

## GUÍA Nº 18 PARA EL TRABAJO EN EL HOGAR: ASOCIANDO CONCEPTOS PARA LA ESCRITURA

En esta guía, se realizarán actividades motoras gruesas y finas que irán enfocadas a potenciar los conocimientos escolares asociados a la escritura. Trabajarán en conjunto las habilidades de secuenciación, flexibilidad y seguimiento de instrucciones.

### ÁREA 1: ASOCIANDO CONCEPTOS EN EL JUEGO MOTOR GRUESO

#### ACTIVIDAD 1: TWISTER DE LETRAS

Acá se trabajarán las transiciones entre posturas, la estabilidad, la coordinación y la integración bilateral en un juego que reforzará las vocales.

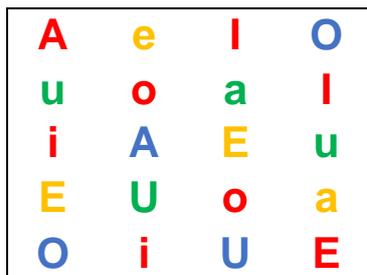
Preparación del juego:

1. Utilizar un pliego de cartulina o papel Kraft, o bien, unir hojas de diario, de oficio o de cuaderno.
2. Pedir a la niña/o que dibuje, al azar, las vocales en sus formas imprenta mayúscula y minúscula sobre el papel (Marcar A – a – E- e – I - i – O – o – U -u) en los colores que prefieran.
3. Imprimir o dibujar los 2 dados que se muestran en el **ANEXO 1**. Uno tiene vocales en manuscrita (mayúscula y minúscula) y el otro, partes del cuerpo.

¿Cómo jugar?

1. Poner las hojas con letras impresas dibujadas en el suelo.
  2. Lanzar ambos dados.
  3. Posicionar la parte del cuerpo que indica el dado en la vocal señalada, respetando las mayúsculas y minúsculas (por ejemplo, si en el dado aparece la letra A mayúscula en manuscrita, la niña/o deberá posicionar su cuerpo en la letra A mayúscula en imprenta de la hoja. Si en el dado aparece la letra E minúscula manuscrita, deberá posicionar su cuerpo en la letra E minúscula imprenta de la hoja).
- Pueden jugar este juego en familia, si lo hacen así, se reforzará también el respeto de turnos y tolerancia a los tiempos de espera.

*Esquema de referencia*



*Imagen de referencia (el confeccionado por ustedes debe tener mayúsculas y minúsculas)*



## ÁREA 2: ASOCIANDO CONCEPTOS EN EL JUEGO MOTOR FINO

### **ACTIVIDAD 2: ARMANDO EL ROMPECABEZAS**

Con este juego se reforzará el uso correcto de tijeras, además de aspectos cognitivos.

Preparación del juego:

1. Imprimir o dibujar un elemento como el que está en el **ANEXO 2**
2. Pedir a la niña/o que recorte de manera independiente las piezas del rompecabezas.

¿Cómo jugar?

1. Armar el rompecabezas.
2. Encerrar todas las vocales del dibujo.

### **ACTIVIDAD 3: DIBUJA CON TUS HUELLAS**

Esta es una sencilla y muy entretenida actividad donde se trabajarán movimientos aislados y selectivos de los dedos, el seguimiento de instrucciones y al desarrollo de la creatividad.

Preparación del juego:

1. Buscar hojas blancas o un cuaderno para dibujar.
2. Se requiere buscar témpera. Pueden diluirla en un poco de agua para que no esté tan espesa.
3. Buscar lápices para utilizarlos cuando se necesite.

¿Cómo jugar?

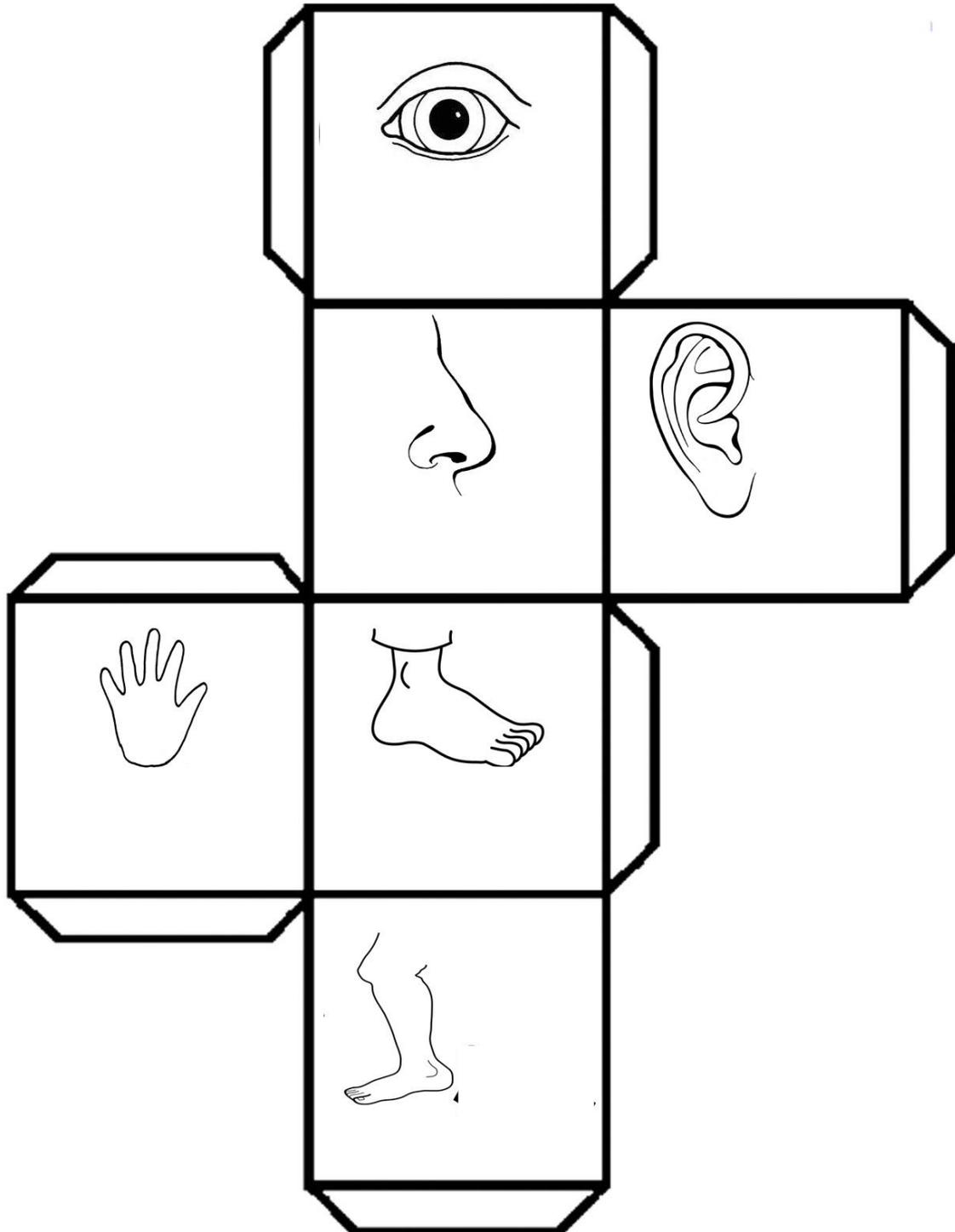
1. Pintar la yema del dedo (huellas dactilares) pulgar o índice con el color preferido.
2. Copiar los animales que se muestran acá abajo y todos los que quieran crear.
  - Es importante que la niña/o realice las marcas con lápiz cuando corresponda, ya que, de esta forma, aumenta la precisión en la realización de trazos rectos y curvos siguiendo un patrón.





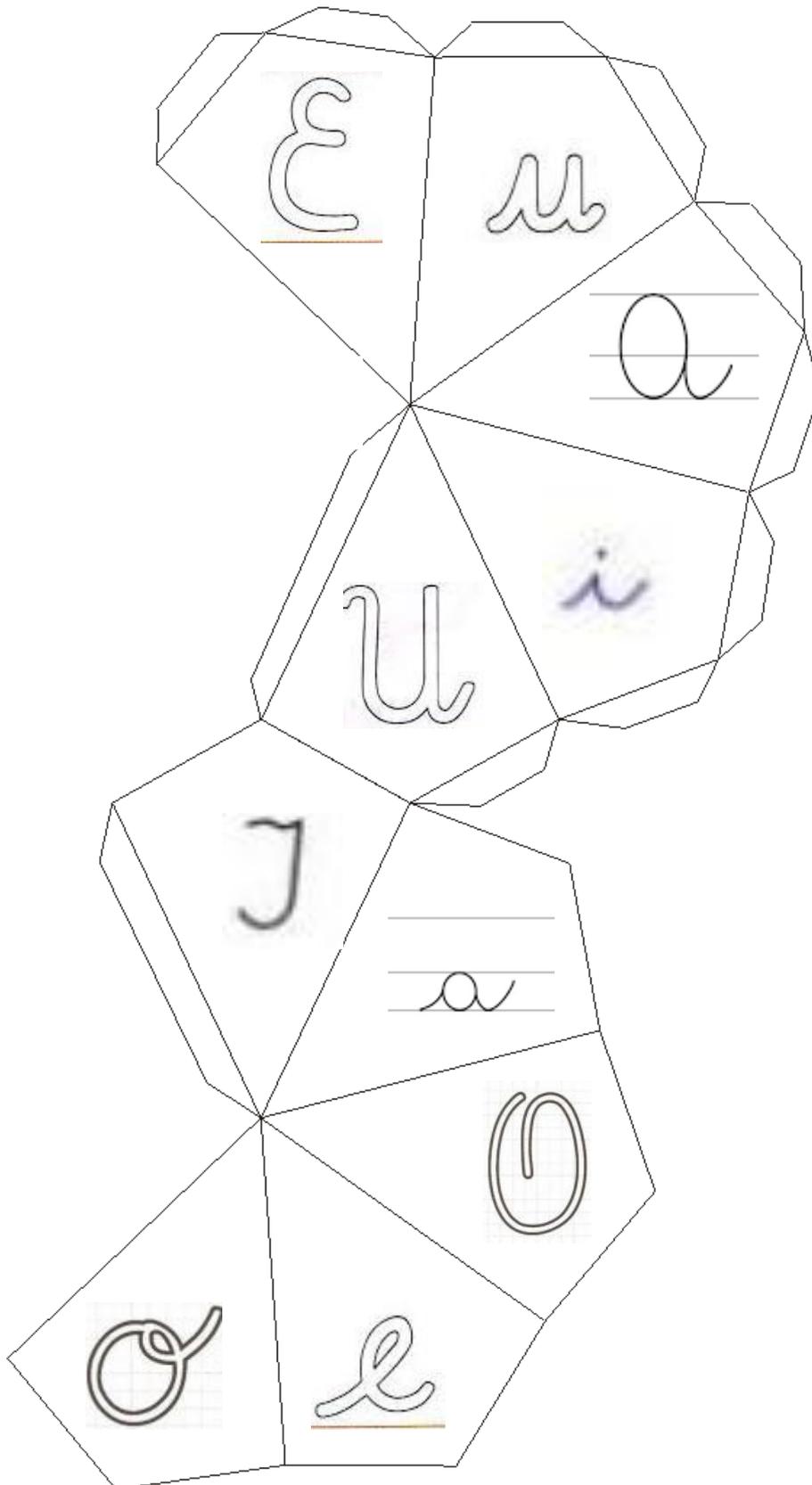
### **ANEXO 1: ACTIVIDAD 1**

Dado con partes del cuerpo para imprimir o dibujar





Dado de 10 lados con vocales en manuscrita para imprimir o dibujar





## ANEXO 2: ACTIVIDAD 2

Imagen para recortar, armar y marcar vocales

