



Masterwise.
Creando para educar

NOMBRE DEL PRODUCTO

CARRO DE ENCAJE CON MARTILLO

ÁREA(S) DE DESARROLLO

Corporalidad
y Movimiento

SUBÁREA(S)

Psicomotricidad

CURSO(S)

CÓDIGO(S)

MW 8626
CM 1527941



CONTIENE

1 carro de 28 x 10 x 10 cm. Números del 0 al 9, 4 esferas y un martillo.

DESCRIPCIÓN GENERAL

Para realizar actividades de coordinación ojo-mano y practicar el agarre de pinza.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA

Para realizar actividades de coordinación motora fina y el agarre de pinza con niños pequeños.

¿QUÉ OFRECE?

1. Apoyo al docente.

Ayuda al docente en la realización de actividades de coordinación ojo-mano y practicar el agarre de pinza.

2. Apoyo al alumno.

Para realizar actividades de coordinación motora y el desarrollo de la psicomotricidad fina.

3. ¿Por qué?

Es muy útil para la realización de actividades de conteo y de la psicomotricidad fina.

EJES TEMÁTICOS /

Kínder/ tercer nivel transición

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Corporalidad y movimiento

OA-5

- Perfeccionar su coordinación visomotora fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.

OA-6

- Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

HABILIDADES Y ACTITUDES

1. Resulta fundamental generar las condiciones necesarias para que los niños y niñas aprecien su cuerpo y se sientan cómodos con él, se expresen con libertad, exploren activamente y experimenten; ello contribuirá al desarrollo de una percepción adecuada de su imagen, conciencia de su esquema corporal, más adelante, la definición de su lateralidad y la identificación cada vez más precisa de sus recursos corporales.
2. Realizar tareas y trabajos de forma rigurosa y perseverante, con el fin de desarrollarlos de manera adecuada.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

1. El docente realizará actividades para el aprendizaje bajo criterios que consideren el protagonismo de niñas y niños, sus intereses y el juego como herramienta esencial de aprendizaje, que otorgue importancia tanto a las habilidades, como a las actitudes y conocimientos implicados en ellos.
2. Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego. Por ejemplo, realizar distintas actividades a través del laberinto.
3. En este sentido, cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica.

PRODUCTOS COMPLEMENTARIOS MASTERWISE

1. 8630 Cocina armable.
2. 8627 Carro de Encaje con Figuras.



www.masterwise.cl

Contacto (+56) 2 2201 6571 / correo@masterwise.cl