



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO**

GUÍA “JELEN”

PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA

AUTORA

Jelen Narcisca López Ramos

COAUTOR

Dr. Vicente Ureña Torres Mgs.

RIOBAMBA - ECUADOR

AÑO

2015

ÍNDICE

	Página
Portada	1
Índice	2
Introducción	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	5
Fundamentación	5
Contenidos	6
CAPITULO I	8
Ejercicios microsinésicos	8
• ALCANZANDO Y COGIENDO	9
• COORDINACIÓN BILATERAL	10
• FORTALECER LOS MÚSCULOS MÁS PEQUEÑOS	12
• Coordina los movimientos de tus ojos y manos	12
• Desarrolla la coordinación de tus músculos de motricidad fina	13
• Aumenta la destreza de tus dedos	13
• Crea una conciencia táctil para reforzar tus habilidades motrices finas	13
• ACTIVIDADES QUE DESARROLLAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA	14
• Actividades para desarrollar la destreza de las manos	14
• Actividades para desarrollar la destreza de los dedos	14
• Actividades para desarrollar la coordinación visomanual	15
• Actividad nº1: tecnica del ensarte	15
• Actividad nº2: técnica del rasgado	16
• Actividad nº3: tecnica del picado	16
• Actividad nº4: tecnica de bolitas de crepe	17
• Actividad nº5: tecnica de bolitas de algodón	17
• actividad nº6: tecnica del calado	18
• Actividad nº7: tecnica de redorte de tijeras	19
• Actividad nº 8: tecnica del cosido o enhebrar	19
CAPÍTULO II	20
Actividades de Moldeado	20

PARA TRABAJAR EL MODELADO	20
MASAS DE PAN	20
• Masa de Aserrín	20
• Masa Tipo Plastilina	20
• Masa de Cremor Tártaro	21
MASA IMITACIÓN TERRACOTA	21
• Modelado con arena húmeda:	21
• Modelado con arena húmeda:	21
• Exploración de la arcilla.	22
CAPÍTULO III	24
Ejercicios de grafomotricidad	24
Actividades para desarrollar la destreza de las manos:	24
Actividades para desarrollar la destreza de los dedos:	24
Actividades para desarrollar la coordinación visomanual:	25
Actividades para el desarrollo y control de los trazos rectos:	26
Actividades para el desarrollo y control de los trazos curvos:	26
Ejercicios	
BIBLIOGRAFÍA	33

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Demostrar cómo la Elaboración y Aplicación de la Guía *Jelen*, desarrolla la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandia, de la Parroquia Veintimilla, del cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, durante el periodo 2013 – 2014

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer diferentes ejercicios con la utilización de ejercicios microsinecicos para el desarrollo de la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandia.
- Estructurar actividades de moldeado para desarrollar la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandia
- Determinar diferentes ejercicios de prensión manual para desarrollar la Psicomotricidad Fina, en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la escuela Manuel de Echeandía

3.4 FUNDAMENTACIÓN

Platón manifiesta que:

“Educar es dar al cuerpo y al alma toda la belleza y perfección de que son capaces”

La educación es un referente para mejorar las destrezas psicomotoras porque permiten desarrollar las inteligencias. Cuando se educa al cuerpo nos referimos a los diferentes ejercicios que hacemos tanto con las extremidades y el resto del cuerpo mismo.

James Russell Lowell dice:

“Mejorar la psicomotricidad es ampliar el horizonte de sus deseos y necesidades a los niños”

Cuando se habla de la psicomotricidad, hablamos de la capacidad que tiene el ser humano para desenvolverse y desplazarse, y esto hace posible el conocer a las personas, el entorno y los fenómenos naturales, lo que desarrolla la percepción sensorial, es decir, presentar actividades que permitan al niño fortalecer su cuerpo y las capacidades.

La Filosofía tiene como fundamento “trascendental” el deseo de conocer el amor, la sabiduría, pasión y hambre permanente de saber, esto conduce a la búsqueda de lo que falta, para dar respuesta a situaciones concretas y vitales de la existencia, para hacer esta más humana y feliz. La educación es un saber filosófico presente en múltiples aulas de las instituciones educativas. Una educación sin filosofía es un saber desorientado, sin enfoque y sin sentido

CONTENIDOS

La Guía Jelen se encuentra estructurada de la siguiente manera:

EJERCICIOS MICROSINÉSICOS

- ALCANZANDO Y COGIENDO
- COORDINACIÓN BILATERAL
- FORTALECER LOS MÚSCULOS MÁS PEQUEÑOS
- Coordina los movimientos de tus ojos y manos
- Desarrolla la coordinación de tus músculos de motricidad fina
- Aumenta la destreza de tus dedos
- Crea una conciencia táctil para reforzar tus habilidades motrices finas
- ACTIVIDADES QUE DESARROLLAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA
- Actividades para desarrollar la destreza de las manos
- Actividades para desarrollar la destreza de los dedos
- Actividades para desarrollar la coordinación visomanual
 - ACTIVIDAD N°1: TECNICA DEL ENSARTE
 - ACTIVIDAD N°2: TÉCNICA DEL RASGADO
 - ACTIVIDAD N°3: TECNICA DEL PICADO

- ACTIVIDAD N°4: TECNICA DE BOLITAS DE CREPE
- ACTIVIDAD N°5: TECNICA DE BOLITAS DE ALGODON
- ACTIVIDAD N°6: TECNICA DEL CALADO
- ACTIVIDAD N°7: TECNICA DE REDORTE DE TIJERAS
- ACTIVIDAD N° 8: TECNICA DEL COSIDO O ENHEBRAR

ACTIVIDADES DE MOLDEADO

PARA TRABAJAR EL MODELADO

MASAS DE PAN

- Masa de Aserrín
- Masa Tipo Plastilina
- Masa de Cremor Tártaro

MASA IMITACIÓN TERRACOTA

- Modelado con arena húmeda:
- Modelado con arena húmeda:
- Exploración de la arcilla.

EJERCICIOS DE GRAFOMOTRICIDAD

Actividades para desarrollar la destreza de las manos:

Actividades para desarrollar la destreza de los dedos:

Actividades para desarrollar la coordinación visomanual:

Actividades para el desarrollo y control de los trazos rectos:

Actividades para el desarrollo y control de los trazos curvos:

CAPÍTULO I

EJERCICIOS MICROSINÉSICOS

El desarrollo del movimiento motor fino del bebé es muy importante. El bebé necesita aprender a usar sus manitas bien para poder manipular los juguetes e ir adquiriendo habilidades de autosuficiencia: como alimentarse y vestirse.

Los bebés que pueden ver bien pueden explorar el medioambiente con su vista desde una edad muy temprana. Ellos aprenden a coordinar los movimientos de sus ojos y manos para aprender pronto a manipular los juguetes y usar sus manos bien. El principio de "coger" ocurre con los ojos. Los bebés que están ciegos o incapacitados de la vista deben aprender a coordinar los movimientos de sus manos y brazos con su oído. Ellos necesitan aprender a usar sus manos de maneras que sean funcionales, motivadoras y placenteras. Su bebé necesitará mucha práctica y muchas, muchas oportunidades para aprender a usar sus manitas. Los bebés que no aprenden a usar sus manitas para actividades motivadoras y útiles pueden comenzar a desarrollar comportamientos tales como tronarse los dedos o las manos, o tamborear en una superficie. Las manos "ocupadas" jugando con juguetes pueden tener menos tiempo para ser usadas en comportamientos inadecuados.

Para los niños el juego es su "trabajo". Los bebés y los niños pequeños necesitan tener amplias oportunidades para jugar. A los que están ciegos se les debe demostrar cómo jugar con los juguetes; necesitan obtener satisfacción de sus juegos para que sientan la motivación de continuar explorando y jugando. La meta es que obtengan tanta información como sea posible por medio de sus manos y usen esa información de manera útil.

Todas las actividades para el desarrollo de los movimientos motores: (ejemplo: braille, escribir, escribir a mano, comer, vestirse, etc.) son construidas sobre cuatro importantes habilidades. Estas cuatro habilidades deben ser aprendidas antes que el niño pueda aprender tareas más complicadas. Estas habilidades son:

- coger objetos
- alcanzar objetos

- soltar objetos deliberadamente
- mover la muñeca en varias direcciones

La conexión entre sostener un peso y el aprendizaje del uso de las manos es muy importante. Esto le hace al niño tener conciencia de sus brazos y manos, y le muestra que las puede usar. El peso en la mano hace que el bebé abra sus manitas, estire sus brazos y levante su cabeza y su tronco.

ALCANZANDO Y COGIENDO



Fuente: <http://es.slideshare.net/>

Coger es la habilidad de sostener objetos y usarlos para propósitos específicos. Los infantes tienen reflejos para coger; sus manitas automáticamente se cierran cuando se les aplica presión o estímulo en las palmas. Al irse concientizando de sus manitas, ellas pueden abrir voluntariamente y desarrollar esa habilidad. El coger instintivamente es inhibido cuando el bebé sostiene más y más peso en sus manitas. Este instinto es sustituido, con el tiempo, por diferentes métodos para coger, los cuales involucran la participación del dedo gordo. Usted no puede enseñar a un niño a coger, pero al observar el tipo de "coger" que usa, usted puede ofrecerle juguetes y actividades que lo ayudarán a progresar hacia el siguiente paso de desarrollo.

Algunas ideas

- Dele al niño muchas oportunidades para que sus manitas aprendan a sostener pesos, por ejemplo:

- Coloque al niño sobre su estomaguito para que aprenda a empujarse con sus manitas, se meza sobre sus manos y rodillas y gatee)
- Ponga diversos objetos en sus manitas. Escoja objetos adecuados al tamaño de sus manos - él instintivamente tratará de coger el objeto, sus manitas se abrirán más y se cerrarán menos. Dele sonajas, tubos de esponja para el pelo, rodillito de hule, etc. Use una vaimpairedad de texturas, tamaños y pesos.
- Póngale muchos objetos colgantes en su cuna, enfrente del asiento de bebé, colgados de un gancho sobre la mesa de cambiar pañales, etc. Al principio su bebé los encontrará por accidente y responderá a ellos instintivamente; cuando él esté listo para deliberadamente alcanzarlos, él esperará encontrarlos.
- Las "barras" portátiles que se pueden colocar frente al asiento del bebé o sobre la cobijita son excelentes para colgar juguetes. Century hace unas "barras de cuna" (se pueden comprar en Best Kiddie City y quizá en otras tiendas). Sears tiene un juguete parecido en su línea de "Disney Babies".
- Aliente a su bebé a juntar sus manitas y coger con sus manitas. Suavemente toque sus manitas, deles masaje o juegue "papitas" con él, o coja sus manitas y juegue palmaditas con las manos de usted.

COORDINACION BILATERAL



Fuente : <https://www.google.com.ec/>

La coordinación bilateral es la habilidad de usar ambas manos juntas para manipular un objeto. Esto comienza en la edad temprana, continúa cuando el infante coge objetos usando las dos manos y progresa hasta que puede transferir objetos de una mano a otra; hasta que cada mano es usada para diferentes funciones.

Es muy importante que los niños ciegos o incapacitados de la vista aprendan a manipular los juguetes bien con sus manos. Cuando sus manos están "ocupadas" jugando con los juguetes adecuados, ellos están recibiendo mucha información y aprendiendo sobre su medioambiente. También es menos probable que usen sus manos para comportamientos autoestimulatorios tal como picarse los ojos o tamborear en un objeto. A continuación le damos varias sugerencias para que pueda ayudar a su hijo a usar sus dos manitas de una manera coordinada:

- Aplaudir es una buena actividad para el desarrollo de la coordinación bilateral. Estimula los músculos de las manos y los brazos y puede ser practicado cantando, escuchando música, o en juegos de palmaditas. Cuando el niño ya puede coger un juguete en cada mano por un periodo de tiempo, comience a ofrecerle juegos de aporrear algo (usando el método de mano sobre mano si es necesario)
- Use exploraciones de tacto en donde las dos manos trabajan juntas
 - crema de rasurar
 - arroz, macarrón
 - agua
 - pintura de dedos
 - arena

Asegúrese que el niño usa las dos manos para manipular los materiales, y ayúdelo a que use las dos manos para coger un montón de arena o para pintar con los dedos sobre toda la página.

Trate de ofrecerle actividades en las que pueda usar las dos manos, en las que sostiene con una y manipula con la otra. Ejemplos:

- mantener el recipiente con una mano y con la otra poner objetos adentro
- mantener el recipiente con una mano y sacar objetos con la otra
- coger un palito con una mano y ensartarle anillos con la otra
- coger un palito con una mano y quitarle los anillos con la otra
- coger la tabla de ensartar palitos con una mano y quitarle los palitos con la otra
- estabilizar el sostenedor de aros y ponerle los aros con la otra
- coger el papel con una mano y dibujar con la otra

- ensartar juguetes usando un palito como aguja
- darle cuerda a un juguete
- verter agua en el vaso y sostener el vaso con la otra

Trate de ofrecerle actividades en las que use ambas manos al mismo tiempo. Ejemplos:

- meter el payasito en la caja de cuerda
- juguetes de armar (tinker toys)
- ensartar cuentas
- ensartar cuentas grandes
- atornillar tornillos de madera

Una habilidad motriz fina es cualquier habilidad que envuelve el uso de los músculos pequeños de las manos en concordancia con lo que ven los ojos. Las actividades motrices finas incluyen todo aquello que requiere fuerza, coordinación y movimientos precisos de los músculos de las manos. Debido a que las actividades motrices finas abarcan tantas funciones que se realizan de manera rutinaria, retrasar estas habilidades podría causar un impacto significativamente negativo en las habilidades de una persona que diariamente debe realizar tareas prácticas. Es posible desarrollar el funcionamiento de este tipo de actividades motrices siguiendo estos métodos que enseñan cómo trabajar las habilidades motrices finas

Fortalecer los músculos más pequeños.

Existe un gran número de actividades y objetos que puedes utilizar para incrementar la fuerza y tonificar los músculos pequeños de la mano:

Plastilina. Puedes usar plastilina infantil o terapéutica (que viene en distintas variedades de fuerza de tensión) de diferentes maneras para desarrollar fuerza en los músculos de habilidad motriz fina. Aprieta, estira y manipula la plastilina y dale diferentes formas. Intenta introduciendo monedas, botones u otros objetos pequeños en la plastilina y luego trata de sacarlos

Barro. Utilizar las manos para moldear barro es una excelente manera de fortalecer los músculos pequeños de las manos y también para mejorar la coordinación.

Pelotas de tenis. Sostén una pelota de tenis en tu mano y apriétala para desarrollar la fuerza de los músculos de tu mano y tonificarlos

Cortar. Utiliza un par de tijeras punta roma para cortar objetos de diferente solidez y texturas, ya sea plastilina, barro, papel aluminio, fieltro o papel grueso

Doblar. Dobla una cartulina a la mitad, luego en cuatro partes y así sucesivamente. Haz presión sobre las líneas de doblez luego de cada doblada. Dobla tantas veces como puedas

Estira ligas entre tus dedos y manos

Haz un puño con la mano y aprieta tan fuerte como puedas. Mantenlo así el tiempo que puedas.

Coordina los movimientos de tus ojos y manos.

Cada habilidad motriz fina requiere de tu capacidad para interpretar tus percepciones visuales en movimientos físicos. Las siguientes actividades ayudan a desarrollar la conexión entre lo que ven tus ojos y cómo los músculos de motricidad fina integran esa información en movimientos:

Estira tu brazo hacia el frente y con tus dedos dibuja figuras en el aire.

Traza el contorno de un dibujo, una figura, letras o números que están hechos de líneas punteadas o discontinuas

Desarrolla la coordinación de tus músculos de motricidad fina.

Con práctica es posible incrementar la habilidad de los músculos de motricidad fina y hacer que trabajen juntos de manera más eficiente en una tarea particular. Estas actividades de motricidad fina te ayudarán a aumentar la coordinación de los músculos pequeños de la mano.

Cortar. Marca una variedad de líneas (líneas rectas, curvas, círculos, zigzags y diferentes ángulos) en un papel. Luego corta sobre las líneas con una tijera

Escribir. Utiliza diferentes materiales (lapiceros, lápices, plumones y crayones) para escribir palabras, números, letras y símbolos

Atar. Practica atándote los cordones del zapato y haz nudos o lazos.

Colorear. Utiliza crayones, plumones o lápices de colores para colorear dibujos. Comienza con trazos pequeños y luego continúa con trazos más grandes y extensos. Enfócate en la variedad de movimientos de esta habilidad motriz fina

Manipular objetos pequeños. Cada vez que maniobras algo con las manos desarrollas tus habilidades motrices finas. Por ejemplo, puedes abotonar y desabotonar tu ropa, subirte la cremallera, atornillar y desatornillar, jugar un videojuego, pintar un dibujo, colocar tachuelas en una pizarra y luego retíralas, enroscar la tapa de un frasco, utilizar una pinza para sujetar un hilo o cortar tus alimentos utilizando cuchillo y tenedor.

Aumenta la destreza de tus dedos.

Las actividades de motricidad fina requieren que cada dedo funcione por cuenta propia, separados de otros movimientos de la mano, pero que a la vez los dedos puedan trabajar juntos. La destreza de los dedos se puede desarrollar a través de actividades como tocar el piano y teclear

Crea una conciencia táctil para reforzar tus habilidades motrices finas.

Traza figuras, letras y números con los dedos sobre papeles con texturas

Con el dedo, traza palabras en la arena

ACTIVIDADES QUE DESARROLLAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA



Fuente: <http://fundacionskaspertar.org/>

La psicomotricidad fina son aquellos movimientos del cuerpo que requieren una mayor destreza y habilidad, un mayor dominio de los movimientos, especialmente de manos y brazos. Por ejemplo, el grafo motricidad requiere un desarrollo suficiente de la motricidad fina.

Estas actividades que comentamos a continuación sirven para desarrollar la motricidad fina, desde tres puntos de vista: la destreza de manos, la destreza de dedos y la coordinación visual y manual.

Actividades para desarrollar la destreza de las manos

- Tocar palmas, primero libremente, después siguiendo un ritmo.
- Llevar uno o más objetos en equilibrio en la palma de la mano, primero en una mano, después en las dos.
- Hacer trazos libremente sobre la arena y/o sobre el agua.
- Realizar gestos con las manos acompañando a canciones infantiles, un juego divertido desde que son bebés.
- Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.
- Mover las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular)
- Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero).
- Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido.

Actividades para desarrollar la destreza de los dedos

- Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Ir aumentando la velocidad.
- Juntar y separar los dedos, primero libremente, luego siguiendo órdenes.
- Tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.
- “Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Con la mano cerrada, sacar los dedos uno detrás de otro, empezando por el meñique.
- Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques.

Actividades para desarrollar la coordinación visomanual

- Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papelería).
- Enroscar y desenroscar tapas, botes, tuercas.
- Ensartar un cordón en planchas y/o bolas perforadas.
- Abrochar y desabrochar botones.
- Atar y desatar lazos.
- Encajar y desencajar objetos.
- Manipular objetos pequeños (lentejas, botones).
- Modelar con plastilina bolas, cilindros.
- Pasar las hojas de un libro.
- Repartir cartas.
- Picado con punzón, perforado de dibujos.
- Rasgar y recortar con los dedos.
- Doblar papel y rasgar por la doblez.
- Recortar con tijeras.

ACTIVIDAD N°1: TECNICA DEL ENSARTE



Fuente:<http://www.labotigadefusta.com/>

OBJETIVOS:

- Fortalecer el dominio de la pinza fina.
- Controlar el dominio del movimiento muscular logrando movimientos precisos y coordinados.

MATERIAL:

- Dibujo de una figura de cualquier objeto
- Lana
- Perforadora

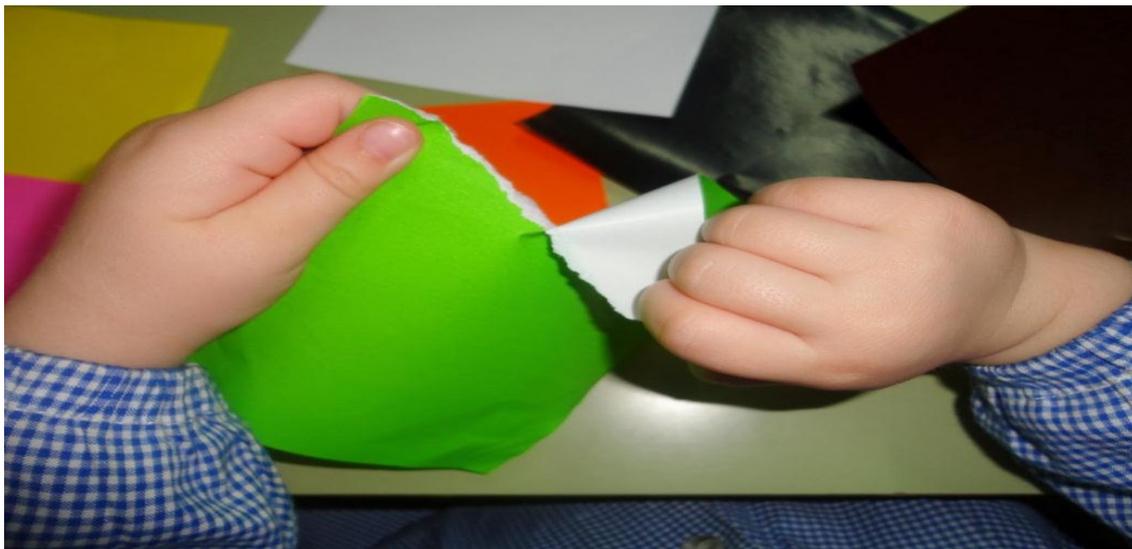
PROCEDIMIENTO:

- Perfore todo el contorno de la figura, luego amarre cualquier punta de la lana en un orificio y entregue a las niñas y a los niños para que ensarten por cada uno de los orificios hasta acabar el contorno de la figura.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños ensartan por cada orificio			

ACTIVIDAD N°2: TÉCNICA DEL RASGADO



Fuente: <http://ariasmontanobainfantil.blogspot.com/>

OBJETIVOS:

- Desarrollar a través de movimientos digital con el dedo índice y pulgar el de presión correcta.
- Lograr que corten con precisión, dirección y coordinación óculo-manual.

MATERIAL:

- Dibujo
- Papel lustroso
- Carpicola

PROCEDIMIENTO:

- Dar a la niña o niño el papel lustroso e indíquele que tiene que rasgar o romper en pedazos el papel, sin el auxilio de ningún instrumento. Luego pídale que esos pedazos de papel lo peguen en el dibujo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños pegan el papel en el dibujo			

ACTIVIDAD N°3: TÉCNICA DEL PICADO



Fuente: <http://www.villasanagustin.es/>

OBJETIVO:

- Liberar tensiones ayudando a la expresión de las emociones y sentimientos.
- Mantener la calma y paciencia que puede tener la niña y niño y no pasar las líneas.

MATERIAL:

- Dibujo
- Papel lustroso
- Colores
- Carpícola

PROCEDIMIENTO:

- Pida a la niña y al niño que corte en pedazos el papel lustroso de distintos tamaños y formas con los dedos, sin la necesidad de tijeras u otros instrumentos, para el relleno de una figura determinada pídale que pinten las partes que no tienen trozos de papel.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños cortan en pedazos el papel			

ACTIVIDAD N°4: TECNICA DE BOLITAS DE CREPE



Fuente <http://colegioinglesartesprimaria.blogspot.com/>

OBJETIVO:

- Fomentar el ejercicio de los dedos índice y pulgar para el buen agarre de la pinza.
- Lograr movimientos precisos.

MATERIAL:

- Dibujo
- Papel crepe
- Tijera
- Colores
- Carpícola

PROCEDIMIENTO:

- Darle a la niña o niño el papel crepe cortado en cuadraditos de distintos colores para que luego ellos puedan hacer bolitas y pegar según el dibujo que se le da.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños hacen bolitas de papel y pegan según el dibujo			

ACTIVIDAD N°5: TECNICA DE BOLITAS DE ALGODÓN



Fuente: <http://juegos-y-hobbies.practicopedia.lainformacion.com/>

OBJETIVO:

- Distinguir los colores y la textura de lo que es suave y duro para su buen desarrollo de la motricidad fina.

MATERIAL:

- Dibujo
- Algodón
- Carpicola
- Colores

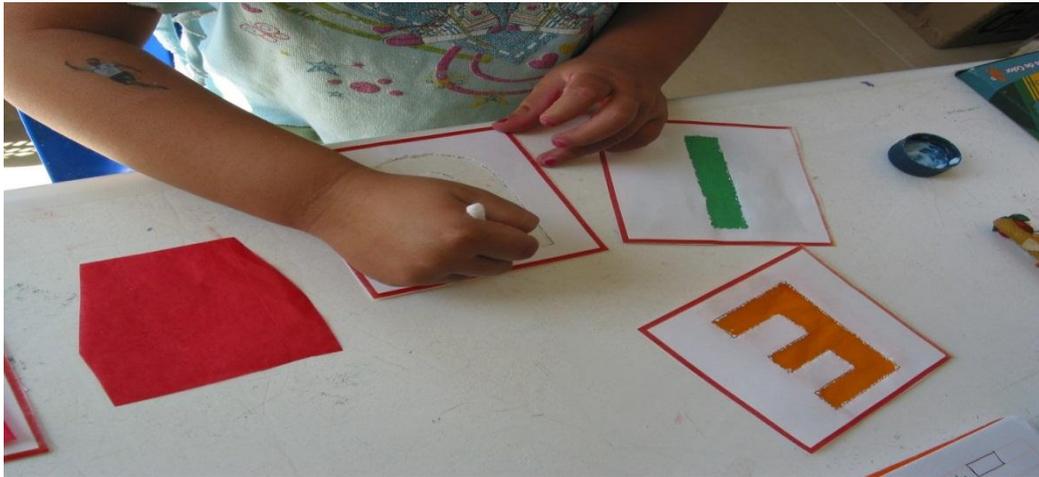
PROCEDIMIENTO:

- Primeramente reparta el algodón a la niña o al niño y pídale que realicen bolitas de algodón y luego le da el dibujo para que cuele las bolitas de algodón.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños hacen bolitas de algodón			

ACTIVIDAD N°6: TECNICA DEL CALADO



Fuente: www.homeschoolenpuebla.blogspot.com/

OBJETIVO:

- Desarrollar la motricidad fina.
- Fortalecer el agarre de la aguja para que tenga una buena coordinación viso-manual.

MATERIAL:

- Dibujo
- Papel lustroso
- Una hoja de papel tamaño carta
- Aguja punta roma
- Plastoformo
- Carpicola
- Colores

PROCEDIMIENTO:

- Dibuje una parte del dibujo en el papel lustroso, después darle a la niña o niño el papel lustroso con un respectivo dibujo; debajo del dibujo coloque el plastoformo y luego pídale que punce con la aguja el borde del dibujo, después saque la figura y

pegue en la hoja de papel según donde corresponda esa parte de la figura y colorear las partes que faltan del dibujo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños punzan con aguja el borde del dibujo			

ACTIVIDAD N°7: TECNICA DE REDORTE DE TIJERAS



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

OBJETIVO:

- Desarrollar el control viso motriz.
- Perfeccionar movimientos precisos y la coordinación fina.

MATERIAL:

- Dibujo de diferentes figuras
- Tijera punta roma

PROCEDIMIENTO:

- Reparta a la niña o niño los dibujos e indíqueles que tienen que recortan con el uso de la tijera.

EVALUACIÓN

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños cortan con la tijera			

ACTIVIDAD N° 8: TECNICA DEL COSIDO O ENHEBRAR



Fuente: <http://manualidades.innatia.com/>

- **OBJETIVO:**

- Fortalecer los movimientos bimanuales de amplitud pequeña para el desarrollo de sus dedos.

- **MATERIAL:**

- CD
- Una fotografía
- Lana

- **PROCEDIMIENTO:**

- Reparta un CD a la niña o niño y pídales que introduzcan la lana por el orificio que tiene en el centro el CD hasta terminar todo el contorno una vez acabado pegue encima la fotografía más agradable de la niña o el niño.

CRITERIOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Los niños introducen la lana por el orificio			

CAPÍTULO II

ACTIVIDADES DE MOLDEADO

PARA TRABAJAR EL MODELADO



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

MASAS DE PAN

Preparación:

Desmenuzar el pan lactal y quitar la corteza. Incorporar de a poco el agua y la harina hasta lograr una masa homogénea. Poner en la mesa un poco de harina, colocar la masa y agregar el vinagre. Amasar de nuevo. Guardar en la heladera en una bolsa de plástico. En sólo 20 minutos se puede modelar. Se puede pintar la pieza, cuando ésta está seca, con cola vinílica, para asegurar su mayor durabilidad.

Masa de Aserrín

Preparación:

Tamizar el aserrín en un recipiente, agregar la harina y mezclar bien. Incorporar poco a poco el agua, mezclar. Poner en la mesa un poco de harina, colocar la masa y agregar el vinagre. Amasar. Guardar en la heladera en una bolsa de plástico. En sólo 20 minutos se puede modelar. Conviene usarla en el momento, porque queda más elástica. Se le puede agregar un vaso pequeño de cola vinílica o de pegar, lo que posibilita que la pieza se endurezca como madera, cuando se seca

Masa Tipo Plastilina

Preparación:

Unir todos los ingredientes en un recipiente preferentemente de teflón, para evitar que la masa se pegue en los bordes. Luego se debe cocinar con el fuego bajo sin dejar de revolver, utilizando una cuchara de madera. El agua se irá evaporando poco a poco, y los ingredientes se unirán. Una vez que toda la masa se unió y no está pegada a la olla, retirar y volcar sobre una mesada amasando bien hasta que se enfríe. Para que toda la masa sea del mismo color, agregar el colorante junto con los demás ingredientes al comienzo de la receta. Esta masa dura mucho tiempo si se la mantiene en una bolsa de nylon dentro de un recipiente plástico tapado o en heladera. Estas cantidades alcanzan para realizar una masa con la que pueden trabajar 30 niños aproximadamente.

Masa de Cremor Tártaro

Se mezcla todo y se lleva a fuego mínimo. Se continúa revolviendo hasta conseguir la consistencia deseada. Dejar enfriar.

MASA IMITACIÓN TERRACOTA

Preparación

1. Tamizar el aserrín
2. Mezclar el aserrín con la harina y la tiza en polvo.
3. Incorporar de a poco y de a uno, los ingredientes restantes hasta unificar

Actividad N° 1

Modelado con arena húmeda:

Se puede trabajar directamente en el arenero, pero en caso de que no lo hubiere, se puede ofrecer recipientes como cajones de fruta forrados con tela plástica o cajas de cartón duro o envases grandes de telgopor (de los que cubren electrodomésticos), o cajas de plástico de aproximadamente 1 metro de largo, para que puedan trabajar de 4 a 6 niños juntos. Usar la arena mojada y dar forma aplastando y modelando sólo con las manos. La actividad puede enriquecerse incorporando maderitas, cuchillos, tenedores y cucharitas de plástico, palitos, etc.

Actividad N° 2

Modelado con arena húmeda:

Se puede agregar entonces a la arena húmeda, envases con diversas formas, palas y maderitas

Actividad N° 3 –

Exploración de la arcilla.

La arcilla es el material para modelar por excelencia, por sus características: es fría, gris, lisa, perdura en el tiempo, no es tóxica y es reciclable. La arcilla como material modelable reúne también otras características que algunas masas no poseen: es modelable, maleable, y sostiene el volumen. Brindar a cada niño una cantidad de arcilla no menor que la contenida en la palma de un adulto. Aclaración: es importante que los niños puedan animarse a tocar el material (inclusive olfatear) para luego golpear la arcilla con los puños o con la mano abierta, pellizcar, hacer huecos con los dedos, cortar la masa o arrancarla y así familiarizarse perdiéndole el miedo al material. A algunos el material les resulta extraño por su color o textura o porque ven sus manos sucias. Hay que aclarar que luego se lavarán con agua. Para cortar la arcilla es más simple hacerlo utilizando una tanza

Actividad N° 4

Continuar con la exploración de la arcilla gris e iniciarse en los movimientos básicos del modelado para realizar chorizos o cilindros y esferas. Es fundamental que los niños

aprendan estos movimientos con una mano y con ambas. Hacia el final de la actividad se pueden sugerir con preguntas: ¿qué sucede si quiero apilar una esfera sobre otra?, ¿se puede?

Actividad N° 5

Exploración de la arcilla: Se puede repetir la actividad anterior, pero con arcilla roja comparando en el cierre sus características

Actividad N° 6

Ofrecer a cada niño un bloque grande de arcilla y sugerirles que la perforen de manera de hacer túneles. La propuesta es modelar sacando material y no agregando. Si los niños necesitan de alguna herramienta se les puede brindar alguna esteca o palito

Actividad N° 7

Comenzar recordando los movimientos necesarios para formar esferas y cilindros de arcilla (chorizos). Pedir a los niños que realicen estas formas en diferentes tamaños. Una vez obtenidos un gran número de cada una de estas formas, mostrar a los chicos como pueden unirlos pegando con barbotina y agua o cociendo, realizando incisiones con un palillo o escarbadiques

Actividad N° 8

Ofrecer imágenes (fotografías) de animales cuadrúpedos, o quizás también de algunos medios de transporte como aviones, barcos o autos. Pedir a los niños buscar las formas geométricas apropiadas para realizar la cabeza, el tronco y las patas del animal, o las partes que componen la estructura, en el caso de hayan seleccionado un medio de transporte. Tal vez algunos niños necesiten ayuda del adulto antes de juntar las partes de la figura, o para realizar la forma de aquello que quiere modelar. Por eso, el docente debe ayudar y colaborar con cada niño tratando de resolver los problemas que surjan al querer dar forma a la representación. Después se les puede sugerir agregar detalles en el

animal (cola, orejas, púas, uñas) o en el objeto. (velas y mástiles en un barco, ventanas en un auto o avión)

Actividad N° 9

Modelado de un retrato en volumen. Pedir que cada niño se palpe la cara y cada una de sus partes. Luego que amasen una forma oval, para luego, golpeándola, armar el medio volumen del rostro, agregando y modelando la forma de la nariz, los ojos y la boca. Se puede sugerir mirar los rasgos de un compañero para ajustar la forma de la boca, la nariz o las cejas.

CAPÍTULO III

GRAFOMOTRICIDAD



Fuente: <http://lilikari2.blogspot.com/>

Actividades para desarrollar la destreza de las manos:

- Tocar palmas, primero libremente, después siguiendo un ritmo.
- Llevar uno o más objetos en equilibrio en la palma de la mano, primero en una mano, después en las dos.- Hacer “camino” libremente sobre la arena y/o sobre el agua.
- Realizar gestos con las manos acompañando a canciones infantiles.- Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.
- Mover las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular...)
- Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando...) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero).
- Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido

Actividades para desarrollar la destreza de los dedos:

- Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Ir aumentando la velocidad.
- Juntar y separar los dedos, primero libremente, luego siguiendo órdenes.
- Tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.
- “Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Con la mano cerrada, sacar los dedos uno detrás de otro, empezando por el meñique
- Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques

Actividades para desarrollar la coordinación visomanual:

- Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papelera...).
- Enroscar y desenroscar tapas, botes, tuercas...
- Ensartar un cordón en planchas y/o bolas perforadas.
- Abrochar y desabrochar botones.
- Atar y desatar lazos.

- Encajar y desencajar objetos.
- Manipular objetos pequeños (lentejas, botones...).
- Modelar con plastilina bolas, cilindros...
- Pasar las hojas de un libro.
- Barajar, repartir cartas...
- Picado con punzón, perforado de dibujos...
- Rasgar y recortar con los dedos.
- Doblar papel y rasgar por la dobles.
- Recortar con tijeras

Otro aspecto importante es la realización de actividades para desarrollar los trazos. Estas actividades se realizarán sobre diferentes superficies (suelo, papel de embalar, encerado, folios, cuaderno con pauta) y con diferentes instrumentos (pinturas de cera, rotuladores, pinceles, lápices, bolígrafos) Los movimientos básicos presentes en los diferentes trazos grafomotores son de dos tipos: rectilíneos y curvos, y sobre ellos se debe centrar la reeducación grafomotriz. Los ejercicios deben realizarse en sentido izquierda-derecha.

Actividades para el desarrollo y control de los trazos rectos:

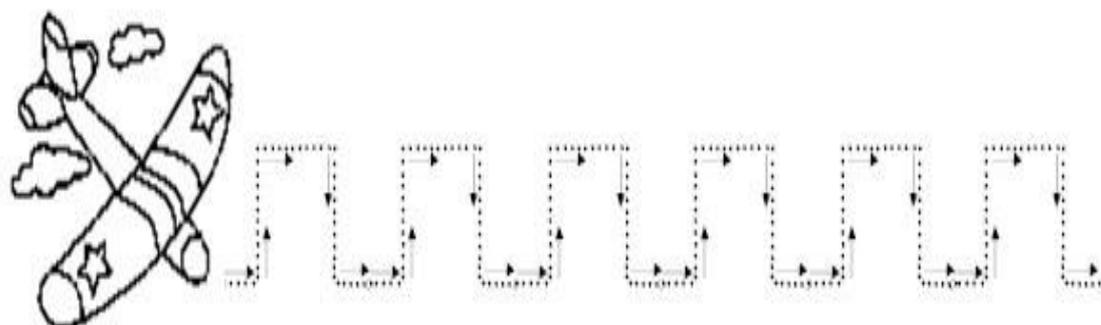
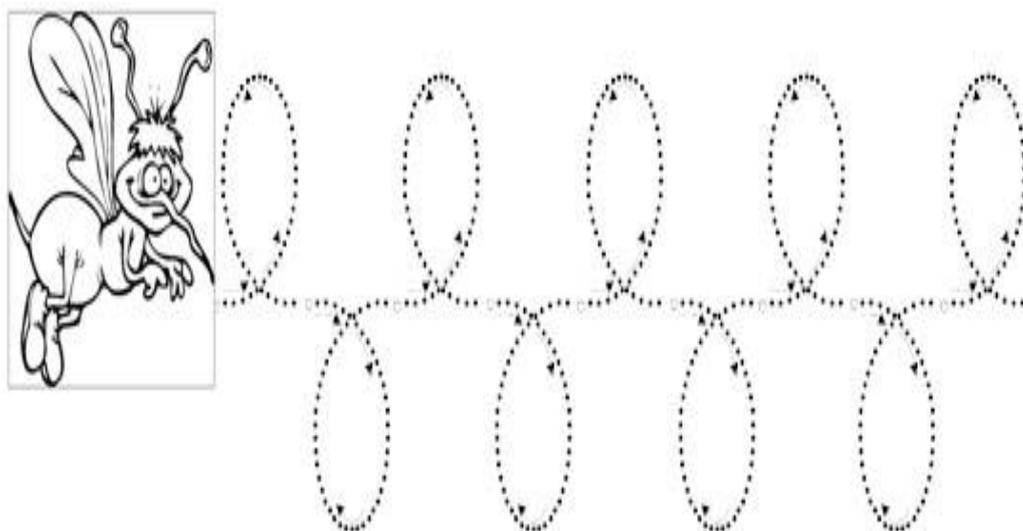
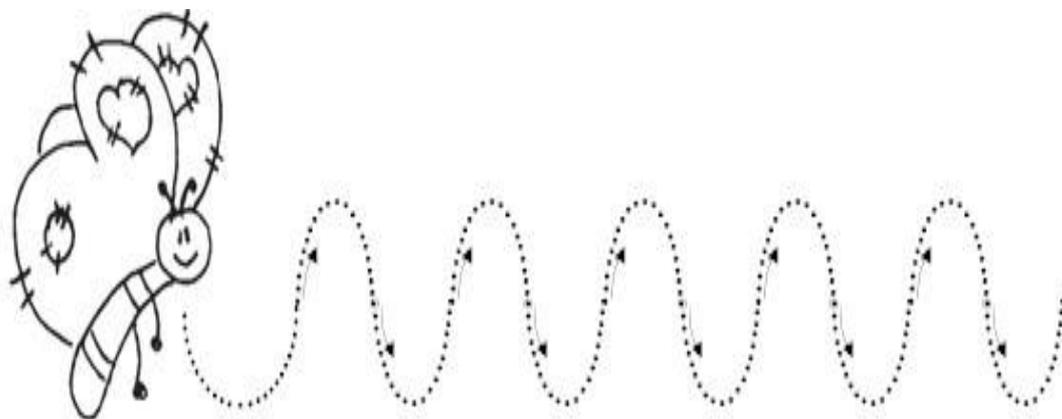
- Ejercicios de copia en pizarra o papel cuadriculado: trazado de líneas verticales, horizontales y diagonales, cruces, aspas, paralelas, líneas quebradas, ángulos, figuras, etc.
- Ejercicios de repasado de líneas, trayectorias y dibujos.
- Ejercicios de rellenado de espacios y figuras
- Ejercicios de seguimiento de pautas o caminos sin tocar las paredes.
- Ejercicios de trazado de líneas entre dos rectas para entrenar el frenado.
- Ejercicios de trazado de líneas alternando la presión

Actividades para el desarrollo y control de los trazos curvos:

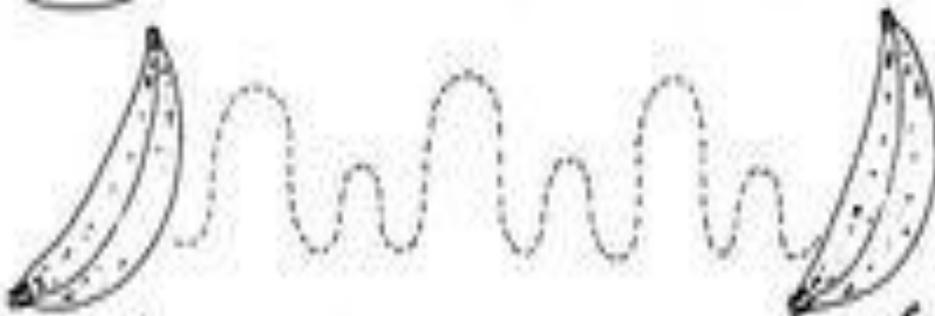
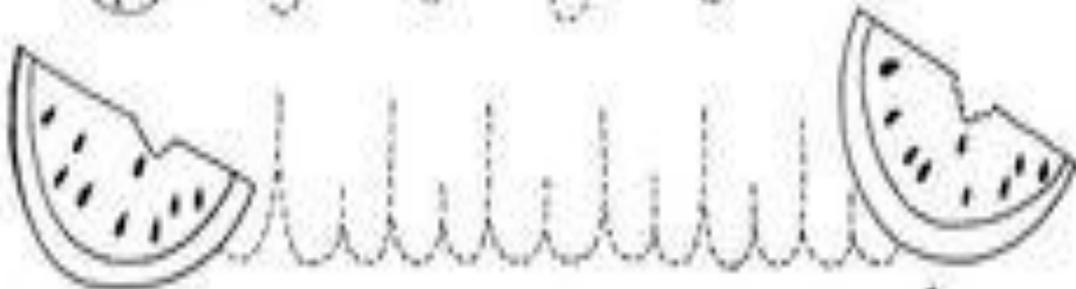
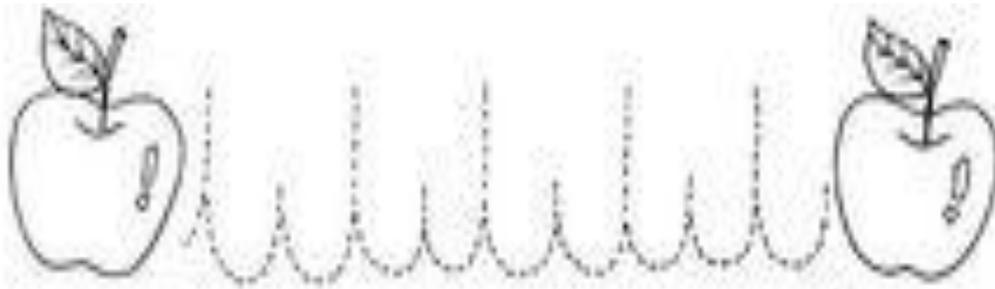
- Ejercicios de copia en pizarra o papel cuadriculado: trazado de líneas curvas, bucles, círculos, etc.
- Ejercicios de ondas dentro de dos líneas, sobre ejes horizontales o inclinados, y también alternando tamaños.
- Ejercicios de bucles dentro de dos líneas, sobre una línea, bucles ascendentes, descendentes y combinados (ascendentes/descendentes).
- Ejercicios circulares, de copia y repasado, realizados en sentido contrario a las agujas del reloj.

EJERCICIOS

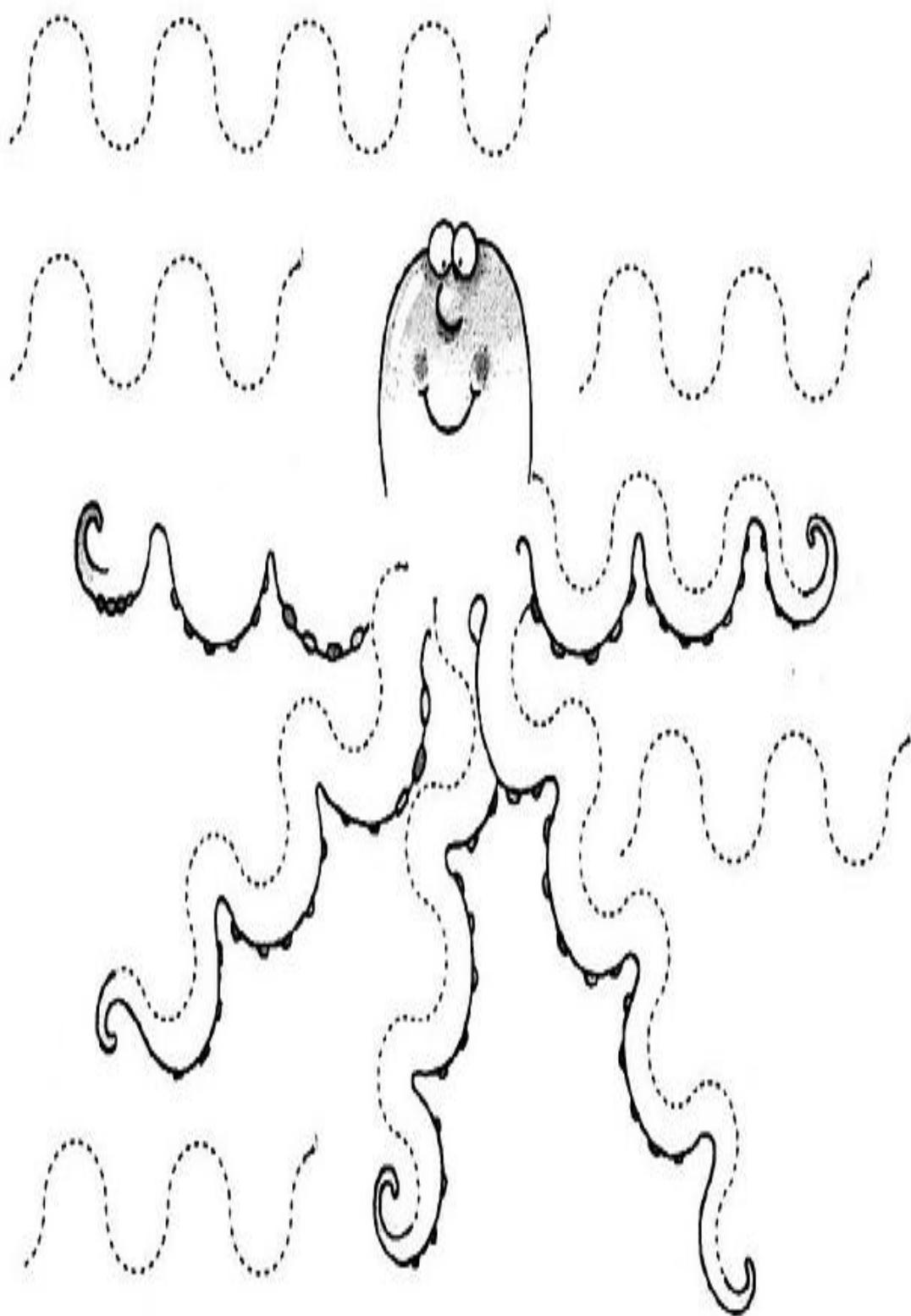
Ayúdales a seguir su camino, sigue las flechas



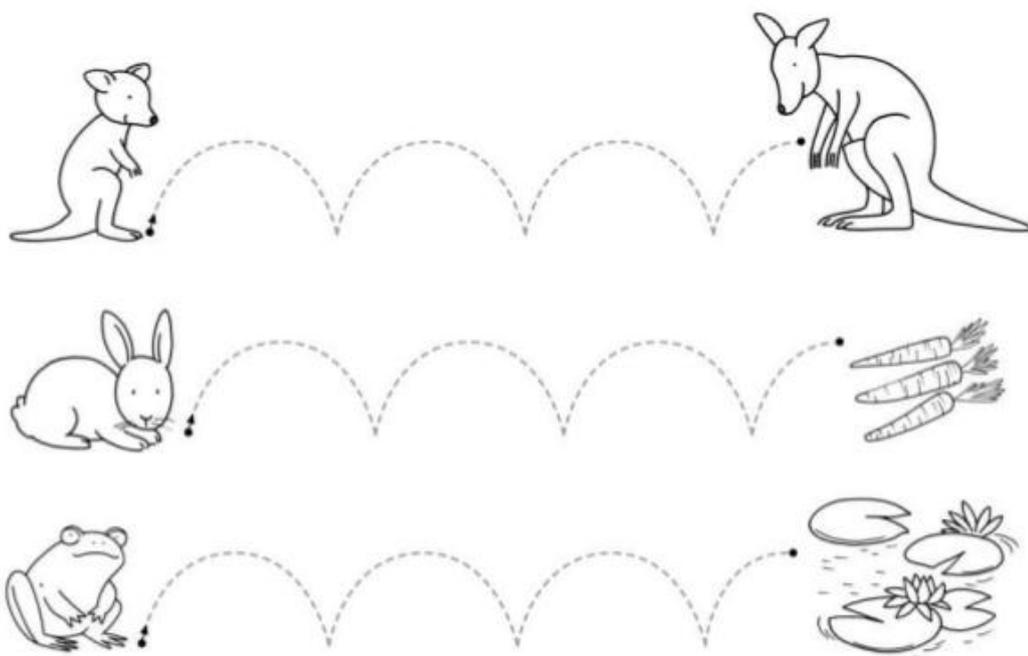
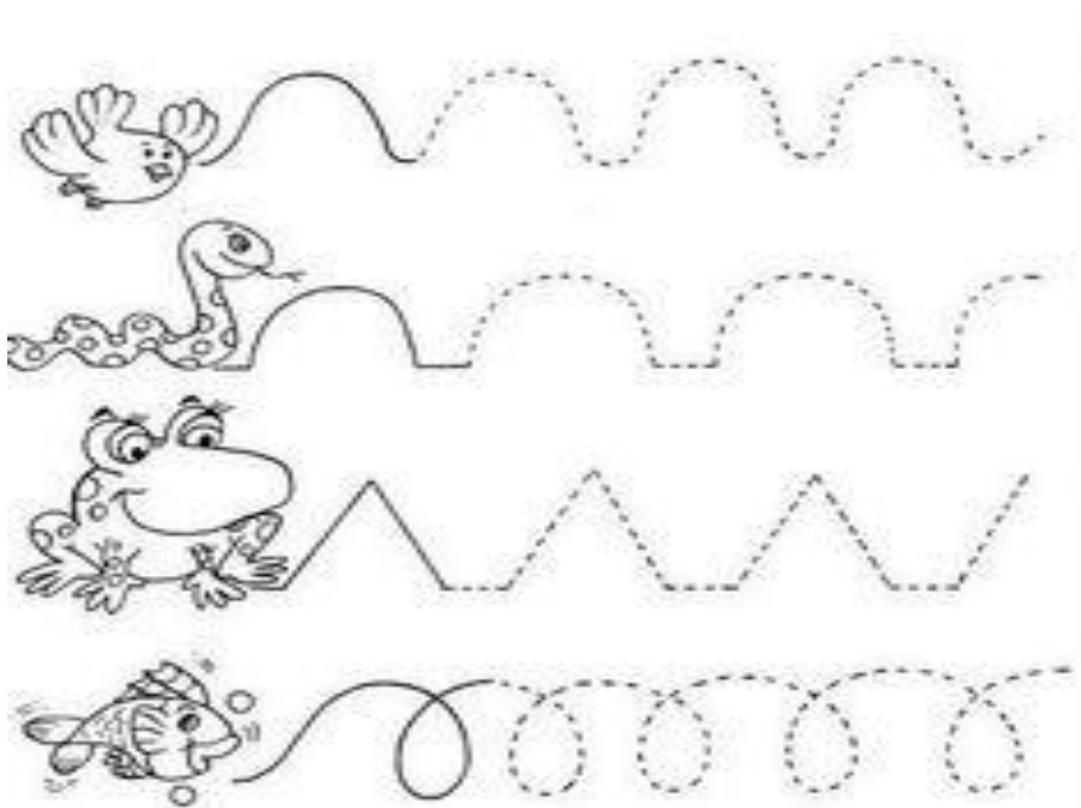
Repasa las líneas de puntos y colorea las figuras.



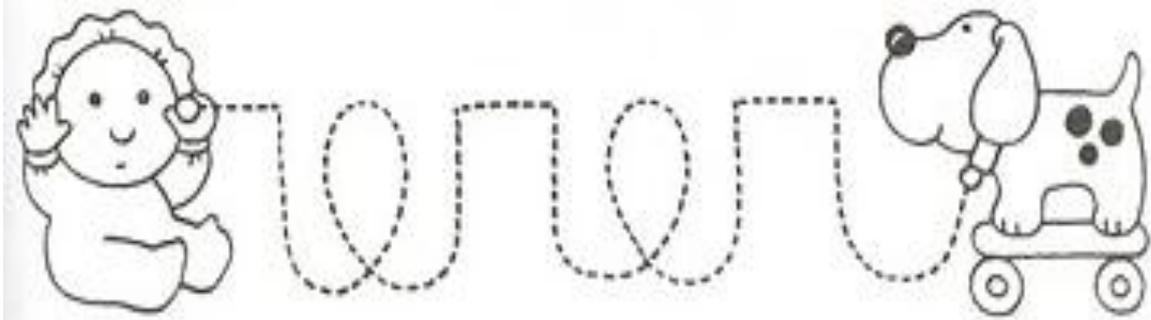
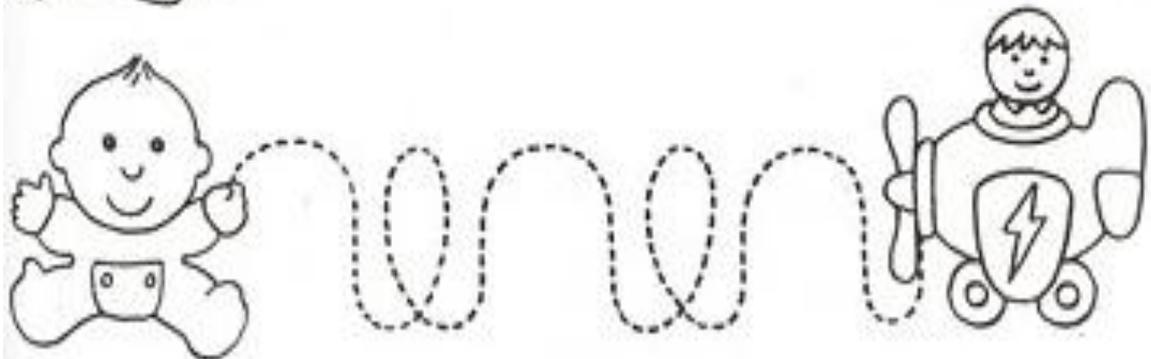
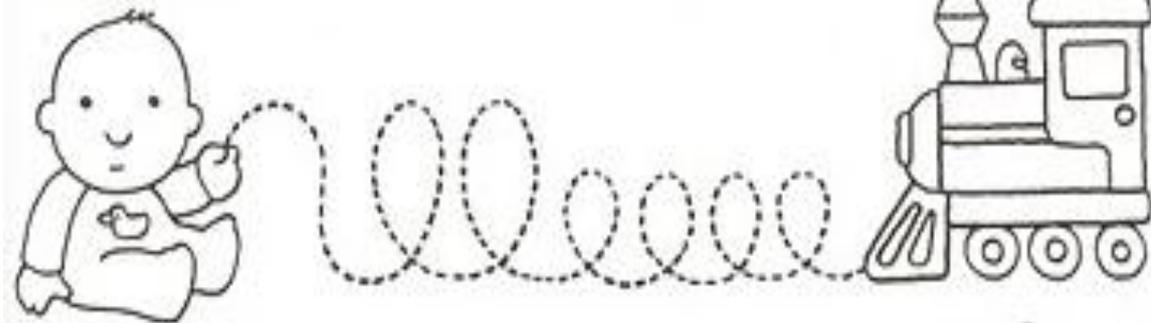
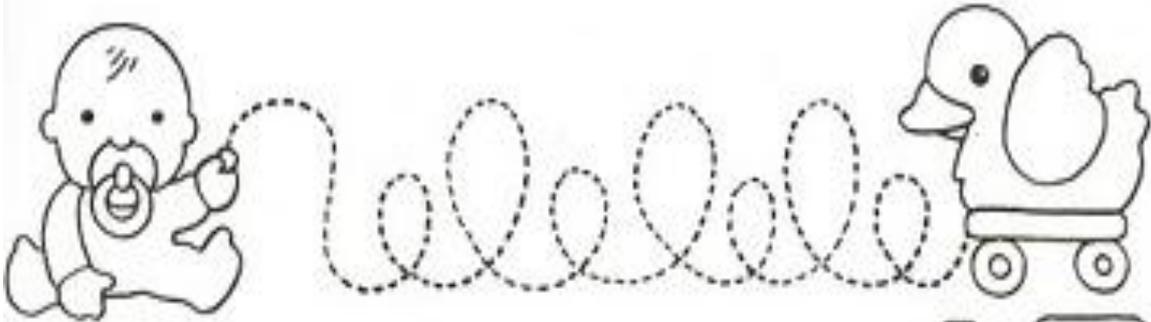
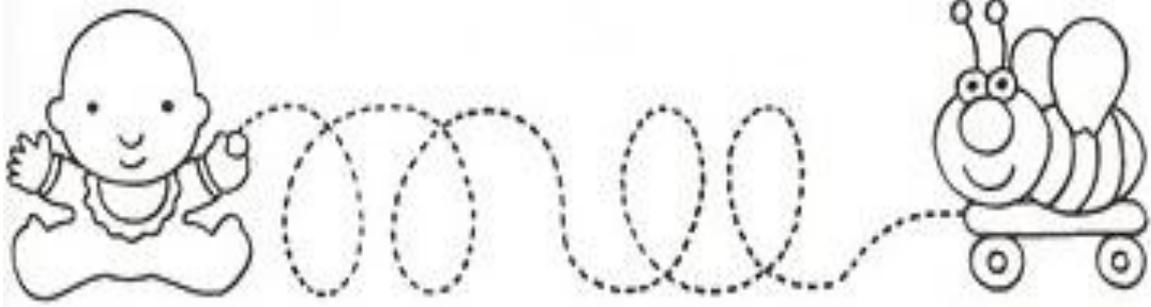
Une las líneas y completa los brazos del pulpo.



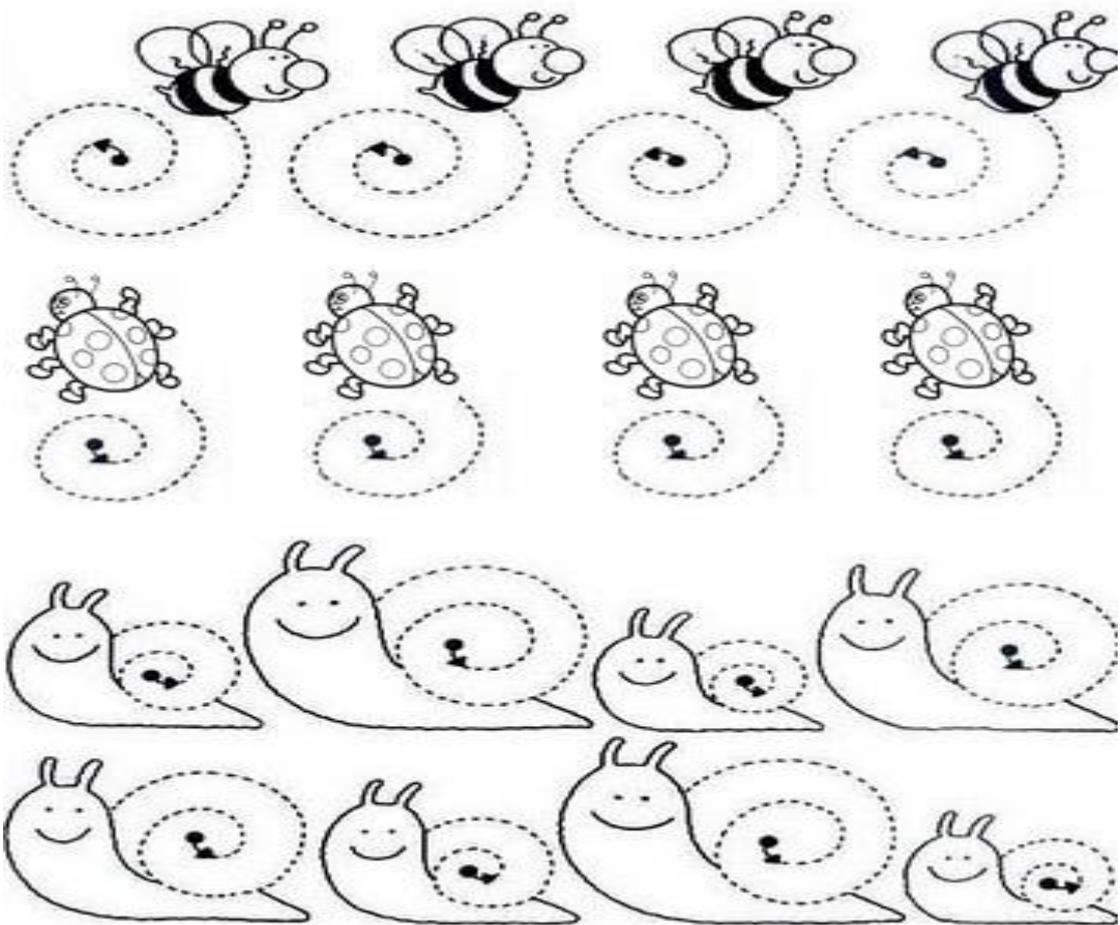
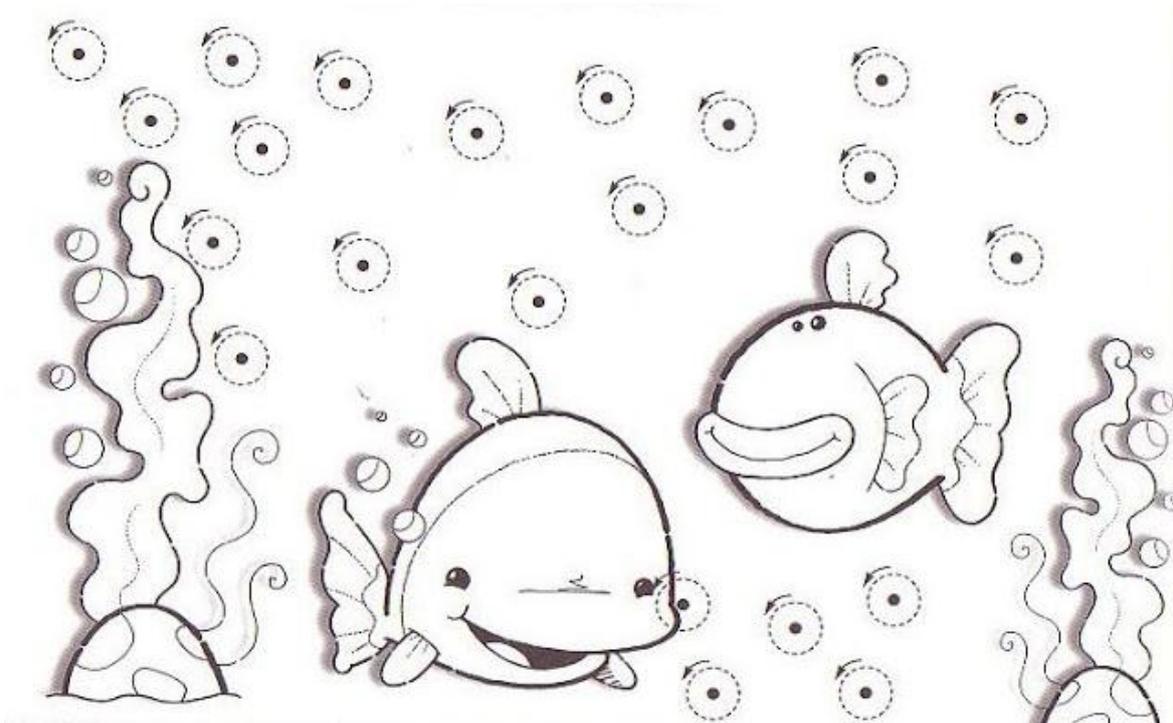
Guía a los animalitos con tu lápiz siguiendo las líneas.



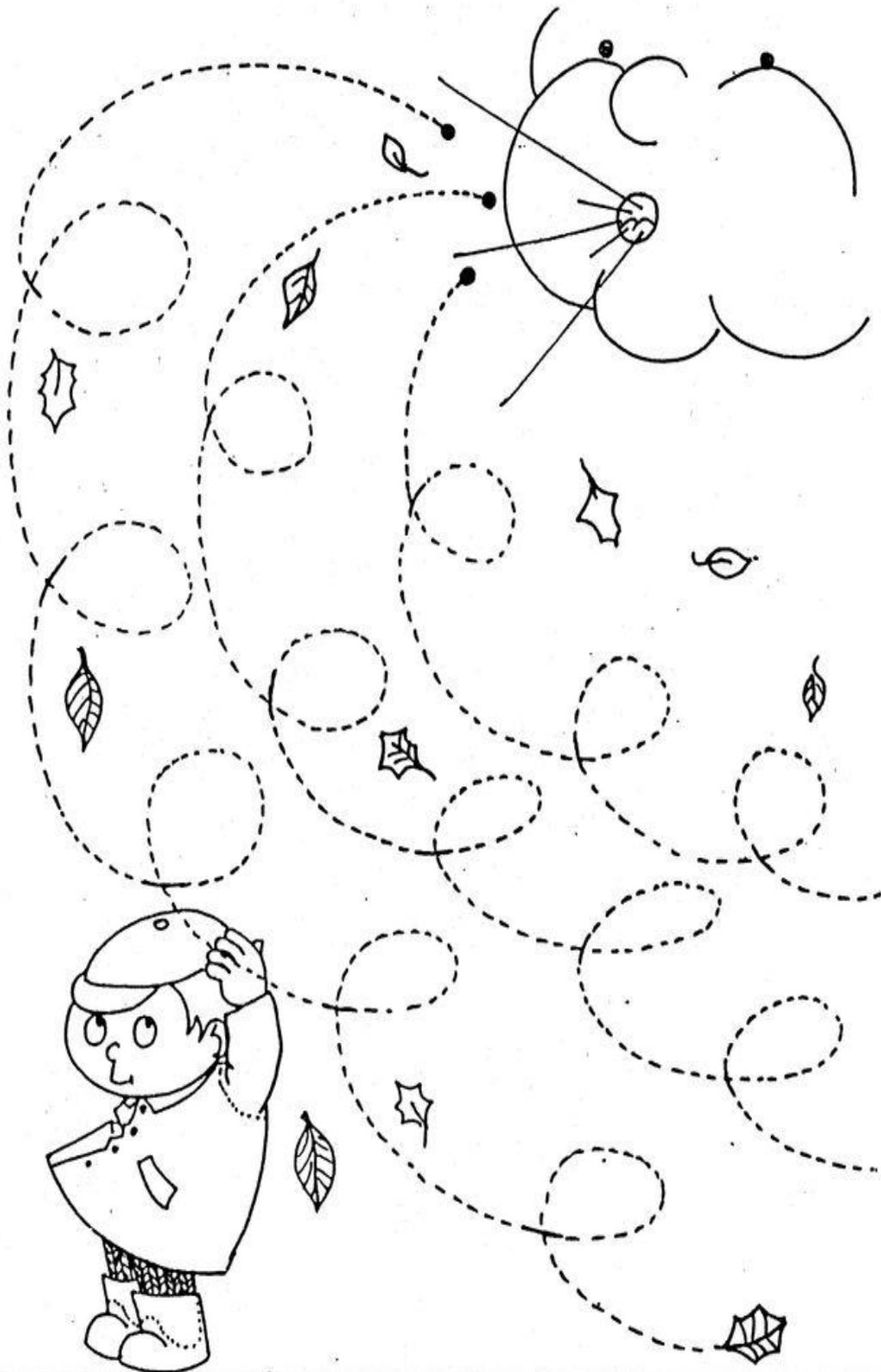
Lleva a los niños por las líneas de puntos a sus juguetes.



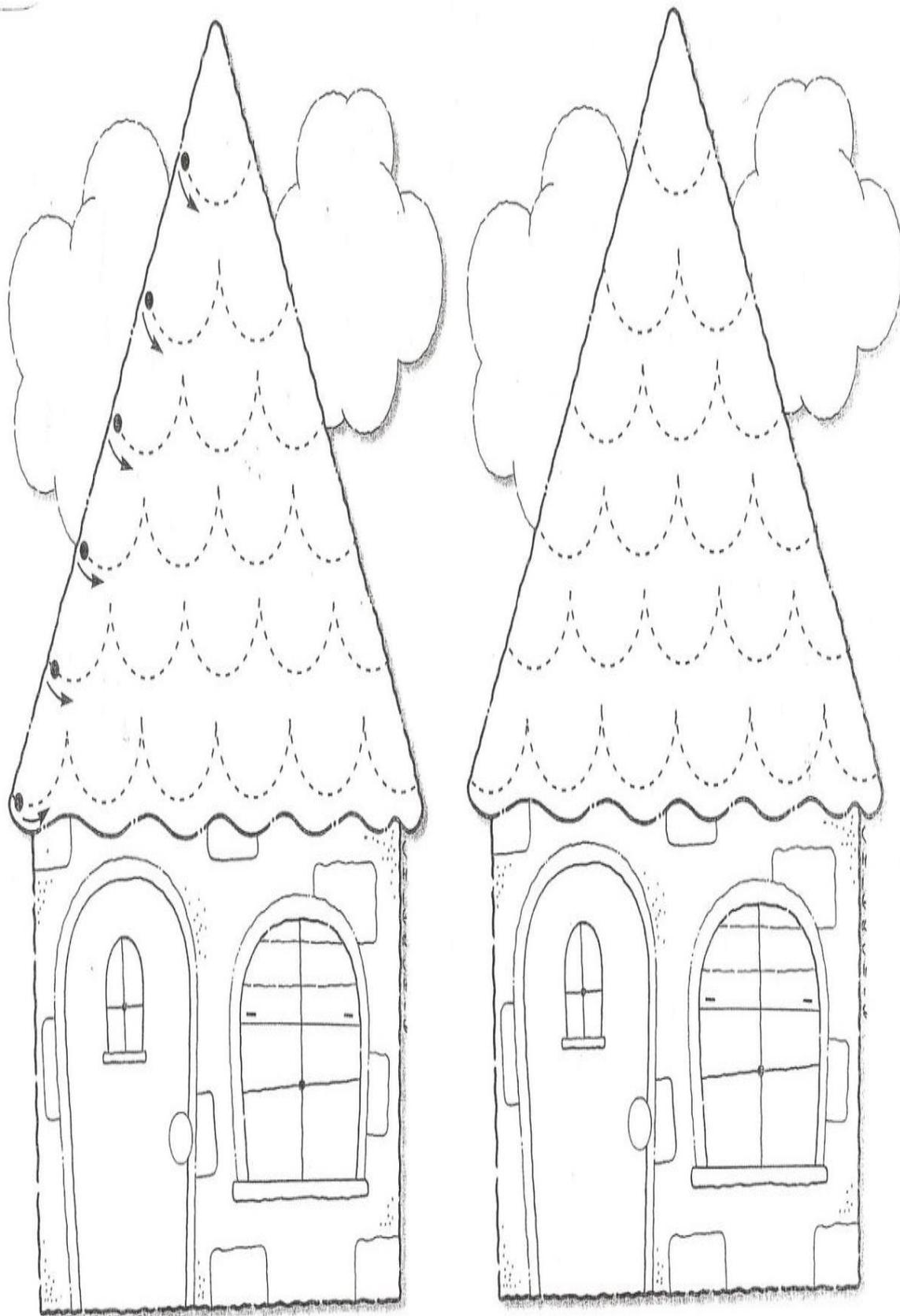
Une las líneas de puntos.



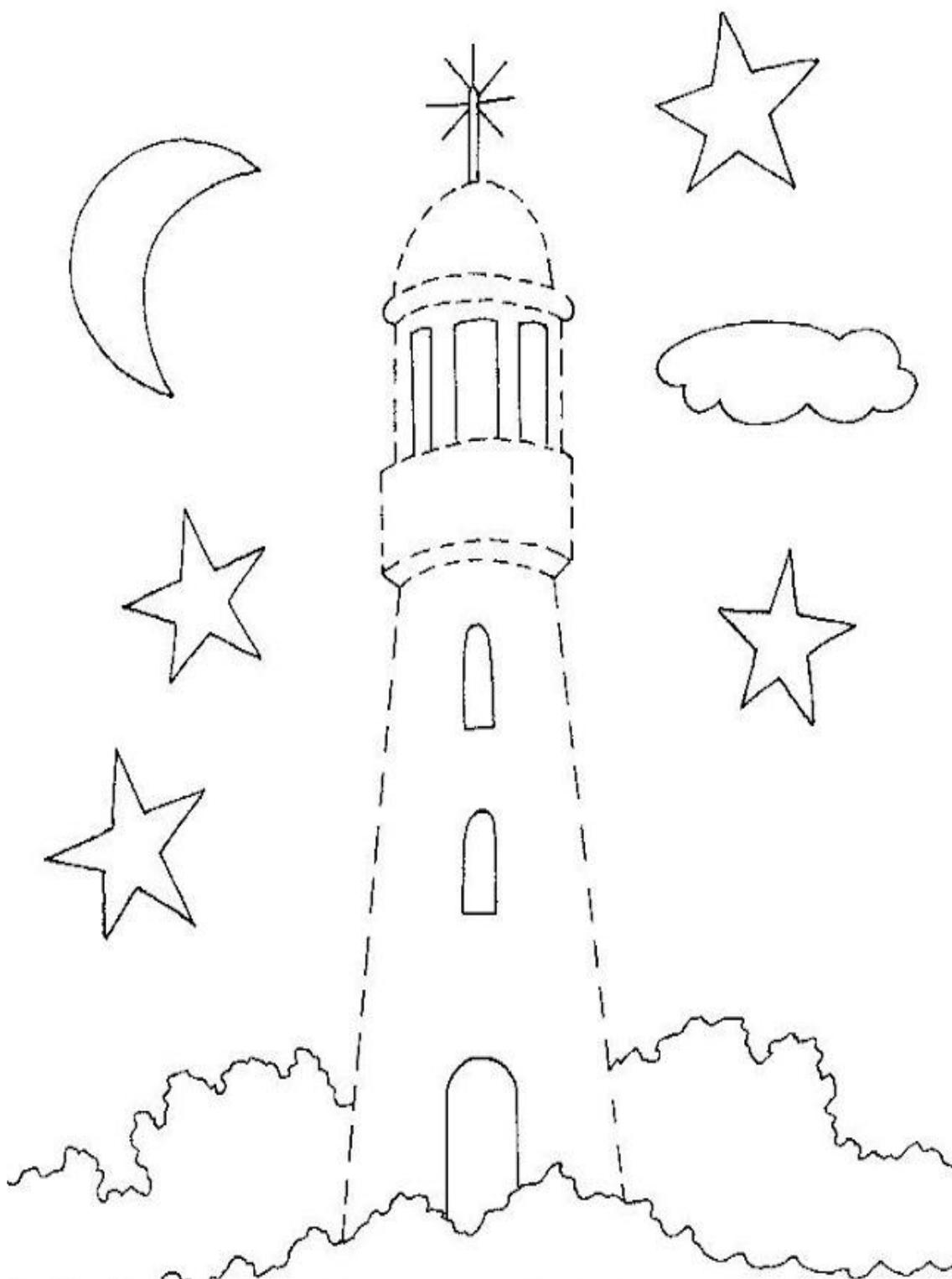
Repasa las líneas de puntos que el viento va formando.



Sigue las líneas y forma el techo de la casa, pinta a tu gusto.



Colorea el dibujo y repasa las líneas de puntos.



Con tu lápiz une las líneas de puntos y termina el dibujo, luego píntalo.



BIBLIOGRAFÍA

AGUIRRE ZABALETA, Javier. *Desarrollo de la inteligencia motriz como base para la evolución y capacitación humana en los primeros años de vida*. Tesis doctoral, Universidad de Zaragoza, Dpto. de Fisiatría y Enfermería. (1996).

CUETOS VEGA, Fernando.- *Psicología de la escritura. Diagnóstico y tratamiento de los trastornos de la escritura*. Madrid. Praxis. 2004

GESELL, Arnold. *El niño de 1 a 4 años. El niño de 4 a 7 años*. Buenos Aires. Paidós 1972

REGUILLO R. (2000), Naciones juveniles. Ciudadanía: el nombre de la inclusión,.

WEBGRAFIA

<http://www.psicologoescolar.com/>

<http://www.buap.mx/tcu/uni4lec6.html> consultado el día 27 de diciembre del 2011

<http://gladysferrin.blogspot.com/2010/09/tipos-de-motricidad-en-los-parvulos.html>

<http://aloxieusko.wordpress.com/2008/01/27/los-8-tipos-de-inteligencia/>