GIMNASIO SABIO CALDAS	**GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)** **Nuestra escuela: una opción para la vida** **PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL** **GUÍAS INTEGRADAS**	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	12/04/2020
		Proceso	Gestión Académica

Docentes	Yaneth Granados, Claudia Herrera, Elizabeth Molina.	**Grado/Curso**	Transición
Correo electrónico Docentes de las áreas	elizabeth.molina@sabiocaldas.edu.co Transición A claudia.herrera@sabiocaldas.edu.co Transición B yanneth.granados@sabiocaldas.edu.co Transición C jhon.cendales@sabiocaldas.edu.co Inglés TB yuliana.morales@sabiocaldas.edu.co Inglés TA esperanza.gelvez@sabiocaldas.edu.co Inglés TC		
Áreas	Dimensiones Cognitiva – Comunicativa – Socio afectiva e Inglés.		
Eje Temático	Aprestamiento		
Fecha de envío	SEMANA 5	**Fecha límite para el desarrollo**	Del 22 al 26 de febrero
Tiempo de ejecución de la guía	5 horas		
NOMBRE DE LA GUÍA	**MIS PRIMEROS TRABAJOS**		

Contextualización (REFERENTES TEÓRICOS, RECURSOS DE TRABAJO…)

Queridos padres de familia:

La temática de la siguiente guía se trabajará durante las clases virtuales. Esta se encuentra organizada por diferentes momentos, por lo tanto, se debe desarrollar cada uno de acuerdo a las instrucciones de la docente.

¿QUÉ ES MOTRICIDAD FINA?

Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos... La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual *(la coordinación*

de la mano y el ojo) constituyen uno de los **objetivos** principales para la adquisición de habilidades de la **motricidad fina**.

El control de la **motricidad fina** es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la **motricidad fina** es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar. ... Un **ejemplo** de control de la **motricidad** gruesa es agitar los brazos al saludar.

Beneficios:
El constante entrenamiento a través de juegos educativos que estimulen la destreza y coordinación visomotora darán como resultado un buen desarrollo de la motricidad fina. Esta se verá reflejada en el dominio y la precisión de los movimientos finos y le otorgará la autonomía y seguridad en la realización de actividades cotidianas, logrando así, el desarrollo de su independencia y la realización de actividades cada vez más complejas.

La motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como:

- ❏ Coger - examinar - desmigar - dejar - meter - lanzar - recortar.
- ❏ Vestirse- desvestirse - comer - asearse
- ❏ Trabajos con arcillas. Modelados con materia diferente
- ❏ Pintar: trazos, dibujar, escribir.
- ❏ Tocar instrumentos musicales. Acompañar.
- ❏ Trabajos con herramientas: soltar - apretar - desarmar - punzar - coser - hacer bolillos.
- ❏ Juegos: canicas - tabas - chapas - cromos - imitar - hacer pitos.
- ❏ Bailes: sevillanas, danzas, palmas, etc.

Tomado de:

https://www.google.com/search?q=que+es+motricidad+fina+ejemplos&source

http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm

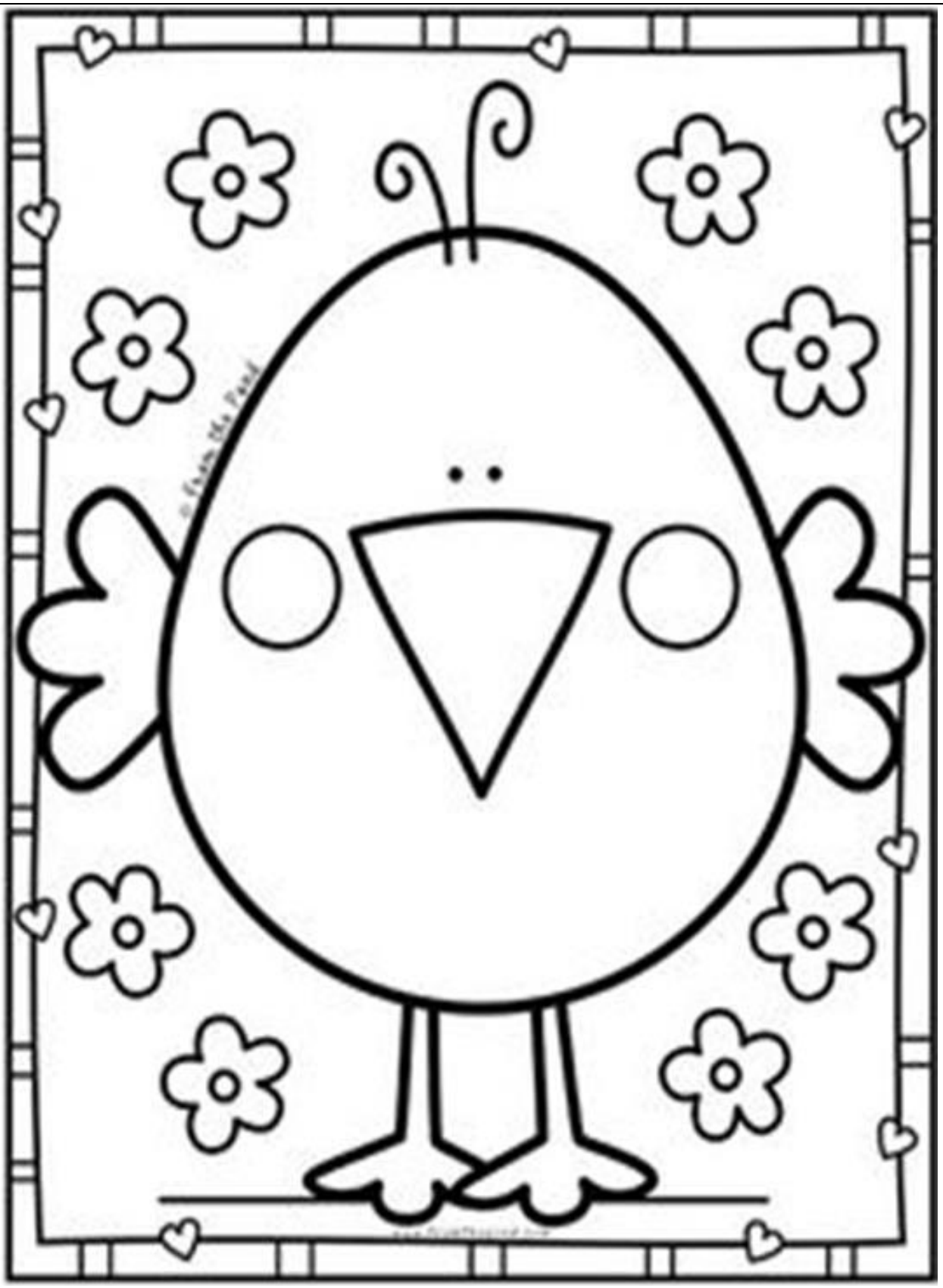
Descripción de las actividades

Después de socializar sobre la importancia de la motricidad fina en el desarrollo motriz de los niños y niñas, se proponen actividades donde los estudiantes desarrollen con diferentes técnicas habilidades en el manejo de sus manos con movimientos suaves y coordinados.

Es importante tener en cuenta que este material debe estar impreso con anterioridad, para el desarrollo de las actividades en las clases virtuales, sin embargo, de no ser posible se debe realizar el dibujo que allí se indica.

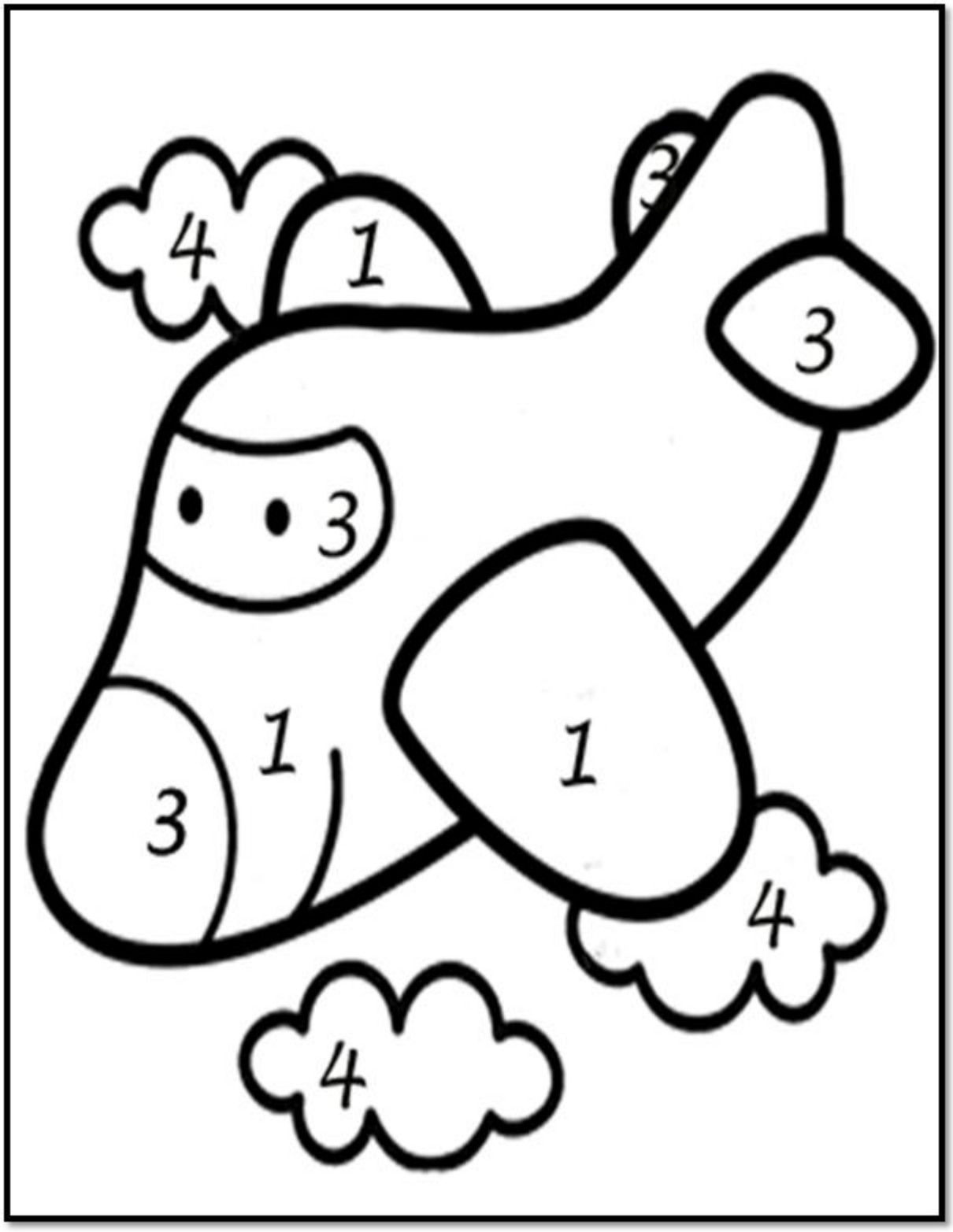
Comunicativa: Se inicia la actividad con el juego "**Bicolor**" el cual consiste en indicar a los niños cuál es la mano derecha con el color (rojo) y la mano izquierda con el color (amarillo), luego se les indica que de acuerdo al color que se mencione y se muestre, deben levantar la mano que corresponde o las dos manos según la instrucción.

A continuación, se presenta la imagen del pollo, la cual se deberá trabajar inicialmente con la técnica del coloreado y para finalizar con plastilina, se decora toda la silueta.



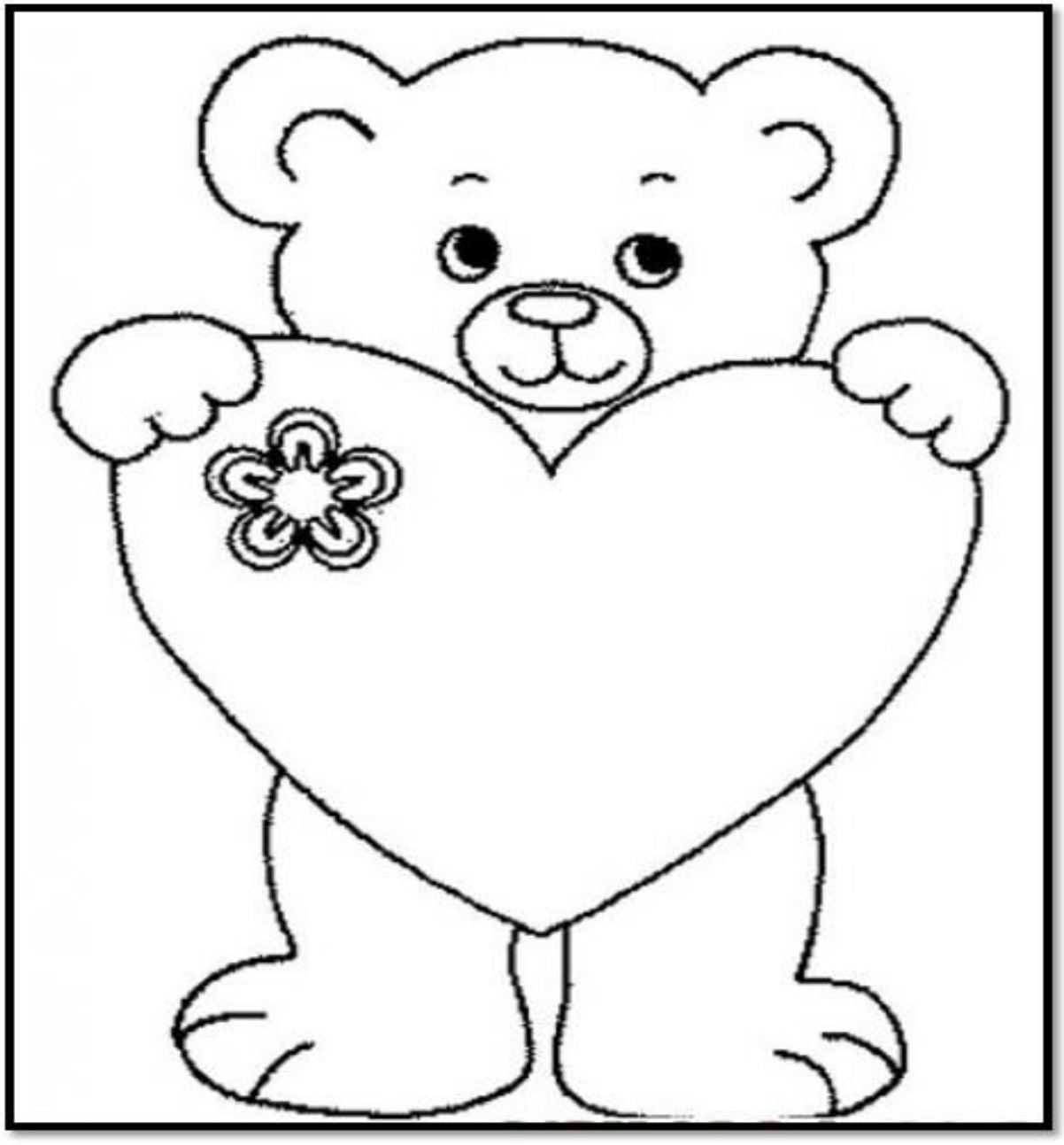
Segunda actividad:

Con ayuda de tus padres se dará la instrucción para pintar el avión según el color de cada número que aparece a continuación: el número 1(amarillo), el número 2 (azul), el número 3 (rojo) y el número 4 (blanco). Al final picarás con el punzón o aguja punta roma la silueta de él.

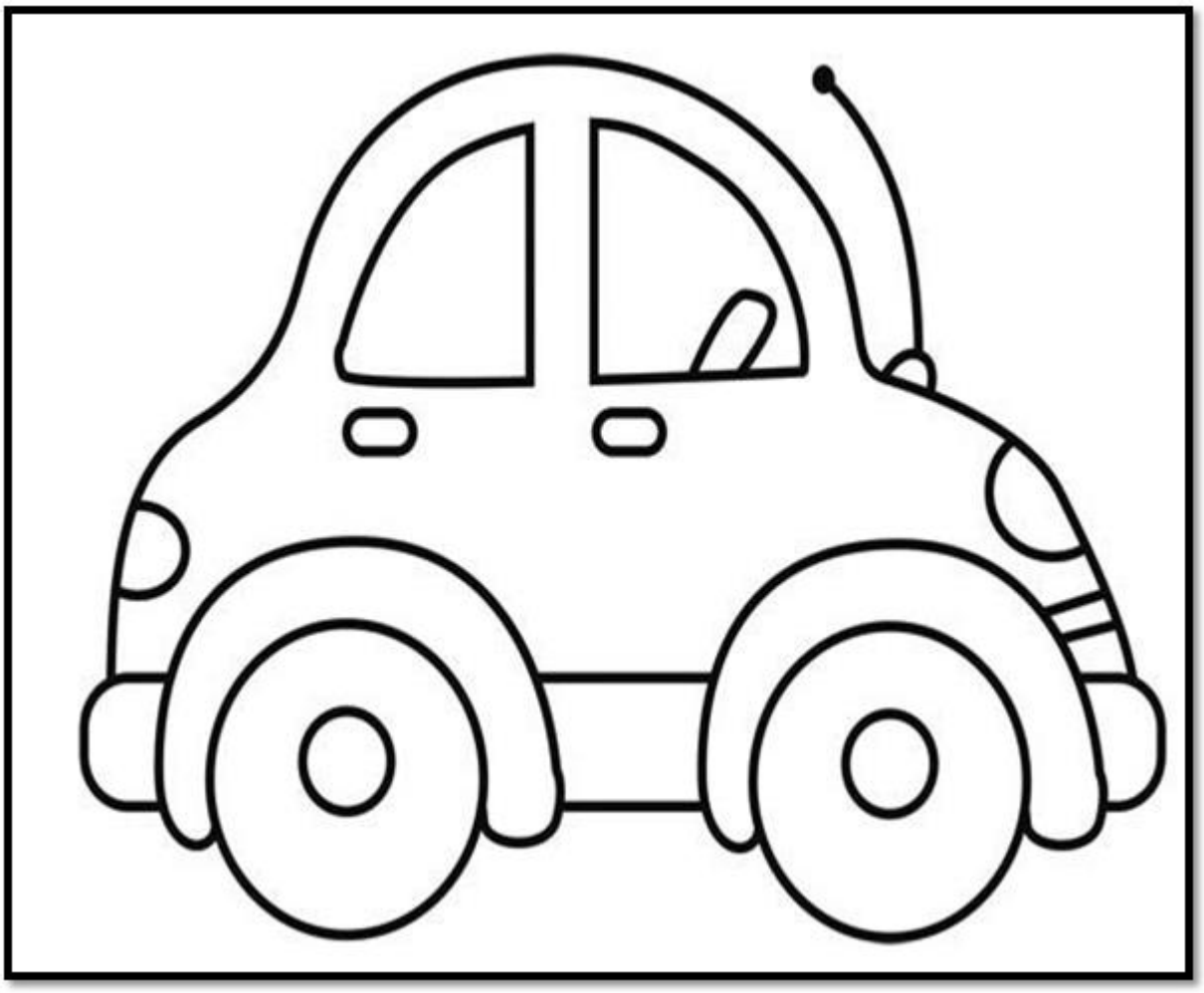


Tercera actividad:
Con ayuda de tus padres decora de forma libre la imagen de la casa, utiliza la técnica de coloreado, punzado, plastilina y entorchado.

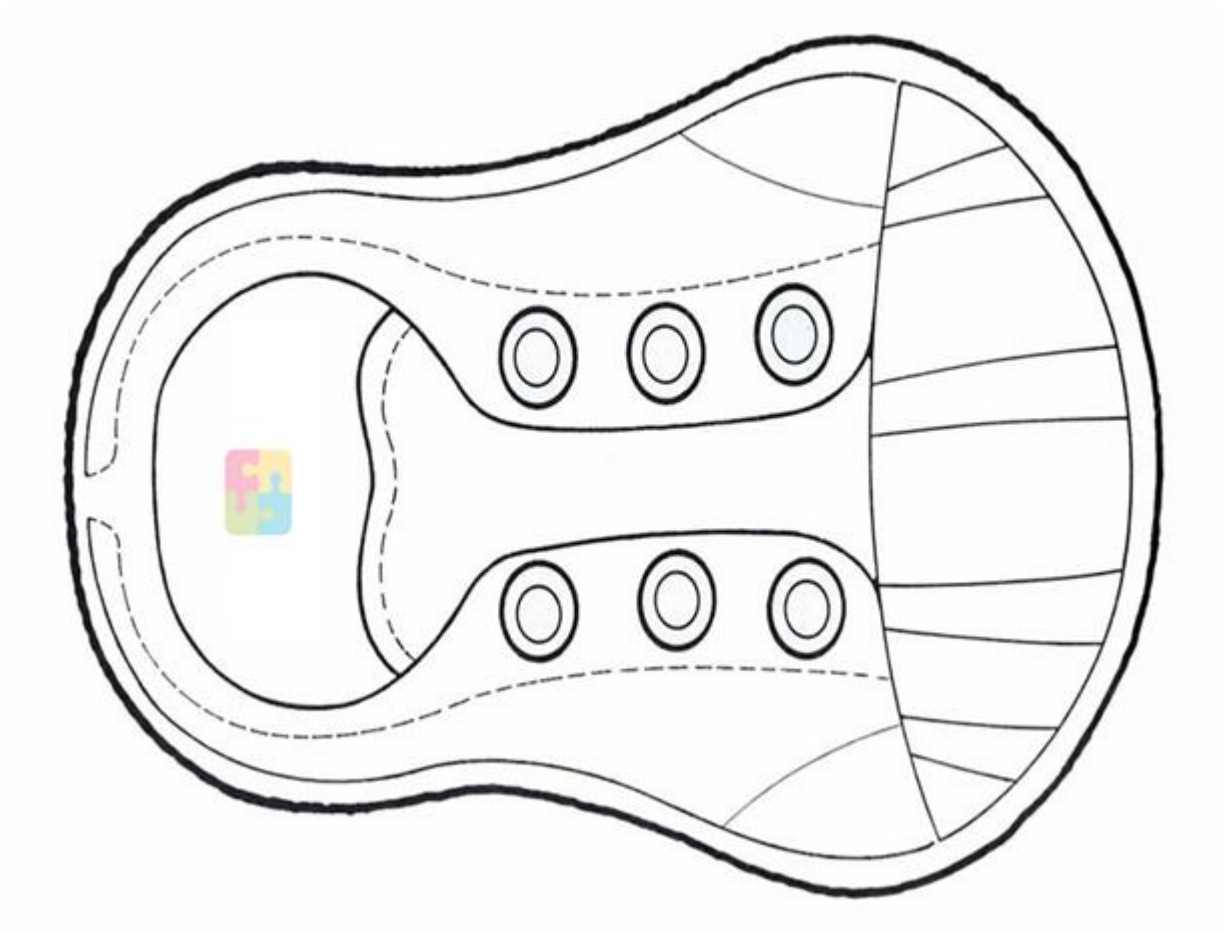
Cognitiva: Cada estudiante observará la imagen del animal tratando de identificarlo, nombrará sus características, luego cada uno deberá realizar por sí mismo la técnica de entorchado el cual irá por todo el borde de la figura y con dactilopintura, pintura el cuerpo, para el corazón utilizarán bolitas de plastilina roja.



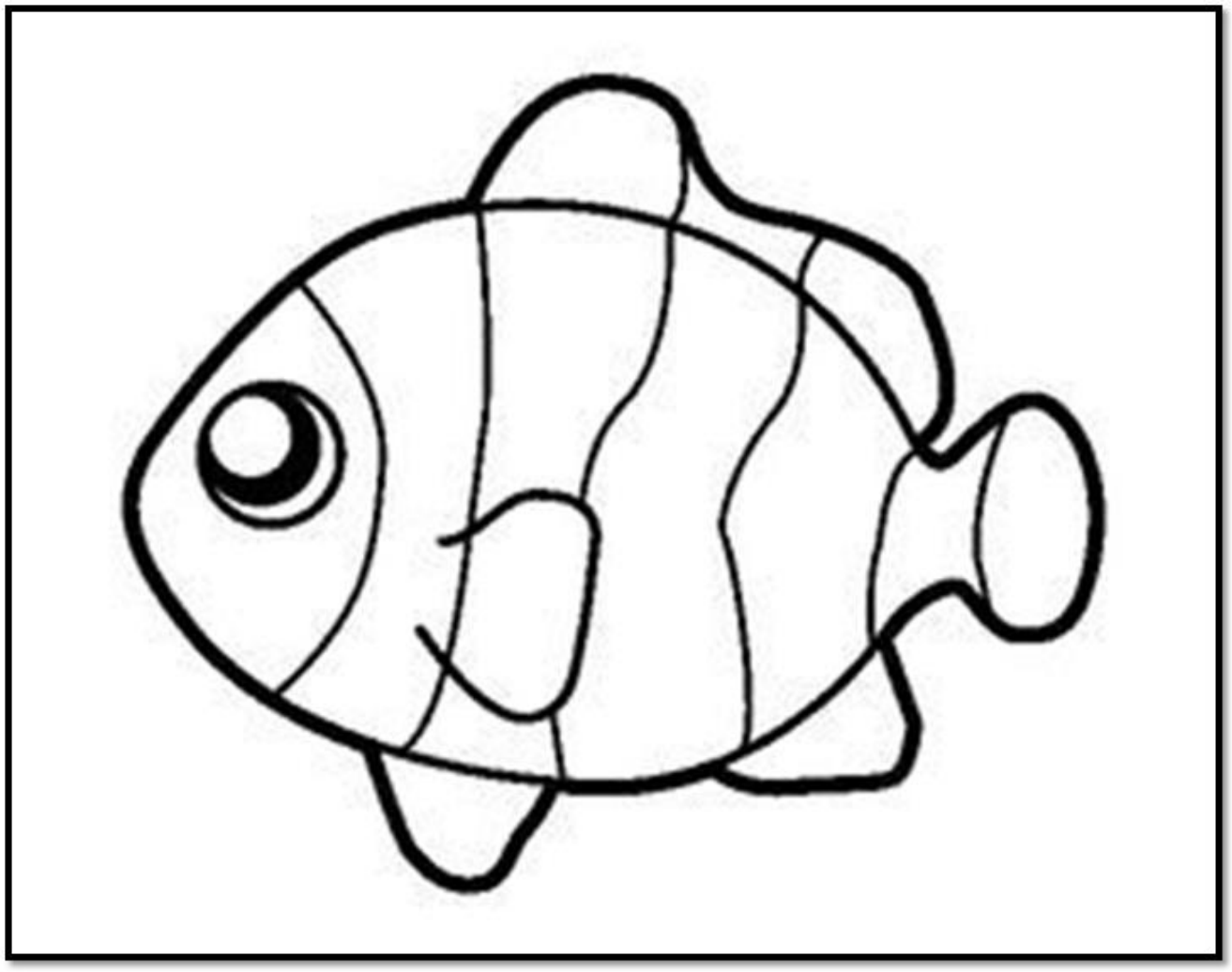
Segunda actividad: Los niños tomarán la imagen que más les llame la atención y aplicarán la técnica de desmigar (viruta del lápiz) para decorar por dentro de la imagen y la técnica del coloreado para el carro (manijas, espejo, luces, llantas y bumper) y en la muñeca (cuerpo, plantas, gusano, moño).



Tercera actividad: Con ayuda de tus padres pega la imagen sobre un ⅛ de cartulina o cartón, píntalo a tu gusto con pincel y con lana o hilo del color de tu preferencia, realiza el enhebrado del amarrado del zapato.



Socio-afectiva: Para realizar la actividad del pez arcoíris, los niños y niñas utilizarán papel crepé de diferentes colores con la que harán bolitas de tamaño pequeño, luego irán pegando en los espacios del dibujo del pez.



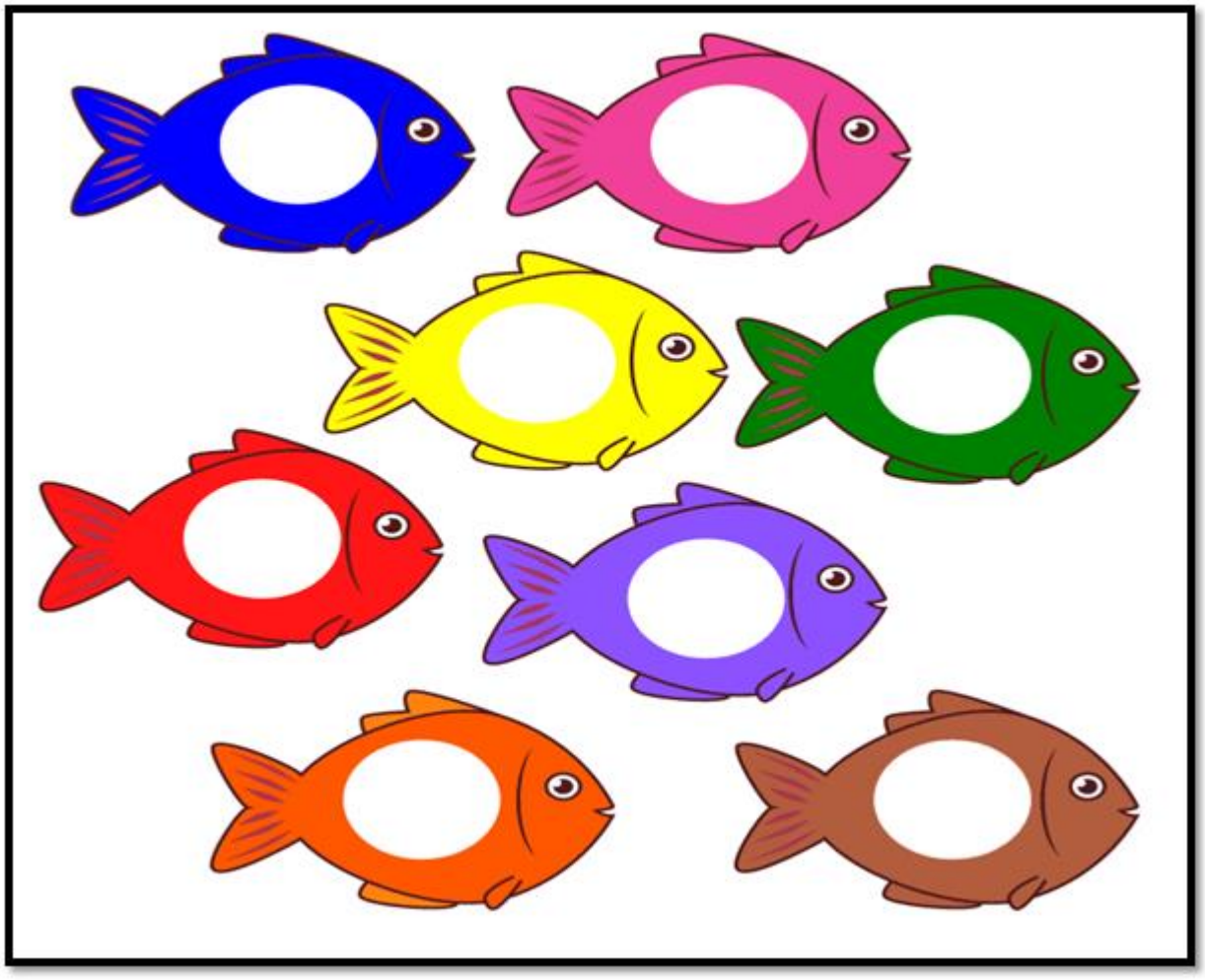
Segunda actividad: Con anterioridad, se solicita a los estudiantes materiales reciclables que tengan en casa, cada niño y niña con la ayuda de sus padres realizarán con ese material un instrumento musical, luego cada niño cuenta qué instrumento realizó y lo hará sonar.

Tercera actividad: En este espacio se realizará una actividad llamada "Pintura mágica", se le indicará a los niños que en una hoja blanca, coloque algunas gotas de témpera en la mitad de la hoja de diferentes colores, luego doblarán la hoja por la mitad, con los dedos esparcen la pintura, mezclando los colores que allí están, para finalizar cada niño abre la hoja y podrá observar que figura se formó, al final se le dará un nombre a su obra y cada uno expondrá su creación.

English time

THE COLORS

ACTIVITY: According to teacher indications write the name of the belonging color.



Reference:

https://www.sharingourexperiences.com/free-colors-matching-activities-for-toddlers-printable-pdf-2/

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)
Papitos: para el desarrollo de cada actividad se sugiere que se maneje en hojas blancas tamaño carta siempre manteniendo una buena presentación y orden. En la parte de abajo de la hoja, escribir el nombre del niño o niña.
Criterios de Evaluación
Deben verse diferenciados los criterios por área. (Rúbrica de Evaluación) ❖ **Socio-afectiva:** Desarrollar habilidades y destrezas en el uso de las técnicas de aprestamiento. ❖ **Comunicativa:** demuestra disposición y buena actitud durante las clases virtuales, participando y generando un ambiente propicio para su aprendizaje. ❖ **Cognitiva:** Identifica diferentes materiales de trabajo para el desarrollo de las diferentes actividades de motricidad fina. ❖ **Actitudinal:** Entrega las evidencias de su trabajo con buena presentación y en los tiempos establecidos. ❖ **Inglés:** The student recognizes and writes the main colors in English