**GUÍA Nº 5 PARA EL TRABAJO EN EL HOGAR: FLUIDEZ DE MOVIMIENTOS GRUESOS Y SEGUIMIENTO DE SECUENCIAS**



Recuerda que esta guía está confeccionada para que el adulto prepare las actividades planteadas, ya que el niño o niña requerirá constantemente apoyo para realizarlas de forma eficiente y aprender los contenidos. A esta edad, los contenidos se aprenden de mejor forma cuando se enseñan a través de juegos y el movimiento grueso y fino SON UNA PRIORIDAD en esta etapa, ya que a medida que aprenden a controlar el cuerpo, aprenderán más fácilmente lo que se espera para su edad en el colegio.

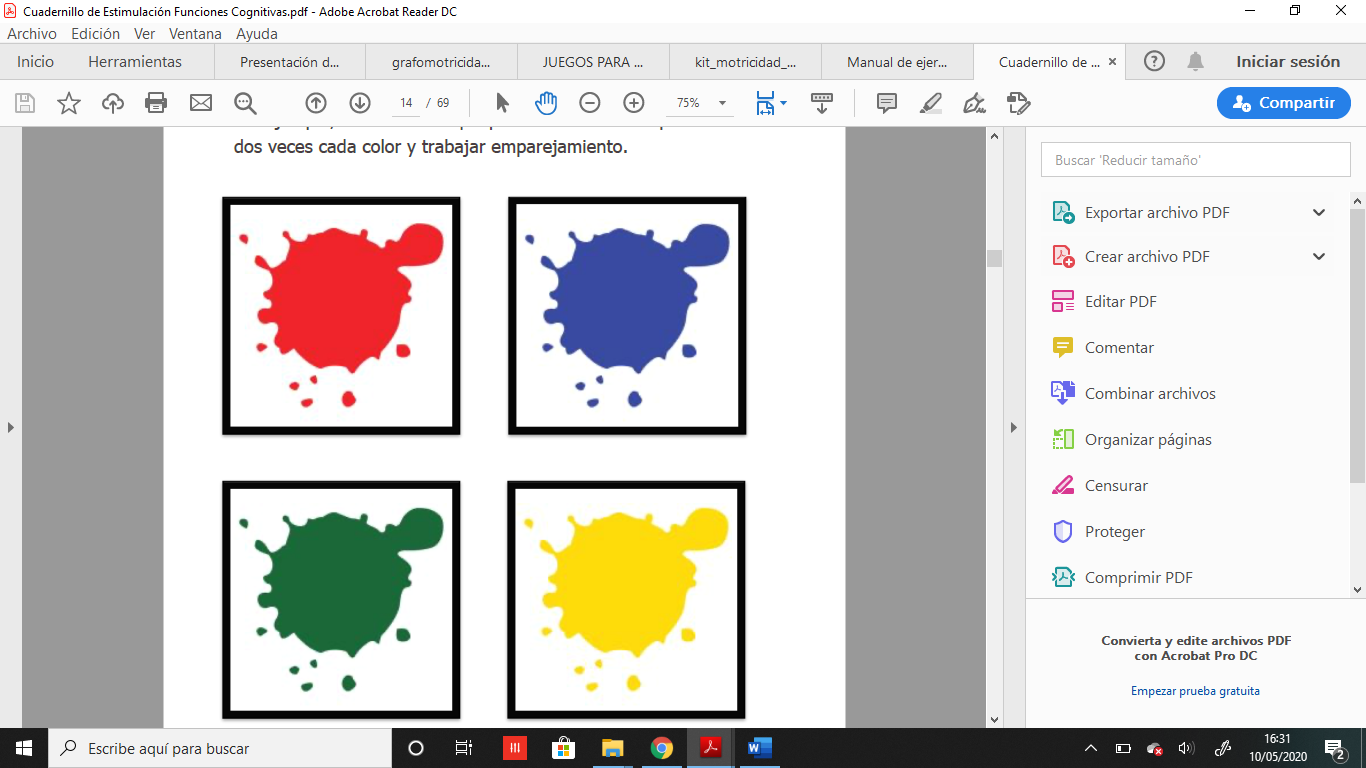
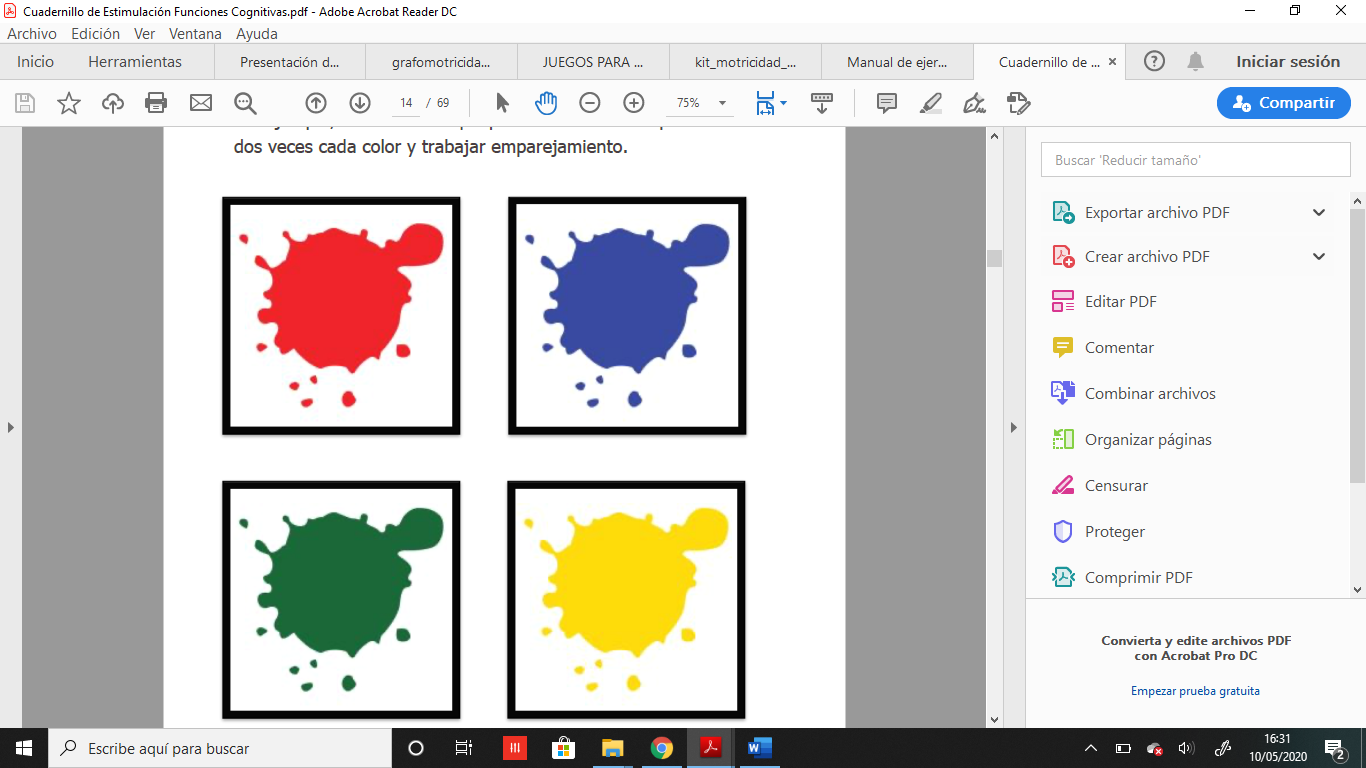
**ÁREA 1: FLUIDEZ DE MOVIMIENTOS GRUESOS**

Para los niños y niñas de esta edad es esencial que aprendan a moverse de diferentes maneras y a cambiar de posiciones rápidamente sin que pierdan la estabilidad. Reforzar este elemento evitará caídas, reforzará los músculos del cuerpo, el control completo del cuerpo y mejorará su postura. Si se mejoran estos aspectos, mejorará también el desempeño en las otras tareas escolares y del hogar.

* **ACTIVIDAD 1:** JUEGO, ME MUEVO Y APRENDO

Preparación del juego:

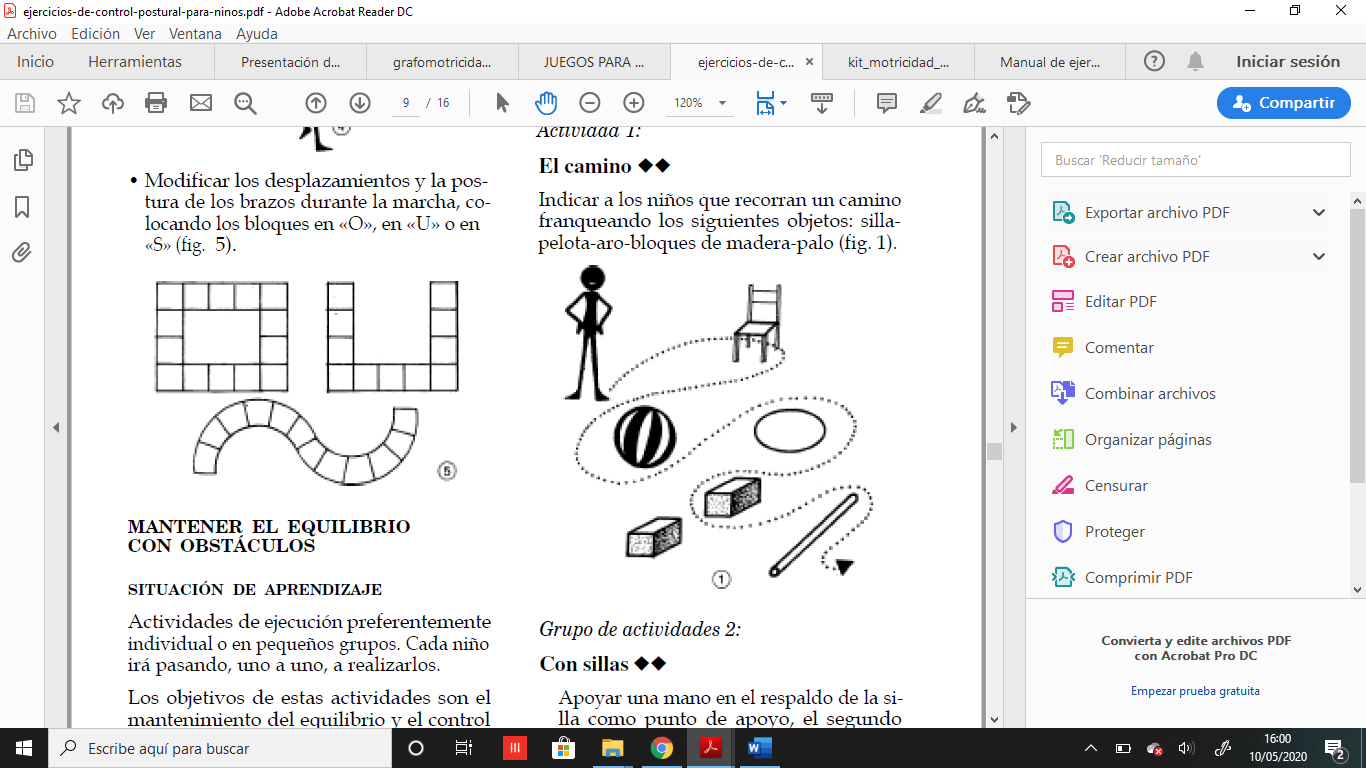
1. Imprime los cuadrados de colores que se muestran a continuación o solicita al niño(a) que pinte una hoja con el color rojo, otra con el color azul, otra con verde y otra con amarillo.

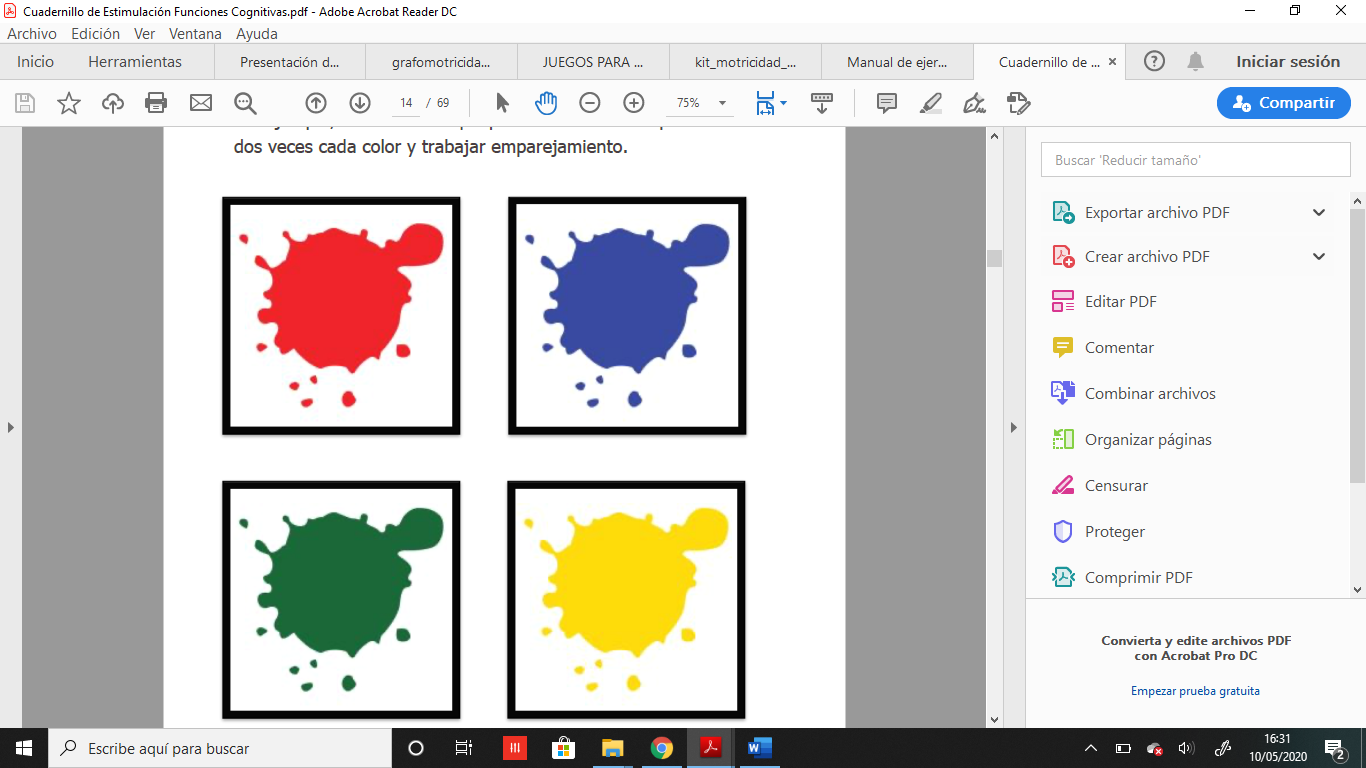
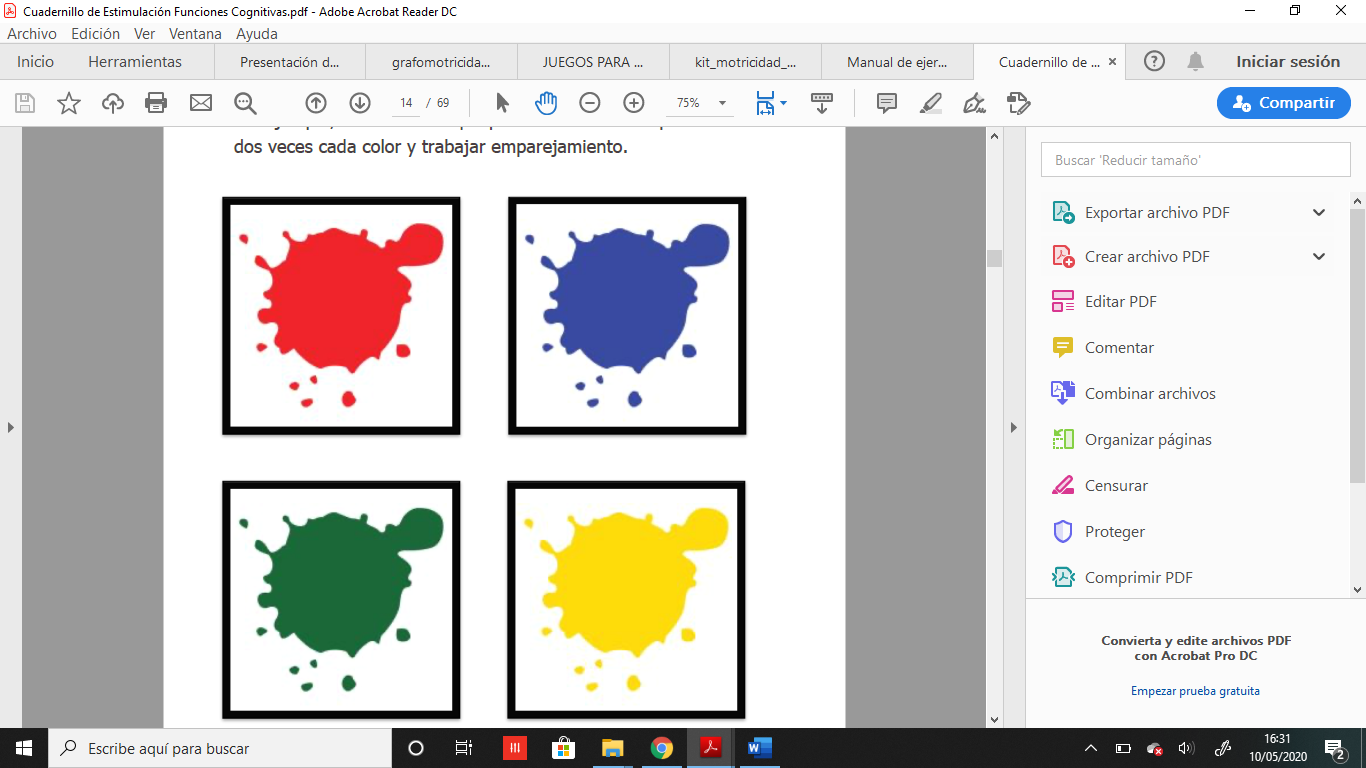


1. Selecciona al menos 6 elementos de la casa que pueden ser utilizados como obstáculos (pueden ser sillas, pelotas, troncos, maderas, plantas, recipientes, entre otros). Sirve cualquier elemento, ya que el niño(a) deberá esquivarlo solamente.
2. Distribuye los elementos seleccionados, pensando en un “camino” para que siga el niño o niña y ubica las hojas de colores al final.

Por ejemplo, que avance saltando en un pie por todo el camino y que se arrastre bajo la silla.

Guíate por el dibujo que está abajo como ejemplo.





1. Busca al menos 3 cosas rojas, 3 verdes, 3 amarillas y 3 azules que tengas en la casa. Pueden ser géneros, lápices, frutas o lo que tengas a mano.
2. Ubica los elementos rojos, azules o verdes encima, debajo o al lado de los obstáculos a lo largo de todo el camino.

¿Cómo jugar?

* Pide al niño(a) que se ponga en el inicio del camino
* Indica el color a utilizar primero. Por ejemplo: rojo
* Muestra el camino que debe seguir y cómo debe hacerlo. Por ejemplo: saltando en 1 pie.
* Señala que debe recoger todos los elementos del color indicado y ubicarlos donde corresponde al final del camino. Por ejemplo: debe recoger todos los elementos rojos y dejarlos en el color rojo una vez que llegue al final.
* Repetir hasta completar todos los colores.

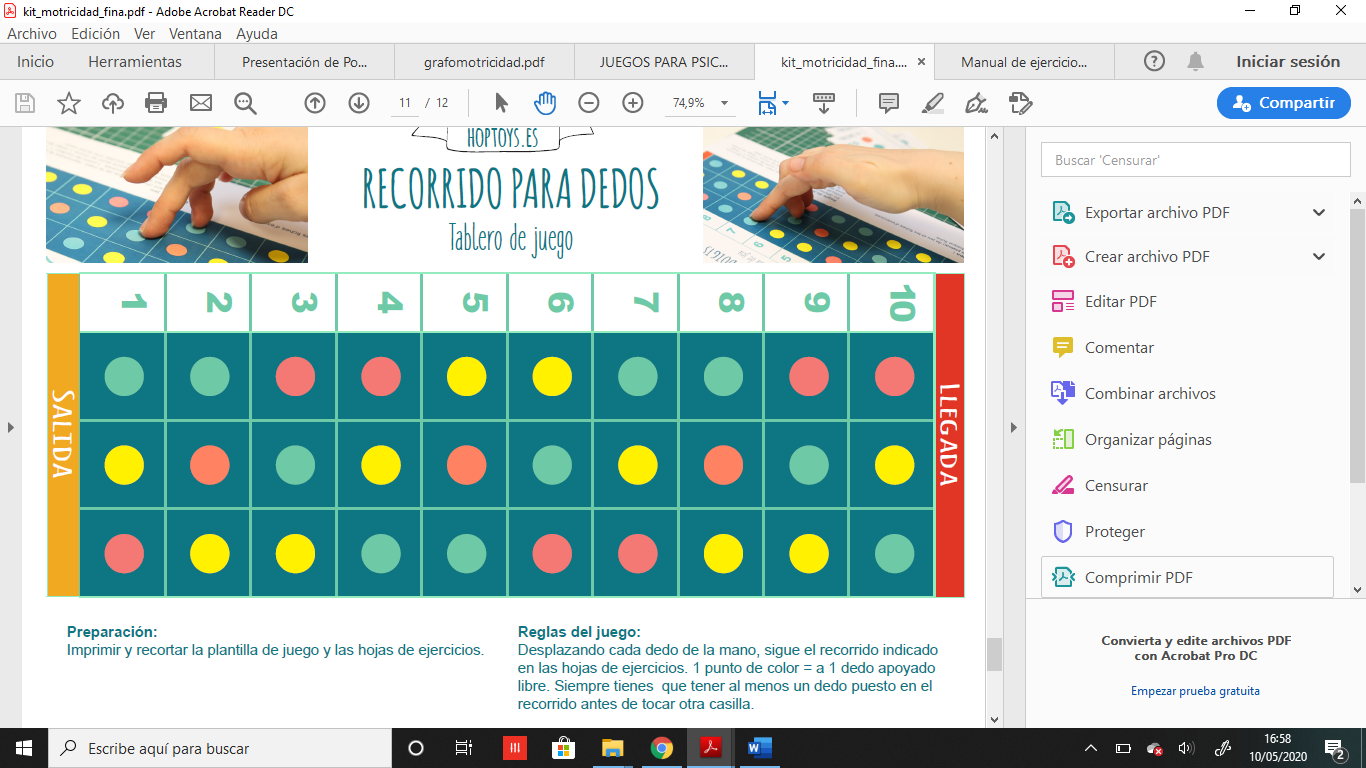
**ÁREA 2: SEGUIMIENTO DE SECUENCIAS**

Aprender a seguir secuencias se relaciona muy estrechamente con el seguimiento de instrucciones. Poder seguir una secuencia implica ser capaz de seguir un orden en una actividad, ya sea en una actividad escolar, como en una actividad de juego o de orden en la casa. Adicionalmente trabajaremos los movimientos de dedos vistos la semana pasada.

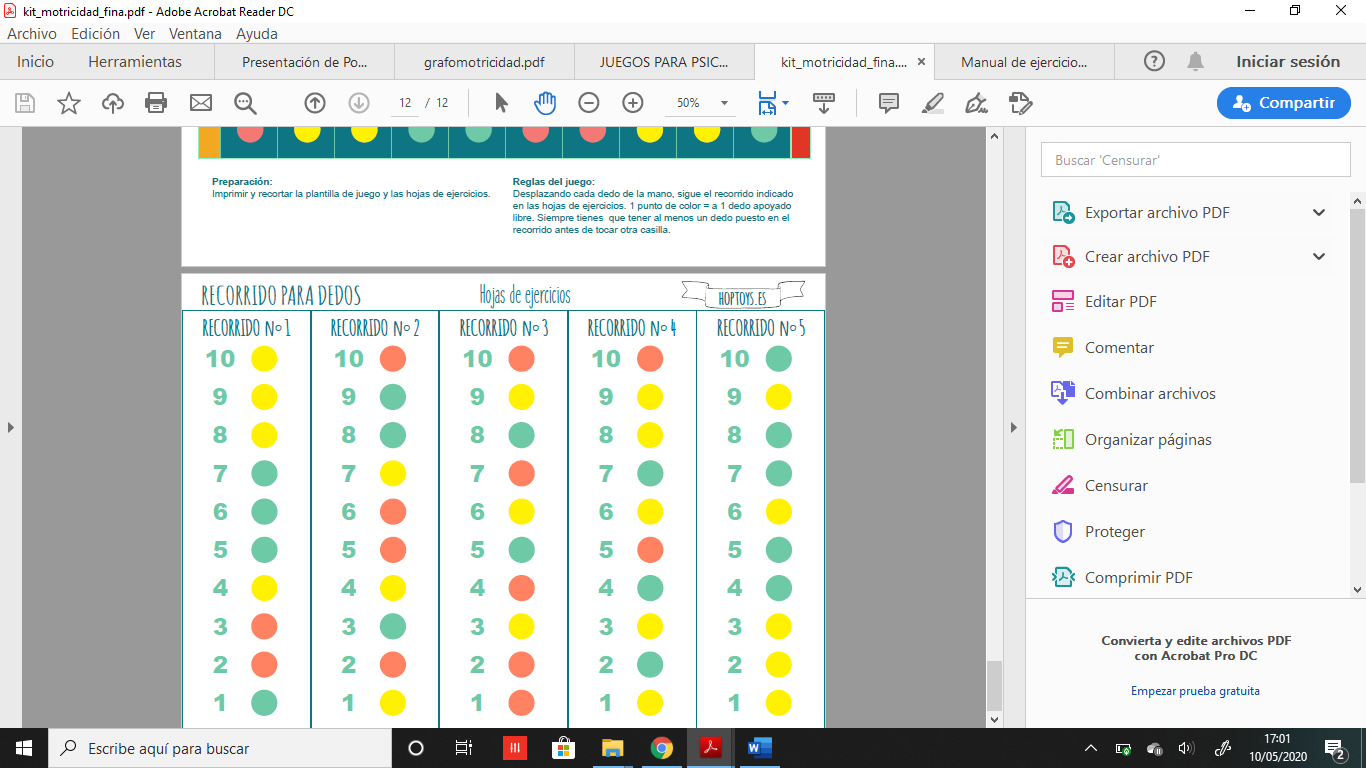
* **ACTIVIDAD 2:** MIS DEDOS CAMINAN

Preparación del juego

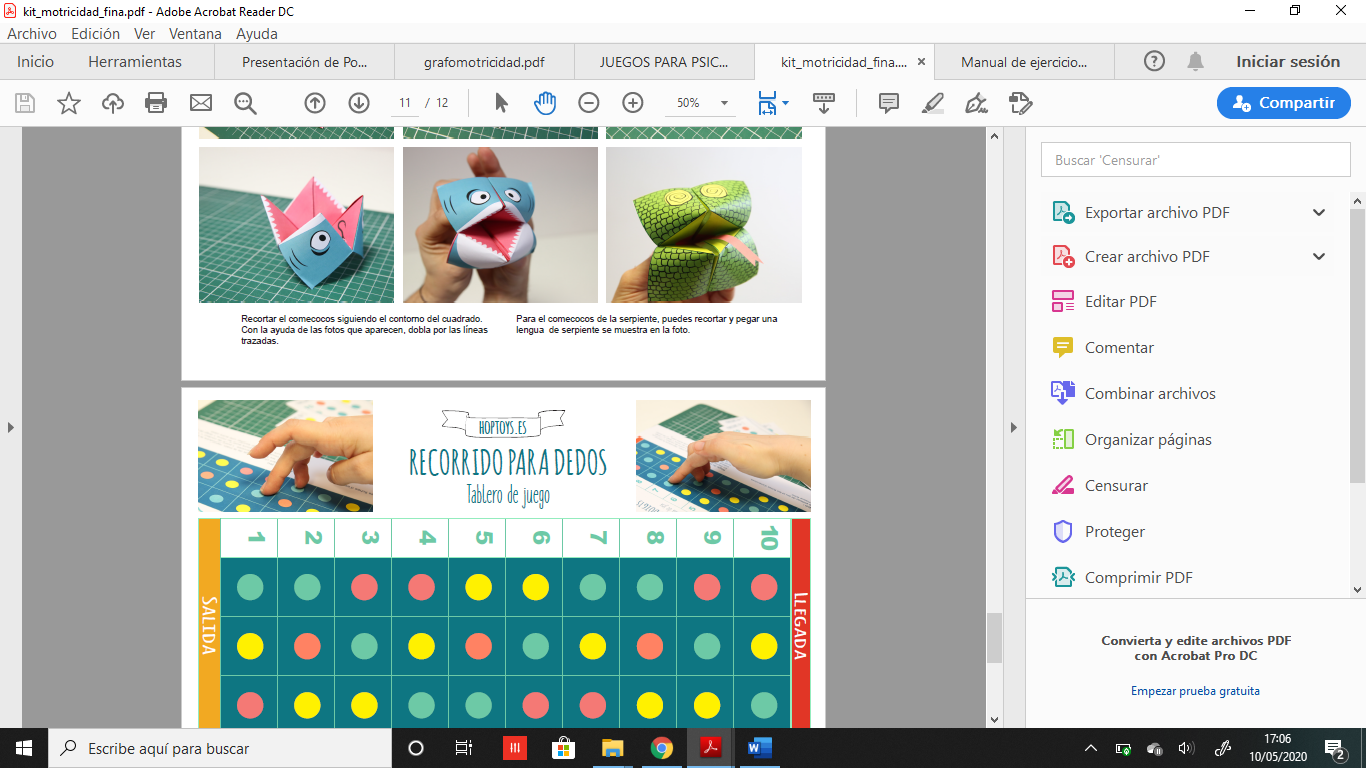
1. Solicita al niño(a) que recorte el tablero de juego que se muestra a continuación. Si no tienes impresora, puedes dibujarlos y pedirle al niño(a) que pinte los círculos tal como se muestran a continuación



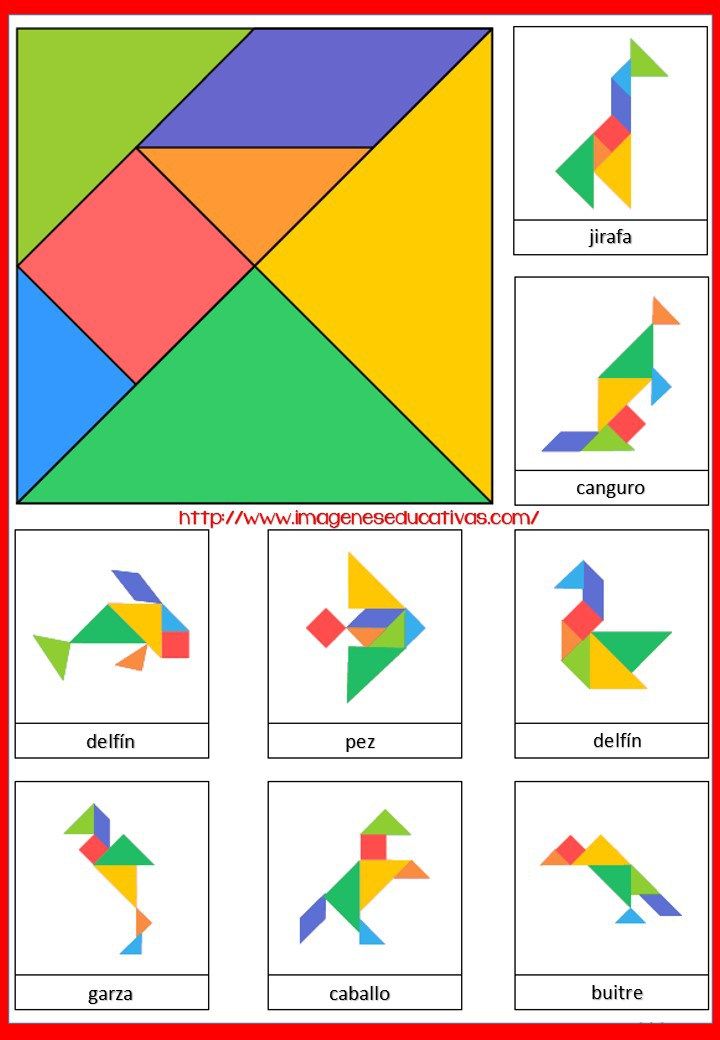
1. Imprime, dibuja o mantén a la vista los recorridos para caminar con los dedos que se muestran a continuación.

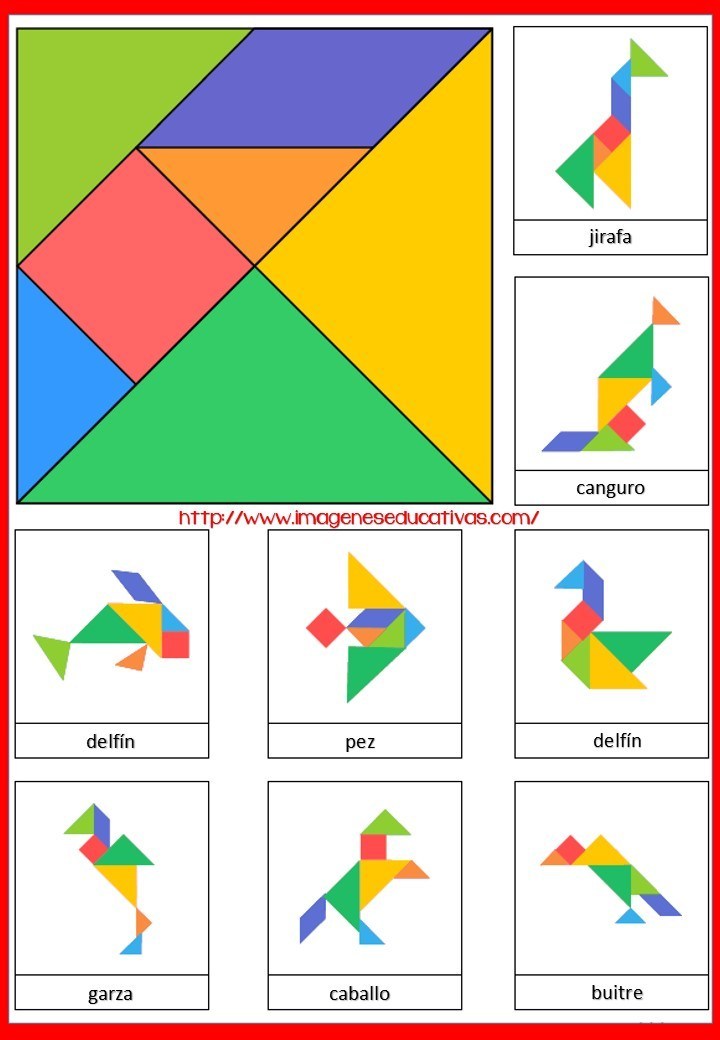


¿Cómo jugar?

* Junto al niño(a), ir avanzando en el tablero de juegos según el orden de colores propuestos en el “recorrido nº1”, luego en el orden del “recorrido 2” y así hasta completar los 5 recorridos.
* Utilizar los dedos índice y medio para ir avanzando, tal como se muestra en la imagen del lado.
* **ACTIVIDAD 3:** A ARMAR CON EL TANGRAM

Preparación del juego

1. Imprime y recorta o dibuja el tablero de figuras que está acá abajo llamado Tangram
2. Imprime o dibuja (en lo posible del mismo tamaño que el tablero) las imágenes de acá abajo que se pueden crear con las figuras del Tangram



¿Cómo jugar?

1. Selecciona la imagen a replicar
2. Junto al niño(a), vayan seleccionando las figuras y ubicándolas donde corresponden. Es probable que el niño(a) requiera apoyo para orientar las formas de la manera correcta.

* **ACTIVIDAD 4:** USEMOS EL LÁPIZ

1. Imprime o dibuja un diseño similar al que se muestra a continuación
2. Solicita al niño(a) que elija el lápiz o plumón que prefiera.
3. Pide que una las líneas de las hojas del otoño para luego pintarlas del color indicado.

