para que no le duela, o decirle “bú” para asustarlo, etc. Juegan con él como si fuera otro amigo.

Antes de sacar a Gymbo frente al grupo, la instructora genera expectativa sobre Gymbo como preguntándoles: “¿Dónde estará Gymbo? (lo busca detrás de la salchicha, en un túnel, etc., mientras invita a todos a cantar la canción “Gymbo, Gymbo, Gymbo” para pedirle que salga a saludar. Cuando aparece finalmente, festeja su aparición y pasa con todos los niños para saludarlos.

Antes de bailar con Gymbo, la instructora le hace algún comentario a Gymbo sobre el tema que trabajaron, o bien les pide a los niños que le platicuen a Gymbo algo que hicieron durante la clase. Por ejemplo: ¿Viste a los niños jugando hoy con los perros?”

Para finalizar, hacen todos el “Baile de Gymbo”, (puede usar la canción #4 del CD “Vamos a Gymboree”); la instructora hace los movimientos con Gymbo y el papá con su hijo. Finalmente, invita a los papás a cantar “Adiós Amigos” mientras pasa a despedirse de los niños.

Repartir Artículos

La instructora muestra y les platica sobre el Artículo para la Casa que se llevarán los papás esa semana (si es la semana en la que no se reparte, igualmente les sugiere qué actividades pueden realizar en casa). Este es el momento para dar información sobre pláticas o cualquier otro anuncio importante, así como resaltar algún producto de la tiendita que esté en promoción. Reconoce la presencia de los que asistieron a su clase gratis indicándoles que estarás con ellos al terminar para responder personalmente a sus dudas e inscribirlos.

Termina la clase con una porra “¡A, E, I hoy fue un día Gymboree!”, lo cual genera un ambiente alegre para que el grupo se vaya con la sensación de que la clase estuvo muy bien.

Sello

Cuando ya están listos los niños para irse a casa, las mamás con bolsa y habiendo recogido su Artículo para la Casa, la instructora le pone al niño un sello de Gymbo en la mano para que “se lo lleve a casa”. Es una estrategia para que los niños quieran irse de Gymboree y además ayuda a promover tu programa. Es muy importante que se utilice tinta no tóxica.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA LAS TARJETAS CON IMÁGENES

- Las tarjetas con imágenes les **facilitan** a los niños comprender y pensar en los temas que se van a explorar durante la clase.
- Utiliza una **canción de transición** para presentar las tarjetas al grupo, si así lo deseas.
- Cada tema ofrece **3 a 5 imágenes** que puedes bajar del Software. Estas se deben plastificar y archivar en el centro.
- Hazles **preguntas** a los niños para ayudarlos a pensar y a platicar acerca de las imágenes (ejemplo: ¿Quién sabe qué es esto? ¿De qué color es?)
- Si se aplica, **canta una canción** que enriquezca la presentación de las tarjetas.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA M.E.M.

- Presenta **temas de imaginación** en lugar de conceptos opuestos
- Ver Nivel 4 para retomar las sugerencias
- **Motiva** a los papás a platicar con sus hijos del tema para favorecer la imaginación de los niños durante el desarrollo de las actividades. Por ejemplo: acaricia al perro, o dale de comer unas croquetas,

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA MOMENTO DE PARACAÍDAS

- **Sugerencias para el uso de MARACAS**
- Dale a cada niño y adulto un **par de maracas**.
- Deja que los niños **exploren** las maracas **antes** de empezar a cantar.
- **Desarrolla** la actividad cantando la canción por lo menos **dos veces**.
- Cierra la actividad recogiendo las maracas - invita a los **niños en el proceso de recoger** con una canción de transición “a recoger”.

Nivel 6: (2.4 - 3 años)**“El pensador lógico”:** *Aprendiendo a hacer conexiones lógicas entre ideas*

En esta edad, los niños son buenos pensadores abstractos. Expresan sus ideas y sentimientos en formas complejas, tanto en las interacciones diarias y a través del juego de representación. Pueden decir “¡No quiero eso!” cuando le das el juguete equivocado, o cuando en el juego de representación, manda a su muñeca de regreso al hospital para expresar sus sentimientos mezclados por tener un nuevo hermanito. Además, el niño de 2 años y medio empieza a participar en el juego imaginario con 1 o más niños y puede crear historias con sentido –que son lógicas. Por ejemplo, en la etapa anterior, 1 año 10 meses a 2 años y medio, la mayoría del juego de representación no es lógico, ya que pueden imaginar que van a la tienda y luego dormirse en la tienda. En esta edad, en cambio, juegan a que van a la tienda y preparan una comida para su osito. Su imaginación está tan desarrollada que pueden sustituir símbolos por objetos reales. Un cubo se convierte en el coche o en el teléfono. La mascada puede ser una mariposa y el área de juegos se puede convertir en el castillo de las princesas.

Resultado: Convertirse en un pensador lógico es fundamental para un funcionamiento cognitivo de mayor nivel y para todo el desarrollo posterior. Los niños son ahora seres racionales que están empezando a comprender el “porqué” de las cosas. Saben que tienen que lavarse los dientes para mantenerlos limpios y sanos (aunque esto no significa que siempre lo hagan de buena gana). Más importante aún, les ayuda a comprender lo que está bien y lo que está mal, desarrollando valores morales y una conciencia. Por último, comprender símbolos es esencial para aprender a leer y para comprender conceptos matemáticos conforme van creciendo.

Habilidades Clave para el Desarrollo (durante esta etapa)**Motoras:**

- Puede caminar de puntitas
- Pararse en un pie
- Sube y baja escalones alternando los pies
- Puede girar una manija
- Quita las tapas
- Dobla papeles
- Hace una torre con más de 8 cubos
- Traza una línea con una crayola o lápiz
- Se alimenta solo
- Lanza una pelota por encima de su cabeza
- Trata de cachar una pelota grande
- Pedalea un triciclo
- Se viste con ayuda

Lenguaje y social:

- Comprende oraciones que contienen una o más ideas (“Puedes comer una galleta cuando lleguemos a casa”)
- Entiende instrucciones que contengan 2 o más ideas y puede organizar oraciones con 2 o más ideas (“Quiero manzana y plátano”)
- Se refiere a sí mismo utilizando el pronombre “yo”
- Utiliza oraciones de 3 a 5 palabras
- Hace preguntas sencillas
- Utiliza plurales
- Repite rimas sencillas
- Nombra por lo menos un color correctamente

Sensorial y Cognitivas

- Recuerda lo que sucedió el día anterior
- Puede hacer un tren con cubos después de ver la imagen de un tren
- Puede nombrar objetos en una fotografía y señalar algunas imágenes por una descripción verbal
- Puede repetir 2 o más números y contar 2 – 3 objetos
- Puede relacionar círculos y cuadrados
- Sigue instrucciones de varios pasos (“Ve a tu cuarto y trae tus zapatos”)
- Participa interactivamente en el juego de representación con trama

Confidencial

Los papás de Nivel 6:

Estos papás tienen muchas similitudes con los papás de Nivel 5 (revisarlo para atender las sugerencias que).

Una característica más es su tendencia a “examinar” los conocimientos de su hijo. En ocasiones encontramos a algunos papás que le están preguntando constantemente a su hijo cosas como: “¿de qué color es?, ¿cómo se llama este animal?”, ¿está adentro o afuera?”. Su enfoque en lo intelectual lo hace olvidarse del placer de jugar y de que el juego es aprendizaje en sí mismo.

Los papás se sienten muy orgullosos de su hijo al ver cómo se ha desarrollado y todos los logros que ha alcanzado. Se llenan de orgullo cuando es su hijo quien responde a una pregunta, o el primero que se levanta, o el que coge más dulces en la piñata, etc. El riesgo que pueden correr es que lo presionen demasiado para que sea siempre “el primero” y no respete su propio ritmo y temperamento. La instructora tiene que saber observar y adecuar las expectativas de los papás, orientándolos para que sepan motivar a su hijo, pero no lo presionen. Igualmente tiene que estar pendiente de los papás que se sienten mal porque su hijo no es tan “atrevido” o extrovertido y darle herramientas para que sepa reconocer las virtudes de su hijo y no lo compare con los demás.

FORMATO DE CLASE

Nivel 6 (2.4 – 3 años)

El Pensador Lógico

Aprendiendo a hacer conexiones lógicas entre ideas

BIENVENIDA

8 minutos

Canción de Bienvenida
Objetivo General de Desarrollo
Ritual de Inicio:
 Adivina qué hay en la bolsa
Cuento (1 libro)
Anuncio del Tema
 Retomando el Objetivo General de Desarrollo

M.E.M

22 minutos

Introducción y Desarrollo de 1° Actividad
Desarrollo de Actividades
Actividad sello:
 Movimientos con Música

TIEMPO DE PARACAIDAS (Relacionado con tema)

15 minutos

Burbujas
Burbujas con paracaídas
Vuelo
Gymbo (grande)
 “Gymbo, Gymbo, Gymbo”
 “Ven Gymbo a Jugar”
 “Adiós amigos”
Sello
Repartir Artículos

NIVEL 6: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida:

Es importante saludar a cada niño y adulto conforme entran al centro. Asegúrate de que cada adulto escriba una etiqueta con su nombre y otra con el nombre del niño. Seguramente, los niños se irán directamente al equipo en cuanto entren al centro, por lo que la instructora puede utilizar algún apoyo como pandero o tambor para atraer la atención de los niños hacia los colchones centrales y cantar la Canción de Bienvenida “Gymboree” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los niños nuevos e invita a sus papás a presentarse. Puedes pasar con Gympo para saludar personalmente a cada niño, de esta manera harás sentir a todos que los tomas en cuenta.

Objetivo General de Desarrollo

A manera de introducción del tema a trabajar en el M.E.M, cada clase se repetirá el Objetivo General de Desarrollo de los niños de 1.10 a 2.4 años con el objeto de que los papás comprendan en qué medida las actividades que realizan en clase con sus hijos responden a sus necesidades y favorecen el desarrollo. Es importante que la instructora entienda bien el OGD para transmitirlo con sus palabras a los papás.

Ritual de Inicio: “Adivina qué hay en la bolsa”

Los niños de este nivel empiezan a hacer conexiones lógicas entre ideas. Este juego para adivinar desafía su incipiente habilidad para hacer conexiones lógicas y construir habilidades de pensamiento. Proporciona una manera predecible y estimulante para introducir a los niños en el tema de imaginación desde el inicio de la clase. Además, representa un reto cognitivo y muy divertido para empezar la clase.

Antes de iniciar la clase, la instructora introduce en una bolsa con jareta, no transparente, algunos objetos que se relacionan con el tema (se especifican en las planeaciones). Para introducir este componente de la clase, la instructora canta la canción de transición “Qué hay, qué hay...” generando expectativa y emoción entre los niños que querrán adivinar lo que contiene. Antes de mostrarles cada objeto, va dando pistas para promover que adivinen de qué se trata.

Cuento:

Cada dos semanas se trabaja con un cuento sencillo que aborda el tema a trabajar. Necesita ser un libro corto con imágenes atractivas que ayuden a los niños a introducirse en el tema. No tiene que leerse, se puede platicar sobre las imágenes de una manera estimulante para el grupo.

Anuncio del Tema

De manera breve, la instructora comunica el tema de la semana y lo relaciona con el OGD. Los temas que se trabajan en Nivel 6 se refieren a temas de imaginación más

amplios que en Nivel 5, pero que de alguna manera también les resultan familiares a los niños de esta edad, por ejemplo: construcción, medios de transporte, mis mascotas.

Momento de Exploración Motriz

Inmediatamente después de hacer el Anuncio del Tema, los invita a una estructura del equipo en donde juntos van a desarrollar una actividad grupal que refuerce el tema y motive la participación de niños y adultos. Aprovechando esta actividad grupal, la instructora hace la “Recapitulación del OGD” y destaca el tipo de respuestas que los papás podrán observar en sus hijos mientras realizan las actividades en el equipo durante el M.E.M. (se destacan algunas en las planeaciones).

Durante 2 semanas consecutivas, se trabaja el mismo tema y muchas de las actividades se repiten porque la repetición es fundamental para el aprendizaje y además los niños las abordan de una manera distinta cuando ya no es una nueva experiencia.

Al terminar la Actividad de Grupo, la instructora presenta 2 ó 3 de las actividades que van a realizar en el equipo (la instructora se acerca a las estructuras y las demuestra con Gympo grande, mencionando algunos de los beneficios particulares y medidas de seguridad y el rol del padre en la actividad). Pone música para ambientar la clase y se va directamente a alguna de las actividades ya presentadas para apoyar a los padres y animar la participación.

A lo largo del MEM. la instructora va presentado otras actividades a realizar, motiva la participación y las relaciona con el OGD a manera de “Mensajes Clave” que son breves y concisos y se refieren a los beneficios que las actividades les ofrecen a los bebés y a los progresos que los niños van alcanzando de acuerdo con su forma particular de abordar las actividades y resolver los retos que representan.

La instructora aprovecha lo que hacen los niños durante el M.E.M. con el equipo, entre ellos mismos o entre mamá y niño para convertir cada experiencia en un “Momento para Educar” (ver Anexo “Momento para Educar”).

Actividad sello: “Movimientos con Música”

Un poco antes de iniciar con el Paracaídas, se realiza la Actividad Sello del Nivel 6 que es “Movimientos con Música” (se hace una coreografía sencilla de alguna canción que se relaciona y refuerza el tema de imaginación que se está trabajando).

Con una canción de transición, invita al grupo a los colchones centrales para participar en esta actividad grupal que promueve la atención, coordinación, elasticidad, fuerza, equilibrio y habilidades sociales.

Es muy importante practicar con el grupo todos los movimientos que se van a hacer antes de poner la música. Invita a niños y papás a sugerir algunos movimientos que incorporará posteriormente en la coreografía. Estas sugerencias de los niños te indican qué movimientos pueden hacer los niños de esa edad y cuáles disfrutan; además, estás favoreciendo su autoestima, tomando en cuenta su opinión.

Pon la música que hayas escogido y diviértanse bailando. Repite los movimientos varias veces para darles tiempo a los niños de copiarlos y dominarlos. Al terminar, la instructora les da un momento más en el equipo mientras saca el paracaídas.

Tiempo de Paracaídas: *(todo relacionado con el tema de imaginación)*

La instructora extiende el paracaídas en los colchones centrales y canta una canción de transición para invitar al grupo a participar en las actividades del Paracaídas. Ya que están reunidos, menciona brevemente 1 ó 2 cosas que observó durante el M.E.M., relacionándolas con el OGD.

Burbujas

Este continúa siendo uno de los momentos favoritos de los papás y niños que asisten a Gymboree. En este Nivel, la instructora pone como música de fondo la canción de "Burbujas" del CD "Vamos a Gymboree" mientras anima al grupo a atrapar las burbujas con diferentes partes del cuerpo o haciendo diferentes movimientos como aplaudiendo, soplando, etc. Las burbujas se convierten también en un apoyo del tema de la semana para continuar estimulando la imaginación de los niños. Así, las burbujas pueden ser pájaros volando, el humo del camión o las burbujas de jabón de la tina.

Burbujas con paracaídas

Los niños están sentados o parados sobre el paracaídas mientras los adultos sacuden el paracaídas y cantan la canción "Una dos y tres burbujas..." El paracaídas se convierte en otro elemento más para favorecer la imaginación, convirtiéndose en un barco sobre el mar, una cama, etc.

Paseo en Piernas (opcional)

Con una canción de transición, invita a los papás a sentar al niño en sus piernas para recibir un paseo y trabajar fuerza muscular y equilibrio. Dependiendo del tema que se está trabajando y del tiempo del que se dispone, este componente puede o no hacerse.

Canciones

Los niños se sientan sobre o junto a su pareja adulto y todos cantan 1 ó 2 canciones relacionadas con el tema de la semana mientras hacen los movimientos que la instructora modela. Es importante que la instructora exagere los gestos y movimientos para así motivar a los adultos y niños a hacerlos. Además, esta exageración atrae la atención de los niños y se divierten en grande.

Debajo del Paracaídas

Una vez más, el paracaídas nos ayuda para seguir trabajando con el tema de imaginación, siendo la casita del pájaro o del perro, un paraguas porque está lloviendo, etc. Los niños se quedan debajo haciendo algunas acciones propuestas por la instructora o por ellos mismos, mientras los adultos los suben y bajan o giran con él a un lado y al otro. A esta edad, algunos niños querrán ayudar a mover el paracaídas junto con los adultos, está bien.

Vuelo

Es el momento de decirle adiós al paracaídas. Se canta la canción del vuelo y se les pide a los adultos que lo suelten a la cuenta de 3. Inmediatamente la instructora lo guarda en la canasta correspondiente para evitar que los niños se resbalen con él.

Nota Importante: la rutina del paracaídas varía en este Nivel. No se hacen todos los componentes aquí descritos en todas las clases, dependerá del tiempo, del tema y del interés del grupo. (ver planeaciones)

Gymbo (grande)

La interacción con Gymbo es fantástica entre los niños de esta edad porque lo consideran realmente un amigo especial. Gymbo es otro niño como ellos que tiene humores diferentes, le duele la panza, se hizo pipí, etc. Los niños de esta edad disfrutan especialmente cuando pueden interactuar con él y darle un masaje en la pancita para que no le duela, o decirle “bú” para asustarlo, etc. Juegan con él como si fuera otro amigo.

Antes de sacar a Gymbo frente al grupo, la instructora genera expectativa sobre Gymbo como preguntándoles: “¿Dónde estará Gymbo? (lo busca detrás de la salchicha, en un túnel, etc., mientras invita a todos a cantar la canción “Gymbo, Gymbo, Gymbo” para pedirle que salga a saludar. Cuando aparece finalmente, festeja su aparición y pasa con todos los niños para saludarlos.

Antes de bailar con Gymbo, la instructora le hace algún comentario a Gymbo sobre el tema que trabajaron, o bien les pide a los niños que le platicuen a Gymbo algo que hicieron durante la clase. Por ejemplo: ¿Sabías que los niños se convirtieron en unos panaderos? Mira, te quieren dar una galletita que hicieron...”

Para finalizar, bailan todos con Gymbo cantando el “Ven Gymbo a jugar”, (puede usar la canción #7 del CD “Vamos a Gymboree!”); la instructora hace los movimientos con Gymbo y el papá con su hijo. Finalmente, invita a los papás a cantar “Adiós Amigos” mientras pasa a despedirse de los niños.

Repartir Artículos

La instructora muestra y les platica sobre el Artículo para la Casa que se llevarán los papás esa semana (si es la semana en la que no se reparte, igualmente les sugiere qué actividades pueden realizar en casa). Este es el momento para dar información sobre pláticas o cualquier otro anuncio importante, así como resaltar algún producto de la tiendita que esté en promoción. Reconoce la presencia de los que asistieron a su clase gratis indicándoles que estarás con ellos al terminar para responder personalmente a sus dudas e inscribirlos.

Termina la clase con una porra “¡A, E, I hoy fue un día Gymboree!”, lo cual genera un ambiente alegre para que el grupo se vaya con la sensación de que la clase estuvo muy bien.

Sello

Cuando ya están listos los niños para irse a casa, las mamás con bolsa y habiendo recogido su Artículo para la Casa, la instructora le pone al niño un sello de Gymbo en la

mano para que “se lo lleve a casa”. Es una estrategia para que los niños quieran irse de Gymboree y además ayuda a promover tu programa. Es muy importante que se utilice tinta no tóxica.

ASPECTOS A CONSIDERAR: ADIVINA QUÉ HAY EN LA BOLSA

- Esta actividad ofrece una manera predecible y estimulante para **involucrar a los niños** en el tema de imaginación desde el inicio de la clase.
- Los niños utilizan sus habilidades de pensamiento, y el razonamiento, haciendo **conexiones lógicas** para tratar de adivinar lo que hay adentro de la bolsa.
- Coloca 3 ó 4 objetos relacionados con el tema (ej: animales con sonido, títeres, etc.) en una **bolsa con jareta** que se pueda cerrar. El libro de **cuento** se puede meter también.
- Haz **preguntas** y da algunas **pistas** para ayudarles a los niños a adivinar lo que hay adentro de la bolsa.
- Conforme se vaya descubriendo cada objeto, **da suficiente tiempo** para mostrárselo a los niños, haz sonidos representativos del objeto (si esto aplica), habla de su textura, etc.

ASPECTOS A CONSIDERAR: ADIVINA QUÉ HAY EN LA BOLSA

- **Mantén quieto** el libro al leerlo y voltear las páginas.
- Utiliza una voz **animada** y muchas expresiones faciales.
- Invita a los niños a acercarse y ponerse **cómodos** para disfrutar la historia.
- **Involucra a** los niños en la historia (haz preguntas directas), pero asegúrate de mantener el ritmo del cuento.
- Si el cuento es muy largo, **une algunas páginas con un clip** para hacerlo más breve y cuéntalo con tus propias palabras.
- **Señala** las ilustraciones.
- Pon **énfasis** en las acciones, sucesos o personajes del cuento que te interese presentar después como una Actividad Espontánea derivada del cuento durante el M.E.M.

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA M.E.M

- Ver **Nivel 4** para retomar las sugerencias.
- Sé un **modelo** para ayudar a los papás a entrar en el juego imaginario.
- **Dales “permiso”** a los papás para comprometerse e incorporarse en el juego imaginario.
- **Hazles preguntas divergentes** a los niños mientras están en el juego imaginario para reforzar el desarrollo cognitivo y el lenguaje. (por ej: “¿Qué le estás dando de comer al perro? ¿qué tipo de comida les gusta a los perros?).
- Pon **énfasis** en la importancia y los beneficios que trae consigo el **que los papás se involucren** en el juego durante este nivel.

- Pon énfasis en la necesidad de que los adultos **supervisen la seguridad** de los niños mientras están en el equipo.
- Siempre **compromete al adulto** a cumplir con su rol dentro de cada actividad.

MOVIMIENTOS CON MUSICA (Actividad Sello)

Éstos se pueden hacer de diferentes formas:

Siguiendo música grabada

Cantando una canción

Utilizando el resorte grande para la canción o música grabada

Al realizar movimientos con los niños pequeños, es importante tener en cuenta sus habilidades. Se recomienda la lectura de "Movement Core" en Foundations in Elementary Movement. Education. Phyllis Weikart y Elizabeth B. Carton, High Scope Press. el cual proporciona un modelo para introducir y facilitar actividades de movimiento con niños pequeños. Se describe una secuencia de movimientos que van desde los simples a los complejos, considerando sus habilidades de desarrollo.

Movimiento No locomotor

Un movimiento no locomotor es aquél en que una parte del cuerpo está anclada todo el tiempo. Es más fácil para un niño hacer un movimiento no locomotor que un locomotor. A continuación se señalan movimientos de los más sencillos a los más complejos.

Movimiento Locomotor

Es un movimiento que no está anclado y consiste en cambiar el peso del cuerpo (patrones de piernas) dentro de un espacio personal o general. A continuación se señalan movimientos de los más sencillos a los más complejos.

Guía de la progresión de movimientos, de sencillos a complejos

Sencillo	Más complejo	Muy complejo
<p align="center">Movimiento No Locomotor</p> <p align="center">Dos lados</p> <p align="center"><i>Ej: percutir con las dos manos en muslos</i></p>	<p align="center">Un lado / Otro lado</p> <p align="center"><i>Ej: percutir sólo con mano derecha en muslo</i></p>	<p align="center">Alternando lados</p> <p align="center"><i>Ej: percutir con una mano y luego con la otra en muslo</i></p>
<p align="center">Movimiento Locomotor</p> <p align="center">Alternando lados</p> <p align="center"><i>Ej: caminar marchando</i></p>	<p align="center">Dos lados</p> <p align="center"><i>Ej: saltar con los dos pies</i></p>	<p align="center">Un lado</p> <p align="center"><i>Ej: saltar de cojito</i></p>
Espacio personal		Espacio general
Movimientos con extremidades (manos) separadas del cuerpo		Movimientos con extremos (manos) pegados al cuerpo
Parte superior del cuerpo		Peso sosteniendo parte inferior del cuerpo
Movimiento del torso	Movimiento de articulaciones	Movimiento de dedos de la mano y del pie
Movimiento sin objetos		Movimiento con objetos

Foundations in Elementary Movement Education. Phyllis S. Weikart, Elizabeth B. Carton.
Published, by High/Scope Press, Ypsilanti, MI, 1995.

A continuación se dan algunas ideas de movimientos sencillos que pueden demostrarse en clase. Ten presentes los movimientos de la tabla anterior - ¿cuáles son los movimientos más sencillos que los pequeños puedan realizar?

Movimientos de piernas y pies:

Movimiento	Forma de moverlos
Rebotando	Arriba
Pisando fuerte	Abajo
Meciendo	Hacia atrás
Corriendo	Hacia adelante
Caminando	De lado
De puntitas	Girando

Movimientos de manos y brazos:

Movimiento	Forma de moverlos
Meciendo	Despacio
Estirando	Rápido
Diciendo "adiós"	"Alegremente"
Golpeando	"Enojado"
Sacudiendo	"Con prisa"
Aplaudiendo	

MÁS SUGERENCIAS PARA EL MOVIMIENTO CON MUSICA

- Inicia con los movimientos más sencillos (ej: no locomotores como doblar rodillas, percutir en muslos)
- Motiva a los **adultos a modelar** y hacer los movimientos.

- **Limita** el número de movimientos a **3 ó 4**.
- **Repite** cada movimiento que introduces por **16 tiempos**, aproximadamente. Dale suficiente tiempo a cada movimiento antes de pasar al siguiente.
- Mantén este segmento con **energía**, haz expresiones faciales y motiva con tu voz.

Nivel 7: (3 - 5 años)

“El niño grande”: *Entendiendo el funcionamiento de las personas y las cosas en el mundo*

Los niños de 3 años son seres increíblemente capaces, amables y que se interesan por cooperar y agradar a los demás. Entienden el “porqué” de las cosas; por ejemplo, que si pintan en las paredes, les quitarán las crayolas. Si cooperan lavándose los dientes, sus dientes estarán fuertes y sanos y además mamá les leerá un libro extra antes de dormirse. Así que ahora pueden tomar decisiones lógicas de cómo comportarse de manera que puedan conseguir lo que quieren.

Entre los 3 y 4 años de edad, los niños desarrollan varias habilidades importantes que son fundamentales para su funcionamiento posterior. Aprenden muchas habilidades para ser independientes como ir al baño, vestirse y alimentarse (aunque todavía ensuciando).

Resultado: Comprendiendo las relaciones lógicas entre las cosas hace que los niños estén ansiosos y sean capaces de aprender cómo funciona el mundo de una manera más sofisticada. Quieren saber por qué el cielo es azul, cómo es que el congelador mantiene helado el helado y cómo se hacen los bebés (la clave para responder a sus preguntas es preguntándoles qué es lo que ellos piensan. Esto te da información importante para saber cómo responder en este nivel). Este pensamiento lógico también les ayuda a clasificar y categorizar, lo cual les ayuda a entender las similitudes y diferencias entre los objetos y las personas. Esto representa una gran oportunidad para ayudarles a aprender a respetar y llevarse con otras personas que son diferentes a ellos.

La mejor manera para promover el sano desarrollo del niño en esta edad es motivar mucho la exploración. Conforme exploras con tu hijo, estimula su pensamiento acerca de cómo funciona el mundo, tanto los objetos como las personas. Hazle muchas preguntas: “¿Por qué crees que las personas tienen un color diferente en la piel?” “¿Por qué crees que esta caja está más pesada que la otra?” Este tipo de interacciones le ayudarán a tu hijo a ser una persona más sensible, inquieta y un aprendiz por toda la vida.

Habilidades Clave para el Desarrollo (durante esta etapa)

Motoras:

- Aprende a ir, pero aún necesita ayuda. Puede tener algunos accidentes durante el día y probablemente necesite pañal o calzón entrenador por las noches.
- Se puede poner los zapatos, vestirse solo (necesita ayuda con los botones y cierres) y se lava los dientes.

- Se alimenta solo con la cuchara y el tenedor, hasta puede embarrar la mantequilla en el pan. Puede ayudar preparando la comida, siempre y cuando sea seguro.
- Puede hacer muchas cosas con las pelotas. Trata de cachar las grandes, las lanza por encima de su cabeza y las pateo hacia delante
- Salta en un pie, camina de puntitas, sube y baja una rampa corta y puede pedalear bien un triciclo
- Pasa las páginas de un libro, una a la vez.

Lenguaje y social:

- Habla usando oraciones completas de 3 a 5 palabras. Usa la terminación “ando” y usa la “s” para expresar más de uno.
- Pueden comprender la mayor parte de lo que dicen.
- Algunas veces se tropiezan al decir las palabras. (esto no quiere decir que vayan a ser tartamudos. Simplemente es que se les dificulta expresar las palabras con la misma rapidez en la que las están pensando).
- Platica de cosas que les han pasado a ellos y a otras personas que no están presentes.
- Hace muchas preguntas y puede contestar las sencillas – como ¿cuántos años tienes?
- Puede poner atención a cuentos cortos y libros infantiles para su edad. Puede hacer sus propias historias a partir de imágenes que observa.
- Le encanta repetir rimas sencillas y también cantar.
- Quiere la aprobación del adulto, así que hace cosas que le agraden como colaborar en tareas que puede realizar.
- Comprende los sentimientos de otras personas. Consuela a otros niños que están tristes.
- Le gusta jugar con otros niños, pero aún necesita ayuda para compartir y esperar turnos.
- Puede participar en juegos sencillos y le encanta hacerse el “tonto”.
- Sabe quién es niño o niña.

Sensorial y Cognitivas

- Puede armar rompecabezas sencillos y apilar hasta 8 cubos
- Puede dibujar algunas figuras como el círculo y el cuadrado y puede comparar tamaños y figuras.
- Identifica los colores más conocidos
- Cuenta 2 o 3 objetos y también puede relacionar los objetos con la imagen.
- Clasifica objetos en categorías, como encontrar todos los cubos rojos y ponerlos en la canasta.
- Participa en muchos juegos de imaginación “pretender”, especialmente con lo que tiene que ver con experiencias de la vida diaria como ser la mamá que prepara la comida o la maestra que da clase.
- Se da cuenta de las diferencias en cómo se ve la gente como su color de piel o su tamaño.

- Puede decidir entre dos cosas –como lavarse los dientes antes o después de escuchar el cuento.

Los papás de Nivel 7:

Los papás de un niño “grande” han adquirido mucha seguridad en su papel de padres. Ven a un niño independiente y capaz, pero en ocasiones puede ser que le exigen demasiadas responsabilidades. Por otra parte, esta independencia del niño los hace sentir tristes porque ya dejó de ser “el bebé” y reconocen que su hijo ya no los necesita como antes, que casi todo lo puede hacer solo. En Gymboree, la instructora debe orientar la participación del padre en las actividades para convertirse en un verdadero compañero de juego del niño y no tener un papel pasivo observando cómo el niño juega.

A este papá a veces se le olvida que su hijo necesita de su afecto, del contacto físico y de reconocimiento verbal. Al niño le encanta saberse querido y apapachado como cuando era bebé. En Gymboree le ofrecemos al papá muchas oportunidades de estrechar este lazo afectivo con su hijo, dándole pie para que lo abraze al cantar canciones con él, lo de un beso al terminar una actividad y echarle muchas porras de reconocimiento.

Este es el nivel más divertido para los papás quienes se convierten en otro miembro activo del grupo. Por esto es muy importante que se les proporcione material de apoyo y un rol específico y activo dentro de todas las actividades.

Confidencial

FORMATO DE CLASE

Nivel 7 (3 - 5 años)

El Niño Grande

Entendiendo el funcionamiento de las personas y las cosas

BIENVENIDA

10 minutos

Canción de Bienvenida
Ritual de Inicio:
 Rompehielos
Movimiento Creativo
Anuncio de la Habilidad

M.E.M

25 minutos

Desarrollo de Actividades
 Juego no competitivo
Actividad sello:
 Material de Apoyo

TIEMPO DE PARACAIDAS

15 minutos

Actividad con Burbujas
Canciones
Actividad con paracaídas
Vuelo
Gymbo (varía)
 "Gymbo, dime dónde estás"
 "Gymbo el payaso"
 "Adiós amigos"

Sello

NIVEL 7: DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES DE LA CLASE

Bienvenida

Es importante saludar a cada niño y adulto conforme entran al centro. Asegúrate de que cada adulto escriba una etiqueta con su nombre y otra con el nombre del niño. Seguramente, los niños se irán directamente al equipo en cuanto entren al centro, por lo que la instructora puede utilizar algún apoyo como pandero o tambor para atraer la atención de los niños hacia los colchones centrales y cantar la Canción de Bienvenida “Gymboree” para indicar que la clase ha comenzado. Al terminar, reconoce la presencia de los niños nuevos e invita a sus papás a presentarse. Puedes pasar con Gympo para saludar personalmente a cada niño, de esta manera harás sentir a todos que los tomas en cuenta.

Los niños de 3 años son capaces de cantar contigo, aplaudir y jugar durante la canción. Recuerda que la Canción de Bienvenida ayuda a marcar el tono de la clase, por lo que es importante que sonrías y te muestres entusiasta.

Ritual de Inicio: Rompehielos

Una vez que has terminado la canción de bienvenida, da inicio la actividad: del rompehielos. El propósito del rompehielos es conectar a los niños y adultos, unos con otros, generando un ambiente alegre como grupo. Esta actividad de juego es breve y debe ser muy divertida, por lo que son juegos sencillos que se convierten en favoritos. El rompehielos le ayuda a la instructora a establecer las reglas para que los adultos y los niños participen y se involucren “juntos” a lo largo de esta clase. Cada una de las planeaciones describe un rompehielos para la clase. Recuerda que cada tema se repite por dos semanas, así como las actividades. Algunos ejemplos de rompehielos son los siguientes: (ver planeaciones para conocer las actividades específicas)

Movimientos Creativos

Durante este componente, los niños realizan movimientos a través de una historia de acción, canción o verso que los motiva a explorar su cuerpo y la cantidad de movimientos que pueden realizar con él. Esto se logra metiéndolos en un pensamiento activo y por medio del lenguaje y la imaginación en donde la instructora los “mete” en la historia, les hace preguntas, les pide sugerencias y juntos “actúan” la historia. Las actividades sugeridas aparecen en las planeaciones, pero siempre es importante introducir las propuestas del grupo para ampliar y satisfacer sus necesidades. En ocasiones, se utiliza música y se sigue la letra de una canción y en otras ocasiones se platica la historia.

Anuncio de la Habilidad

Ya que se terminó el Movimiento Creativo, la instructora introduce la habilidad que se va a trabajar durante la clase y menciona la importancia de desarrollar esta habilidad en los niños para su desarrollo y para la participación posterior en los deportes. Hay habilidades como fuerza muscular que se requieren para la gimnasia olímpica, para el baseball o para el futbol, por ejemplo. Esta introducción es breve y se puede reforzar haciendo una actividad grupal que la ejemplifique.

M.E.M.

En el Nivel 7, a diferencia de los otros niveles, el enfoque del Momento de Exploración Motriz se hace hacia una habilidad para el deporte. Las actividades durante el M.E.M. tienen el propósito de que el niño desarrolle y perfeccione habilidades de motricidad gruesa a través de actividades especiales y juegos no competitivos. La imaginación de los niños en esta edad está a flor de piel y se sugiere que la instructora utilice este recurso para motivar la participación de los niños en las actividades.

Durante 2 semanas consecutivas, se trabaja la misma habilidad y muchas de las actividades se repiten porque la repetición es fundamental para el aprendizaje y además los niños las abordan de una manera distinta cuando ya no es una nueva experiencia. A estos niños les gustan los retos, pero también necesitan sentir la satisfacción de lo que significa dominar una habilidad.

Al terminar la Actividad de Grupo, la instructora presenta 2 ó 3 de las actividades que van a realizar en el equipo (la instructora se acerca a las estructuras y las demuestra con Gympo grande, mencionando algunos de los beneficios particulares y medidas de seguridad). Pone música para ambientar la clase y se va directamente a alguna de las actividades ya presentadas para apoyar a los padres y animar la participación. El instructor facilita, proporciona ayuda y mantiene un ambiente que sea un reto y al mismo tiempo no competitivo.

A lo largo del MEM. la instructora va presentando otras actividades a realizar, motiva la participación y les dice a los papás cuál es su rol en la actividad, ya sea aventarle una pelota, aplaudirle, hacer también la actividad, etc. En este nivel los niños quieren hacer todo ellos solos porque lo pueden hacer, pero es importante que la instructora ayude al adulto a convertirse en el compañero de juego de su hijo y motivar su participación. De hecho, es la clase más divertida para los papás porque también juegan y se convierten en niños, pero para que esto se dé, la instructora tiene que saber ofrecerle un rol.

La instructora aprovecha lo que hacen los niños durante el M.E.M. con el equipo, entre ellos mismos o entre mamá y niño para convertir cada experiencia en un “Momento para Educar” (ver Anexo “Momento para Educar”).

Juegos no competitivos

Los juegos no competitivos son otra manera para resaltar la habilidad de la semana y se realizan durante el M.E.M. Estos juegos pueden involucrar a pequeños grupos o a todos, si es que deciden participar. Estas son algunas sugerencias que pueden hacer que los juegos no competitivos se desarrollen tranquilamente.

- El ingrediente más importante para un juego no competitivo exitoso es que se aborde de manera divertida. Si estás involucrado, entusiasta y te estás divirtiendo, ¡también lo hará el grupo!
- Escoge juegos que se relacionen con la habilidad que se está resaltando, o aquellos que sean de interés especial para los niños y papás.
- El juego tiene que ser apropiado para la edad de los niños, pero que signifique un reto. Desarrolla el juego de lo simple a lo complejo, conforme los niños vayan adquiriendo práctica.
- Conoce el juego antes de presentarlo. Identifica cualquier medida de seguridad. Anticipa los problemas que pudieran surgir y ponte listo para adaptar el juego a los intereses del grupo y su habilidad.
- Completa la preparación antes de que la clase inicie, cuando te sea posible. Dibuja líneas, marca límites y ten el material listo.
- Al dar instrucciones, mantenlas claras, breves y directas. Incluye a los papás como participantes con un rol importante y específico, el cual puede ser igual o diferente al de los niños.
- Mantén el tono alegre, divertido y con un espíritu no competitivo. Asegúrate de que cada uno se involucre a su nivel de habilidad.
- Excluye los juegos en los que tengan que “esperar turno”. Es mucho más divertido jugar que esperar.
- Observa cuidadosamente por una baja en el interés. Pasa a otra actividad / juego, mientras la energía esté alta.

Actividad Sello: Material de Apoyo

La actividad con Material de Apoyo es un elemento importante en cada clase de Nivel 7. Utilizando el material de apoyo, los niños y papás empiezan a experimentar lo que se siente jugar juntos como grupo al mismo tiempo que desarrollan habilidades sociales como esperar turnos, escuchar a los demás, habilidades de motricidad fina, de atención, cognitivas y de lenguaje. El proporcionar oportunidades de actividades grupales es sólo una forma de empezar a desarrollar las habilidades sociales en niños de 3 años que ya se interesan y son capaces de interactuar con otros niños.

El material de apoyo promueve la comprensión de conceptos, motiva el movimiento creativo, desarrolla la memoria y habilidades secuenciales, desarrolla coordinación y habilidades motoras al mismo tiempo que promueve el juego cooperativo y simbólico. El siguiente material de apoyo se ha utilizado con éxito en el programa Gymboree y agrega retos adicionales y entusiasmo para niños y adultos. El padre tiene un rol importante como modelo para el niño dentro de este componente.

El siguiente material de apoyo que se describe a continuación es el único que actualmente está aprobado para utilizar en este Nivel:

1. Pelotas de playa
2. Costalitos
3. Figuras geométricas
4. Discos de hule espuma
5. Resortes chicos
6. Cuerdas para saltar
7. Palitos Lummi (o claves)
8. Miniparacaídas
9. Brochas
10. Resorte grande
11. Listones
12. Mascadas
13. Aros
14. Conos chicos

La actividad con el material de apoyo se realiza durante el M.E.M., en el momento en el que la instructora lo considere conveniente. En las planeaciones se especifica el material a utilizar y algunas sugerencias de actividades.

Procedimiento para su implementación

Combina movimientos creativos incorporando ideas originales de los padres y niños con movimientos específicos propuestos por el instructor. La actividad grupal puede variar entre 5 – 10 minutos, dependiendo de la habilidad e interés del grupo.

Guía de seguridad

Después de haber distribuido el material (uno para cada niño y papá), toma un momento para dar cualquier instrucción que se relacione con la seguridad en su uso y cuidado. Ayuda a cada niño a identificar su espacio personal “su casa”. La utilización del material inicia en los colchones centrales. Es recomendable tener una bolsa o canasta especial para guardar el material cuando la actividad se termine.

Sugerencias para la Utilización del Material en Clase

- 1) Planea con anticipación cómo vas a distribuir el material.
- 2) Cada niño y adulto debe tener un material para trabajar.
- 3) Motiva la creatividad de niños y adultos, en lugar de evaluar el desempeño con relación al producto final que tenías en mente. Observa y ábrete a ideas nuevas e innovadoras. Te sorprenderás de todo lo que puede suceder cuando le das rienda suelta a la creatividad.
- 4) Da tiempo suficiente para la práctica de cada habilidad. Las respuestas de los niños son el mejor barómetro para saber cuándo presentar la siguiente actividad.
- 5) Sé parte del proceso creativo, generando nuevos retos a partir de lo que los niños y padres te dan. Deja florecer tu propia creatividad.
- 6) Cuando te sea posible, utiliza música para motivar y aumentar el movimiento.
- 7) Piensa en cada material no en lo que es, sino en lo que se puede convertir. Examina la textura, color, peso, forma, sonido y tamaño del material que estás utilizando. Para un niño, un palito Lummi se puede convertir en una pesa de 100 kgs., un bastón para caminar, una trompeta y la batuta para dirigir la orquesta.

A continuación encontrarás el material de apoyo aprobado y sus beneficios:

Costalitos

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motiva el juego imaginario. ➤ Desarrolla habilidades motoras y de secuencia. ➤ Permite practicar el seguimiento visual y la coordinación ojo – mano.
-------------	--

Discos de hule espuma o platos de plástico

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla la coordinación ojo – mano y habilidades motoras. ➤ Proporciona una variedad táctil y estímulos propioceptivos. ➤ Se puede lanzar con seguridad en áreas cerradas.
-------------	---

Resorte grande

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Incrementa habilidades motoras. ➤ Desarrolla fuerza muscular. ➤ Promueve agilidad y elasticidad. ➤ Motiva la habilidad para escuchar y seguir instrucciones. ➤ Proporciona experiencias de juego cooperativo.
-------------	---

Listones

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla coordinación ojo – mano. ➤ Motiva el ritmo y habilidades auditivas. ➤ Ofrece oportunidades para la creatividad y la exploración de movimientos. ➤ Proporciona experiencias con patrones y secuencias.
-------------	---

Mascadas

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motiva el juego imaginativo (simbólico) ➤ Desarrolla habilidades motoras y de secuencia. ➤ Ofrece práctica en el seguimiento visual y la coordinación ojo – mano.
-------------	---

Figuras Geométricas

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla habilidades para escuchar y seguir instrucciones. ➤ Proporciona experiencias para la identificación de color y forma. ➤ Motiva la direccionalidad, la conciencia corporal y las secuencias. ➤ Promueve las habilidades motoras y sociales.
-------------	--

Resortes chicos

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla la fuerza muscular, la bilateralidad y la elasticidad. ➤ Promueve la planeación motriz y la agilidad. ➤ Motiva el seguir instrucciones y el juego cooperativo.
-------------	---

Brochas

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla la coordinación ojo – mano. ➤ Motiva la imaginación creativa. ➤ Proporciona experiencias táctiles.
-------------	---

Palitos Lummi o claves de instrumentos musicales

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla la coordinación ojo – mano, lateralidad, conciencia corporal y agilidad. ➤ Aumentar la memoria auditiva, habilidad para escuchar, ritmo y secuencias. ➤ Motiva la creatividad, imaginación y cooperación.
-------------	--

Reatas

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla fuerza, agilidad, elasticidad y resistencia, por lo tanto, promueve el acondicionamiento físico. ➤ Motiva el equilibrio dinámico, la coordinación ojo – mano y ojo – pie, lateralidad, direccionalidad, conciencia corporal y espacial y ritmo. ➤ Aumenta el funcionamiento visual, táctil y kinestésico.
-------------	--

Aros

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla la habilidad para organizar respuestas motoras apropiadas con los retos verbales. ➤ Aumenta las funciones sensoriales, especialmente las visuales, táctiles y kinestésicas. ➤ Desarrolla la conciencia corporal y espacial, la coordinación y el equilibrio.
-------------	---

Mini Paracaídas

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aumenta la elasticidad por medio de actividades de agacharse, estirar y torsión de cintura. ➤ Proporciona oportunidades para el desarrollo de
-------------	--

	<p>habilidades motoras a través de actividades que involucran correr, saltar y brincar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aumenta la conciencia perceptual a través del desarrollo de conceptos como: izquierda, derecha, alto, bajo, siga, alto, arriba y abajo. ➤ Promueve la interacción social – cooperación y el desarrollo.
--	--

Conos chicos

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proporciona experiencias de direccionalidad y conciencia espacial. ➤ Motiva la coordinación ojo – mano y ojo – pie. ➤ Desarrolla el equilibrio y la planeación motriz. ➤ Motiva el juego cooperativo y el seguir instrucciones.
-------------	--

Pelotas de Playa

Beneficios:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motiva la conciencia espacial, táctil y corporal. ➤ Desarrolla habilidades auditivas y el seguir instrucciones. ➤ Promueve habilidades motoras y sociales.
-------------	--

Tiempo de Paracaídas:

La instructora extiende el paracaídas en los colchones centrales, puede ser el chico o el grande, dependiendo del tamaño del grupo, y canta una canción de transición para invitar al grupo a participar en las actividades del Paracaídas. La rutina del paracaídas cambia radicalmente en este Nivel.

Burbujas

Se inicia con una actividad de burbujas especial para este nivel. La actividad se repite por dos semanas consecutivas. Esta actividad les va a permitir a los niños seguir disfrutando de las burbujas, pero ahora de una manera que implica un mayor reto para ellos.

Canciones

El niño de Nivel 7 es capaz de involucrarse y participar más en las canciones. El niño de esta edad puede realizar los movimientos que se sugieren para la canción, o bien, puede explorar sus propios movimientos para cada canción. No te limites a sentarte y cantar las canciones, invita a los niños a pararse o a participar en actividades rítmicas. Las sugerencias de canciones y movimientos se encuentran en cada planeación.

Actividad con paracaídas

Para esta actividad, los niños y papás participan en juegos con el paracaídas. Estos juegos están diseñados para trabajar con los niños la habilidad para escuchar, la

cooperación y habilidades cognitivas. La actividad sugerida se menciona en las planeaciones.

Gymbo (se pueden usar las diferentes variedades)

Una vez que se ha terminado la actividad con el paracaídas, es el momento de llamar a Gymbo para despedirse de los niños. Todos llaman a Gymbo con una canción. Asegúrate de darle a Gymbo una personalidad y generar expectativa en el grupo de cómo va a salir y cómo está el día de hoy. Por ejemplo, tiene pena porque se le olvidó su ropa, vamos a vestirlo. O comió muchos chocolates y le duele la panza, ayúdenme a darle medicina. O está de travieso y quiere asustarlos a todos. Los niños aman a Gymbo y es importante que el instructor lo trate como a un amigo que convive con los niños. Bailan con él, lo acuestan y le cantan una canción de cuna, le hacen cosquillas, lo asustan, etc.

Antes de despedirse, se hace el baile de Gymbo “Gymbo el payaso sube y baja...”, invitando a todos a participar con él. Al terminar, Gymbo se despide de cada niño cantando la canción “Qué bueno que vinieron...”.

La instructora hace los anuncios que tenga que transmitir y termina la clase con una porra.

Porra

Para darle un cierre a la clase es divertido terminar con una porra. Para este nivel, puedes hacerlo participar realmente gritando la porra. Para seguir con el tema a lo largo de toda la clase puedes terminar la porra de la siguiente manera.

Chíquitibun a la bim bom ba
Chíquitibun a la bim bom ba
A la vío, a la vao
A la bim bom ba
El *equilibrio*, el *equilibrio*, rá, ra, rá.
(fuerza, coordinación, etc.)

Confidencial

Sello

ASPECTOS A CONSIDERAR PARA EL NIVEL 7

- Dales a los adultos un **rol** desde el inicio de la clase
- Invita a los niños a **compartir** sus ideas y sugerencias
- Utiliza **movimientos creativos y conceptos de imaginación** al invitar a los niños y papás a participar en una actividad o al introducir una idea.

PLANEACIÓN DE CLASES

El maestro es el corazón de Gymboree. Es la chispa que hace que cada clase Gymboree cobre vida con alegría y emoción tanto para los padres como para los niños. Un maestro que comprende y se compromete con la filosofía del programa, que esté bien capacitado en el mismo y prepare sus clases con esmero y anticipación son la clave para el éxito del programa Gymboree.

Las planeaciones contienen el formato y contenido aprobado por la Franquicia Maestra para cada una de las clases de todos los niveles. Su contenido representa los casi 30 años de éxito del programa en donde mucha gente creativa y experta en desarrollo infantil ha contribuido. Las planeaciones están protegidas por Derechos de Autor y son de propiedad confidencial. Por este motivo no se autoriza a ningún empleado sacar fotocopias de las mismas. Es importante que, cuando una instructora termine su contrato laboral contigo, revises que no lleve consigo ningún Manual o Planeaciones.

Todas las planeaciones de Gymboree, Gym&Music, GymboreeArte y los talleres optativos están disponibles en el Software para que los puedas bajar. Imprime una copia para armar las carpetas de planeación que serán consultadas por tu equipo de trabajo dentro del centro. Estas carpetas siempre tienen que estar fuera del alcance de los clientes.

Sugerencias para la planeación de las instructoras

- Planea semanalmente.
- Haz notas en un cuaderno o tarjetas. Mantén las planeaciones fuera del área donde se dan las clases.
- Sigue el formato correcto de cada clase.
- Ponte un reto personal integrando nuevas canciones y transmitiendo más beneficios conforme vas adquiriendo experiencia.
- Llega por lo menos 30 minutos antes de la clase para preparar el equipo, el material de apoyo, revisar medidas de seguridad, así como lo que se requiere en el escritorio (etiquetas, sello, etc.).
- Sé creativa. Retoma las sugerencias que se te dan en las planeaciones, pero adáptalas según tu estilo y las características y necesidades del grupo. Busca nuevas maneras de realizar las actividades que pudieran resultar rutinarias y, eventualmente, aburridas. Depende de ti que la clase sea divertida y agradable para padres e hijos.

- Observa lo que hacen los niños en las clases y retoma estas ideas para incorporarlas en tus planeaciones.
- Aprovecha las juntas de maestras para revisar en conjunto las planeaciones.
- No trates de agotar todas las actividades sugeridas en las planeaciones en una sola clase. Lo más importante es el trabajo de los niños en las actividades, por lo que pueden durar más de lo previsto.
- ¡DIVIÉRTETE!

Confidencial

LA INSTRUCTORA GYMBOREE

La instructora es el corazón de Gymboree, es la chispa que hace que cada clase Gymboree cobre vida para niños y adultos. Es el elemento clave para el éxito del programa, ya que es quien puede hacer que las clases sean emocionantes, productivas y divertidas... pero también es quien las puede hacer aburridas y poco interesantes.

En Gymboree reconocemos, favorecemos y respetamos la diversidad, no sólo de los niños y padres, sino también del equipo de trabajo. Cada instructora tiene su propia personalidad, su estilo de dar clases, sus experiencias personales y profesionales que son elementos que aportan y nutren al equipo de trabajo y lo enriquecen.

La instructora es un recurso y un apoyo para los padres, por lo cual debe tener una formación profesional en áreas del desarrollo infantil como pedagogía, psicología, comunicación humana, educación preescolar, etc. Esto le da herramientas para conocer, comprender, ser sensible y responder a las necesidades de niños y papás, así como para entender y transmitir el programa, convirtiéndolo en un verdadero espacio de aprendizaje y desarrollo.

Una excelente capacitación inicial y continua de las instructoras sobre el programa Gymboree y su compromiso de cumplir la misión "En Gymboree preparamos a tu hijo para la vida y te ayudamos a entenderlo mejor" son elementos básicos para que pueda satisfacer las necesidades y expectativas de los papás y niños que asisten a las clases y así logren mantenerlos por mucho tiempo en este Programa de Aprendizaje Continuo.

A través de una capacitación inicial, la instructora desarrolla habilidades y conocimientos básicos del programa para poder impartir las clases y cumplir con las diversas funciones requeridas, pero es la práctica y su compromiso por el constante proceso de profundizar, mejorar y refinar sus habilidades las que la convertirán en una instructora sobresaliente. Esto se logra: haciendo lecturas extras, asistiendo a cursos internos y externos, intercambiando información, conocimientos e inquietudes con otras instructoras, visitando otros centros Gymboree, autoevaluándose y aceptando la retroalimentación constructiva por parte de sus compañeros de trabajo.

ROLES DE LA INSTRUCTORA

Una instructora Gymboree no se limita a poner en práctica las actividades. A continuación se describen los principales roles que debe asumir durante las clases.

ANFITRIÓN

En Gymboree la instructora es quien ayuda a cada persona a sentirse bienvenida e integrada, que se sienta a gusto y se involucre con el programa. Para lograrlo, debe:

- **Interactuar:** transmite un interés genuino por cada niño y padre, desde que llegan a la clase hasta que se despiden; esto se hace a través de palabras, actitudes y participación activa en las actividades.
- **Conectar:** ayuda a los padres y niños a hacer nuevas amistades.
- **Facilitar:** motiva la participación, interacción y socialización del grupo.

- **Reconocer:** se acuerda y reconoce algo especial de cada padre y niño. Reafirma y motiva a cada uno con una palabra agradable y con una sonrisa (le habla a cada persona por su nombre).

LÍDER

La instructora Gymboree debe conocer y utilizar efectivamente las dinámicas grupales. En situaciones poco estructuradas tiene que ser el centro de atención, que se sepa quién es el instructor. Debe saber atraer y mantener la participación del grupo.

En Gymboree la función del líder significa:

- **Ser visible:** cualquier persona que entre al salón de clases debe poder identificar inmediatamente a la instructora (uniforme, gafete, nivel de voz, etc.)
- **Ser creíble:** tanto los padres como los niños deben sentirse cómodos y seguros con las habilidades y conocimientos de la instructora.
- **Ser consistente:** los niños y los papás esperan poder estar con su instructora cada semana..., no los decepciones.
- **Comprometerse:** para poder lograr que los padres se involucren, la instructora tiene que involucrarse al máximo con el programa y las actividades.
- **Observar:** la instructora “lee” constantemente al grupo y actúa; anticipa siempre las necesidades de su grupo y responde oportunamente.

RECURSO

La instructora les ofrece a los padres apoyo e información en el momento apropiado. Además de que los padres asisten a Gymboree para pasar un buen rato y jugar con su hijo, van para aprender, comprender y estimular el desarrollo de su hijo.

En Gymboree la función de la instructora como recurso es:

- **Escuchar:** sabe escuchar y dar seguimiento a las inquietudes de los padres. No emite juicios de valor.
- **Estar informada:** Provee a los padres con información apropiada, actualizada y comprensible.
- **Transmitir beneficios al desarrollo:** Aprovecha lo que sucede en la clase, con el equipo, en las actividades, entre los niños y con el material para orientar a los padres y transformar lo que es aparentemente natural, en algo extraordinario.
- **Canalizar:** La instructora conoce qué servicios e instituciones profesionales existen en su comunidad y canaliza a los padres hacia ellos. No evalúa el desarrollo de los niños, pero sí conoce el proceso de desarrollo y puede identificar señales de alerta para canalizarlos oportunamente a un especialista.

**NOTA: Ver anexo “Teoría Sensorial”

MODELO

La instructora es el espejo de Gymboree. Ella es el modelo de alegría, diversión, salud, condición física y profesionalismo y participación.

En Gymboree la instructora se convierte en el modelo de:

- **Entusiasmo:** transmite todo el tiempo su entusiasmo hacia el programa a través de su energía y participación activa. Se emociona con los logros y avances de los niños.
- **Interacción:** muestra una buena interacción padre/hijo.
- **Respeto:** acepta y respeta las necesidades y diferencias individuales, tanto de los papás como de los niños.
- **Salud:** es el ejemplo de un estilo de vida activo y saludable.
- **Profesionalismo:** su trato y aspecto son muy profesionales
- **Alegría y Diversión:** si la instructora se está divirtiendo, será más fácil que los niños y los papás se la pasen divertidos y motive la participación.

**NOTA: Ver anexo “Tu y tu voz”

VENDEDOR

La instructora promueve y vende permanentemente el programa Gymboree, los otros programas y talleres, servicios y la mercancía. Los conoce y es capaz de transmitir las características y los beneficios que ofrecen.

En Gymboree, la función de vendedor se logra a través de:

- **Beneficios:** conoce y transmite, de manera efectiva, los beneficios de las actividades para el desarrollo de los niños, para su relación padre – hijo y para ser mejores padres.
- **Programa continuo:** transmite que Gymboree es un programa continuo y genera el compromiso de los papás hacia la reinscripción.
- **Mercancía Gymboree:** Utiliza la mercancía de la tiendita en las clases para que los papás la compren y extiendan su experiencia Gymboree en casa.
- **Materiales Gymboree:** usa el equipo y los materiales para generar credibilidad y entusiasmo en el programa. Se compromete a mantener todo en perfecto estado y limpio.
- **Información:** toda la información acerca de los precios, horarios, pagos, servicios, talleres y otros programas, reposiciones, etc. la transmite de manera clara y oportuna.
- **“Escoge”:** siempre utiliza el método de “escoge cuál te conviene” y nunca les da la oportunidad de decir no.

**NOTA: Ver anexo “Vendiendo el Programa”

ACTOR

La instructora está siempre en escena. Involucra al grupo a través del drama, el teatro y el humor. Hace que cada actividad cobre vida. Ella genera la energía y la actividad, convirtiendo cada sesión en una divertida y emocionante aventura para todos.

Para ser un buen actor en Gymboree asegúrate de:

- **Practicar:** practica a solas las actividades y canciones antes de presentárselas al grupo.
- **Empezar con lo sencillo:** haz siempre las actividades y canciones con las que te sientas más cómoda y segura.

- **Dirige al grupo:** actúa como un catalizador para motivar las actividades y que los padres se involucren.
- **Disfruta:** disfruta de la actuación. Conforme te sientas más en confianza encontrarás este papel muy estimulante.
- **Motiva la participación:** no seas un “showman”. Dale a cada persona un papel para que se sienta incluida y sienta que es indispensable dentro de la actividad.
- **Sé creativa:** adapta viejas ideas y actividades para hacerlas una novedad. La instructora debe ser una innovadora al planear las sesiones y al poner en práctica el programa.
- **Evita la rutina:** No hagas lo mismo, igual, todo el tiempo. Cambia el tono y volumen de tu voz, sorprende al grupo introduciendo un material de apoyo, dale personalidad a Gympo, inventa estrofas para una canción, utiliza gestos y exagera tus movimientos, etc.

**NOTA: Ver anexo “Técnicas para usar los títeres”

ESTILOS DE LA INSTRUCTORA

En Gymboree hemos identificado 3 estilos principales de instructoras. La “maternal”, la “educadora” y la “animadora”. Cuando una instructora empieza a dar clases, su estilo es, fundamentalmente, el reflejo de su personalidad, pero con la práctica, la experiencia de estar frente a grupos y la seguridad en el programa, ese estilo se va diluyendo para incorporar los otros y convertirse en una instructora “completa”. Esta es la meta de toda instructora.

No existe un estilo perfecto. Cada uno de ellos tiene aspectos particulares que se convierten en características positivas o negativas de acuerdo con: el componente de la clase, la edad de los niños y las características del grupo. Una instructora extraordinaria sabe identificar y acomodar los estilos para responder oportunamente a las necesidades de padres y niños, logrando que sus clases sean espacios de aprendizaje, de diversión y socialización.

MATERNAL:

- **Características:** Es cálida, sensible, con buena capacidad de escucha, apoya a los demás, es empática, hace que todos se sientan a gusto y en confianza, reconoce a todos sus alumnos y se da tiempo para saber un poco más de sus necesidades, promueve el lazo afectivo.
- **Componentes de la clase donde destaca:** bienvenida y despedida personal y grupal (todos los niveles), interacción uno a uno durante el M.E.M. (todos los niveles), Burbujas personales y grupales (todos los niveles), Masaje infantil, Canciones de Cuna y Exploración del Material de Apoyo (Nivel 1), Baby Boogies (Nivel 2)
- **Riesgos:** Las clases pueden ser aburridas, sobre todo para los niños más grandes.

EDUCADORA:

- **Características:** es líder, está bien informada y lo transmite, es organizada, eficiente, planea con detalle, da instrucciones claras y el grupo sabe cómo actuar y qué esperar, comunica beneficios y sabe transmitir los Momentos para Educar.
- **Componentes de la clase donde destaca:** Presentación y recapitulación del Objetivo General del Desarrollo (todos los niveles), Beneficios de las actividades durante el M.E.M. (todos los niveles), Explicación de las actividades (todos los niveles), Orientación a Padres (Niveles 1 y 2), Artículos para la Casa (todos los niveles)
- **Riesgos:** Al dar tantas explicaciones, puede hacer muy rutinarias las clases y dejar fuera la espontaneidad del grupo. Puede darle más importancia a los resultados y no a los procesos.

ANIMADORA:

- **Características:** es creativa, espontánea, dinámica, tiene carisma y mucho sentido de humor, con gran capacidad para dramatizar, transforma una actividad sencilla en toda una aventura, es divertida y motiva la participación del grupo.
- **Componentes de la clase donde destaca:** Actividades Sello (todos los niveles), Invitación a las actividades del M.E.M. (todos los niveles), Paracaídas y Gympo (todos los niveles), Movimientos Creativos (niveles 6 y 7)
- **Riesgos:** No transmitir beneficios ni reconocer los avances de los niños.

Es muy importante que todas las instructoras identifiquen cuál es su estilo dominante con el fin de poder fortalecer los puntos favorables y mejorar los que no lo son tanto, incorporando aspectos de los otros estilos que le hacen falta. Para esto se sugiere que otra persona grabe sus clases y así poder observarse y autoevaluarse, escuchar las observaciones de los otros miembros del equipo, así como contrastar su estilo con el de las compañeras. En un principio, estas grabaciones deben hacerse cada 2 ó 3 meses porque permiten ubicar los avances y los puntos que deben trabajarse de manera urgente.

Nota: El DVD “Teacher’s Training” es una herramienta de capacitación inicial que les permite a las instructoras observar ejemplos prácticos de los roles y estilos de las instructoras.

La imagen del maestro Gymboree

El maestro Gymboree, así como todo el personal Gymboree que tiene relación directa con los clientes (recepción, coordinadora, valet parking) representa la marca, por lo cual su imagen tiene que estar impecable dentro y fuera del centro.

El uso del uniforme limpio y en perfecto estado es obligatorio. Consiste en:

- Playera Gymboree (gran variedad que se compra en Productos Gymboree)
- Pantalón de mezclilla o de colores sólidos
- Sudadera o chamarra Gymboree (que se compra en Productos Gymboree)
- Zapatos bajos (únicamente para el área de recepción)

- Calcetines oscuros (para dar las clases – los blancos se ensucian muy rápido)

Se sugiere que todo el equipo de instructoras se organice para portar la misma playera cada día de la semana. Esto transmite una imagen uniforme y profesional.

Las instructoras o cualquier otro personal que realice labores de volanteo y relaciones públicas fuera del centro, debe portar el uniforme completo.

Cuidar los pequeños detalles en la imagen hace la diferencia y se deben cumplir permanentemente. Detalles como: aseo, cabello (recogido de preferencia y sin mechones de colores), uñas cortas y limpias, no piercings o tatuajes visibles, no mascar chicle ni comer en el centro, etc.

Confidencial

SEGURIDAD EN GYMBOREE

La seguridad de todos los padres, niños y maestros que participan en el programa Gymboree debe ser una cuestión prioritaria para el franquiciatario y la instructora.

La mayor preocupación que tiene el personal de Gymboree es el proporcionar un ambiente seguro a todos los papás y niños inscritos. La mejor manera de lograrlo es estando atentos y actuar para prevenir accidentes.

CAUSAS QUE PUEDEN PROVOCAR ACCIDENTES

1. Mala colocación del equipo

- La mayor parte de las piezas del equipo debe tener un colchón abajo para suavizar la caída (ver Anexo de Equipo).
- El equipo de saltar no debe estar cerca de una pared, de una ventana o de otra pieza de equipo
- Las rampas y resbaladillas deben tener espacio para “el aterrizaje” sobre colchón, lejos de la pared y de otra pieza de equipo.
- Las patinetas, si no están en uso, deben estar volteadas (con las ruedas hacia arriba)
- El equipo de aire como salchicha, pelota grande, barril, etc. Debe ser usados sobre los colchones y lejos de la pared o de otras piezas de equipo.
- Durante el tiempo de paracaídas, el perímetro que ocupan los colchones centrales debe estar libre de pelotas, patinetas, aros, etc. para evitar los tropezones y caídas. Al terminar de jugar el paracaídas inmediatamente debe ser doblado y guardado en la canasta.

2. Poca atención al centro (mantenimiento del equipo)

- El equipo de madera se astilla y puede ocasionar heridas.
- El equipo que no está bien ajustado puede causar machucones de dedos, o bien moverse y ocasionar una caída.
- Hay que revisar todo el centro antes de cada clase y recoger cualquier objeto pequeño que pueda ser tragado o aspirado por el niño y que pueda provocar ahogamiento o asfixia.
- Los productos de limpieza y el botiquín deben estar fuera del alcance de los niños.
- Todos los contactos de luz deben estar tapados.

3. Poca supervisión durante las actividades

Hay actividades o equipo que puede ser de alto riesgo y que siempre deben tener la presencia de la instructora y papás para cuidar la integridad física de los niños. Por esto es importante saber explicarles a los papás, cómo atender a sus hijos en cada actividad, sin hacer las cosas por ellos, pero sí estando atentos.

4. Hermanos y visitas

Cuando los hermanos mayores visitan la clase muchas veces querrán usar el equipo y participar en las actividades del paracaídas. Esto puede resultar peligroso debido al tamaño y fuerza de estos niños.

5. Comportamiento inadecuado

Hay niños que son muy activos o muy agresivos, que pueden ser una amenaza para la seguridad de los demás niños. Frecuentemente el padre no está seguro de cómo debe actuar y es la instructora quien debe tomar las riendas de la situación.

PASOS A SEGUIR EN EL PROGRAMA DE SEGURIDAD

1. Prevención

- ⇒ Revisar la colocación del equipo y material de apoyo
- ⇒ Revisar que esté en buen estado y limpio
- ⇒ Tener el número telefónico de emergencias
- ⇒ Tener un seguro contra accidentes: la corporación Gymboree exige que todas las personas que están en un centro estén asegurados. Esto incluye a papás, niños, instructores, etc.
- ⇒ Tomar un curso de primeros auxilios.

2. Intervención

Que todo el equipo de trabajo sepa qué hacer en caso de accidentes. Un botiquín básico es indispensable.

3. Determinar el tipo y la causa del accidente.

Conocer las causas ayuda a tomar medidas para el futuro y determinar si hay actividades o acomodos de equipo que se deben evitar.

4. Reportar

Es importante enviar un reporte a Productos Gymboree (Franquicia Maestra) sobre cómo fue el accidente para analizarlos y evaluar situaciones que deben compartirse con otras franquicias. Esto evitará accidentes potenciales.

ANEXO 1

MOMENTO DE EXPLORACIÓN MOTRIZ

EL M.E.M. ES MOMENTO DE EXPLORACIÓN MOTRIZ. Este es el componente que aparece en todas las clases y niveles del programa Gymboree de juego y movimiento en donde la instructora facilita una serie de actividades que apoyan el tema, la habilidad o el equipo a resaltar.

Términos que se emplean en el M.E.M.:

Actividades Centrales: Son las piezas de equipo acomodadas de manera “espectacular” que apoyan el tema, la habilidad o el tema. Las fotografías de estas estructuras especiales del equipo se encuentran en las planeaciones.

Actividades Espontáneas: Son actividades planeadas que la instructora introduce de manera espontánea a lo largo del M.E.M. La instructora invita al grupo a participar en la actividad. Estas actividades espontáneas están descritas en las planeaciones y se intercalan con las Actividades Centrales.

Resaltar (verbo): Es el acto de introducir las Actividades Centrales por primera vez.

Invitar (verbo): Es el acto de llamar a los papás y niños a las Actividades Centrales o Espontáneas.

Desarrollar:

1. Es el acto de hacer que las Actividades Centrales “cobren vida”.
2. Es el acto de comprometer al grupo en las Actividades Espontáneas.

El papel de la instructora durante el M.E.M.

- Guiar y desarrollar actividades
- Favorecer al máximo la interacción padre-hijo
- Crear y mantener la energía; asegurar la diversión para todos
- Desarrollar lealtad de los clientes hacia el programa y mercancía
- Comunicar beneficios para el aprendizaje
- Dar un rol a los padres
- Mediar y resolver problemas que se susciten entre los niños (ej: compartir material)

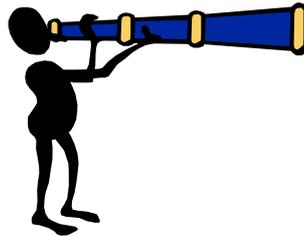
El papel de los padres durante el M.E.M.

- Participar en las actividades con el niño
- Supervisar a su hijo para cuidar su seguridad
- Motivar la participación del niño en las actividades (mostrarle material de apoyo, animándolo, poniéndole retos)
- Reconocer positivamente los logros del niño y también los esfuerzos
- Cantar, jugar y divertirse
- Socializar con otros padres y favorecer la socialización de su hijo con otros niños

LAS MEJORES INSTRUCTORAS UTILIZAN LAS SIGUIENTES TÉCNICAS PARA TRANSMITIR BENEFICIOS

OBSERVA

“¿Qué es lo que veo??”



IDENTIFICA

“¿Cómo se relaciona con el desarrollo?”



COMPARTE

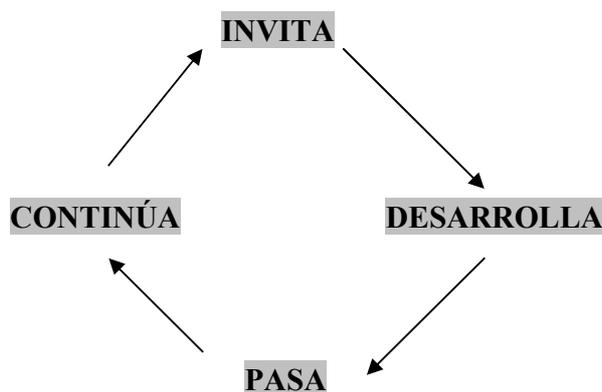
“Educa al cliente”



MANTÉN LA ENERGÍA DURANTE EL MOMENTO DE EXPLORACIÓN MOTRIZ CON EL CICLO DE ACTIVIDAD

¿QUÉ ES EL CICLO DE ACTIVIDAD?

A lo largo de todo el M.E.M., la instructora está continuamente introduciendo y reintroduciendo actividades centrales y espontáneas, involucrando a padres y niños y desarrollando la acción, dejando las actividades en manos de los adultos para continuarla y luego introduciendo y desarrollando otra actividad. Este proceso se llama **El Ciclo de Actividad**.



LOS CUATRO PASOS DEL CICLO DE ACTIVIDAD:

1. **INVITA** al grupo a la actividad
 - Llama a niños y adultos por su nombre
 - Dramatiza haciendo cambios de voz, sonidos, movimientos corporales y acciones
 - Dirige la invitación a los adultos específicamente
2. **DESARROLLA** *haciendo, demostrando y explicando la actividad*
 - Sé teatral y entusiasta
 - Conviértete en “reportero” y resalta lo que está sucediendo
 - Haz sonidos, canta una canción, aplaude, festeja ¡vive realmente el momento!

Repite los pasos 1 y 2 varias veces !!! Esto asegura la máxima participación. Si al principio no tienes éxito ... prueba desde otro ángulo.

3. **PASA** la actividad a los adultos si es que la actividad se puede dejar sin tu supervisión.
 - Dale al grupo o a una persona un rol específico para continuar la actividad
 - Festeja y reconoce sus esfuerzos.

4. **CONTINÚA** para hacer otra actividad en el centro diciendo algo como:
- “Recuerden papás, su trabajo es...”
 - “Sigan cantando papás”

Aquí está una herramienta para apoyarte al desarrollar las actividades

Dirige	Dando instrucciones claras y roles, también usando un adecuado lenguaje corporal y manteniendo contacto visual
Energiza	Utilizando tu voz, expresiones y ¡divirtiéndote!
Varía	Adaptando las actividades de acuerdo con las diferentes habilidades, tamaño del grupo y personalidades.
Educa	Transmitiendo los beneficios y tus conocimientos de los productos de la tiendita
Escucha	Las interacciones verbales entre papás y niños, y cómo interpretan lo que tu dices
Observa	Las expresiones, interacciones y el lenguaje corporal del grupo
Participa	En las actividades con el grupo y de uno en uno

**MANERAS DIVERTIDAS Y EFECTIVAS PARA:
INVITAR AL GRUPO A PARTICIPAR EN UNA ACTIVIDAD DEL M.E.M.**

- Canta el tema del día continuamente hasta que todo el grupo o parte de él esté cerca de la actividad que quieres desarrollar. Por ejemplo, para el tema *Arriba-Abajo* en el Nivel 4, puedes decir “Arriba, abajo, arriba, abajo...” mientras percutes el ritmo en la rampa donde vas a desarrollar la actividad.
- Inventa un ritmo con aplausos (por ejemplo 2 aplausos largos y 3 cortos) y sigue aplaudiendo con este ritmo hasta que estés listo para presentar la actividad. Este ritmo será una señal de “inicio” de algo nuevo y los adultos pueden quizás empezar a aplaudir contigo.

- Para los grupos con niños mayores (Nivel 4 a Nivel 7), motiva a los adultos a hacer eco de lo que te escuchan decir. Por ejemplo “yu-ju” Espera a que el grupo haga el eco y vuelve a decir “yu-ju” nuevamente para que lo repitan. Continúa haciéndolo hasta que sientas que tienes la atención necesaria para presentar la actividad.
- Di una rima como: “A, E, I, mira lo que tengo aquí”
- Camina por el centro cantando “A la víbora, víbora de la mar... tras, tras, tras.” y te detienes frente al equipo que quieres resaltar y desarrollar.
- Utiliza gestos teatrales para llamar la atención del grupo hacia la actividad que quieres desarrollar y di “shhh” (dedo índice en la boca). En voz muy baja diles que tienes un secreto que quieres que vean. Sigue desarrollando la actividad cuando tengas un número considerable de niños.

DESARROLLAR LA ACTIVIDAD DURANTE EL M.E.M.

- Usa un material de apoyo apropiado para la edad o una actividad adicional a la actividad presentada previamente con el propósito de crear mayor entusiasmo (ej: títere, pelotas, Gympo, burbujas).
- Toma nota de lo que un niño en particular está haciendo en una actividad previamente presentada en el equipo. Resalta lo que ves y dirige la atención hacia lo que el niño está haciendo para volver a invitar a los otros niños a hacer la actividad. Esto hará que mamá y niño se sientan orgullosos. Recuerda que también hay que compartir los beneficios que observas.
- Participa en la actividad que estás desarrollando. Por ejemplo, gatea por el túnel, acuéstate en los colchones y pídeles a los adultos que rueden la salchicha sobre tu cuerpo, escóndete debajo del paracaídas, lanza pelotas al barril, etc. Si tú te involucras en la actividad estás modelando cuál es el rol del adulto en esa actividad. Después, pásale rápido ese papel al padre porque te podrías quedar atrapada haciendo todo el trabajo tu sola.
- Cuando vayas a utilizar material de apoyo en una actividad, dáselos a cada adulto porque esto los va a involucrar de inmediato (ej. costalito, disco de hule espuma)
- Recibe ideas de los adultos y niños. Dirige la atención hacia una pareja de niño-papá que haya descubierto algo “creativo” que hacer en la actividad presentada. Empieza a hacer lo mismo para motivar a los demás a compartir la actividad.
- Cuando sea apropiado, cambia los papeles. Por ejemplo, la instructora se esconde y les pide a todos que la encuentren en vez de que ellos se escondan y sea la instructora quien los busque. Ya que tienen la idea de cómo se hace, cambia el juego para hacerlo al revés.
- Escoge a un adulto en particular (al que le tengas más confianza) para que se convierta en tu “conejillo de Indias” para demostrar una actividad. Pídeles al papá y a

su hijo que prueben la actividad contigo mientras la muestras y explicas al grupo. Por ejemplo, caminar sobre la salchicha, jalar a Gympo por el barril de colores).

- Haz efectos sonoros con tu voz; por ejemplo “uiiiii” al deslizar a Gympo por la rampa o “chuc, chuc, chuc.” al subir los peldaños de una escalera. Invita a todo el grupo a hacer el sonido contigo porque esto le mucha energía a la actividad.
- Invita a los adultos a pararse en el equipo donde sus hijos están haciendo la actividad y aplaudirles o cantarles para animarlos. Por ejemplo, aplaudir con ritmo mientras repiten el nombre de su hijo: “Susi, Susi, Susi” o cantar “Se mecen los barquitos” si los niños están en un “barco” o meciéndose.
- Esconde a Gympo en un túnel, debajo de una rampa o en otra pieza del equipo e invita al grupo a buscarlo.
- Cuenta “1, 2, 3” y agrega la palabra clave como “¡brinco!” para actividades de brincar, o “al hoyo” para meterse a un lugar, “chiquito” para agacharse, etc. Aún los que estén cerca y observando pueden contar contigo e integrarse a este sencillo juego.
- Para los niveles superiores, usa preguntas divergentes que estimulen la imaginación y los inviten a participar en las actividades. Por ejemplo: “¿de qué sabor es tu helado?”, “¿Qué le vas a poner a tu sopa?”
- En los niveles inferiores, utiliza frases ya etiquetadas para ciertos tipos de acciones que los niños están haciendo. Por ejemplo: “María está escalando” o “Julio se esconde”. Invita a los papás a repetir esta frase mientras le ayudan a su hijo con la actividad. Los que se encuentran cerca y los observadores también se motivarán a hacer lo mismo con sus hijos.
- No te limites a invitar al grupo a participar en una actividad “platicándola”. En lugar de esto, haz algo raro, tonto o teatral para desarrollarla. Tus gestos, y expresión corporal harán toda la labor de comunicación. En estos casos “¡El silencio dice más que mil palabras!”

SUGERENCIAS GENERALES PARA EL M. E. M.

- Apréndete y utiliza los **nombres** de niños y adultos.
- Da **instrucciones** claras y concisas.
- Usa un nivel de **energía y volumen apropiados** para la edad de los niños.
- Utiliza el **Ciclo de Actividad**
- **Transmite los beneficios** usando la técnica “observa, identifica y comparte”.
- Utiliza **preguntas divergentes** y un **lenguaje directo** al invitar al grupo a realizar una actividad. Por ejemplo: “Miren cómo pasan las pelotas por debajo, ¿quién viene a rodar las pelotas conmigo? En lugar de “¿Quieren venir a rodar pelotas conmigo por debajo de la salchicha?”
- **Invita y vuelve a invitar** hasta que tengas éxito.
- Identifica un **rol para el adulto** en cada actividad
- **Modela el rol del adulto** en cada actividad y luego pásales la actividad a ellos.

- **Desarrolla al máximo** las Actividades Espontáneas y vuévelas a desarrollar.
- Presenta de una manera **equilibrada** las Act. Centrales y Espontáneas.
- **Apóyate en música** para crear energía en el grupo.
- Al introducir Actividades Espontáneas, apaga o baja el **volumen** de la música.
- **Atrae la atención** del grupo de una manera creativa (vista, sonidos, canciones o drama), utilizando una variedad de **materiales de apoyo, señales o pistas**.
- **“Muestra y haz”** en lugar de decir y hablar.
- **Monitorea el nivel de energía** en el centro y mantenla viva.
- **Háblales a los adultos** a su nivel.
- Sigue la **guía del niño**.
- **Circula** por el centro **con intención y propósito**.
- **Reconoce** verbalmente a los niños (*Para evitar decir siempre “qué bien lo hiciste” o “qué padre”, a continuación aparece una lista con expresiones que te ayudan a variar este reconocimiento*)

Confidencial

MANERAS PARA RECONOCER AL NIÑO

WOW	ESE ES EL CAMINO	MARAVILLOSO
ASI SE HACE	QUÉ BIEN	SUPER
ERES ESPECIAL	QUÉ LISTO	ERES IMPORTANTE
SOBRESALIENTE	BUEN TRABAJO	FENOMENAL
EXCELENTE	ESO ES INCREDIBLE	ERES SENSACIONAL
QUÉ PADRE	MUY BIEN	SUPER BIEN
QUÉ CREATIVO	INCREÍBLE	BIEN HECHO
QUÉ BONITO	ERES LINDO	ERES ÚNICO
UNA SONRISA VALE	AHORA NADA TE	LO HICISTE DE
MÁS QUE 1000	DETIENE	MANERA EJEMPLAR
PALABRAS		
ESTOY ORGULLOSO DE	TE QUIERO	ERES RESPONSABLE
TI		
FANTÁSTICO	ERES UN CAMPEÓN	ERES MUY DIVERTIDO
SUPER ESTRELLA	TRABAJO IMPECABLE	LO APRENDISTE BIEN
SE VE BIEN	ESPECTACULAR	QUÉ IMAGINACIÓN
SE VE QUE LO	ESRES ESPECTACULAR	ESCUCHAS CON
DISFRUTAS		MUCHA ATENCION
ESTAS METIDO	ERES INCREÍBLE	ERES FENOMENAL
MUY BONITO	ERES CARIÑOSO	ERES CHISTOSO
AHORA ESTÁS	ERES PRECIOSO	ESTÁS CRECIENDO
VOLANDO		
LO ESTÁS AGARRANDO	GRAN	TE ESFORZASTE
	DESCUBRIMIENTO	MUCHO
YA LO TIENES	BIEN POR TI	TE INTERESA
ERES UN GRAN	LO HAS DESCIFRADO	QUÉ BIEN COMPARTES
ESCALADOR		
BRAVO	QUÉ FANTÁSTICO	ERES UN BUEN AMIGO
	TRABAJO	
¡LOTERÍA!	DISTE EN EL BLANCO	CONFÍO EN TI
QUÉ PUNTERÍA	MAGNÍFICO	ERES IMPORTANTE
SABÍA QUE LO PODÍAS	DESCUBRISTE EL	QUÉ ACTUACIÓN
HACER	SECRETO	
SIGNIFICAS MUCHO	ESO ESTÁ CORRECTO	HICISTE MI DÍA
PARA MI		
ME HACES FELIZ	ERES UN ENCANTO	ESO ES LO MEJOR
UN GRAN BESO	ERES UN TESORO	UN GRAN ABRAZO
ME HACES REÍR	ERES PERFECTO	TE AMO
QUÉ SONRISA	ESTO ES PARA	ERES MI VIDA
	RECORDAR	
BIEN HECHO	SUPER	QUÉ ATENTO

ANEXO 2

TEORIA SENSORIAL

Este anexo constituye una guía sobre el papel que juegan los sentidos en el desarrollo de los niños. Un conocimiento básico de los sistemas sensoriales es importante porque le permite a la instructora Gymboree comunicar de qué manera el ambiente Gymboree promueve el desarrollo de los niños e incrementa las habilidades para la vida diaria. A través de los sentidos, los niños pequeños adquieren información necesaria para crecer, desarrollarse y funcionar de manera efectiva en el mundo.

El proceso del desarrollo motor

El desarrollo físico de los niños ocurre de acuerdo con un patrón bien determinado. El ritmo al cual los niños se mueven dentro de esta secuencia es individual, pero el proceso es el mismo para todos. El desarrollo motor se da de la siguiente manera:

- Céfalocaudal (de la cabeza a los pies)
- Próximo-distal (del centro del cuerpo o línea media hacia afuera)
- Motricidad gruesa a motricidad fina (de músculos grandes a chicos)

Es fácil reconocer esta secuencia del desarrollo desde el nacimiento hasta que el niño adquiere movilidad independiente. Una de las tareas del recién nacido es ganar control sobre los músculos de la cabeza, cuellos y ojos. Una vez que el bebé es capaz de mantener su cabeza arriba y ver el mundo, otras habilidades empiezan a surgir conforme el desarrollo progresa hacia abajo. Así mismo, primero los bebés son capaces de barrer un objeto sin mucha precisión, después, toman un objeto con dos manos y finalmente alcanzan y toman objetos con mayor exactitud; esto demuestra el desarrollo próximo-distal. Una vez que se logra cruzar la línea media, el desarrollo físico continúa hacia abajo del cuerpo como lo evidencian las habilidades para sentarse, gatear, pararse y caminar sin apoyo. Mientras tanto, el desarrollo motor está continuamente progresando de movimientos motores gruesos hacia movimientos motores finos más complejos (por ejemplo, caminar, correr, cortar con tijeras y coger el lápiz).

Los sentidos con los que nacemos juegan un papel importante dentro del proceso de desarrollo. La mayoría de las personas conocen los cinco sentidos sensoriales más comunes: vista, oído, tacto, olfato y gusto. Además de éstos, hay dos sentidos que no son tan conocidos. Estos se refieren a los sentidos del movimiento e incluyen al sentido vestibular y el propioceptivo. Sumando estos 2, los 7 sentidos se conocen como sistemas sensoriales y se describen con más detalle a continuación.

Cada uno de los sistemas sensoriales tiene determinados receptores sensoriales. Los receptores son los que reciben la información (ondas sonoras, formas, movimiento del cuerpo, etc.) que es llevada al cerebro. El cerebro está continuamente recibiendo información de los sentidos para organizarla e interpretarla en respuestas motoras significativas. El proceso en el que el cerebro recibe, organiza e interpreta la información se llama **Integración Sensorial**. Es un proceso continuo y automático que se da durante las horas de sueño y de vigilia.

Las respuestas del niño ante un estímulo son las que nos pueden decir si el niño ha integrado o no dicho estímulo. El estar tranquilo, sonriente y relajado o querer más estímulo similar son respuestas que hablan de una buena integración. Por el contrario, cuando el niño se voltea, agita su cuerpo o llora son indicadores de que ese estímulo no está siendo integrado y es mejor hacer otra cosa que insistir en ese momento.

En Gymboree, el niño recibe estímulos a todos los sistemas sensoriales, pero el del olfato y el gusto no se trabajan de manera específica. A continuación se abordan con más detalle los aspectos de aquellos sistemas que adquieren mayor relevancia en el programa.

1. El sistema vestibular (equilibrio)

Receptores: Oído interno

Estímulo: Movimiento

El sistema vestibular proporciona información acerca de nuestro cuerpo con respecto al espacio: si el cuerpo está en movimiento o estático, así como los objetos que se encuentran alrededor; si el movimiento es arriba, abajo, adelante, atrás o rápido y despacio. La información que recibe es con respecto a la dirección, a la velocidad o a la presencia/ausencia de movimiento.

El nervio vestibular, localizado en el oído interno, empieza a formarse durante la cuarta o quinta semana del desarrollo fetal. El feto recibe estimulación temprana a este sistema dentro del útero, a través de los movimientos de la madre. Este sistema está activo antes del nacimiento, pero continúa formándose durante los siguientes seis meses y, aproximadamente a los 10 años de edad, alcanza su madurez.

Equipo Gymboree Relevante: Rampas, barras de equilibrio, equipo de aire, mecedoras, brincolín y columpios.

Aplicación para las habilidades diarias: Uno de los componentes del equilibrio es estar conciente de cuándo el cuerpo se mueve de su centro; por lo tanto, el procesamiento vestibular es importante para el desarrollo de todas las habilidades locomotoras como caminar sobre superficies dispares o andar en bicicleta.

Impactos: La capacidad para procesar de manera eficiente la estimulación del movimiento tiene impacto sobre el equilibrio, la coordinación, la capacidad para estar alerta, el procesamiento visual y auditivo y el desarrollo emocional.

2. El Sistema Propioceptivo

(Conciencia de músculos y articulaciones / Conciencia corporal)

Receptores: Músculos y articulaciones

Estímulos: Extensión y contracción de músculos y articulaciones

Este sistema manda información de los músculos y articulaciones al cerebro. La información se refiere a: 1. La localización de las partes del cuerpo; 2. La dirección hacia dónde se mueven las partes del cuerpo; 3. La fuerza que se ejerce. Los

receptores propioceptivos se forman en el cuerpo hacia finales de la séptima semana del desarrollo fetal. El feto recibe constantes estímulos propioceptivos del líquido amniótico. Este sistema se combina con el sistema táctil para provocar reflejos en los bebés. La función de este sistema es enviar la información recibida por músculos y articulaciones hacia el cerebro, acerca del lugar donde se encuentran las partes del cuerpo y lo que éstas están haciendo.

Equipo Gymboree Relevante: Pelotas, brincolín, torres y puente, paracaídas, rampas, octágono y salchicha

Aplicación para la vida diaria: La retroalimentación propioceptiva, o conciencia de músculos y articulaciones proporciona la conciencia corporal necesaria para vestirse, evitar obstáculos y controlar la fuerza muscular necesaria para evitar que las cosas se rompan o derramen, etc. Es también básica para comprender conceptos espaciales.

Impactos: La habilidad para podernos mover sin el monitoreo visual constante, el aprender a interpretar lo visual (por ejemplo: conocer sin tocar), y proporciona información sobre el peso y la resistencia.

3. El Sistema Táctil

Receptores: La piel

Estímulos: Tacto

Los receptores táctiles (las terminaciones nerviosas en la piel) empiezan a desarrollarse hacia finales de la séptima semana del desarrollo fetal. Es el sistema sensorial más grande y predominante que provoca respuestas motoras en los bebés. El sistema táctil tiene un doble propósito: por una parte la **protección** (reflejos) y, por otra, la **discriminación**. El componente protector nos alerta del peligro (por ejemplo: quitar la mano de la estufa caliente) y se basa en la necesidad de la sobrevivencia. El componente de discriminación nos proporciona información acerca de las cualidades de los objetos: duros, suaves, ásperos, filosos, irregulares, etc.

Equipo Gymboree Relevante: colchón de bajo impacto, paracaídas, piel de borrego, mascadas, pelotas y burbujas.

Aplicación para la vida diaria: La exposición frecuente y variada a experiencias táctiles nos permite estar cómodos en nuestro ambiente y con una gran variedad de texturas. Situaciones en las que se aplica incluyen: tolerar el contacto inesperado, comer alimentos de diferentes texturas, sentirnos cómodos gateando (tocando la superficie con manos, rodillas y pies), utilizar ropa de diferente material, reconocer la forma de los objetos con el tacto, estar dispuestos a utilizar las manos con diversas texturas (arena, gis, crayolas, pegamento y hasta lavarnos las manos).

Impactos: La comodidad con el ambiente, aceptar el contacto físico, las texturas y actividades relacionadas, el desarrollo social / emocional.

4. El Sistema Auditivo

Receptores: Oído medio e interno
Estímulos: Ondas sonoras

El sistema auditivo nos permite más que escuchar. A través de la interacción con la voz humana y un ambiente rico en ritmos y sonidos del lenguaje, aprendemos a recordar lo que escuchamos (**memoria auditiva**), identificar sonidos ambientales, distinguir sonidos individuales del habla (**discriminación auditiva**), localizar la fuente de los sonidos y aprender la estructura y las reglas del lenguaje. Esta clase de estímulos auditivos son esenciales para el desarrollo cognitivo y social del niño.

Actividades Gymboree Relevantes: canciones, juegos con música, instrumentos musicales, seguir instrucciones

5. El Sistema Visual

Receptor: La retina
Estímulos: Ondas luminosas

El ojo y su receptor, la retina, reciben información de las ondas luminosas para que sean interpretadas por el cerebro. Junto con la visión, el cerebro interpreta información adquirida por otros sentidos y nos proporciona información acerca de texturas, pesos, posición y distancia. La capacidad visual de un niño aumenta con mucha rapidez. También nos ayuda para el movimiento, ya que proporciona la habilidad de la **percepción de profundidad**, nos ayuda a distinguir **primer y segundo plano y la visión periférica**.

Equipo Gymboree Relevante: Túneles, puente, torres, canasta de basquetball, espejo, paracaídas y burbujas

INTEGRACIÓN SENSORIAL PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES

Los sistemas sensoriales tienen poco significado práctico a menos que trabajen juntos, de una manera coordinada. Cuando varios sistemas trabajan juntos, el resultado es la integración sensorial. Las siguientes habilidades representan los productos finales de muchos sistemas sensoriales trabajando en conjunto de manera eficiente. Estas forman las bases del desarrollo motor.

Estabilidad postural: La estabilidad postural es una función de los sistemas vestibular y propioceptivo trabajando juntos. Esto culmina en el control de la cabeza, la capacidad para mantener el cuerpo en contra de la fuerza de gravedad y el equilibrio, tanto estático como dinámico.

Coordinación motriz bilateral: La coordinación motriz bilateral es una función de los sistemas vestibular, propioceptivo y táctil trabajando juntos. Esto tiene como resultado la habilidad para moverse simétricamente (por ejemplo: aplaudir, brincar y rodar), la habilidad para mover el cuerpo en movimientos recíprocos (por ejemplo: gatear, escalar, golpear alternadamente con las manos) y de manera simultánea pero diferente (por ejemplo: voltear el papel mientras lo cortas con tijeras).

Coordinación ojo – mano: La coordinación ojo – mano es una función de los sistemas vestibular, propioceptivo, táctil y visual trabajando juntos.

Planeación Motriz: La planeación motriz es la función de todos los sistemas sensoriales relacionados con el desarrollo motor trabajando en conjunto para generar una respuesta motora hábil. Es el proceso de imaginar la actividad, planear la secuencia necesaria de movimientos y ejecutar el plan. La planeación motriz implica la aplicación de habilidades aprendidas con anterioridad a nuevas situaciones.

La estimulación visual en Gymboree

A través de los ojos, numerosos estímulos y experiencias entran al cerebro del bebé. El niño no sólo distingue objetos desde su nacimiento, sino que puede fijarse en uno determinado durante un periodo muy corto de tiempo. Mediante la estimulación y la visión repetida de objetos adecuados, se obtiene la base para su capacidad de concentración y atención. También se puede ampliar el campo de estimulación con objetos móviles y contrastes de colores, favoreciendo el desarrollo de sus músculos, su capacidad de sujeción y su coordinación.

Para mantener vivo el interés de los bebés hay que ir aumentando gradualmente la complejidad de los estímulos. La instructora Gymboree debe tener presente las áreas básicas del desarrollo visual del niño y de qué manera las actividades que realiza en Gymboree pueden estimular y reforzar este desarrollo.

Áreas básicas del desarrollo visual:

PERIODO DE ATENCIÓN: Durante las primeras 6 semanas de vida, la mayor indicación de que hay un desarrollo de las habilidades visuales es el desarrollo de la atención visual porque el niño se da cuenta de que sus ojos recogen información. Un ejemplo de la atención visual temprana es la habilidad que tiene el niño para reconocer a sus padres.

EXPLORACIÓN VISUAL: El segundo lugar en importancia lo ocupa la habilidad que tenemos los seres humanos de mover los ojos de forma rápida y precisa sin tener que mover mucho la cabeza. Esta habilidad está directamente relacionada con la lectura y es fundamental para mucho de lo que se aprenderá en la escuela.

ORIENTACIÓN Y LOCALIZACIÓN: Conforme el bebé adquiere la habilidad de sostener la mirada en un solo objeto durante un tiempo suficiente como para inspeccionarlo realmente, también tiene que aprender a buscar las cosas especiales que desea ver más cerca. Poco a poco irá desarrollando una conciencia visual acerca del medio que le rodea, dónde se encuentran las personas y las cosas que ocupan su mundo. El niño también desarrolla la habilidad de hacer trabajar conjuntamente los dos ojos (binocularidad). Todos los juicios acerca de la orientación espacial, relaciones, percepción de la profundidad, proximidad y precisión, dependen de la acción de pareja de los ojos.

COORDINACIÓN OJO – MANO: Muy temprano el niño descubre sus manos. Éstas se convertirán en una parte muy importante de todas las actividades visuales. Después de que encontró sus manos, buscará cosas que ellas puedan sostener para inspeccionarlas y explorarlas. Eventualmente, las manos realizarán eficientemente muchas de las órdenes provenientes del cerebro. Esta fase del desarrollo es quizás la más importante, ya que la coordinación ojo – mano va a determinar mucho de lo que el niño aprenda en la escuela (más que cualquier otra combinación de habilidades visuales). Las oportunidades que se le ofrezcan al niño para practicar esta coordinación ojo – mano antes de entrar a la escuela serán críticas y contribuirán a proporcionar las bases para el éxito durante toda su vida, ya que se requiere para los deportes y casi todas las actividades diarias.

PERCEPCIÓN DE LA FORMA: (comparación visual, imagen visual, visualización) Los primeros símbolos del niño son imágenes y fotos que le permiten crear mentalmente una realidad fugaz. La imaginación visual le permite relacionar las primeras experiencias a imágenes o palabras vistas en una página impresa. La acción le proporciona información visual que le permite trasladar el tamaño, la forma, la textura, la localización, distancia y solidez de un objeto hacia palabras e imágenes comprensibles (por ejemplo: un dibujo hablado). El objetivo final es la discriminación inmediata y precisa de parecidos y diferencias visibles para que se comprenda y se actúe apropiadamente.

Hacia los 4 ó 5 años de edad, las destrezas visuales del niño le servirán como un medio para investigar completamente el mundo a su alrededor. El mundo se ha ampliado y ya no puede tratar de alcanzarlo y tocarlo como cuando tenía 2 ó 3 años. La estimulación y la práctica que el niño reciba para desarrollar las habilidades visuales durante los primeros 5 años de vida son fundamentales.

Existen 3 funciones visuales que se desarrollan simultáneamente en el niño. Estas son: **Cerca / Lejos:** Los ojos trabajan juntos para crear la percepción de profundidad, la cual nos permite distinguir los objetos que están a distancia de los que están cerca.

Primer plano / Segundo plano: Tenemos la capacidad de centrarnos en un objeto, dejando que todo lo demás que rodea este objeto pase a un segundo plano.

Visión periférica: Nos permite ver las cosas que están fuera de nuestro campo visual central.

En GYMBOREE, el niño disfruta de un ambiente visual muy estimulante y aprende a darle significado a lo que ve. Algunas de las muchas piezas de equipo y actividades que tienen como objetivo principal la estimulación visual son:

- **Túneles:** los niños aprenden sobre la percepción de la profundidad, la conciencia espacial y a desarrollar la visión periférica conforme exploran la gran variedad de túneles que hay dentro del centro; por ejemplo el gusano, el barril de colores, caracol, aros, llantas, etc.
- **Escaleras:** Al escalar estas piezas, los niños aprenden a desarrollar habilidades visuales que están estrechamente relacionadas con la coordinación ojo-mano y ojo-pié, así como a la atención visual.

- **Canasta de basquetball:** Cuando los niños tiran pelotas dentro de la canasta, aprenden acerca de la conciencia espacial y la diferencia entre cerca y lejos.
- **Espejos:** A los niños les encanta verse en el espejo mientras se mecen en la salchicha o saltan en el colchón grueso o hacen muecas y gestos. Esto mejora su habilidad para centrar la vista en un objeto y diferenciar entre primero y segundo plano.
- **Paracaídas:** Pasearse y jugar debajo de él, verlo volar o tocar un color del paracaídas les ofrece una experiencia rica en estimulación visual. Cuando el niño alcanza las burbujas que flotan, está desarrollando la habilidad de seguir con la vista un objeto y, eventualmente, la percepción de profundidad que le permitirá alcanzar y romper la burbuja.
- **Paseos:** El pasear a los bebés sobre diferentes texturas y materiales le proporciona una estimulación visual enriquecedora, entre otras a fijar la vista en un punto fijo.
- **“A recoger”:** Estimula la coordinación ojo / mano.
- **Otras actividades** que favorecen esta área son: seguir la trayectoria de pelotas grandes y chicas, cachar y lanzar pelotas, saltar obstáculos, subir o bajar rampas.

Confidencial

DESARROLLO EMOCIONAL

Loni Leiderman, Ph.D.

Facilitando el Desarrollo de la Confianza, Independencia y Habilidades Sociales

¡Gymboree es más que sólo juego y diversión!

- El desarrollo emocional es la piedra angular de la experiencia humana
- El desarrollo de esta área es el sello del carácter y la auto-disciplina
- El desarrollo emocional favorece las capacidades básicas que nuestros hijos necesitan para florecer y tener éxito

Las tres áreas del desarrollo emocional que desarrollan en los tres primeros años de vida son la confianza, la independencia y las habilidades sociales.

CONFIANZA

La confianza es la principal meta del primer año de vida. El bebé negocia con su mundo para desarrollar:

- Confianza en los otros
- Confianza en el mundo
- Confianza en sí mismo

La confianza en los otros se da cuando existe:

- Confort y regulación
- Respuestas rápidas de los adultos importantes
- Lectura de señales
- Estar a tono
- Consistencia
- Anticipación de los momentos claves del desarrollo
- Respeto a las diferencias individuales
- Escucha atenta y mensajes de “yo”

De acuerdo con el Dr. T. Berry Brazelton, los “touchpoints” (momentos sensibles) son “momentos predecibles que ocurren justo antes de un arranque o un rápido crecimiento en cualquier desarrollo cuando, por un breve lapso de tiempo, el niño se quiebra.” Esto puede ocurrir cuando el niño empieza a caminar, inicia la ablactación o está iniciando a hablar. Apoyar al niño en estos momentos difíciles le enseña acerca de la confianza.

Oportunidades en Gymboree

- Proporcionar un programa que sea apropiado al desarrollo y que apoye el crecimiento, ofrezca retos y refuerce habilidades.
- Motivar a los padres y adultos cercanos a leer las señales del bebé
- Ofrecer actividades que respeten las habilidades personales de cada niño.

Confiar en el mundo se da cuando existe:

- Predictibilidad
- Seguridad
- Educación
- Estimulación

Oportunidades en Gymboree

- Retos apropiados en cuanto al desarrollo
- Un ambiente abierto que proporcione innumerables oportunidades para el éxito
- Seguridad y salud
- Actividades apropiadas para el desarrollo
- Libertad para explorar

La confianza en uno mismo se da cuando existe:

- Autoconfort
- Estar en armonía
- Leer las señales del niño

Oportunidades en Gymboree

- Motivar a todos los niños a avanzar a su propio ritmo
- Motivar un sentido de recompensa intrínseca
- Darles oportunidades a los niños de abarcar nuevos retos y sentir el éxito.

INDEPENDENCIA

Ya que los fundamentos de la confianza están bien establecidos, el niño se siente seguro para experimentar, hacer reclamos y tomar riesgos.

Típicamente, los niños demuestran características que pueden parecer desafiantes, pero en realidad son una parte normal del proceso de desarrollo.

Estas características pueden incluir:

- Auto dependencia (lo hago yo solo)
- Posesión (mío)
- Seguridad / inseguridad (temores)
- Auto control (lo quiero ahora)
- Auto afirmación (¡no!)

Las metas de la independencia incluyen:

Autoestima

La habilidad para auto motivarse

Descubrir recompensas intrínsecas

Desarrollar relaciones íntimas

Mantener amistades

Las oportunidades de Gymboree para motivar y desarrollar la independencia:

- Demostrar empatía

- Comprender el desarrollo del niño
- Apoyar la búsqueda de cada niño por ser independiente
- Respetar las diferencias individuales
- Ofrecer juegos creativos y seguros
- Apoyar el juego positivo entre padre/niño y niño/niño
- Motivar los retos apropiados y la toma de riesgos

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

Los niños entre los 2 y los 5 años de edad están trabajando en el desarrollo de las habilidades sociales. El desarrollo emocional sano de los niños está centrado alrededor de las siguientes metas:

- Hacer amigos
- Desarrollar círculos sociales
- Practicar habilidades para relaciones futuras
- Solución de conflictos

Más oportunidades en Gymboree

- Proporcionar actividades para que los niños practiquen nuevas habilidades e ideas
- Motivar el juego de pretender ser
- Apoyar dificultades sociales (compartir, conductas agresivas, etc.)
- Fomentar la solución de problemas
- Modelar la empatía
- Modelar el respeto
- Apoyar las diferencias individuales
- Practicar la motivación vs. el elogio
- Proporcionar un programa multicultural

“Es en la ‘caldera’ de las primeras amistades y en el tumulto del juego sano donde los niños afinan sus habilidades sociales y emocionales que luego llevarán a las relaciones durante toda su vida.”

Lleva la teoría de Gymboree a la práctica a través de:

- Actividades de juego que son apropiadas para el desarrollo
- Comprender el desarrollo del niño
- Ofrecer apoyo a los padres
- Apoyar el desarrollo emocional, cognitivo y motor de cada niño
- Motivar el desarrollo de la confianza, la independencia y las habilidades sociales

¡Tu haces una gran diferencia! Todos los días cuando:

- Juegas con los niños
- Comprometes a los padres
- Proporcionas experiencias apropiadas para el desarrollo

Tu trabajo con los niños y su familia es sencillo, pero vital. Todos los días, con cada interacción recuerda la gran diferencia que estás haciendo.

Y recuerda... ¡es más que sólo juegos y diversión!

HABILIDADES DEL DESARROLLO SOCIAL QUE SE DAN EN LA PRIMERA INFANCIA

Referencia Social: (7 – 12 meses)

El bebé tiene referencia de las expresiones de la gente cercana.

Beneficio: Tendrá más confianza para poder realizar posteriormente nuevas habilidades.

Actividad: Deslizar al bebé dentro de una llanta sobre miniparacaídas, diciéndole que siempre mantenga contacto visual con su hijo para darle confianza.

Intercambio Social (9 – 16 meses)

El bebé hace gestos o sonidos para comunicarse con el adulto que está cerca.

Beneficio: Estas actividades favorecen el que, posteriormente, el niño tome la iniciativa en juegos sociales.

Actividad: Dar y pedir una pelota, jugar escondidillas.

Juego Paralelo (20 – 24 meses)

El niño juega cerca de otro niño, pero no hay intercambio entre ellos.

Beneficio: Las actividades que se hacen en grupo favorecen el que los niños estén cerca unos de otros.

Actividad: Meter el mini paracaídas en la canasta y todos los niños meten pelotas "palomitas". A la cuenta de 3, jalan todos, el paracaídas para ver saltar a las palomitas.

Juego Cooperativo (2 – 3 años)

Los niños cooperan entre ellos, pero sin interactuar totalmente; el juego no está realmente estructurado.

Beneficio: Verlos trabajar en grupo fomenta la cooperación entre ellos, sin que se de una competencia.

Actividad: Preparar entre todos una sopa. Colocar dos llantas grandes sobre el colchón grueso como si fuera una olla y pedirles a los niños que vayan echando los ingredientes.

Tomar Turnos (3 – 4 años)

Es la habilidad social de esperar el turno para hacer algo dentro de un grupo y darle la señal al que está esperando su turno.

Beneficio: Tomar turnos apoya el concepto de secuencias y favorece su habilidad para conformarse con la estructura impuesta.

Actividad: Armar una pista de obstáculos con algunas piezas del equipo. Un niño tiene que pasar la pista, regresar y tocar al compañero que sigue.

Juego Compartido: (3 – 4 años)

Es la habilidad de jugar con o usar algo junto con otro niño o adulto.

Beneficio: Compartir el material de apoyo contigo para jugar favorece la cooperación.

Actividad: Sacar a pasear al perro: Mamá se amarra la cuerda para saltar en su cintura y el niño toma el otro extremo y la “pasea”. Se cambian de papel.

TABLA DEL DESARROLLO 0 – 3 AÑOS

DESARROLLO MOTOR		DESARROLLO INTELECTUAL SOCIAL	
Motor grueso	Motor fino	Visual-cognitivo	Lenguaje-social
Recién nacido			
Cabeza permanece de lado	Reflejos Prensión automática	Campo visual:20cm de la línea media Fija la mirada	Atención a caras y sonidos
1 a 2 meses			
Levanta la barbilla	Reflejos	Gira objetos Reacciones circulares primarias	Vocalizaciones y risas
2 a 3 meses			
Sostén cefálico Levanta el pecho Manos y piernas mas libres	Se orienta con todo su cuerpo hacia las cosas	Sigue objetos mas allá de la línea media	Alterna sonidos
3 a 4 meses			
Se levanta sobre los brazos Se sienta con ayuda brevemente	Comienza la exploración bucal	Comienza la coordinación ojo - mano	Risa espontánea Llanto como medio de comunicación
Mayor control de los músculos abdominales (riquirran)	Manotea Sostiene momentáneamente un objeto	Se ve sus manos Sigue objetos 180 (móviles)	Anticipa
4 a 5 meses			
Movimiento de prensión y extensión de todos sus miembros	Presión clara (4 dedos)	Mira inmediatamente lo que agarra Se quita una cobija de la cara	Ríe fuertemente Responde al juego

(nada, intenta rodarse)		Reacciones circulares secundarias	
5 a 6 meses			
Rueda de boca abajo a boca arriba Empieza a sentarse	Agita objetos	Sigue con la vista las cosas que se le caen	Interactúa socialmente de forma más Activa
DESARROLLO MOTOR		DESARROLLO INTELECTUAL SOCIAL	
Motor grueso	Motor fino	Visual-cognitivo	Lenguaje-social
6 a 7 meses			
Mejora el control muscular en la posición sentado	Juega con sus pies Agarra objetos con toda la mano	Perfeccionamiento	Silabeo
Rueda de boca arriba a boca abajo	Utiliza fácilmente sus manos para jugar	Rescata algunas cosas que se caen	Distingue a extraños y familiares
7 a 8 meses			
Se sienta solo	Prensión radial	Perfeccionamiento	Continúa el silabeo
Reflejo de paracaídas Sostiene gran parte de su peso parado Gran vitalidad separa una mano del suelo para agarrar un objeto			
8 a 9 meses			
Inicia el gateo	Levanta objetos pequeños Agarra objetos	Empieza a imitar	Emite patrones sonoros diferenciados

	voluminosos con		
Boca abajo gira en círculos	Ambas manos Juega a tirar los objetos	Permanencia de objetos	Teme a los extraños Gracias
9 a 10 meses			
Se pone de pie sostenido de los muebles	Señala con el dedo índice Mete y saca	Perfeccionamiento	Dice adiós Señala conocidos Come galletas
10 a 11 meses			
Se incorpora del ganeo a sentado	Trata de imitar garabatos Pinza superior mas fina	Mira con interés figuras de un libro Sabe que es el continente y el contenido	Repite acciones que causan risa Bebe solo en vaso Entiende "NO" Emite sonidos silábicos uniformes
11 a 12 meses			
Gatea sobre las manos y los pies (marcha de oso) Camina sostenido de las manos	Extiende juguetes a otras personas Intenta coger cuchara	Explora tercera dimensión (orificios y hendiduras) Es consciente de 1 y 2, arriba/abajo, dentro/ fuera	Responde a su nombre Primeras palabras
Puede lanzar una palota a un adulto (1 año)	Toma alimentos con los dedos Guarda los objetos en caja		
Sostenido camina lateralmente Cuando esta de pie puede agacharse para recoger un objeto	Inicia el agarre de pinza Adquiere el relajamiento fino y preciso	Reacciones circulares terciarias Explora activamente	Onomatopeyas Dice mas de dos palabras Baila con música
Sostenido camina lateralmente Cuando esta de	Inicia el agarre de pinza Adquiere el	Reacciones circulares terciarias Explora activamente	Onomatopeyas Dice mas de dos palabras

pie puede agacharse para recoger un objeto	relajamiento fino y preciso		
12 a 18 meses			
Domina la marcha (13 meses)	Construye torres de 3 cubos Imita trazos horizontal y verticales	Ve imágenes	Dice 10 palabras aproximadamente Manifiesta sus sentimientos
Sube las escaleras gateando Se arrodilla y se pone de pie sin ayuda Camina jalando un juguete	Tapa y destapa Saca y mete	Crea primeras categorías	Se refiere así mismo por su nombre
DESARROLLO MOTOR		DESARROLLO INTELECTUAL SOCIAL	
Motor grueso	Motor fino	Visual-cognitivo	Lenguaje-social
18 a 24 meses			
Patea, corre, sube y baja las escaleras	Hace torres de 6 o 7 cubos Alinea 2 o 3 cubos en tren	Señala partes del cuerpo Experimentación (maneja hipótesis)	Sigue ordenes sencillas verbaliza la experiencia inmediata Dice 2 o 3 oraciones como solo

ASPECTOS GENERALES DEL DESARROLLO DE 2 Y 3 AÑOS.

2 años

- Come solo
- Perfecciona la locomoción y postura
- Continúa perfeccionando la coordinación motriz fina
- Es muy activo
- Aprende a trazar líneas
- Utiliza colores
- Vocabulario de mas de 200 palabras
- Construye torres grandes
- Aumenta sus lapsos de atención
- Maneja verbos
- Salta sobre los dos pies
- Baila
- Sabe lavarse y secarse la cara solo
- Edad de los garabateos

3 años

- Controla esfínteres
- Expresa imágenes
- Coordina movimientos con melodías
- Alterna los pies
- Salta sobre un pie
- Sabe andar en triciclo
- Copia círculo y cruz
- Dice su sexo
- Se viste solo
- Memoria secuencial
- Torre de 9 cubos
- Canta
- Expresa en dibujo la imagen de mamá y papá
- Construye oraciones
- Memoriza comerciales

Confidencial

SIGNOS DE ALERTA

0 a 3 meses

- Falta de succión
- Falta o exacerbación de reflejos primitivos (succión, búsqueda, marcha automática, enderezamiento estático, moro)
- Irritabilidad
- Excesiva pasividad
- Alteración del tronco (aumentado o disminuido)

- Problemas de alimentación

3 a 6 meses

- Persistencia de reflejos primitivos
- Irritabilidad
- Pasividad
- Problemas de alimentación
- Problemas de sueño
- Falta de control de cabeza
- Falta de orientación hacia la línea media
- No responde a estímulos
- Alteración del tono muscular
- Asimetría

6 a 9 meses

- Niño muy pasivo
- Irritabilidad
- No es capaz de robar
- No logra sentarse sin apoyo (8 meses)
- Permanece sentado por largos periodos
- Presencia de asimetrías
- Falta de asimetrías
- Falta de componentes de rotación sobre su propio eje
- Falta de reacciones de defensa
- Falta de extensión de cabeza estando boca abajo
- Falta de fuerza para vencer la gravedad
- Falta de reacciones de equilibrio en posición sentado
- Alteración del tono muscular

9 a 12 meses

- Niño muy pasivo
- Irritabilidad
- Presencia de asimetrías
- Falta de reacciones de enderezamiento y equilibrio
- No logra mantener la posición de gateo
- No logra la posición de pie
- Alteración del tono muscular

¿Qué hacer frente a las señales de alerta?

En Gymboree no se hacen evaluaciones de ningún tipo; sin embargo, sí tenemos una responsabilidad frente a las familias para que cualquier tipo de problema sea atendido a la brevedad por personal capacitado para intervenir oportunamente. Si la instructora nota uno o varios signos de alerta, pregúntale a la mamá si ha notado esa conducta en casa y si le ha comentado algo al pediatra. No trates de hacer ningún tipo de diagnóstico, pero sí sugiere que sea visto por su doctor de confianza sólo para checar.

GLOSARIO DE TERMINOS		
TÉRMINO	DEFINICION	APLICACION
Agilidad	La habilidad para moverse fácil y rápidamente; detenerse y avanzar; cambiar direcciones.	La agilidad contribuye al éxito de las habilidades pre-deportivas y deportivas.
Alcanzar, Agarrar y Soltar	Es la coordinación de movimientos de manos y brazos hacia un objeto, así como tocarlo, sostenerlo y soltarlo.	Alcanzar, agarrar y soltar le ayuda al niño a manipular objetos de manera efectiva. Estas habilidades son básicas para otras habilidades más complejas como comer solo, armar torres y coger un lápiz.
Causa y Efecto	Es la comprensión de cómo una acción afecta a otra.	A través de actividades de causa/efecto, los niños aprenden cómo sus acciones pueden crear un resultado. Los niños necesitan entender la relación causa-efecto para hacer juicios sobre su seguridad y conducta en situaciones sociales.
Clasificar	Es la habilidad de agrupar objetos de acuerdo con una característica común, por ejemplo: tamaño, forma o color.	La clasificación fortalece el vocabulario y el conocimiento, lo cual a su vez contribuye a la comunicación efectiva.
Conciencia de músculos y articulaciones	La información enviada al cerebro por los músculos, concerniente a la posición del cuerpo, localización y fuerza necesaria durante el movimiento x ejemplo: subir una inclinación o cargar algo pesado.	La conciencia de músculos y articulaciones se necesita para muchas destrezas y habilidades de motricidad fina y gruesa. Necesitamos esta habilidad para movernos de diversas maneras como escalar, bailar o acariciar una mascota.
Conciencia Corporal	(Propiocepción) La conciencia sensorial de músculos y articulaciones que incluye cómo se contraen y estiran los músculos y de qué manera las articulaciones se doblan y extienden. Esta información le permite al cerebro saber dónde se encuentra cada parte del cuerpo, cómo se está moviendo y cuánta fuerza se está empleando.	La conciencia corporal es una habilidad necesaria para vestirse, para evitar obstáculos y controlar la fuerza muscular necesaria para prevenir romper algo o tirar la leche.

Conciencia Espacial	El conocimiento de la posición de nuestro cuerpo en relación con la posición de otras personas y objetos.	La conciencia espacial (x ejemplo: conocer la posición y el tamaño del propio cuerpo) le permite al niño moverse eficientemente en el espacio. Necesitamos de esta habilidad para actividades como : gatear, caminar entre una multitud sin chocar y maniobrar por corredores o pasillos.
Cooperación Grupal	Es la habilidad de trabajar con otros para un propósito común.	Las habilidades de una buena cooperación grupal son necesarias para tener experiencias sociales y académicas exitosas. A través de actividades de cooperación grupal, los niños aprenden a esperar turnos, controlan su impulso y desarrollan habilidades para solucionar problemas.
Coordinación Bilateral	Es la habilidad de usar ambos lados del cuerpo de una forma simultánea.	La coordinación bilateral es necesaria para aprender a gatear, caminar, escalar, cazar y brincar. Se usa para habilidades de motricidad gruesa como nadar y esquiar. Habilidades de motricidad fina como escribir y recortar con tijera también involucran la coordinación bilateral.
Coordinación Motriz Fina	Es la habilidad de usar músculos pequeños para realizar movimientos finos.	Los niños necesitan la coordinación motriz fina para movimientos como la pinza, recortar, escribir, abrochar botones, broches y amarrar agujetas.
Coordinación Motriz Gruesa	Es la habilidad de utilizar los músculos grandes para realizar el movimiento corporal total de manera eficiente.	Una buena coordinación motriz gruesa le ayuda al niño a realizar actividades como correr, escalar, andar en bicicleta y patinar.
Coordinación ojo - mano	Es la habilidad de usar ojos y manos al mismo tiempo para lograr una tarea.	Una buena coordinación ojo – mano nos permite realizar actividades más complejas con nuestras manos. Les permite a los niños manipular los objetos que están en su medio, como comer con cuchara y tenedor, alcanzar un objeto, cazar una pelota y, posteriormente, escribir, coser y otras actividades que incluyen ojos y manos.
Coordinación ojo - pie	Es la habilidad de usar ojos y pies al mismo tiempo para lograr una tarea.	Una buena coordinación ojo – pie nos prepara para muchas habilidades atléticas como patear una pelota.

Desarrollo cognitivo	Incluye reconocer, clasificar y comparar objetos; recordar rutinas, gente y la colocación de los objetos; hacer juicios y resolver problemas.	El desarrollo cognitivo es vital para el desarrollo social, emocional y físico. Por ejemplo, recordar rutinas y solucionar problemas contribuyen a habilidades sociales y de autoestima.
Desarrollo conceptual	La comprensión de ideas.	El desarrollo conceptual se logra a través de la experiencia directa del niño y sirve como base para aprendizajes futuros.
Desarrollo del lenguaje	Es el proceso complejo de adquirir habilidades de lenguaje, que incluye la comprensión del habla humana, la producción de sonidos y el lenguaje hablado y aprender a leer y escribir.	El desarrollo del lenguaje es vital para el desarrollo social y cognitivo. Buenas habilidades de lenguaje son importantes para mantener relaciones sociales positivas. El desarrollo del lenguaje también contribuye a una comunicación efectiva.
Desarrollo del ritmo	El pulso que se experimenta a través de actividades musicales y de movimiento favorecen el desarrollo de una comprensión del ritmo.	El desarrollo del ritmo es importante para el movimiento organizado como bailar, cantar un tono correctamente y mantener el pulso simultáneamente con otro.
Desarrollo social emocional Desarrollo social emocional	- El desarrollo de habilidades como compartir, tomar turnos, relacionarse con otros, comprender y expresar emociones. - emociones.	El desarrollo social-emocional es importante para la autoestima, las relaciones sociales, la comunicación efectiva y el desarrollo cognitivo
Discriminación táctil	La habilidad para determinar diferencias en forma y textura por medio del tacto.	La discriminación táctil nos da información sobre las cualidades de los objetos que nos rodean. Nos permite meter la mano en el bolsillo y saber lo que hay por como se siente. Los niños necesitan una variedad de experiencias táctiles para aprender de su entorno.
Discriminación de tamaño	La habilidad para reconocer objetos de diferentes dimensiones y su relación entre ellos.	La discriminación de tamaño es una habilidad básica del preescolar. Sirve para ayudar a los niños a clasificar y organizar los objetos de su medio. Se relaciona con otros conceptos espaciales como grande/chico, lleno/vacío y más/menos. Es fundamental para entender conceptos matemáticos.

Discriminación visual	Es el desarrollo de habilidades visuales como enfocar, seguimiento visual, discriminación de objetos y percepción de profundidad.	El desarrollo visual nos proporciona señales especiales que nos dicen cuándo y donde movernos y parar. El desarrollo visual aumenta nuestro conocimiento de la conciencia espacial y contribuye a nuestra habilidad para tomar perspectiva de otros.
Equilibrio	La habilidad para sumir y mantener posturas corporales contra la fuerza de gravedad.	El equilibrio es necesario para aprender a sentarse, pararse y caminar, así como para el desarrollo de habilidades más complicadas como andar en bicicleta.
Estimulación táctil	Los estímulos sensoriales que llegan a los receptores que res responder al tacto, presión, temperatura, dolor y movimiento del bello corporal.	Sentirse cómodo con la estimulación táctil nos permite aceptar texturas variadas e inesperadas en la ropa y la comida.
Estimulación visual	Estímulos sensoriales a través del sentido de la vista	La estimulación visual les proporciona a los niños información acerca de su ambiente. A través de la estimulación visual, los niños aprenden a concentrarse y diferenciar forma y color. Es un escalón importante para aprender a leer.
Fuerza	El desarrollo de músculos para uso de motricidad gruesa.	La fuerza es importante para mover el cuerpo, como al caminar y correr; especialmente para cargar objetos que son pesados o significan un reto para el equilibrio.
Fuerza en tronco	El desarrollo de los músculos del cuello, hombro, brazo y parte superior del tronco.	Los niños necesitan fuerza en el tronco para gatear y empujarse para pararse. Cuando van creciendo, la fuerza en tronco les ayuda para recoger y cargar objetos pesados.
Habilidad para escuchar	La habilidad para escuchar y responder apropiadamente a instrucciones verbales.	La habilidad para escuchar es necesaria en la escuela y para una comunicación efectiva.
Habilidad para resolver problemas	La habilidad para utilizar proceso mentales para encontrarle solución a un problema.	Las habilidades para resolver problemas comprometen el desarrollo cognitivo, refuerzan la habilidad para tomar perspectiva de otros, fomentan independencia y desarrollan la confianza en sí mismo.
Imaginación	La capacidad para reordenar en nuestra mente, de manera creativa, las experiencias.	La imaginación refuerza la habilidad de los niños para el pensamiento abstracto. Les ayuda a practicar nuevos roles, crear respuestas, predecir y crear nuevos escenarios para experiencias pasadas.

Juego dramático	Actividades de juego que involucran juego de roles e imaginación.	El juego dramático contribuye a una comunicación efectiva y a desarrollar habilidades sociales.
Permanencia del objeto	La comprensión de que una persona u objeto siguen existiendo aunque no estén a la vista.	La permanencia del objeto contribuye al crecimiento emocional y cognitivo. Les permite a los niños entender que mamá sigue existiendo aunque no esté presente.
Planeación motriz	La habilidad mental de comprender y llevar a cabo una secuencia de movimientos o actividades poco comunes.	La planeación motriz nos permite visualizar una actividad, planear la secuencia necesaria de movimientos y ejecutar el plan. Necesitamos de la planeación motriz cuando intentamos hacer algo nuevo.
Reconocimiento del color	La habilidad para identificar y/o nombrar diferencias de color.	La identificación del color es una habilidad básica en preescolar. La ayuda al niño a clasificar y organizar, además de ser un elemento adicional para su lenguaje.
Seguimiento visual	La habilidad de seguir el movimiento con los ojos.	El seguimiento visual les permite a los niños seguir con los ojos los objetos que están en su ambiente. Es una habilidad esencial para la lectura.
Seguir instrucciones	La habilidad de escuchar, entender y responder de manera apropiada a las señales o instrucciones verbales.	Los niños tienen que ser capaces de seguir instrucciones para poder participar exitosamente en las actividades de la escuela (ejemplo: juegos y proyectos), aprender tareas complicadas en las que los adultos proporcionan señales verbales y aprender a estar seguros dentro de su ambiente.
Socialización	Interactuar y relacionarse con otras personas.	La socialización les permite a los niños sentirse cómodos en la presencia de otros niños. Los niños practican y aprenden sobre las “reglas” sociales como compartir, tomar turnos y buenos modales a través de la socialización.

Confidencial

CANCIONES FIJAS PARA EL PROGRAMA (2006)

BIENVENIDA:

NIVELES 1, 2 y 3

Hola niños (Melodía: "Brilla estrellita")

Hola niños, ¿cómo están?
Divertidos estarán
Con las manos aplaudir
Y las piernas sacudir
Listos niños a empezar
Gymbo viene a saludar

NIVELES 4 al 7

Gymboree (Melodía: "México" de Timbiriche)

Gymboree, Gymboree
Vente a jugar
Con mamá y papá
Gymboree, Gymboree
Con muchos amigos
Te vas a divertir

Confidencial

DESPEDIDA

NIVELES 1, 2 Y 3

Qué bueno que vinieron
Qué bueno que vinieron aquí a Gymboree
Qué bueno que vinieron
A jugar y a aprender
Y vino (nombre del niño)
Y vino (nombre del niño)
Qué bueno que vinieron aquí a Gymboree

NIVELES 4 al 7

Adiós amigos (Melodía: "Oh When the Saints")

Aquí con Gymbo, aquí con Gymbo
Aquí con Gymbo ya jugamos
Dimos vueltas, aplaudimos, saltamos
Les digo adiós y nos despedimos
Adiós (nombre del niño), Adiós (nombre del niño)
Adiós amigos ya nos vamos
Pronto aquí nos veremos
Para jugar y aprender con Gymbo

CANCIONES DE TRANSICIÓN PARA MOMENTO PARACAÍDAS

Para llamar al paracaídas

(Melodía: Rema, remador)

Vengan, vengan, vengan ya
Al paracaídas, vengan, vengan ya

Para burbujas de paracaídas

Sacude, sacude, sacúdelo
Sacude, sacude y para ya

Para paseo en piernas

Melodía: "Ven bebito a jugar"

Vamos todos a trotar, a trotar
En mamá, en papá
Vamos todos a cantar
Aquí en Gymboree

Para ir debajo del paracaídas

Todo el mundo afuera y debajo
Todo el mundo afuera y debajo
Todo el mundo afuera y debajo
Debajo del paracaídas

Para volar el paracaídas

Melodía: "El patio de mi casa"

Es hora ya
De hacer volar
Nuestro paracaídas
Desaparecerá
(contar 1, 2, 3 y volar)

Confidencial

CANCIONES PARA BURBUJAS

Burbujas en el Aire (grupales)

"Bubbles in the Air"

Hay burbujas en el aire, en el aire
Hay burbujas en el aire por doquier
Hay burbujas en el aire
Hay burbujas en el aire
Hay burbujas en el aire por doquier

Hay burbujas muy arriba, muy arriba...
Hay burbujas muy chiquitas, muy chiquitas...
Hay burbujas muy grandotas, muy grandotas...

Burbujas para _____ (individuales)

"Bubbles in the Air"

Hay burbujas para Santiago (nombre del niño), para Santiago

Hay burbujas para Santiago por doquier

Hay burbujas para Ana

Hay burbujas para Ana

Hay burbujas para Ana por doquier

Burbujas de paracaídas

Melodía: "One, little two, little three..."

Una, dos y tres burbujas

Cuatro, cinco y seis burbujas

Siete, ocho, nueve burbujas

Diez burbujas hay que tronar

Pom, pom, pom truenan las burbujas

Pom, pom, pom truenan las burbujas

Pom, pom, pom truenan las burbujas

Aquí en Gymboree pom, pom

Bombas de jabón

(# 1 Canciones para Paracaídas)

Bombas, bombas, bombas de jabón

Bon a mi me gusta hacer

Grandes muy grandes

Pequeñas también

(se repite todo ahora percutiendo en paracaídas)

Confidencial

CANCIONES PARA GYMBO**NIVEL 1****Yo tengo un amigo**

Yo tengo un amigo
 Que se llama Gymbo
 Gymbo, Gymbo
 Gymbo es su nombre
 Gymbo, Gymbo
 Y Gymbo es mi amigo

Gymbo el payaso

Gymbo el payaso sube y baja
 Sube y baja, sube y baja
 Gymbo el payaso sube y baja
 Y luego se esconde

Gymbo el payaso a un lado y al otro...
 Y luego se despide

NIVEL 2**Yuju Gymbo**

(Melodía: Rema, remador)

Gymbo ven aquí
 Te quiero saludar
 Gymbo ven, Gymbo ven
 Vamos a jugar

“¡Yuju!” *(dice la instructora y aparece Gymbo, lo vuelve a desaparecer)*

“¡Yuju!” *(dice la instructora y aparece Gymbo para quedarse a cantar con ellos)*

Adentro, afuera

Adentro, afuera, a un lado, al otro
 Aquí en Gymboree
 Adentro, afuera, arriba, abajo
 Aquí en Gymboree
 Desde que vengo, juego y canto
 Aquí en Gymboree
 Adentro, afuera, arriba, abajo
 Siempre soy feliz

Picabú Gymbo

Picabú Gymbo te escondiste, te escondiste
 Picabú Gymbo ya te vi
 Ya me voy _____
 Ya me voy _____
 Ya me voy _____
 Me voy a dormir
 Ya me voy _____
 ... me voy a dormir

NIVEL 3

Cuando Gympo sube

Cuando Gympo sube, todo mundo baja
Cuando Gympo baja, todo mundo sube
Cuando Gympo sale, todo mundo aplaude
Cuando Gympo gira, decimos adiós
Adiós, adiós, adiós

NIVEL 4

Gympo ven aquí

Gympo, Gympo, Gympo dónde estás
Escondido está en algún lugar
Aplaudamos fuerte así, así
Y gritemos todos
Gympo ven aquí

NIVEL 5

Gympo, Gympo, Gympo

Melodía: "We want, we want Gympo"
Gympo, Gympo, Gympo
Gympo, Gympo, Gympo
Yo tengo un amigo
Que se llama Gympo
Yo lo quiero mucho
Ven a saludarme
Gympo, Gympo, Gympo

NIVEL 6

Ven Gympo a jugar

Melodía: "La raspa"
Ven Gympo a jugar, te invito a bailar
Un círculo yo haré y me divertiré
¡brincando! tralalá, lalala

Con Gympo a la derecha
Con Gympo a la izquierda
Con Gympo hacia delante
Con Gympo hacia atrás
¡girando! tralalá, lalala

Con Gympo ya bailé
Con Gympo ya jugué
Por eso me cansé
Y ahora me caeré
Traalá, lalala

Baile de Gympo*Melodía: "A ram, sam, sam"*

En Gymboree, en Gymboree

Yo bailo con Gympo así, así

En Gymboree, en Gymboree

Con mis manos aplaudo así, así

En Gymboree, en Gymboree

... con mis pies yo marcho así, así

... con mis piernas brinco así, así

... con mi cabeza digo sí, sí, sí

... con mi cuerpo bailo así, así

... yo digo adiós así, así

NIVEL 7**Gympo dime dónde estás**

Gympo dime dónde estás

Te quiero saludar

Porque ya jugué

Y también canté

Y ahora te quiero saludar

Lara, Lara, Lara, lalá

¡Hola niños! ¿Cómo están?

Los vengo a saludar

Porque ya los vi

Jugando con mamá y papá

Y ahora los vengo a saludar

Lara, Lara, Lara, lalá

Gympo el payaso

Gympo el payaso sube y baja

Sube y baja, sube y baja

Gympo el payaso sube y baja

Y luego se cae

Gympo el payaso a un lado y al otro ...

Y luego se cae

Gympo el payaso vueltas y vueltas ...

Y luego se cae

Agregar otras acciones sugeridas por los niños
y terminar... "y luego se despide"

CANCIONES ESPECIALES POR NIVEL

NIVEL 1

Transición para “Tiempo Boca Abajo”

La ventana (Dinámica Grupal #14)

Por esta ventana

Yo cada mañana

Me asomo buscando amigos para jugar

Transición para Momento de canciones

Ven bebito a jugar

Ven bebito a jugar

A jugar, a jugar

Ven bebito a jugar

Con papá y mamá

NIVEL 2

Canciones para “Volando boca abajo”

Las olas del mar

Arriba y abajo las olas del mar

A un lado y al otro las olas se van

Volando en Gymboree

(Melodía: “Volare”)

Volando en Gymboree

Cantando con mi mamá

Subiendo y bajando aquí voy

Jugando y gozando estoy

Con Gympo mi amigo me voy

Rico, rico

Sube, sube hasta aquí

Baja, baja muy feliz

Rico, rico sentirás

Al mecerte con mamá

Vamos a volar

Vamos todos a volar

Vamos hacia arriba

Y luego a bajar

Y de lado a lado

Volvamos a empezar

Vamos todos...

vamos a terminar

Transición para Fútbol Soccer

¡Un gol, Gympo un gol!
 ¡Un gol, Gympo un gol!

NIVEL 3**Transición para ir a la salchicha**

Así, así, así (Melodía: "Este trencito")

Vengan, vengan todos
 Para la salchicha
 Llegan y se paran
 Y la empujarán
 Así, así, así la empujarán
 Así, así, así la empujarán

Canciones para empujar la salchicha

"A la una, dos y tres" (Melodía: "La víbora de la mar")

A la una, dos y tres
 La salchicha empujaré
 Cuenta una, dos y tres
 Y ahora hazlo otra vez
 Una, dos, tres
 Nota: al llegar al final del colchón cambia "otra vez" por "al revés"

Run, run

(Melodía: "La Granja" de Barney)

Vamos a rodar, vamos a rodar
 La salchicha hasta llegar (2X)
 La salchicha rueda como un carro de verdad (x2)
 La salchicha rueda así run, run (2x)

Vamos a rodarla

(Melodía: "El patio de mi casa")

Empuja la salchicha
 Es para empujar
 Vamos a rodarla
 Hay que disfrutar
 Empújala y vuélvela a empujar
 Los niños con GYMBOREE
 la vuelven a empujar

Transición para caja de juguetes motricidad fina¿Qué hay?

¿Qué hay, qué hay, qué hay?
 ¿Qué hay, qué hay, qué hay?
 Es algo interesante
 Que te va encantar

NIVEL 4**Transición para ir a la salchicha**Pin, pin, pin*(Melodía: “La víbora de la mar”)*

A la salchicha

Vamos a ir, vamos a ir

Nos vamos a divertir

Todos juntos rapidito

Los espero por aquí

Pin, pin, pin

NIVEL 5**Transición para Ritual de Inicio con el resorte**

Con todos mis amigos

Haremos una ronda

Que me da mucha risa

Por ser toda redonda

Canciones para sacudir el resorte y detenerloMover y parar*(Melodía: “La Bamba”)*

Hay que moverlo un poco

Hay que moverlo un poco

Y después parar *(detener movimiento)*Y después parar *(detener movimiento)*

Mueve, para

Mueve, para

Mueve, para , para ya

Transición para ir a buscar el objeto escondidoBusca el objeto*(Melodía: “Somos compañeros”)*

Busca el objeto, perdido, perdido

Busca el objeto ¿en dónde estará?

Arriba, abajo, adentro, afuera

Busca el objeto ¿en dónde estará?

Nota:** la palabra objeto se cambia por lo que hayas escondido**NIVEL 6*Transición para Movimientos con Música**Vengan todos a bailar

Vengan, vengan a moverse

Vengan, vengan a bailar

Vamos todos a movernos

Vengan todos a bailar

TU Y TU VOZ

Cuidando la voz:

Una instructora Gymboree hará uso de su voz durante largos periodos de tiempo, por lo que se sugieren los siguientes cuidados:

- Toma muchos líquidos (6 – 8 vasos de agua al día). Evita los jugos ácidos. Cuando estés dando clases, ten a la mano una botella de agua.
- Si tienes la garganta irritada, haz gárgaras con $\frac{3}{4}$ de cucharadita de sal por 4 onzas de agua dos veces al día. Esta medida preventiva también funciona después de haber hablado y cantado durante períodos largos de tiempo.
- Utiliza enjuagues bucales suaves, no medicinales y no de mentol.
- Si el clima es seco, humedece el ambiente por 10 minutos, especialmente en el invierno.
- Chupa un caramelo de anís antes de dar clases si tienes la garganta irritada.

Respiración

- Di “ommm-jommm”. Practica diciéndolo de manera espontánea y deberás ser capaz de alcanzar tu tono de voz natural. Si lo haces bien, deberás sentir un ligero cosquilleo o vibración alrededor de la nariz y labios.
- Observa tu postura. Siéntate derecha cuando estés guiando una canción. En Gymboree tendemos a inclinarnos hacia delante.

Practica la respiración abdominal

- Acuéstate boca arriba con las manos en el abdomen, justo debajo de la caja torácica (costillas). Toma una respiración profunda y cuenta del 1 al 5 en una exhalación. Practica hasta que puedas contar del 1 al 15 en una sola exhalación. Practica duplicando esta respiración mientras estás parada con la espalda recargada totalmente contra la pared.
- Practica bostezando. Analiza cómo se siente y luego bosteza y exhala suavemente con un ligero sonido, como un suspiro. Practica contando con esta sensación.

Relajación

- Utiliza cualquier técnica de relajación que te funcione.

Técnicas para usar los títeres

La siguiente información se tomó de “Making Puppets Come Alive” de Larry Engler y Carol Fijan.

Cómo sostener títeres de mano

Es importante recordar que tu títere tiene que tener buena postura. El titiritero cansado se reconoce fácilmente porque inclina a su títere. El titiritero tiene que fijar una altura para cada títere y mantenerla cuando el títere esté actuando.

Los movimientos básicos para los títeres

El gran reto para los títeres de mano es capturar los movimientos del cuerpo entero y proyectarlos a través de tus manos en el títere. Existen tres tipos de movimientos básicos para los títeres de mano: muñeca, dedos y brazos. Mover tus dedos dentro del títere corresponde a los movimientos humanos de cabeza y brazos. Los de la muñeca corresponden a los de la cintura. Los movimientos de brazos son los movimientos de locomoción. Todos los títeres de mano integran los tres tipos de movimientos.

Movimientos de dedos

- **Afirmación:** Al mover tus dedos arriba y abajo dentro de la cabeza del títere, éste moverá su cabeza afirmativamente. Este movimiento debe de usarse para expresar cualquier idea positiva. “Sí”, “Lo he encontrado”, “Me gusta” o “Lo puedo hacer”.
- **Uno mismo:** Cuando el títere apunta a sí mismo con cualquiera de sus manos expresa la idea de “yo” o “esto es mío”. Tienes que ser capaz de hacerlo con cualquiera de las dos manos. Este movimiento será más claro si la mano que no se apunta a sí mismo está alejada del cuerpo.
- **Aquí (ven aquí):** Al mover una de sus manos hacia el cuerpo, el títere está diciendo claramente “ven para acá”. Aunque éste es básicamente un movimiento de dedos, un ligero movimiento de muñeca se necesita para comunicar la idea.
- **Saludar:** El títere puede agitar su brazo para decir “hola” o “adiós”. Lo mejor es que el brazo que no está haciendo el movimiento se encuentre alejado del cuerpo del títere.
- **Frotar manos:** Frotar las manos se puede usar para expresar muchas cosas, como anticipar algo importante o tener frío. Un títere malvado puede frotarse las manos mientras piensa (movimiento de dedos) en algo feo que va a hacer.
- **Golpear:** Al golpear el escenario (piso u otro) con una mano, el títere está mostrando impaciencia o enojo.

- **Pensar:** Un títere puede expresar la idea de estar pensando de las siguientes maneras: Puede golpear suavemente su cabeza con una mano, puede cruzar sus manos y golpear una sobre la otra impacientemente; o se puede rascar un lado de la cabeza.
- **Deslizarse:** Este es un movimiento casi exclusivo del títere de mano. El títere descansa sobre sus manos, las junta y las separa mientras se mueve lentamente. Cuando el títere está empezando del lado izquierdo del escenario y se desliza hacia la derecha, primero la mano derecha del títere se estira y toca el piso del escenario. Entonces el apoyo del títere pasa a la mano izquierda y luego la mano derecha se vuelve a estirar, así el ciclo se repite. El ritmo básico de este movimiento es separar, juntar, separar, juntar...
- **Llorar, estornudar, roncar:** Al mover ligeramente los dedos en la cabeza del títere, éste hará un movimiento de llorar. Un ligero salto con estos dedos expresa un leve estornudo. Acostado boca arriba, el títere puede roncar suavemente al mover su cabeza arriba y abajo.

Movimientos de muñeca

- **Negación:** Uno de los movimientos de muñeca más importantes es el que expresa “no”. El títere rota adelante y atrás en un eje imaginario por su columna. Esto expresa cualquier idea negativa: “No, no iré” o “puf”. Moverse a un lado y al otro también sirve para expresar esta idea.
- **Inclinarse:** Al doblar la muñeca, el títere se puede inclinar de la cintura. Se puede inclinar con mayor énfasis si se señala a sí mismo con un movimiento de dedos “uno mismo” al mismo tiempo.
- **Buscar:** Buscar algo se logra moviendo la muñeca hacia delante y atrás en un plano horizontal mientras el títere se mueve por el escenario. El títere puede buscar debajo de él, sobre él o a los lados. Esto requiere un poco de movimiento del brazo para mover al títere por el escenario. También se puede combinar de manera efectiva con movimientos de deslizamiento (movimiento de dedos).
- **Énfasis:** Golpear firmemente el piso con una de las manos del títere expresa el énfasis en una idea que el títere desea expresar.
- **Leer:** Al leer un libro, el títere lee cada línea de izquierda a derecha y luego regresa al lado izquierdo del libro para comenzar a leer la siguiente línea. Tu muñeca actúa como un pivote para mover al títere de izquierda a derecha y tus dedos mueven ligeramente la cabeza del títere para completar la imagen de leer.
- **Timidez:** Si tu títere es tímido, puede enconcharse y voltearse para no ver al auditorio. Esto se logra moviendo tu muñeca y dedos hacia tu cuerpo.

- **Tristeza:** El títere se puede mostrar triste poniendo la cabeza entre sus manos y haciendo al mismo tiempo el movimiento de negación.
- **Levantar objetos:** El títere puede levantar objetos bajando, inclinándose y tomando el objeto con sus manos. Levantar al títere de su cintura logra la imagen de levantar el objeto.
- **Sentarse:** La ilusión de sentarse se crea usando la muñeca como un pivote para mover al títere del frente a una vista lateral y luego doblando la muñeca para que se siente.

Movimientos de brazos

- **Caminar:** Se logra sosteniendo al títere derecho y suavemente moviendo tu brazo arriba y abajo conforme lo guías por el escenario.
- **Correr:** Para dar la ilusión de correr, tu brazo se tiene que mover rápidamente hacia arriba y abajo y de una manera entrecortada, mientras mueves rápidamente al títere por el escenario. El títere que simplemente “vuela” por el escenario no es visto. El movimiento entrecortado del brazo produce el sentimiento de rapidez.
- **Saltar:** Saltar es diferente de correr porque el títere sólo puede hacer un salto a la vez. En lugar de moverse rápidamente hacia arriba y hacia abajo, un títere que salta sólo toma deliberadamente un salto cada vez.
- **Desmayarse y caer:** Para crear la ilusión de desmayarse y caer, el títere tiene que dejarse caer repentinamente; esto requiere de un amplio movimiento del brazo. Para hacer ver al títere desmayándose o cayendo, es necesario iniciar la acción, quizás empezar resbalando al títere con algo, luego detener por un momento al títere antes de que caiga con todo su peso. Este momento corto de no acción es necesario para generar el ritmo de una caída. El títere se puede desmayar de manera cómica, especialmente cuando se incluyen algunos movimientos circulares de la muñeca. Generalmente se ve mejor cuando el títere cae boca arriba que boca abajo.
- **Volar:** A pesar de que el títere de mano casi nunca tiene piernas y se maneja desde un escenario, el efecto de volar se puede lograr con movimientos amplios de brazos. El títere tiene que voltearse al final y volar en la dirección hacia la que está volteando.

Otros movimientos de dedos, muñeca y brazos

Los movimientos descritos de ninguna manera son la lista completa de lo que puede hacerse. Se escogieron porque se encuentran dentro de los movimientos más claros en la pantomima.

Otros movimientos de dedos incluyen comer, comer como un animal y limpiar una mancha. Temblar y andar de puntitas son algunos ejemplos de los movimientos de muñeca que no se mencionaron. Existen muchos otros movimientos de brazos como brincar, cojear, patinar, etc. El rango de movimientos que puede realizar un títere se determina por la práctica y experiencia que se vaya adquiriendo.

ANEXO 6**MOMENTOS PARA EDUCAR**

Gran parte del éxito del Programa Gymboree de Aprendizaje Continuo es que los padres estén concientes de los beneficios que sus hijos están recibiendo con las actividades que se realizan durante la clase y del programa en general. Es muy importante que la instructora observe a los niños y conozca a fondo el desarrollo infantil para poder transmitirles estos beneficios a los padres y “educarlos” en el programa. Recuerda que la misión de Gymboree es: “PREPARAMOS A TU HIJO PARA LA VIDA Y TE AYUDAMOS A ENTENDERLO MEJOR”

Sabremos si estamos trasmitiendo bien nuestros mensajes y beneficios del programa cuando el 100% de nuestros clientes:

- Pueda decir cuál es el Objetivo General de Desarrollo de su nivel
- Pueda expresar con claridad qué es lo que su hijo está aprendiendo en Gymboree
- Conoce cuáles son nuestras expectativas como programa de aprendizaje
- Sabe cómo apoyar y motivar el aprendizaje de su hijo
- Sale de su clase convencido del valor de Gymboree.

Estos puntos deben convertirse en una meta del equipo de trabajo porque hablan de la lealtad del cliente hacia nosotros. Esta lealtad habla de los clientes que están en el programa y nos recomiendan porque CONFÍAN en nosotros, CREEN en nosotros y se SIENTEN parte de una familia y grupo de apoyo.

Y esta lealtad del cliente, ¿cómo se puede lograr? A través de los “Momentos para Educar”.

¿Qué es un MOMENTO PARA EDUCAR “MPE”?

Son los momentos mágicos que se dan durante las clases a partir de las interacciones sencillas, pero significativas, entre: papá con niño; niño con niño; papá con papá; instructora con papá; instructora con niño; niño con equipo....

La instructora va desarrollando la habilidad de observar lo que sucede en la clase y trasmitírselo al papá, relacionando -lo que el niño hace, lo que aprende con esa acción y lo que esto significa para su desarrollo-. La instructora, a través del MPE puede convertir algo que es aparentemente normal en algo extraordinario.

La instructora no sólo observa lo que el niño hace físicamente, sino que también observa y comenta cómo es que están respondiendo cognitivamente y socialmente. (Revisa la introducción de cómo es el niño en cada uno de los niveles del programa para orientar tus comentarios). Es como si la instructora usara unos lentes “tri focales” y pensara en los beneficios físicos, cognitivos y sociales de las actividades y cómo los niños están respondiendo en ese momento.

Ejemplo: “¿Te fijaste cómo María hizo ruidos con la pelota hasta que logró llamar la atención de Diego? ¡Vaya que está aprendiendo a resolver problemas con lo que tiene a su alcance!

Los MPE son cuando la instructora puede relacionarse con el cliente de una manera muy personal, significativa y única. Cuando puede “tocar” el corazón del padre y permitirle ver a su hijo con otros ojos, entendiéndolo mejor. La instructora busca oportunidades para ayudarles a los papás a ver cada día algo nuevo de su hijo.

¿Dónde están las oportunidades para crear Momentos para Educar?”

A lo largo de toda la clase se dan diversas oportunidades para transmitir estos mensajes de manera individual o en pequeños grupos. Se dicen de manera espontánea cuando la instructora ve algo significativo y lo traduce en un MPE. Además de éstos espontáneos, existen otros ya planeados que no se deben pasar por alto aunque parezcan repetitivos.

Durante la clase, existen los mensajes prediseñados para ciertos componentes y permiten transmitir los mensajes clave a todo el grupo. (se encuentran en las planeaciones, aunque cada instructora los dice con sus propias palabras y de acuerdo con sus niños):

- Presentación del Objetivo General de Desarrollo: Todas las clases inician con esta explicación del momento de desarrollo en el que están los niños y hacia dónde se dirigen; funciona como un recordatorio para muchos y resulta información relevante para los nuevos clientes o quienes están empezando en ese nivel.

Por ejemplo: “En este nivel, los niños están haciendo uso de todas sus habilidades y conocimientos para poder comunicar lo que quieren y necesitan. Su objetivo en estos meses es hacerse hábil en la comunicación de ida y vuelta.”

- Anuncio del Tema: La actividad que se hace para anunciar el tema de la semana le permite a la instructora transmitirle al auditorio “cautivo” un poco más de información sobre el desarrollo del niño de esa edad a través de una actividad que lo ejemplifica. La instructora puede señalar y resaltar al grupo lo que algunos niños están haciendo en la actividad, cómo están respondiendo y cómo esto se relaciona con el OGD.

Por ejemplo: (Nivel 2, Tema : juego con pelotas. Actividad: Pescando en la Salchicha (algunas pelotitas sobre conos, niños acostados en salchicha y los adultos los mecen para acercarlos) “Miren a Daniel cómo se estira para poder alcanzar la pelota, se ve claramente que eso es lo que quiere.” “Ups, Sofía quería esa pelota y, como se le cayó, ahora ya se quiere bajar”.

- Retomando el OGD, “¿Qué observar?”. Al terminar el Anuncio del Tema y antes de que cada pareja de mamá y niño se vaya al equipo, la instructora tiene otra oportunidad grupal para “enfocar” a los papás y darles un nuevo par de ojos con los que debe mirar a su hijo durante las actividades del día. Esta recapitulación es una manera de cerrar la primera parte de la clase demostrando tus conocimientos sobre desarrollo, sobre el programa y sobre las habilidades físicas, sociales y cognitivas de los niños de tu grupo.

Por ejemplo:

Mientras los bebés exploran los juegos de pelota en Gymboree, están desarrollando habilidades que los convertirán en niños que hacen cosas. Adquieren mayor control en la parte superior del cuerpo y utilizan la referencia social para explorar nuevas actividades con mayor confianza. Utilizan las nuevas habilidades que están desarrollando para actuar con más intención y propósito, lo cual les permite interactuar con el medio de nuevas formas.

Haciendo que las cosas sucedan – qué observar: *Mientras exploran con su hijo la variedad de pelotas, observen maneras en las que los niños están haciendo que las cosas sucedan.*

- *Sonreír, balbucear o moverse que reflejan placer al observar, tocar y sostener las pelotas de playa. (Los niños pronto aprenden que esta respuesta generalmente provoca que los adultos les acerquen más pelotas y jueguen con ellos)*
- *Buscar contacto visual durante actividades novedosas como al rodar las pelotas por las rampas. (¿Qué le pasa a la pelota? ¿Está bien que se vaya?)*
- *Rebotar o sacudir el cuerpo, mover brazos y piernas para expresar el gozo con los juegos de pelota (¡Quiero seguir jugando a esto!)*
- *Una expresión de sorpresa al jugar escondidillas a través de los túneles. (¿Cómo le hago para volver a verte?)*

- Actividad Sello: Esta Actividad Sello que se repite clase con clase y es exclusiva para cada nivel, ofrece la oportunidad ideal para que la instructora les ayude a ver a los papás los avances que los niños van logrando durante su paso por el nivel. De qué manera van dominando cierta habilidad, cómo su participación es más activa, cómo lo disfrutan más, etc. No solo es divertida esta actividad, resulta sumamente provechosa para compartir un Momento para Educar. Los papás de los niños que acaban de entrar a ese nivel pueden ver lo que tienen que trabajar para alcanzar a aquellos que han tenido la oportunidad de practicarlo muchas veces. Y los papás de los grandes se pueden sentir muy orgullosos de sus hijos.

Por ejemplo: Nivel 5 “Cristina ya domina este juego de escondidillas, ha aprendido a buscar en los lugares menos obvios para encontrar los objetos. Mira cómo está ayudando al niño nuevo, ¡qué maravilla!”

- Recapitulación en el Paracaídas: Después de que se dio el Momento de Exploración Motriz, la instructora los llama al paracaídas y genera otra oportunidad más para transmitir información sobre los beneficios de lo que Gymboree ofrece con las actividades, juegos, interacciones, etc. Sopla unas burbujas y, mientras los niños están trabajando, la instructora hace una breve y significativa recapitulación de lo que observó realmente que algunos niños hicieron con las actividades, qué aprendieron y cómo se relaciona con el OGD.

Por ejemplo: “¿No fue increíble ver cómo Raúl y Valeria idearon una manera de compartir el puente para que los dos pudieran lanzar pelotas? Eso sí que es aprender a solucionar problemas y lo hicieron de una manera que fue satisfactoria para los dos..”

¿Cómo transmitir estos Momentos para Educar?”

Se necesita práctica y observar a otras instructoras hacerlo. Al principio es necesario planearlos de antemano aunque suenen un poco “acartonados”. Conforme la instructora aprende a observar, tiene siempre en mente el OGD y adquiere mayor confianza, los mensajes irán saliendo con más naturalidad y fluidez. ¡A PRACTICAR!

Orientando a los Padres a través de MPE

Si una parte de nuestra misión es ayudarles a los padres a estimular el desarrollo de su hijo, nosotros tenemos que decirles cómo hacerlo. Los Momentos para Educar también nos funcionan para orientar la participación de los padres durante la clase.

¿Cómo?

1. Dale un rol. El decirle al papá de antemano qué quieres que haga en esa actividad es una de las cosas más importantes que debe tomar en cuenta la instructora al momento de planear. Esto no sólo garantiza su diversión, sino que se compromete con su hijo para la realización de la actividad, ya sea motivándolo, poniéndole un reto, acompañándolo, ayudándolo o reconociéndolo. Una vez que mamá sabe qué hacer (cantar, aplaudir, esconderse, chiflar, darle pelotas...), todo cae en su lugar.
2. Aclara expectativas: La instructora debe hacer que los papás se sientan cómodos y no culpables por no hacer la actividad como se las planteaste en un principio. Lo importante es transmitirle el mensaje al adulto de que el niño es quien marca la pauta y nosotros lo seguimos, el niño nos hará saber cuando está listo para pasar a lo siguiente. La instructora propone y sugiere, pero es el niño quien decide cómo lo va a hacer y su pareja adulto lo sigue y apoya, motiva...

Ejemplos:

a) Una mamá de un bebé de Nivel 1 está moviendo una mascada para atrapar la atención de su hijo, pero éste sólo fija su atención en una pelota que tiene en las manos. *“Deja que vea la pelota en lugar de la mascada, de esta manera lo dejas aprender de lo que más le interesa y motivas su curiosidad natural. Obtiene el mismo beneficio y además le estás enseñando que es importante lo que le interesa a él.”*

b) Una niña quiere subir por la rampa y el papá la baja para que suba por los escalones. *“Muchas veces tenemos que romper algunas reglas para permitir el aprendizaje por medio de la exploración como se da en Gymboree. Para aprender a resolver problemas, necesitamos aprender de nuestros errores y veo que Luisa quiere probar su fuerza para llegar hasta arriba. Esto hoy le sirve mucho y un día decidirá que es mucho más fácil por los escalones, pero lo tiene que descubrir ella.”*

3. Cáchalos haciéndolo bien: Igual que los niños, los adultos necesitan ser reconocidos por sus buenas acciones y participación Gymboree. Festeja al papá que continúa haciendo una actividad aunque tu te hayas marchado, al que cante en el paracaídas, al que veas cantándole de manera espontánea a su hijo... al que tenga el espíritu Gymboree!!!
4. Dales seguridad y confianza: Hay algunos niños que hacen las cosas de una manera diferente al resto del grupo y esto hace sentir a los papás inseguros, dudan si su hijo está bien y si ellos también lo están haciendo bien. Este papá necesita entender por qué su hijo actúa de manera diferente y qué debe hacer al respecto.

Ejemplo: Todos los niños están muy divertidos en el paracaídas y Alejandro no se integra, se queda en la canasta de basquetball lanzando pelotas.

“Estoy encantada de ver que lo estás dejando elegir lo que ahorita es más importante para él. Se ve que disfruta sentir que domina esta actividad. Cuando esté listo para participar en las actividades de grupo te lo hará saber. Nuestra filosofía es que los niños aprenden mejor cuando se les permite explorar lo que más les interesa. Y quién sabe, quizás estemos viendo al próximo Michael Jordan!!! Si quieres, dale diferentes tipos de pelota para que explore nuevos lanzamientos y pruebe su fuerza y tino.”

Confidencial

ANEXO 7**VENDIENDO EL PROGRAMA**

“Vender” es simplemente llenar una necesidad. El aspecto más importante de la venta es encontrar el producto que mejor satisface al cliente. Venderle al cliente un producto que no necesita no es vender, por lo tanto, un buen vendedor NUNCA les vendería hielo a los esquimales...¡No lo necesitan!

La meta de Gymboree, durante más de 30 años es cubrir las necesidades de nuestros clientes y de sus hijos. Una de las fortalezas de nuestro programa es la educación y nuestros clientes llegan con la expectativa de que las instructoras son expertas. Por lo anterior, es importante que adoptes este programa de venta como la planeación para EDUCAR a tus clientes sobre la maravilla de los programas que Gymboree ofrece, así como de sus productos.

La siguiente estrategia para la venta nos permitirá hacer lo que mejor hacemos.... ¡EDUCAR! Y que mejor que empezar con las 5 vocales.

A cércate al cliente por lo menos 3 veces
E duca al cliente en el Programa de Aprendizaje Continuo
I nterroga al cliente sobre su experiencia en Gymboree
O bserva y elige el mejor servicio para satisfacer sus necesidades
U tiliza herramientas para ayudarlo a concretar su elección

Confidencial

A: Acércate al cliente por lo menos 3 veces

La comunicación constante y consistente es la base para establecer una relación empática con cada uno de los clientes.

El que llama por teléfono:

1. Contesta la llamada inmediatamente y/o regresa el mensaje de buzón en las siguientes 24 horas.
2. Recoge la información relevante (nombre, dirección, nombre del niño, fecha de nacimiento, cómo supo de Gymboree, etc.)
3. Dale información importante (instrucciones para llegar al centro, cómo venir vestidos, qué traer, etc.)

El que llega a su clase gratis:

1. Antes de clase:
 - a) Llama por teléfono para confirmar la cita
 - b) Saluda al adulto y al niño por su nombre y preséntate
2. Durante clase: explica los beneficios que las actividades tienen para el desarrollo de su hijo y la importancia de su participación. Motívalo a realizar con el niño alguna actividad y ayúdalo a observar cómo responde y lo que está aprendiendo con ello.

3. Al terminar la clase: busca al cliente para conversar personalmente con él.

El que está inscrito:

1. Saluda y reconoce personalmente a cada niño y adulto por su nombre (al inicio y al terminar la clase)
2. Durante el M.E.M. circula por el centro y quédate un momento platicando con cada familia de su experiencia en Gymboree, los avances del niño, etc.
3. Anuncia las promociones, eventos, otros talleres y servicios que ofreces.

Mercancía:

1. Inicia una conversación cerca del área de la tiendita o utiliza para las actividades de clase el producto que quieras promover
2. Muestra el producto, mencionando sus características y beneficios
3. Relaciónalos con otros productos para motivar una compra mayor

Fiestas de Cumpleaños:

1. Envía tarjetas o e-mails invitando a tus clientes a organizar la fiesta de su hijo en Gymboree (2 – 3 meses antes de la fecha de cumpleaños)
2. Anuncia en las clases, verbalmente y a través de postres, sobre las fiestas de cumpleaños en Gymboree
3. Convierte en clientes del programa Gymboree a los invitados de las fiestas. Invítalos a una clase gratis.

E: Educa al cliente en el Programa de Aprendizaje Continuo

Comparte con el cliente las maravillas y las ventajas de aprender a través del juego. Dile que “nos enfocamos en la meta del desarrollo en la que su hijo está trabajando y le ofrecemos las herramientas para que pueda favorecer su desarrollo, entendiéndolo mejor”. Dependiendo de lo familiarizado que esté el cliente con el programa y sus necesidades, la información que le vas a dar será diferente. Si ya están familiarizados con el programa, edúcalos en los nuevos niveles, en el enfoque del aprendizaje continuo y el valor del programa, a largo plazo, para prepararlo para la vida. Pon énfasis en que nuestro papel en Gymboree es ayudarlos como papás a observar a su hijo para compartir con él la maravilla de aprender a aprender.

El que llama por teléfono:

1. Nuestra filosofía y enfoque de los que es el aprendizaje
2. La variedad de programas que se ofrecen
3. Clase gratis

El que llega a su clase gratis: Introduce el Programa de Aprendizaje Continuo

4. Nuestra filosofía y enfoque de los que es el aprendizaje
5. Nuestros niveles, clases, equipo, temas, etc.
6. Los beneficios al desarrollo y socialización
7. Muéstrale el “Álbum Gymboree” ya lleno y apóyate en él para la explicación del programa y niveles.

El que ya está inscrito: Educar en el programa y nuevos talleres

1. Beneficios de las actividades para el desarrollo y la socialización, los cambios que se hacen con el equipo, temas y conceptos y cómo se relacionan con el aprendizaje
2. Comunicación frecuente sobre la participación activa del niño, sus logros, el gozo que observas en el niño cuando está metido en una actividad, si está listo para pasar al siguiente nivel
3. Otras opciones de programas y talleres para su edad, incluye también las fiestas de cumpleaños y la mercancía.

El que tiene dudas de continuar: Reafirmar y explorar nuevas posibilidades

1. Programas y talleres optativos para la edad de su hijo
2. Beneficios al desarrollo del niño y a la oportunidad de socialización del adulto
3. Beneficios y novedades que encontrará en el siguiente nivel

Mercancía:

1. Habla de las características y beneficios de los productos
2. Versatilidad del producto, usos creativos y de qué manera se pueden trabajar con otros productos de la tiendita
3. Productos exclusivos de Gymboree

Fiestas de Cumpleaños

1. Informa y explica las fiestas tema
2. Logística (horarios, número de invitados, etc.)
3. Servicios que le ofreces al anfitrión (una instructora, decoración del espacio, etc)
4. Organiza una fiesta gratis para invitar a tus clientes ya inscritos y vivan la experiencia

I: Interroga al cliente sobre sus experiencias y necesidades en Gymboree

Averigua cuál es la mejor manera de satisfacer las necesidades del cliente haciéndole preguntas abiertas y escuchando cuidadosamente sus respuestas. Esto te permitirá conocer lo que no le satisface y puedes darte una idea de cuál es el mejor servicio para ofrecerle.

El que llama por teléfono:

1. Haz preguntas abiertas para tener información
2. Pregunta la edad y nivel de desarrollo del niño
3. Pregunta qué están buscando en Gymboree y qué tipo de clase de creen que sería la adecuada para su hijo (juego, música o arte)

El que llega a su clase:

1. Pregúntale sobre la experiencia de AMBOS, desde la perspectiva del adulto y del niño.
2. Hazle preguntas abiertas (que no se puedan responder con un “sí” o “no”) para obtener más información y saber qué expectativas tiene.
3. Escucha posibles objeciones.

El que ya está inscrito:

1. La interacción de su hijo con otros niños (tímido, extrovertido, personalidad del grupo).
2. El interés y participación de su hijo
3. Inquietudes del cliente (precio, tamaño del grupo, horario)

El que tiene dudas de continuar:

1. Pregúntale sobre la experiencia de AMBOS, desde la perspectiva del adulto y del niño.
2. Hazle preguntas abiertas (que no se pueden responder con un si o no) para obtener más información.
3. Escucha posibles objeciones
4. Pídele retroalimentación y sugerencias.

Mercancía:

1. Pregunta por la edad del niño que estará recibiendo el producto (puede ser para un regalo)
2. Pregunta qué tipo de juguete están buscando (musical, de arte, etc)
3. Pregunta de qué precio lo están buscando

Fiestas de Cumpleaños:

1. Pregunta la edad del festejado
2. Pregunta cuáles son las actividades y canciones favoritas
3. Si es una persona que no está inscrita en el programa, pregúntale si quiere asistir a una clase gratis y darse una idea de cómo sería una fiesta en Gymboree.

O: Observa y elige el mejor servicio para satisfacer las necesidades del cliente

Con base en tus observaciones y en la retroalimentación que recibes, escoge el servicio que mejor satisfaga las necesidades de tu cliente y del NIÑO. Apóyate en los posters o folletos de Gymboree “xilófono” con todos los niveles para señalarle y platicarle cómo su hijo irá avanzando por los niveles del programa.

Comentario / Inquietud	Recomendación
Quiere algo nuevo, diferente <ul style="list-style-type: none"> • Es nuevo en Gymboree • Ya está inscrito 	<ul style="list-style-type: none"> • Niveles apropiados para edad y necesidades del niño (Gym&Music, GymboreeArte y Juego), tomando (natación, música) • Otra clase o taller que esté en el rango de edad adecuado.
Quiere conocer a más gente <ul style="list-style-type: none"> • Es nuevo en el área • El niño tiene pocos niños a su alrededor 	<ul style="list-style-type: none"> • Grupo reducido: música, arte o clase con pocos niños en juego. • Grupo con personas que compartan intereses similares. • Enfatiza el aspecto de socialización en todas las clases, para el adulto y niño.

Quiere compartir con su hijo un tiempo de calidad.	<ul style="list-style-type: none"> Ofrécele más opciones para asistir otros días más.
No cree que su hijo participe lo suficiente, se quiere esperar a que crezca un poco.	<ul style="list-style-type: none"> Un ambiente con menos niños (música, arte y juego) Productos de la “tiendita” para que se familiarice con el programa en casa (burbujas, pelotitas, Cd’s)
Quiere que su hijo haga más ejercicio	<ul style="list-style-type: none"> Taller de “ejercicio divertido” si tiene la edad adecuada. Es el ejercicio adecuado que requiere para su edad.
Cree que su hijo está demasiado grande para Gymboree	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicio Divertido, Expresión Plástica, Kids Around the World , Gymboree en inglés.
El niño se va al Kinder próximamente	<ul style="list-style-type: none"> Talleres que son un complemento para el kinder: Ejercicio Divertido, Expresión Plástica, Kids Around the World.

Mercancía:

1. Recomienda productos adecuados para la edad
2. Recomienda los productos tomando en cuenta los intereses y preferencias del niño
3. Recomienda y sugiere

Fiestas de Cumpleaños:

1. Recomienda fiestas tema de acuerdo con los personajes favoritos del niño (Barney = Dinosaurios, Barbie = Príncipes y Princesas)

U: Utiliza las herramientas para ayudar al cliente a concretar su elección.

Repasa con él los niveles y horarios de clase; llena hoja de datos y procesa la transacción. Hazle preguntas directas como:

- ¿En qué horarios te anoto? (Arte, Música y Juego)
- ¿Prefieres pagar el trimestre o por mes?
- ¿Vas a pagar con tarjeta de crédito, cheque o efectivo?

Regálale el “Album Gymboree” que es una excelente herramienta de venta.

Y, al final, dale las gracias y la bienvenida.... ¡Con mucho entusiasmo!

ANEXO 8**GYMBOREE EN INGLÉS****“Play Gymboree”**

“Play Gymboree” es una clase de Gymboree en inglés y representa un servicio más para nuestros clientes. La clase sigue el formato del Nivel 4 de Gymboree en donde los niños van a entrar en contacto con el idioma inglés a partir de conceptos como “Up / Down”, “In / Out”, “Stop / Go”, etc. mientras exploran el equipo y siguen instrucciones sencillas.

La misma planeación del Nivel 4 se utiliza en inglés (se incluye la planeación en inglés) para aprovechar las estructuras del equipo. La instructora no se detendrá tanto en los beneficios y mensajes clave del ODG, como se hace en español, sino en las actividades y juegos. El énfasis de esta clase está puesto en el idioma inglés cuyo objetivo es que los niños puedan seguir instrucciones sencillas, aprender algunos conceptos y palabras al mismo tiempo que se divierten.

Durante toda la clase, la instructora se dirigirá al grupo en inglés. Deberá tener dominio total del idioma y buena pronunciación. Es probable que muchos de los adultos que asistan no hablen inglés, por lo que es importante que se haga uso exagerado de la expresión corporal y gestual para que se comprenda y se motive la participación.

Con la finalidad de facilitar la participación del grupo en las actividades, el programa incluye un repertorio reducido de canciones para que se repitan y se las puedan aprender tanto niños como adultos. Las canciones seleccionadas se encuentran en los DVD's de capacitación para que conozcan las melodías. (Se incluyen las letras de las canciones). Las canciones de transición no se pueden cambiar, pero, si alguna instructora conoce otras canciones en inglés, sencillas y adecuadas para los niños, las pueden integrar en el programa (siempre y cuando sean pocas y se repitan).

Generalidades:

- Edad de los niños: A pesar de que la planeación se refiere al Nivel 4, pueden entrar niños de los niveles 4, 5 y 6.
- Número de niños por grupo: El mismo que para otras clases de Gymboree.
- Costo: Esta clase entra en el programa “La diversión es doble”; es decir que puede ser la segunda o tercera clase junto con Gym&Music y GymboreeArte. Así, los padres tienen una opción más para escoger (pueden ir a Gymboree en español y también a Gymboree en inglés).
- Duración de la clase: 45 minutos

CANCIONES

Todas las tonadas las pueden estudiar de los DVD's de los cambios al programa; todas las canciones de transición se sacaron del "Level 4". Recuerden que serán pocas canciones, pero hay que repetirlas y repetirlas a lo largo de las semanas para que se las puedan aprender y puedan participar. Si ustedes se saben canciones en inglés, sencillas, las pueden integrar en la parte de canciones y durante el M.E.M., pero que sean pocas y repítanlas.

Welcome

Welcome, welcome everyone
Now you're here
Let's have some fun
First we'll clap our hands just so
Then we'll reach and touch our toes
Welcome, welcome everyone
Now you're here
Let's have some fun

PARACHUTE

Come to the parachute

Come on everybody it's parachute time
It's parachute time, parachute time
Come on everybody it's parachute time
Here at Gymboree

Who can come and sit on the chute
sit on the chute sit on the chute
Who can come and sit on the chute
Here at Gymboree

Bubbles

There are bubbles in the air, in the air
There are bubbles in the air, everywhere
There are bubbles in the air, there are bubbles in the air
There are bubbles in the air, everywhere

There are bubbles way up high, way up high
There are bubbles way up high, in the sky ...

There are bubbles way down low, way down low
There are bubbles way down low on your toes

There are bubbles for _____ (nombre del niño)
There are bubbles for everyone.

Transition: parachute bubbles

Shake and shake and shake and stop
Shake and shake and shake and stop

Parachute Bubbles

One, little two, little three little bubbles
Four, little five, little six, little bubbles
Seven, little eight, little nine little bubbles
Ten little bubbles go pop, pop, pop
Pop those bubbles, pop, pop, pop
Pop those bubbles, pop, pop, pop
Pop those bubbles, Here at Gymboree.

Transition: Lap ride

Everyone find a lap to ride
A lap to ride, a lap to ride
Everyone find a lap to ride
Here at Gymboree

Lap rides

Bounce, bounce, bounce, bounce,
Bounce, bounce, bounce, bounce, stop!

The Noble Duke of York

He had ten thousand men
He marched them up to the top of the hill
He marched them down again
And when they're up, they're up
And when they're down, they're down
And when they're only half way up
He's neither up nor down

Trot, trot to Gymboree
Trot, trot to Gym
You better watch out
Or you might fall in!

(ésta sale en Level 2, Parachute)

Bounce and bounce and bounce
Bounce here at Gymboree
Bounce and bounce and bounce
We're happy as can be *(dar tiempo)*

(sale en Level 3, M.E.M)

Let's rock and rock and rock ...
Let's clap and clap and clap ...

Songs

My head, my shoulders, my knees, my toes
My head, my shoulders, my knees, my toes
My head, my shoulders, my knees, my toes
Let's clap our hands together

(sale en Level 2, Parachute)

Row your boat

Row, row, row your boat
Gently down the stream
Merily, merily, merily, merily
Life is but a dream

(sale en Level 2, M.E.M)

Rock, rock, rock your boat...

Wheels on the bus

The wheels on the bus go round and round
Round, round, round
The wheels on the bus go round and round
All through the town

(sale en Level 4, Parachute)

... the doors on the bus go open and shut...
... the wipes on the bus go swish, swish, swish...
... the horn on the bus goes bip, bip, bip ...

Twinkle little star

Twinkle, twinkle little star
How I wonder what you are
Up above the sky so high
Like a diamond in the sky
Twinkle, twinkle little star
How I wonder what you are

Monkeys jumping on the bed

Three little monkeys jumping on the bed
One fell off and bumped his head
Mommy called the doctor and the doctor said
No more monkeys jumping on the bed

Two little monkeys...
One little monkey ...

Itsy Bitsy Spider

Itsy Bitsy Spider

Crawled up the water spout
Down came the rain
And washed the spider out
Out came the sun
And dried up all the rain
And the Itsy Bitsy Spider
Crawled up the spout again

Transition for Parachute Ride

Little ones on the inside
Parents on the outside
It's time for our parachute ride

Transition for Under the Parachute

Everybody off and let's go under
Everybody off and let's go under
Everybody off and let's go under
Under the parachute

Confidential

Parachute Up and Down

Come under my umbrella, umbrella, umbrella (sale en Level 6, Parachute)
Come under my umbrella it's going to rain
With thunders and lightnings
With thunders and lightnings
Come under my umbrella it's going to rain

Fly

Up, up, up we go
Down, down, down so low
Raise the colors to the sky
Count to three and make it fly

GYMBO

Call out Gymbo

Gymbo, Gymbo come out and play
Gymbo, Gymbo come out and play
Gymbo, Gymbo come out and play

© Derechos Reservados 2001

Productos Gymboree S.A de C.V.

Gymbo dance

Gymbo the clown goes up and down
up and down, up and down
Gymbo the clown goes up and down
And then he falls down!

Gymbo the clown goes side to side...
Gymbo the clown goes twist, twist, twist...
Gymbo the clown waves bye, bye, bye ...

Goodbye

Hi Ho! Hi Ho! It's time for us to go
Let's clap our hands (dar tiempo)
Let's stomp our feet (dar tiempo)
Let's wave bye bye (dar tiempo)
We'll see you here next web
Hi Ho! Hi Ho!

Para recoger

Scarfs away, scarfs away
Come and put the scarfs away

Maracas away, maracas away
Come and put the maracas away *(sale en Level 5, Parachute)*

Para hacer ronda

In and in and in
And out and out and out
In and in and in and in
And out and out and out

Confidencial