

Muestra de Aprender jugando actividades de 3 a 6 años

Extracto real del primer módulo y un ejercicio de aplicación

VERSIÓN
3.0.1

IDIOMA
Español

FORMATO
PDF

Material original para aplicación personal o interna. No incluye derechos de reventa ni redistribución.

Qué contiene esta muestra

Esta muestra reproduce contenido incluido en el producto. Contiene dos explicaciones, el proceso de aplicación y un ejercicio. El paquete completo añade los seis módulos, ejemplos, recursos, guía de inicio y archivos editables indicados en el inventario.

Módulo 1 Trazos y coordinación fina

Practicar movimientos amplios y precisos mediante recorridos, pinza y manipulación segura.

Nivel inicial de 3 a 4 años

Empieza con recorridos anchos y cortos: camino recto, curva grande y círculo abierto. La persona adulta puede señalar el inicio y recorrerlo con el dedo antes de usar una cera. Permite salir del camino; la meta es explorar el movimiento, no colorear dentro de límites.

Combina con trasladar objetos grandes usando la mano o una pinza adaptada. Cuenta cada traslado como un turno de juego. Evita piezas pequeñas si existe riesgo de llevarlas a la boca.

Nivel medio de 4 a 5 años

Propón caminos que cambien de dirección y uniones de puntos separadas. Añade una tarea funcional, como llevar una línea desde cada animal hasta su alimento. La instrucción debe caber en una frase y el dibujo no debe estar recargado.

Practica abrir y cerrar pinzas, ensartar piezas grandes en un cordón corto y rasgar papel por una línea. El cordón y las piezas se usan solo con una persona adulta presente.

Proceso de aplicación

Paso	Acción	Cómo hacerlo
1	Presenta el recorrido	Señala inicio y final y haz una demostración breve.
2	Prueba con el dedo	Recorre sin lápiz para comprender el movimiento.
3	Realiza un intento	Ofrece cera o lápiz cómodo y permite pausas.
4	Añade manipulación	Usa objetos grandes, pinzas o papel según nivel y supervisión.
5	Cierra con elección	Pregunta qué recorrido repetir o cómo cambiarlo.

Ejercicio Crear un recorrido

Dibuja una actividad con un inicio, un final y un solo tipo de movimiento principal.

- Nivel elegido
- Material
- Instrucción de una frase
- Demostración
- Adaptación más sencilla

- Variante más compleja
- Riesgo y supervisión
- Qué observar sin calificar

Criterio de finalización. La actividad está lista cuando puede explicarse en menos de un minuto y todos los materiales son adecuados y supervisados.

Orientaciones para la persona adulta

- Detén la actividad ante cansancio o frustración.
- Supervisa tijeras, cordones, pinzas y piezas en todo momento.
- No fuerces una postura o mano concreta.

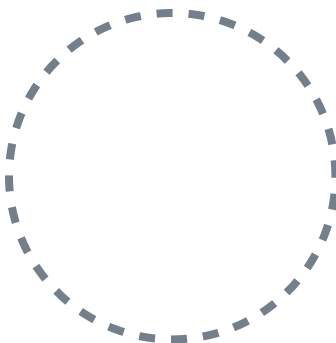
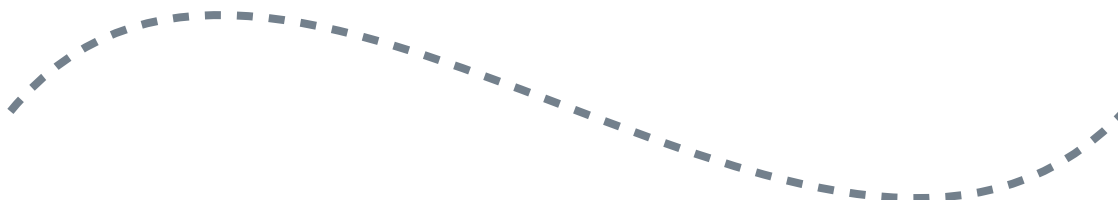
Soluciones y criterios

- Los recorridos admiten distintas líneas válidas si conectan inicio y final.
- En los laberintos, la solución marcada en el anexo evita los caminos cerrados.
- Las tareas de traslado se completan al mover todos los objetos grandes al recipiente indicado.

Traza los caminos

Sigue cada camino con el dedo y después con una cera gruesa. No hace falta quedarse dentro de la línea.

INICIO ————— FIN



PARA LA PERSONA ADULTA

Supervisa materiales y detén la actividad si aparece cansancio.