



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA**

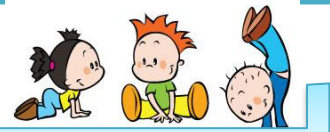
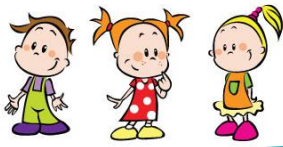
AUTORA

BLANCA SUSANA CAMPOVERDE SEPA

TUTOR:

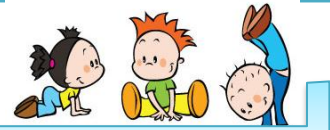
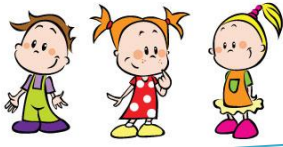
Dr. MARCO VINICIO PAREDES. R. Mgs

2017



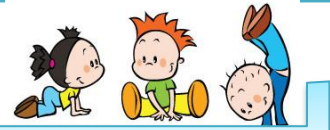
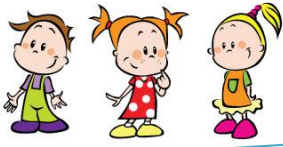
ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS.....	6
OBJETIVO GENERAL	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
BLOQUE N° 1 JUEGOS LÚDICOS	11
ARMEMOS EL TANGRAM.....	12
Collar con bolitas.....	14
Malabaristas.....	16
Entorchado de papel	18
Pintando libremente.....	20
Pasando el cordel.....	22
El anillo travieso.....	24
BLOQUE N° 2 DACTILOPINTURA.....	26
Manitos de colores.....	27
Deditos de colores	29
Lluvia de colores	33
El girasol.....	35
El arbolito	37
El paisaje	39
BLOQUE N° 3 RASGADO.....	41
La casita.....	42
El gato glotón	46
Figuras geométricas.....	48
Rasgado libre	50
Mi paisaje	52
La cometa	54



ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Tagran.....	12
Ilustración 2 Collar con bolitas.....	14
Ilustración 3 Malabaristas.....	16
Ilustración 4 Entorchado de papel.....	18
Ilustración 5 Pintando libremente.....	20
Ilustración 6 Pasando el cordel.....	22
Ilustración 7 Anillo travieso.....	24
Ilustración 8 Manitos de colores.....	27
Ilustración 9 Deditos de colores.....	29
Ilustración 10 Pescaditos de colores.....	31
Ilustración 11 Lluvia de colores.....	33
Ilustración 12 El girasol.....	35
Ilustración 13 El Arbolito.....	37
Ilustración 14 El paisaje.....	39
Ilustración 15 La casita.....	42
Ilustración 16 El retrato.....	44
Ilustración 17 El gato glotón.....	46
Ilustración 18 El gato glotón 2.....	47
Ilustración 19 Figuras geométricas.....	48
Ilustración 20 Rasgado libre.....	50
Ilustración 21 Mi paisaje.....	52
Ilustración 22 La cometa.....	54



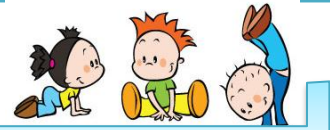
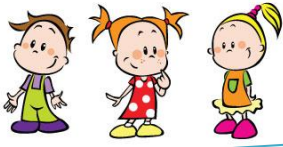
INTRODUCCIÓN

La presente Guía Psicopedagógica de Estrategias Lúdicas tiene la finalidad de aportar y asistir a los docentes y a los niños del primer año de Educación básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz del cantón Alausí en el desarrollo de la motricidad fina.

Esta Guía Psicopedagógica contiene actividades con juegos lúdicos, actividades de dactilo-pintura y actividades de rasgado, los mismos que permiten a los niños desarrollar habilidades y destrezas a través de la motricidad fina y a la vez les permite mejorar su capacidad intelectual

El proceso educativo es individualista, en el sentido de permitir que cada estudiante trabaje a su propio ritmo e independientemente, promoviendo la colaboración y el trabajo grupal, estableciendo relaciones grupales con sus compañeros, aprendiendo más y de forma motivadora, esto aumenta su autoestima y ayuda al logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

Lo lúdico es una experiencia pedagógica, tanto para el maestro como para el alumno, pensando en complacer diferentes necesidades del estudiante y los distintos momentos del proceso de formación, la propuesta de actividades lúdicas se usará como una guía que comprende el juego inicial, el juego medular y el juego como una forma de evaluación al finalizar las actividades.



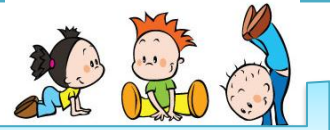
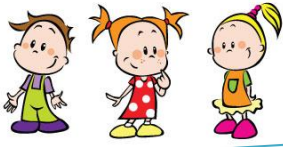
OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la motricidad fina en los niños del primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, a través de la aplicación de la guía de estrategias lúdicas ya que permiten la práctica de habilidades motrices básicas para iniciar el proceso escritor.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Perfeccionar la motricidad fina en los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, por medio del impulso de juegos lúdicos contemplados en la guía de estrategias lúdicas, para que se motiven y desarrollen el interés por aprender.
- Ejercitar la motricidad fina en los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, a través del desarrollo de la técnica grafo plástica “dáctilo pintura”, para fortalecer la pinza motriz y mejora los procesos académicos.
- Impulsar el desarrollo de la motricidad fina en los niños del primero año de Educación General Básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, a través de la aplicación de la técnica grafo plástica “rasgado” para que mejoren el control y precisión del uso de sus manos.



FUNDAMENTACIÓN

Estrategias Lúdicas

La lúdica es una extensión del desarrollo humano que provoca el desarrollo psicosocial, la formación teórica, la formación individual como persona, en otras palabras agrupa una variedad de actividades que conjuran el placer, el goce, el incentivo creativo y conocimiento.

Estrategia Lúdica es un método de enseñanza participativo y dialógico el cual está inducido por un uso creativo y de nivel pedagógico sólido, usando técnicas, ejercicios y juegos didácticos, los cuales están hechos para crear instrucción significativo específicamente, dentro de los términos de conocimientos, destrezas o competencias sociales, para la inclusión de valores.

El Juego

El juego es un gran recurso para introducir a los alumnos en el mundo del conocimiento.

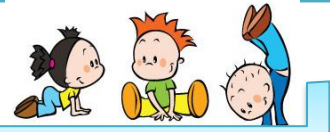
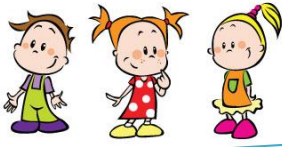
Estas estrategias mediante el juego permiten a los niños y niñas a tener aprendizajes de una manera global e integral, puesto que el conocimiento infantil se da en un proceso que implica componentes cognitivos, interactiva, afectiva y emocional.

La Dáctilo-pintura

La manipulación directa con la pintura, el mezclar colores y el deseo de los niños por mancharse, pueden satisfacerse mediante la práctica de dáctilo-pintura.

La dáctilo pintura produce una gran satisfacción y actúa como liberador de tensión.

La pintura con los dedos ayuda con la educación de la mano con respecto a la expresión gráfica.



Así la dactilo pintura es un recurso muy recomendable para la eliminación de los temores, mejorando el crecimiento y expresión de la personalidad infantil.

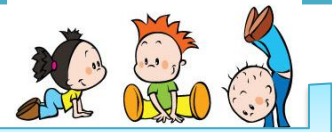
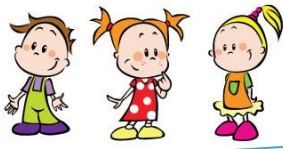
El Rasgado

Esta técnica consiste en adiestrar al niño usando el papel como material de expresión plástica. El rasgado, cortado y doblado en una fase básica, el uso del papel como materia base en la primera etapa de la educación plástica es lo más recomendable, ya que las técnicas que aprenderá el educando al trabajar con dicho material serán, mas adelante aplicables a otros materiales que requieran una manipulación compleja.

Ejercitar el rasgado usando únicamente rasgado en forma lineal. Luego de rasgado en varios trozos el papel, se colocaran un poco separados y observar el efecto plástico que producen.

Mediante las estrategias lúdicas el niño y niña aprende a conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como un ser individual pero también, como un integrante de su entorno.
- Aprende y discrimina las diferencias y características homogéneas de su género.
- Aprende a reconocer los integrantes de su entorno familiar, la comunal y escolar.
- Adquisición de conocimientos a través la interpretación de códigos lingüísticos, así como matemáticos, también científicos y sociales.
- Tiene la capacidad de comunicarse, expresa curiosidad intelectual, desarrolla el sentido crítico y un juicio propio.
- Usa su lenguaje oral en situaciones y contextos diferentes: al conversar, cantando, recitando, e inclusive narrando anécdotas.
- Inicia identificando palabras escritas; la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.



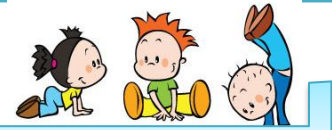
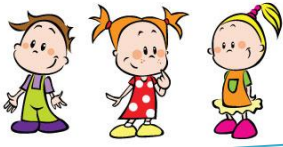
- Puede comprender situaciones en textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, y demás.
- Logra interpretar el medio ambiente y establece relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la valoración y recursos tecnológicos de acuerdo con su edad y desarrollo.

Aprender a Hacer

- Se expresa de forma creativa mediante actividades artísticas: pintura, dibujo, modelado, música, expresión corporal, representaciones de personajes y otras.
- Puede realizar actividades y juegos que requieren movimientos a gran nivel y de destrezas motoras finas orientadas hacia acciones pertinentes.
- Usa los objetos, juguetes, instrumentos y materiales existentes para su aprendizaje y modificación de su medio ambiente.
- Juega y realiza actividades de aprendizaje usando materiales disponibles ayudados de un adulto, otros niños, niñas o por su propia iniciativa.
- Aplica procesos del pensamiento basados en experiencias y conocimientos de situaciones y problemas de su diario vivir.
- Pone en práctica hábitos relacionados con trabajo: planifica que va hacer, aplica la actividad planificada y comenta lo hecho.
- Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- Puede participar con las demás personas en actividades colectivas en distintos entornos, por ejemplo: escuela, familia y comunidad.

Aprender a Convivir

- Puede identificarse como persona y empieza a tomar conciencia un cómo ser social dentro de la familia y comunidad, sus normas, hábitos, valores y costumbres.
- Socializa a través del juego, conversatorios y más situaciones de la vida cotidiana, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.



- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones de afecto, confianza, respeto y pertenencia dentro del entorno familiar o su comunidad.
- Participa dentro del trabajo grupal y mantiene relaciones interpersonales adecuadas.
- Se muestra como un ser con originalidad y creatividad, es capaz de mostrar curiosidad y libertad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones propias acordes a su edad.
- Puede reconocerse como un individuo dinámico capaz de valorar y disfrutar las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.
- Comienza a conocer sus emociones, manejarlas y reconocer las de las demás personas.

La Motricidad Fina

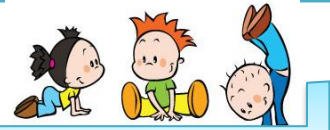
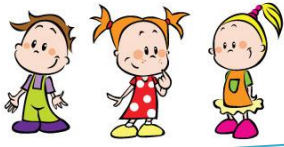
La motricidad fina se refiere a aquellas actividades del educando relacionadas con una precisión y coordinación de alto nivel.

Esta se refiere a los movimientos hechos por una o varias partes del cuerpo, que no tienen gran amplitud sino que son movimientos muy precisos.

La motricidad fina requiere alta madurez y un aprendizaje de gran constancia, ya que poseen muchos niveles de dificultad y precisión.

Para lograrlo seguiremos un proceso cíclico: el trabajo inicia de un nivel muy simple y se desarrollará a lo largo de los años con logros de mayor complejidad según las edades.

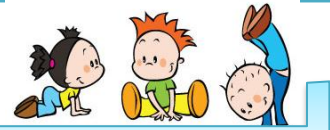
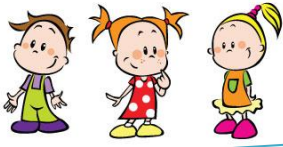
El desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de las metas alcanzadas por el niño al dominar los movimientos delicados de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de forma intencionada o no muestra cierta habilidad motriz socialmente permitida y establecidas, que le permiten al niño independizarse, realizando acciones cada vez más complejas e ir las perfeccionando.



BLOQUE

Nº 1

JUEGOS LÚDICOS



JUEGO N° 1

Armamos El Tangram

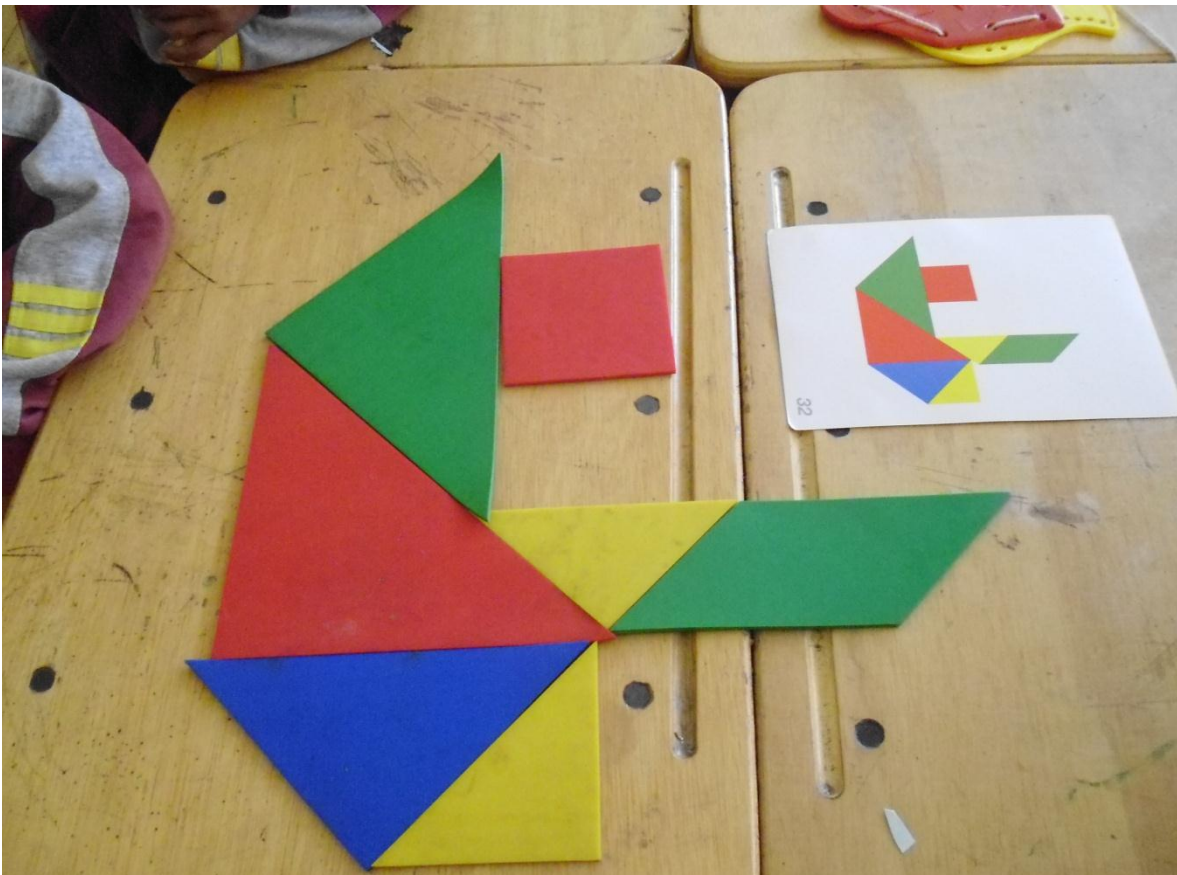


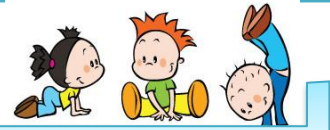
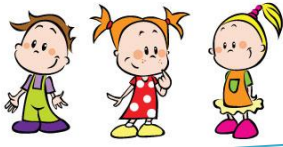
Ilustración 1 Tagran

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Reconocer y crear objetos utilizando las figuras geométricas.

Tipo: Juego de relación espacial

Edad: 5 años



Materiales

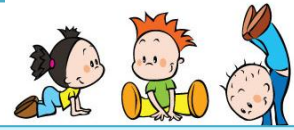
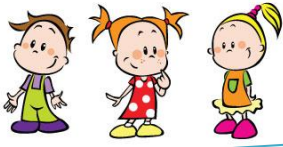
- Tangram (figuras geométricas)

Desarrollo

- Se entrega a cada niño/a el tangram.
- Luego el niño deberá armar un objeto conocido usando todas las piezas del Tangram.
- El niño que más objetos logre armar será el ganador.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Armo más objetos			
Logro observar y copiar la relación que existe entre cada pieza de Tangram.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 2

Collar con bolitas

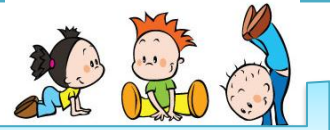
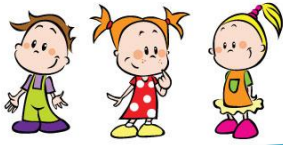


Ilustración 2 Collar con bolitas

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar su motricidad fina mediante el uso de objetos pequeños.

Edad: 5 años



Materiales

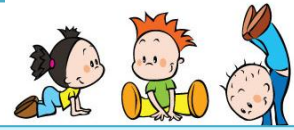
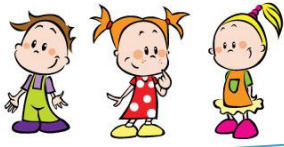
- Lana
- Cuentas

Desarrollo

- Los niños reciben 30 bolitas de distintos colores y un cordel.
- A la señal, cada niño inserta la mayor cantidad de bolitas en el cordel, y se ordena distintos objetivos como por ejemplo el ingreso homogéneo de colores.
- Es necesario que los niños utilicen todas las bolitas entregadas.
- Los cinco primeros en insertar más bolitas gana el juego.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Desarrolla su destreza fina al hacer movimientos cortos y de precisión.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 3

Malabaristas



Ilustración 3 Malabaristas

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

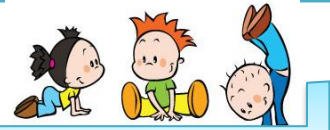
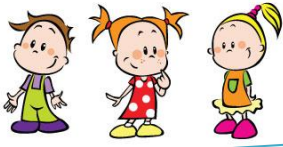
Objetivo: Ejecutar movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar su motricidad mediante los juegos lúdicos.

Tipo: Juego Motor

Edad: 5 años

Materiales

- Borrador
- Libro o regla
- Una señal para cada grupo

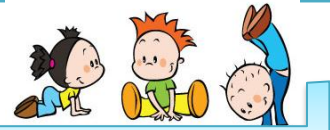
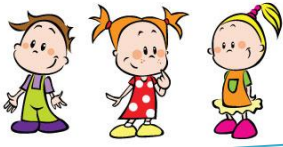


Desarrollo

- Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano).
- Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido.
- Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego.
- Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 4

Entorchado de papel



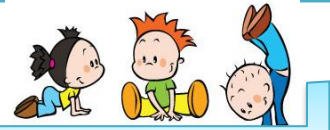
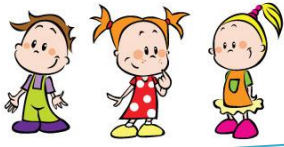
Ilustración 4 Entorchado de papel

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Dominar la motricidad en dedos y muñeca usando papel.

Tipo: Desarrollo Dáctilo motriz

Edad: 5 años



Materiales

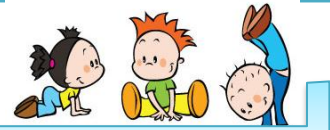
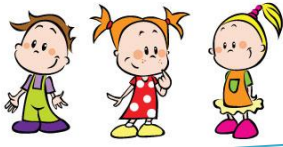
- Papel seda
- Goma.

Desarrollo

- Se les entrega tiras de papel seda de distintos colores y una hoja con una muestra.
- Los niños entorcharan el papel y pegaran sobre la muestra.
- El niño que termine satisfactoriamente obtendrá el mayor puntaje.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Realiza con agilidad y rapidez el entorchado del papel y pegado preciso.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 5

Pintando libremente

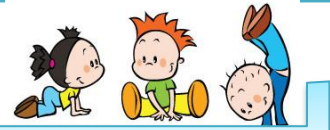
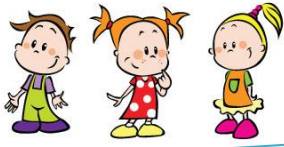


Ilustración 5 Pintando libremente
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar la coordinación viso manual utilizando pintura y un cordel pequeño de lana.

Tipo: Manipulativo

Edad: 5 años



Materiales

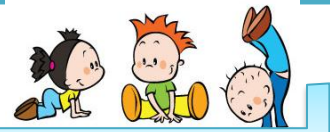
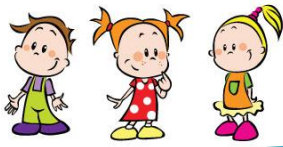
- Pintura
- Cordel de lana
- Hoja en blanco

Desarrollo

- A cada niño se le proporciona un tarrito de pintura de agua, una hoja en blanco y un cordel de lana.
- Se introduce el cordel en la pintura y luego el niño arrastra el sobre la hoja de manera libre.
- Logrando así que el niño desarrolle la creatividad y mejora la capacidad viso manual.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Forma figuras de manera libre, manteniendo una buena coordinación manual.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 6

Pasando el cordel



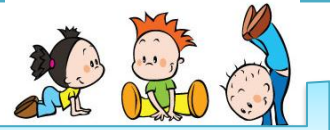
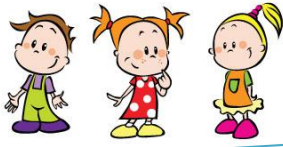
Ilustración 6 Pasando el cordel

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Fortalecer la manipulación fina mediante el uso de objetos delgados.

Tipo: Manipulativo.

Edad: 5 años



Materiales

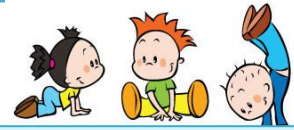
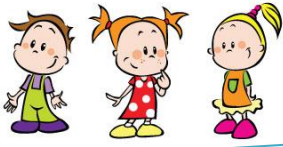
- Cordel
- Modelo de Fomix con Ojales

Desarrollo

- Se le entrega al niño un cordel y un modelo de Fomix con ojales.
- El niño deberá pasar por todos los ojales el cordel lo más rápido que le sea posible.
- El primer niño en realizar la tarea correctamente gana.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
El niño pueda atravesar todos los ojales rápidamente.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 7

El anillo travieso

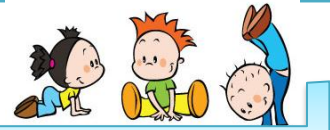
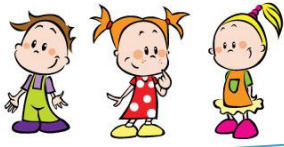


Ilustración 7 Anillo travieso
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz mediante la aplicación del juego El Anillo travieso

Tipo: Desarrollo de la motricidad

Edad: 5 años



Materiales

- Soga
- Anillo

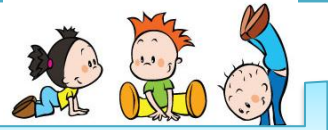
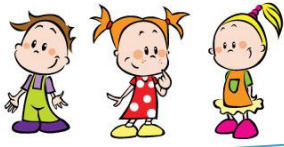
Desarrollo

- Todos los niños, menos uno deben sentarse en ronda tomando la soga.
- Uno se oculta el anillo en su mano, sin que lo vea el niño que va al centro.
- Cuando el niño del centro descubre quien tiene el anillo, tomará su lugar.
- Será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Desarrolla la coordinación motriz mediante la aplicación del juego El Anillo travieso para desarrollar la motricidad fina.			

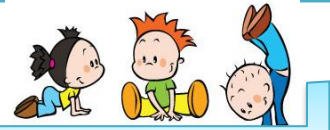
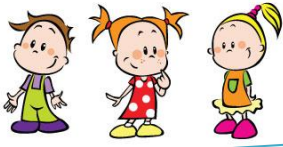
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa



BLOQUE

Nº 2

DÁCTILO-PINTURA



ACTIVIDAD N° 1

Manitos de colores



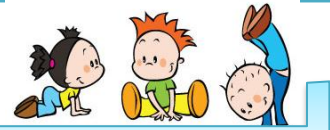
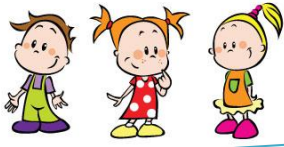
Ilustración 8 Manitos de colores

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Permitir que el niño se exprese libre y creativamente mediante el uso de sus manos

Tipo: Juego Motor

Edad: 5 años



Materiales

- Pintura de varios colores
- Hojas

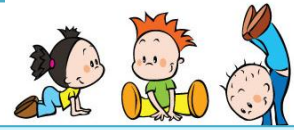
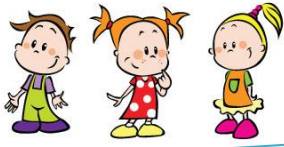
Desarrollo

- Manipular la pintura
- Estampar la mano derecha sobre la pintura.
- Colocarle sobre una hoja
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Estampa la mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores para desarrollar la motricidad fina.			

Elaborado: Blanca Campoverde Sepa



ACTIVIDAD N° 2

Deditos de colores



Ilustración 9 Deditos de colores

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

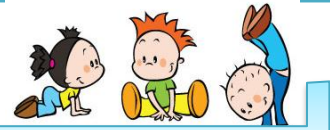
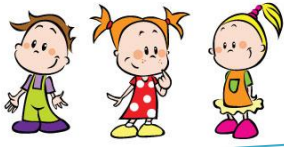
Objetivo: Lograr una progresiva habilidad, agilidad y coordinación en los dedos logrando así una mejor motricidad.

Tipo: Dáctilo-pintura

Edad: 5 años

Materiales

- Pintura de varios colores
- Hojas

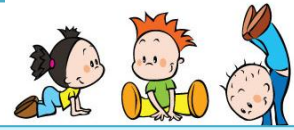
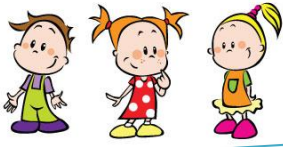


Desarrollo

- Colocar los dedos de la mano derecha en la pintura. Plasmear los dedos en la hoja.
- Limpiar los dedos y luego introducimos los dedos en la pintura de color verde y plasmear en la hoja.
- Repetir la actividad con varios colores.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Plasma los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad Deditos de Colores para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 3

Pescaditos de colores

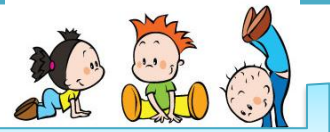
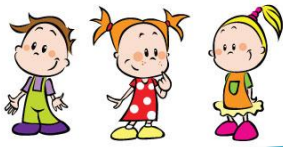


Ilustración 10 Pescaditos de colores
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: desarrollar la motricidad fina a través de la puesta en práctica de la actividad “Pescaditos de colores”

Materiales

- Pintura de varios colores
- Formatos A4

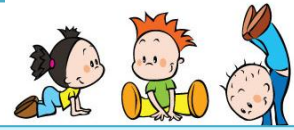
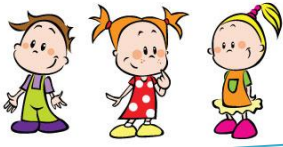


Desarrollo

- Plasmar la mano en la pintura
- Colocar la mano de pintura
- Formar peces de varios colores con las manos de pintura

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Realiza con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad Pescaditos de colores para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 4

Lluvia de colores

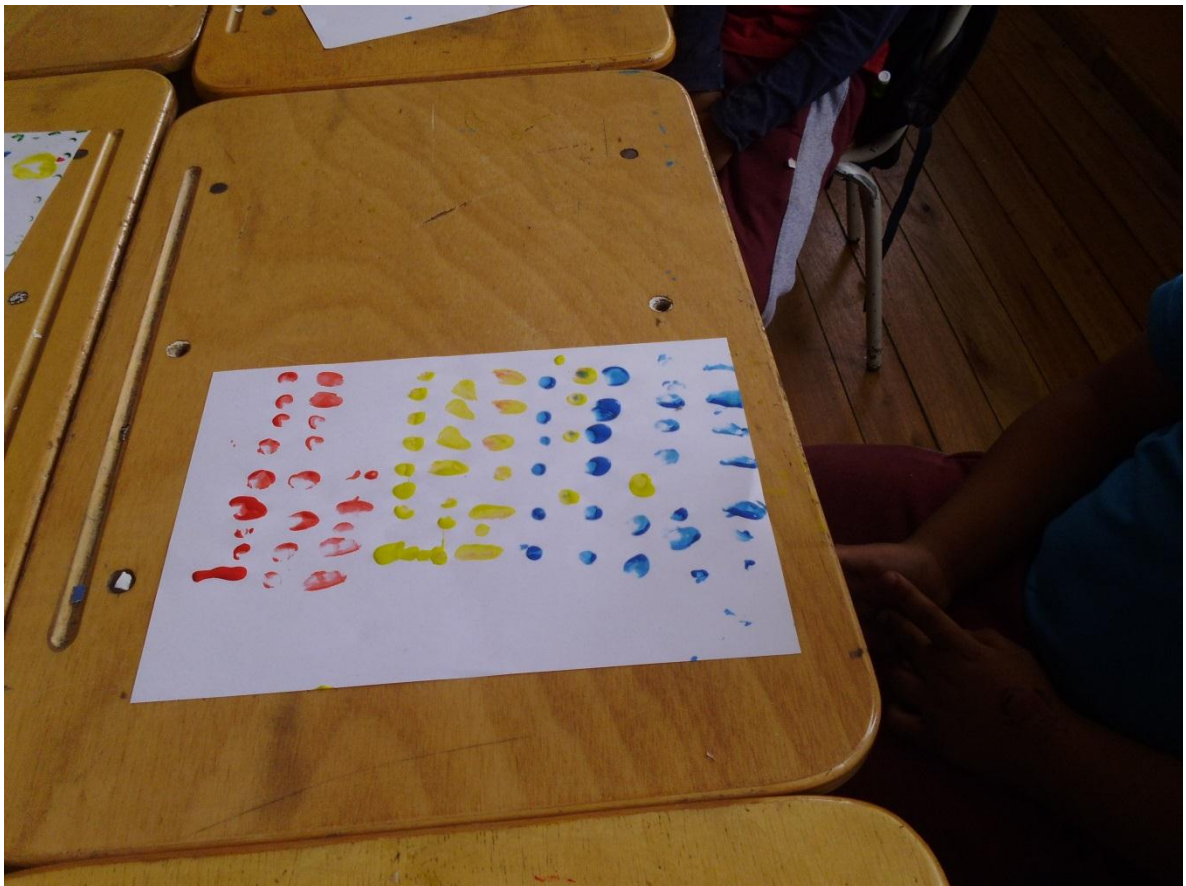
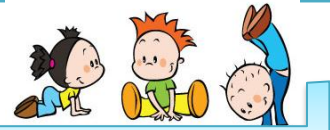
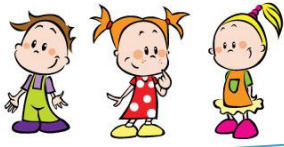


Ilustración 11 Lluvia de colores
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina a través de la aplicación de la técnica lluvia de colores para mejorar proceso escritor.



Materiales

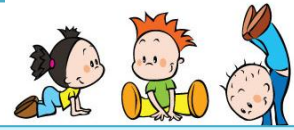
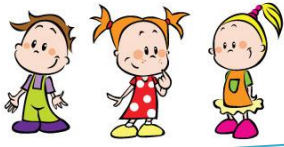
- Pintura de varios colores
- Hojas

Desarrollo

- Colocar los dedos sobre la pintura
- Plasmar los dedos con pintura en la hoja en forma de lluvia

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Ejecuta con coordinación de los dedos en la actividad la lluvia de colores para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



JUEGO N° 5

El Girasol



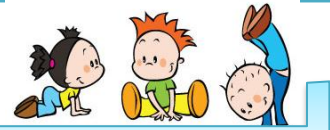
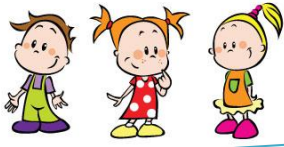
Ilustración 12 El girasol

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Lograr control sobre los dedos índice y pulgar

Tipo: Dáctilo- pintura

Edad: 5 años



Materiales

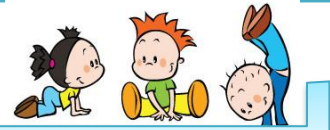
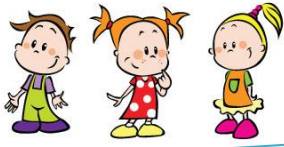
- Hojas
- Esponja
- Pintura

Desarrollo

- Colocar la esponja sobre la pintura de color amarillo.
- Plasmar la esponja de pintura dentro del girasol
- Exponer sus trabajos.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Coordina los movimientos de los dedos plasmando la pintura en la actividad El girasol para desarrollar la motricidad fina			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 6

El Arbolito



Ilustración 13 El Arbolito
Fuente: Estudiantes del primer año de
EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

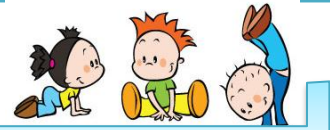
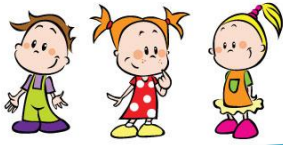
Objetivo: Desarrollar la capacidad motriz con la actividad el arbolito para desarrollar la motricidad fina

Tipo: Juego Motor

Edad: 5 años

Materiales

- Pintura
- Hojas



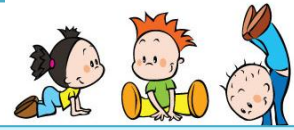
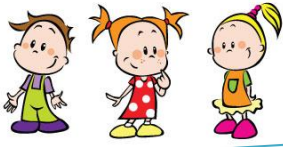
Desarrollo

- Observar el grafico
- Describir el grafico.
- Colocar la mano derecha y la izquierda en la pintura de color verde
- Plasmar en la hoja e ir dando forma de un árbol

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Desarrolla la capacidad motriz con la actividad el arbolito para desarrollar la motricidad fina			

Elaborado: Blanca Campoverde Sepa



JUEGO N° 7

El paisaje



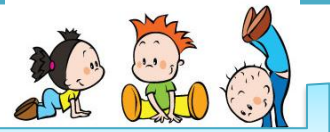
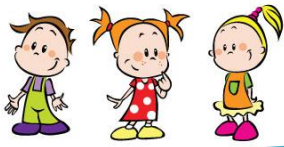
Ilustración 14 El paisaje

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar la creatividad e imaginación con la actividad El paisaje para desarrollar la motricidad fina

Tipo: Dáctilo- pintura

Edad: 5 años



Materiales

- Pintura
- Hojas

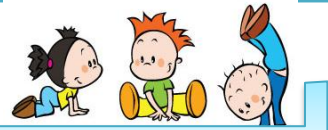
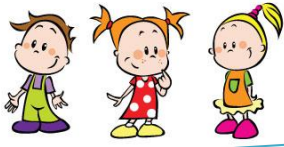
Desarrollo

- Entregar pintura de varios colores.
- Utilizar la creatividad de cada uno de los niños y realizar un dibujo libre.
- Exponer sus trabajos.

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Manifiesta la creatividad e imaginación con la actividad El paisaje para desarrollar la motricidad fina			

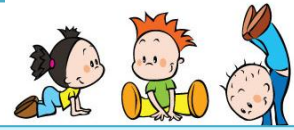
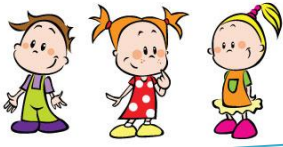
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa



BLOQUE

Nº 3

RASGADO



ACTIVIDAD N° 1

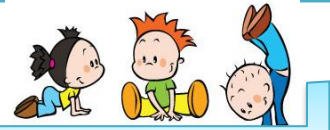
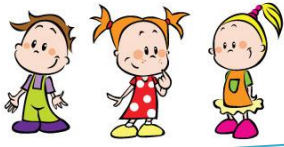
La casita



Ilustración 15 La casita
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Adquirir el dominio motor sobre los dedos de la mano y el concepto de volumen

Edad: 5 años



Materiales

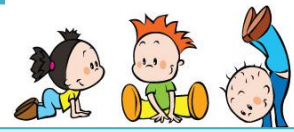
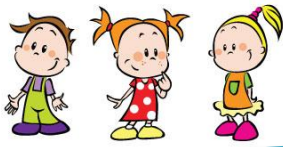
- Papel periódico
- Hojas
- Goma

Desarrollo

- Entregar las revistas
- Rasgar tiritas de papel
- Formar una casa con las tiritas rasgadas.
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Forma una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad La casita para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 2

El retrato

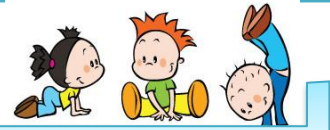
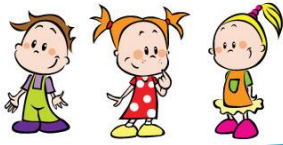


Ilustración 16 El retrato

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar en los niños la habilidad de mejorar su motricidad

Edad: 5 años



Materiales

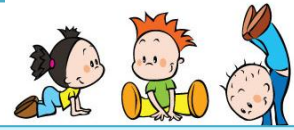
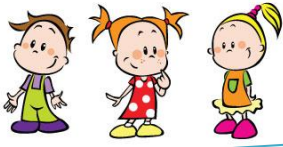
- Papel brillante
- Hojas
- Goma

Desarrollo

- Entregar papel brillante de varios colores
- Rasgar tiritas de papel
- Formar un retrato con las tiritas rasgadas.
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Realiza un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad El retrato para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 3

El gato glotón



Ilustración 17 El gato glotón

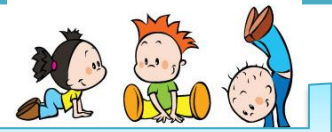
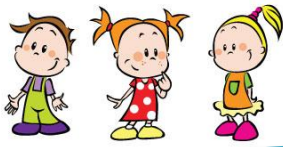
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Estimular el movimiento libre y controlado de la mano

Edad: 5 años

Materiales

- Revistas en desuso
- Hojas



Desarrollo

- Entregar las revistas
- Rasgar tiritas de papel
- Ayudar al gatito llegar al pescado.
- Pegar las tiras de papel sobre camino
- Exponer los trabajos.

Tenemos que llevar al gatito al pescado.

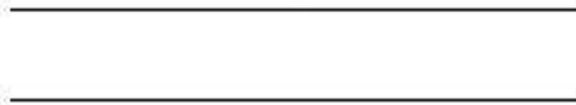
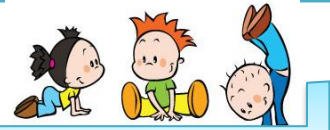
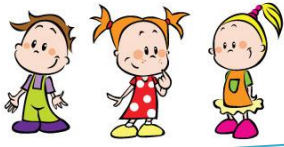


Ilustración 18 El gato glotón 2
Fuente: www.google.com/imagenes

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Rasga y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 4

Figuras geométricas

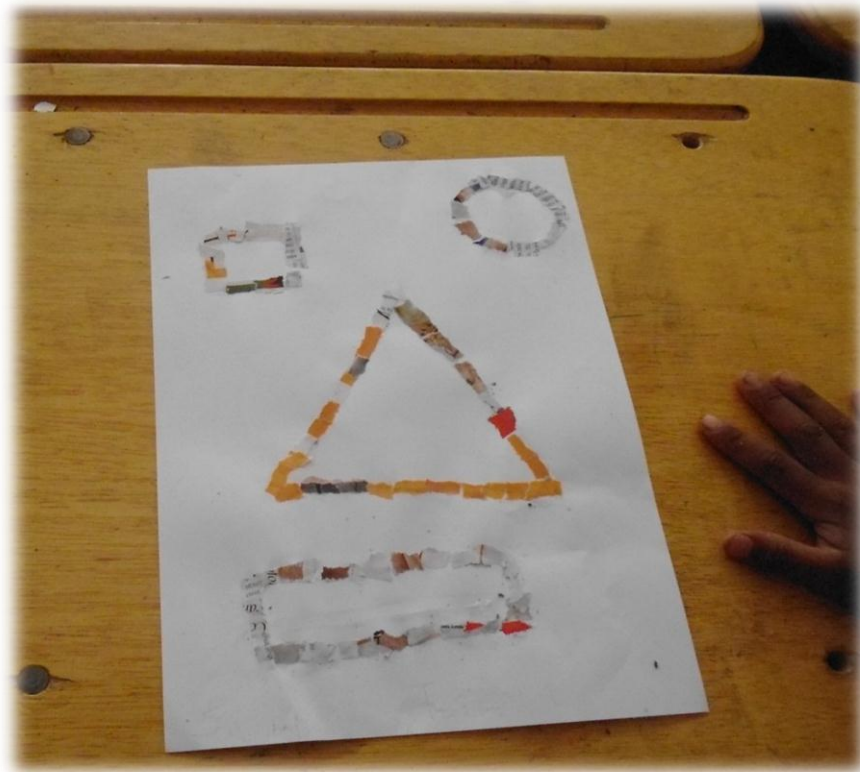
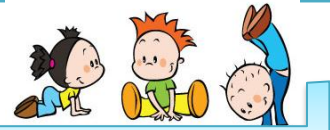
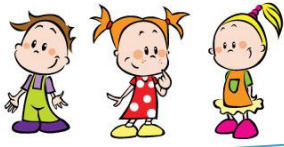


Ilustración 19 Figuras geométricas
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar la capacidad de representar de forma personal y creativa distintos aspectos de la realidad.

Edad: 5 años



Materiales

- Revistas en desuso
- Hojas
- Goma

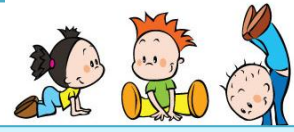
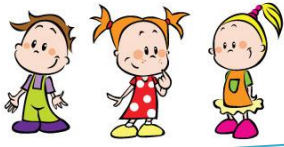
Desarrollo

- Entregar las revistas
- Rasgar tiritas de papel de varios colores
- Formar unas figuras geométricas casa con las tiritas rasgadas.
- Pegar las tiras en la hoja.
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Ejecuta formas con la actividad Figuras geométricas para desarrollar la motricidad fina			

Elaborado: Blanca Campoverde Sepa



ACTIVIDAD N° 5

Rasgado libre

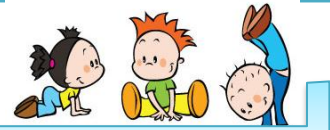
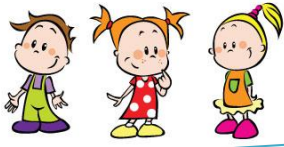


Ilustración 20 Rasgado libre

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz con la actividad rasgado libre para desarrollar la motricidad fina

Edad: 5 años



Materiales

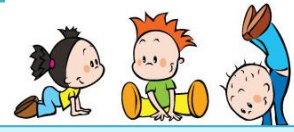
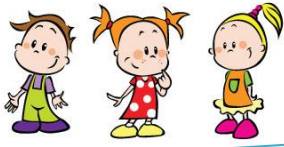
- Revistas en desuso
- Hojas
- Papel de seda
- Goma

Desarrollo

- Entregar papel de texturas diferentes y colores
- Rasgar tiritas de papel de varios tamaños y grueso
- Dejar que el niño realice lo que se imagine
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Desarrolla su coordinación motriz con la actividad rasgado libre para desarrollar la motricidad fina			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 6

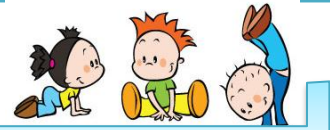
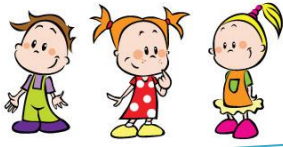
Mi paisaje



Ilustración 21 Mi paisaje
Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: Ejecutar su coordinación motriz mediante la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina

Edad: 5 años

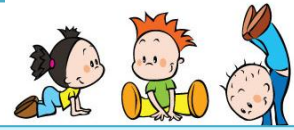
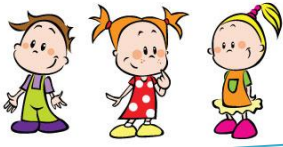


Desarrollo

- Entregar papel brillante
- Rasgar papel de varios colores
- Formar un paisaje
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Desarrolla su coordinación motriz mediante la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			



ACTIVIDAD N° 7

La cometa

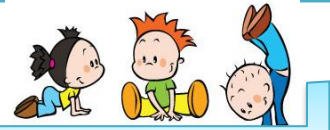
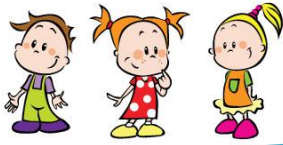


Ilustración 22 La cometa

Fuente: Estudiantes del primer año de EGB de la Esc. "13 de Noviembre"

Objetivo: El desarrollo de la coordinación óculo-manual y la progresiva precisión de las habilidades motoras.

Edad: 5 años.



Materiales

- Revistas en desuso
- Hojas

Desarrollo

- Entregar las revistas
- Rasgar tiritas de papel
- Formar u barco con las tiritas rasgadas.
- Pegar las tiras
- Exponer los trabajos

Evaluación

INDICADOR	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIANDO
Desarrolla la coordinación motriz coordinadamente mediante la actividad la cometa para desarrollar la motricidad fina			
Elaborado: Blanca Campoverde Sepa			