

oportuna MENTE

Herramientas para potenciar
el desarrollo infantil



PRÁCTICAS
DEL LENGUAJE

ACTIVIDAD

Recorrido de los animales

por **Ana Casiva, Bernarda Masera y Clara Masera**



Esta obra está bajo una Licencia
Creative Commons Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional



Recorrido de los animales

Autor/a

Ana Casiva | Bernarda Masera | Clara Masera

Contenidos

Desarrollo de la coordinación visomotora

Habilidades que involucra

Memoria de trabajo | Atención | Flexibilidad cognitiva

Materiales requeridos

- Hoja con trazados de líneas punteadas haciendo el recorrido de diferentes animales (elefante, pato, conejo, mariposa, rana, serpiente).
- Opcional: imágenes con los animales.

Organización del grupo

Todos juntos.

Objetivo de la actividad

El objetivo es desarrollar habilidades de coordinación visomotora.

Inicio

La docente inicia la actividad recordando a los niños sobre los animales que conocieron cuando realizaron “El mundo de los animales”, diciendo: “¿Se acuerdan de todos los animales que conocimos el otro día? ¡Vamos a nombrarlos!”. Es importante brindar un espacio para evocar sus nombres, aportando pistas si fuera necesario: por ejemplo, “¿Cómo se llama el animal que es muy grande y tiene una trompa muy larga? ¿Y el animal que se arrastra por el suelo y hace sss?”.

Podés utilizar imágenes para ayudar a recordar.

Una vez recordados los animales la docente dice: “¿Pueden creer que estos animales se fueron a buscar comida y ahora no saben cómo volver a sus casas? ¡Tenemos que ayudarlos a encontrar el camino! ¿Se animan?”.

Desarrollo

La actividad se realizará en tres tiempos:

1. La docente reparte una de las hojas con trazados
2. Se mostrará el trazado con el dedo repitiendo la cantidad de veces que se considere necesario para que los niños lo practiquen.
3. Una vez que estén seguros se pasará a realizarlo con el lápiz.

Tené en cuenta que algunos niños pueden necesitar un poco más de ayuda, podés modelar su movimiento tomando su mano dirigiendo así el trazado.

Esta dinámica se repetirá con cada uno de los recorridos de los animales.

La docente entrega a cada niño la hoja con los trazados y les dice: “En esta hoja van a ver el recorrido que tiene que hacer cada uno de los animales para llegar a su casa, ayudémoslos trazando el recorrido. Primero lo vamos a hacer con el dedo ¡Miren, presten atención a lo que hace mi dedo!” (la docente muestra cómo se hace desde el pizarrón para que todos vean). “Ahora prueben ustedes” (se da el tiempo necesario para que todos los chicos lo realicen y lo practiquen varias veces. Pueden hacerlo cada uno en su mesa o pueden pasar al pizarrón de a uno).

“Ahora hacemos lo mismo con el lápiz”. Se dará tiempo para que los niños realicen el trazado (ino hace falta que se apuren!). Si es necesario, la docente ayuda a los chicos a tomar el lápiz de manera correcta. La docente pasará por las mesas para acompañar a cada uno de los niños.

Una vez que terminan, pasan al trazado del recorrido de otro animal. La docente pone énfasis en los diferentes trazados que se hace para cada recorrido. Por ejemplo: *“Miren cómo es el vuelo de la mariposa: es ondulado y suave”.*

Cierre

Al finalizar los diferentes recorridos cada niño puede mostrar al resto del grupo el trazado que más le haya gustado, así comparten entre ellos el trabajo realizado.

Para terminar, la docente dice: *“cuántas cosas que hicimos hoy, los animales pudieron volver a sus casas a pesar de haberse perdido. ¿Les gustó el juego? ¿Alguno de los recorridos les resultó más difícil que otro? ¿Se animan a dibujar nuevos recorridos ustedes solos?”.* Si queda tiempo, pueden dibujar nuevos recorridos para estos u otros animales e intercambiarlos con los compañeros.



Para disminuir el nivel de dificultad

La docente dibuja los trazados en el piso (puede ser con tiza) y los chicos recorren ese trazado con un muñequito o un autito.



Para aumentar el nivel de dificultad

Los niños deben realizar alguno de los trazados de los animales en la espalda del compañero, el compañero que pone la espalda debe identificar de qué animal se trata.