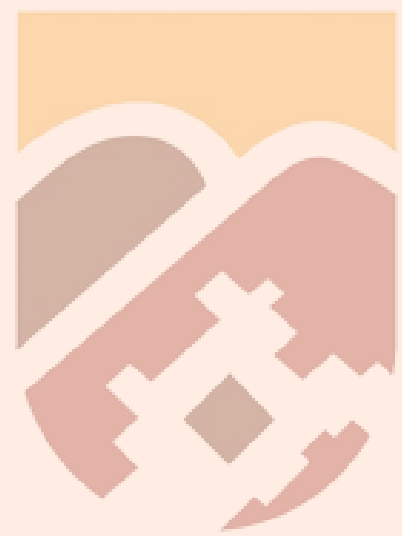


Jugando Aprendo en Cuarentena n°5

PRIMER CICLO



QUERIDOS ESTUDIANTES Y FAMILIAS:

Desde las especialidades de fonoaudiología, terapia ocupacional y psicología, hemos creado y organizado este cuadernillo con actividades, para hacer esta contingencia más agradable.

La organización del cuadernillo se rige según el curso de cada estudiante, de lunes a viernes, y cada día contiene una sugerencia de actividad. El objetivo de ellas es fortalecer habilidades cognitivas, de comunicación, motricidad fina y gruesa, pensamiento creativo, funciones ejecutivas, planificación, organización, pensamiento lógico, entre otras.

Las actividades propuestas son prácticas, lúdicas, audiovisuales y amigables con el medio ambiente, y se pueden realizar junto con la familia.

¡¡¡QUE LO DISFRUTEN!!!

Con cariño, les saluda equipo de
Programa de Integración Escolar de
Escuela Las Canteras



HACIENDO MASCARILLAS



HAGAN SU PROPIA MASCARILLA

- ESCOJAN TELA JUNTOS. INTENTEN CON DIFERENTES TEXTURAS. LA TELA QUE QUEDE EN CONTACTO CON SU PIEL QUE SEA DE SU AGRADO. DECOREN JUNTOS, DIBUJA, PEGA STICKERS, PONLE BRILLANTES, ETC.

REALICEN PRUEBAS Y JUEGUEN CON ELLA

- POR PEQUEÑOS SEGUNDOS REALIZAR PRUEBAS USANDO LA MASCARILLA, TODOS LOS DÍAS Y VAYAN AUMENTANDO EL TIEMPO DE USO.
- HACER MASCARILLAS PARA PONERSELAS A MUÑECOS, JUGUETES A MODO QUE SEA HABITUAL PARA ELLOS. EL JUEGO PODRÍA LLAMARSE CAMUFLADOS DEL VIRUS O INVENTEN OTRO NOMBRE.

PRECAUCIÓN CON ELÁSTICOS Y AMARRAS

- EVITAR PUNTOS DE PRESIÓN O PUNTOS QUE PUEDAN RESULTAR MOLESTOS. COMO MUESTRA LA IMAGEN PUEDEN REALIZAR AMARRE HACIA ARRIBA, ADEMÁS DE SER CÓMODO ES FUNCIONAL YA QUE PERMITE QUE QUEDE FIRME Y SE MUEVE MENOS.



¿QUÉ DEBE CUBRIR?

- NARIZ Y MENTÓN



PRACTICAR Y ANTICIPAR

- PRACTIQUEN TODOS LOS DÍAS. MOSTRANDO IMÁGENES Y EXPLICANDO QUE PRIMERO SE PONDRÁN MASCARILLA, O QUE SE LAS PONDRÁN A LOS JUGUETES Y LUEGO LES TOCA A ELLOS. INCLUIR A LA RUTINA DIARIA EL USO DE ÉSTA

RECORDAR

- CUANDO AUMENTE SU TOLERANCIA AL USO DE MASCARILLA Y SE VEA CÓMODO PRUEBEN MOVERSE POR LA CASA UTILIZÁNDOLA POR MAYOR TIEMPO.
- ESTAS PRIMERAS SALIDAS DEBEN SER CORTAS (LLEGAR A PUERTA DE ENTRADA DE CASA POR EJEMPLO), E IR AUMENTANDO SEGÚN TOLERANCIA DE CADA NIÑO.
- SALGAN SOLO SI ES NECESARIO.



Primer y Segundo Básico



LUNES

“JUEGO LA GALLINITA CIEGA”

JUEGO SENCILLO Y MUY DIVERTIDO, IDEAL PARA ENTRETENER UNA TARDE A LOS NIÑOS. ESTE JUEGO, AYUDA A LOS ESTUDIANTES A COMPRENDER LA IMPORTANCIA DE LOS SENTIDOS Y SU PROPIA PERCEPCIÓN, YA QUE SE JUEGA CON LOS OJOS VENDADOS. ASÍ, LOS NIÑOS Y NIÑAS TAMBIÉN APRENDERÁN A MOVERSE CON MAYOR CONFIANZA Y AGILIDAD.

¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

- UNA VENDA, TELA, PAÑUELO Y/O BUFANDA.
- ESPACIO DESPEJADO DE OBJETOS QUE PUEDAN PROVOCAR ACCIDENTES O ELEMENTOS QUE PUEDAN ROMPERSE Y/O CAUSAR CAÍDAS.
- COMPAÑEROS DE JUEGO, FAMILIA, HERMANOS, ABUELOS, ETC.

INSTRUCCIONES:

- UN JUGADOR VENDA SUS OJOS, ASEGURÁNDOSE DE QUE NO VEA ABSOLUTAMENTE NADA, O QUE NO PUEDA HACER TRAMPA. ESTE PARTICIPANTE SERÁ LA GALLINITA CIEGA.
- HACERLO GIRAR 3 O 5 VECES SOBRE SÍ MISMO, PARA DESORIENTAR Y QUE NO SEPA DONDE ESTÁN LOS DEMÁS JUGADORES.
- LA TAREA DE LA GALLINITA CONSISTE EN ATRAPAR A ALGÚN JUGADOR, QUE PUEDEN MOVERSE PERO SIN ESCONDERSE.
- CUANDO LA GALLINITA TENGA A OTRO PARTICIPANTE, TIENE QUE ADIVINAR QUIEN ES MEDIANTE EL TACTO. SI ACIERTA, SE INTERCAMBIAN LOS PAPELES.



MARTES

“EL VASO DEL BUEN ADIVINADOR”

ESTE JUEGO ES IDEAL PARA TRABAJAR PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS COMO VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO Y ATENCIÓN, ¿QUE TAN ATENTO PUEDES ESTAR?. ESTE JUEGO SE REALIZA ENTRE DOS PERSONAS, ¡HAZLO CON ALGÚN FAMILIAR!.

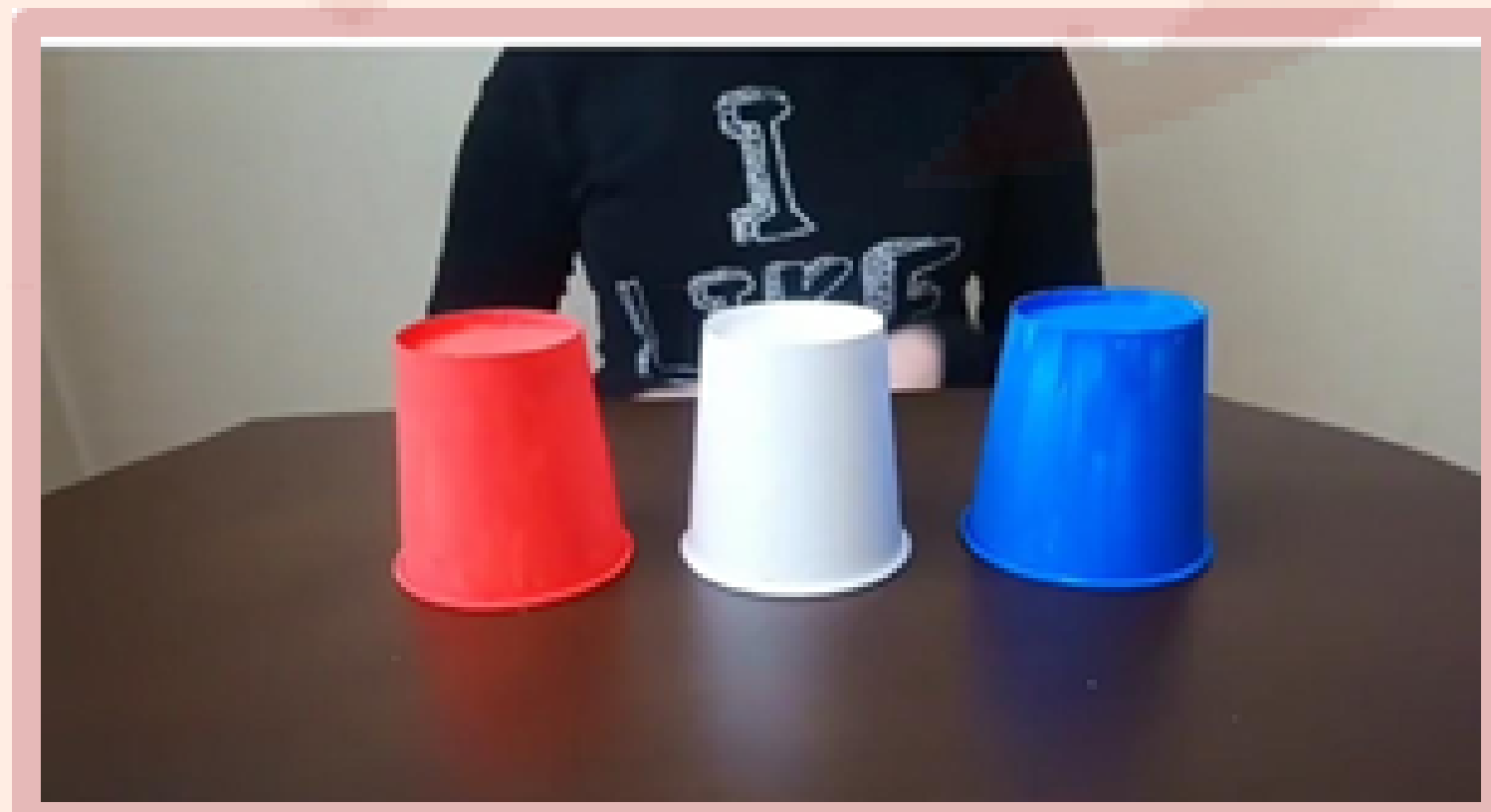
¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

- 3 VASOS O MÁS QUE NO SEAN TRANSPARENTES.
- ALGÚN OBJETO QUE QUEPA DENTRO DEL VASO (MONEDA, PELOTA PEQUEÑA, TAPITA, ETC.).

INSTRUCCIONES:

- PARA COMENZAR, SE DEBE ESCOGER QUIÉN MOVERÁ LOS VASOS Y QUIÉN ADIVINARÁ EL VASO DONDE SE ENCUENTRA EL OBJETO.
- UNA VEZ ACORDADO ESTO, LA PERSONA A CARGO DE MOVER LOS VASOS DEBE COLOCARLOS BOCA ABAJO Y EN UNO DE ELLOS COLOCAR EL OBJETO (IMAGEN 1 Y 2).
- CAMBIAR RÁPIDAMENTE DE POSICIÓN LOS VASOS (IMAGEN 3 Y 4).
- EL OTRO PARTICIPANTE, DEBERÁ ADIVINAR CUÁL ES EL VASO QUE TIENE ESCONDIDO EL OBJETO.
- UNA VEZ INDICADO DONDE CREE QUE SE ENCUENTRA EL OBJETO, LA PERSONA ENCARGADA DE LOS VASOS DEBERÁ LEVANTAR LOS VASOS PARA MOSTRAR DONDE SE ENCONTRABA EL OBJETO (IMAGEN 5).
- A MEDIDA QUE VAYA AVANZANDO EL JUEGO, PUEDEN CAMBIAR DE ROLES Y AUMENTAR LA CANTIDAD DE VASOS. ¡A PONER ATENCIÓN!



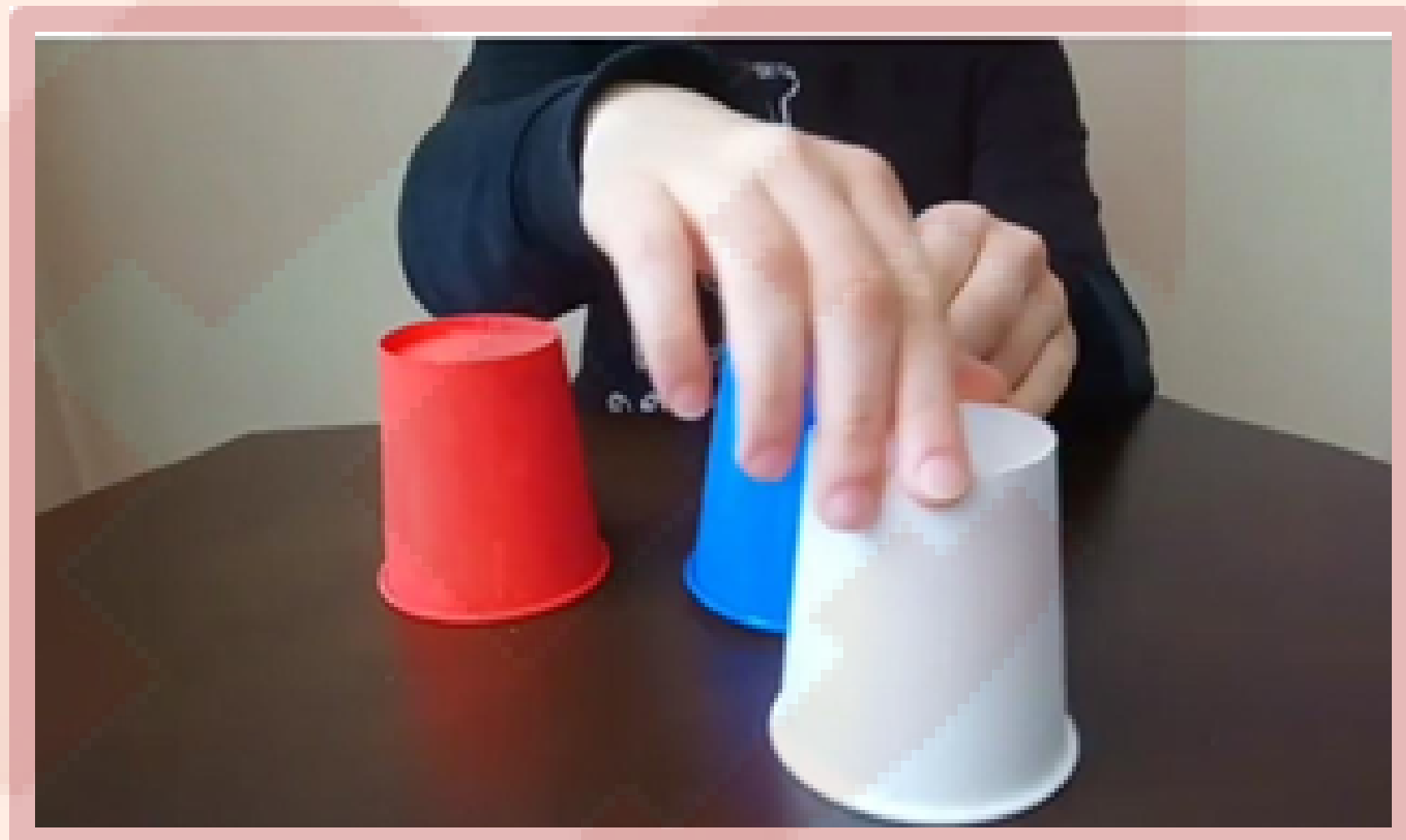
2



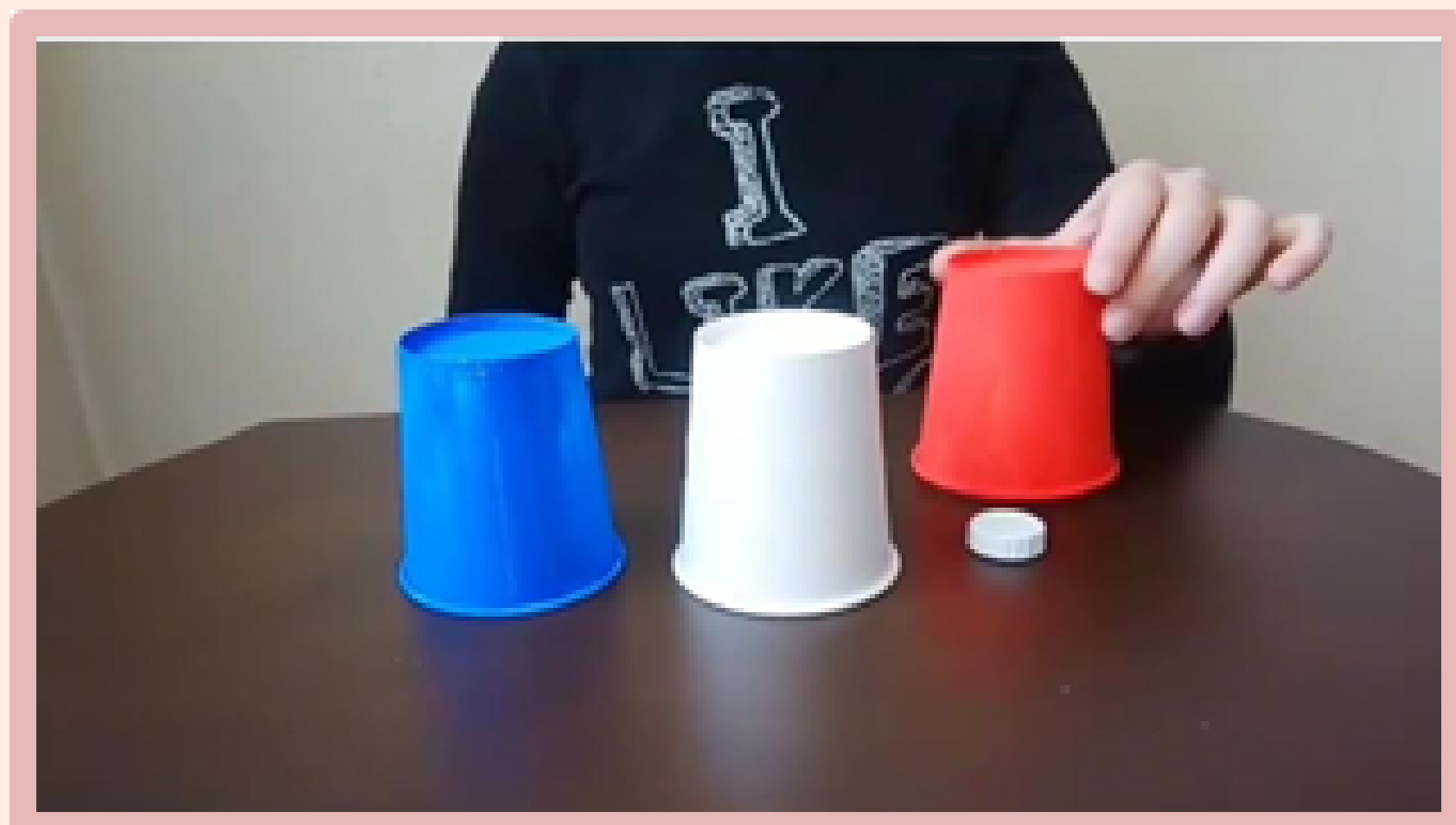
3



4



5



MIÉRCOLES

“JUEGO DEL ESPEJO LOCO”

ESTE JUEGO, TAL COMO SU NOMBRE LO INDICA, PERMITE ABRIR LA IMAGINACIÓN, PERMITIENDO EL DESARROLLO DE ALGUNAS HABILIDADES COGNITIVAS BÁSICAS COMO LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y PERCEPCIÓN PARA RESOLVER DESAFÍOS, ADEMÁS, ESTIMULA EL APRENDIZAJE DE NUEVO VOCABULARIO Y POTENCIA EL LENGUAJE ORAL POR MEDIO DE LA EVOCACIÓN DE PALABRAS.

LAS PREGUNTAS, FOMENTAN EL RAZONAMIENTO, EL PENSAMIENTO LÓGICO, LA MEMORIA Y POR SOBRE TODO, DESARROLLAN LA CREATIVIDAD

¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

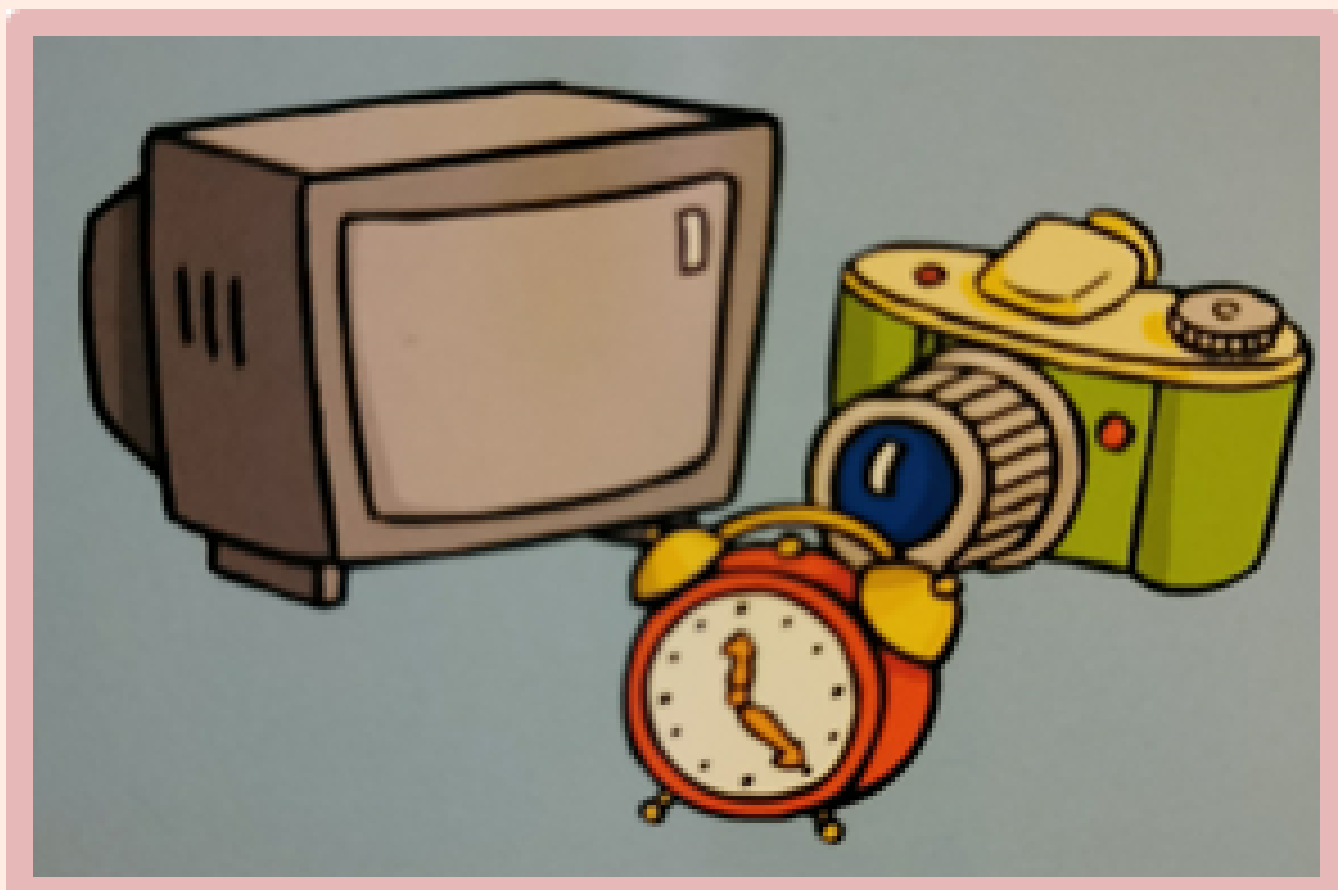
- EN ESTA ACTIVIDAD SÓLO SE NECESITA CONTESTAR LAS PREGUNTAS QUE AQUÍ APARECEN, DEBES ESTAR MUY ATENTO.

INSTRUCCIONES:

- LEER O ESCUCHAR ATENTAMENTE LAS PREGUNTAS.
- OBSERVAR LA IMAGEN Y CONTESTAR.
- LAS RESPUESTAS SE ENCUENTRAN AL FINAL DE ESTA ACTIVIDAD, PROCURA CONTESTAR TODO Y QUE UN ADULTO VERIFIQUE LAS RESPUESTAS, SI EL O LA ESTUDIANTE NO ACIERTA, ENTREGAR PISTAS HASTA QUE LO LOGRE.

¡A JUGAR!

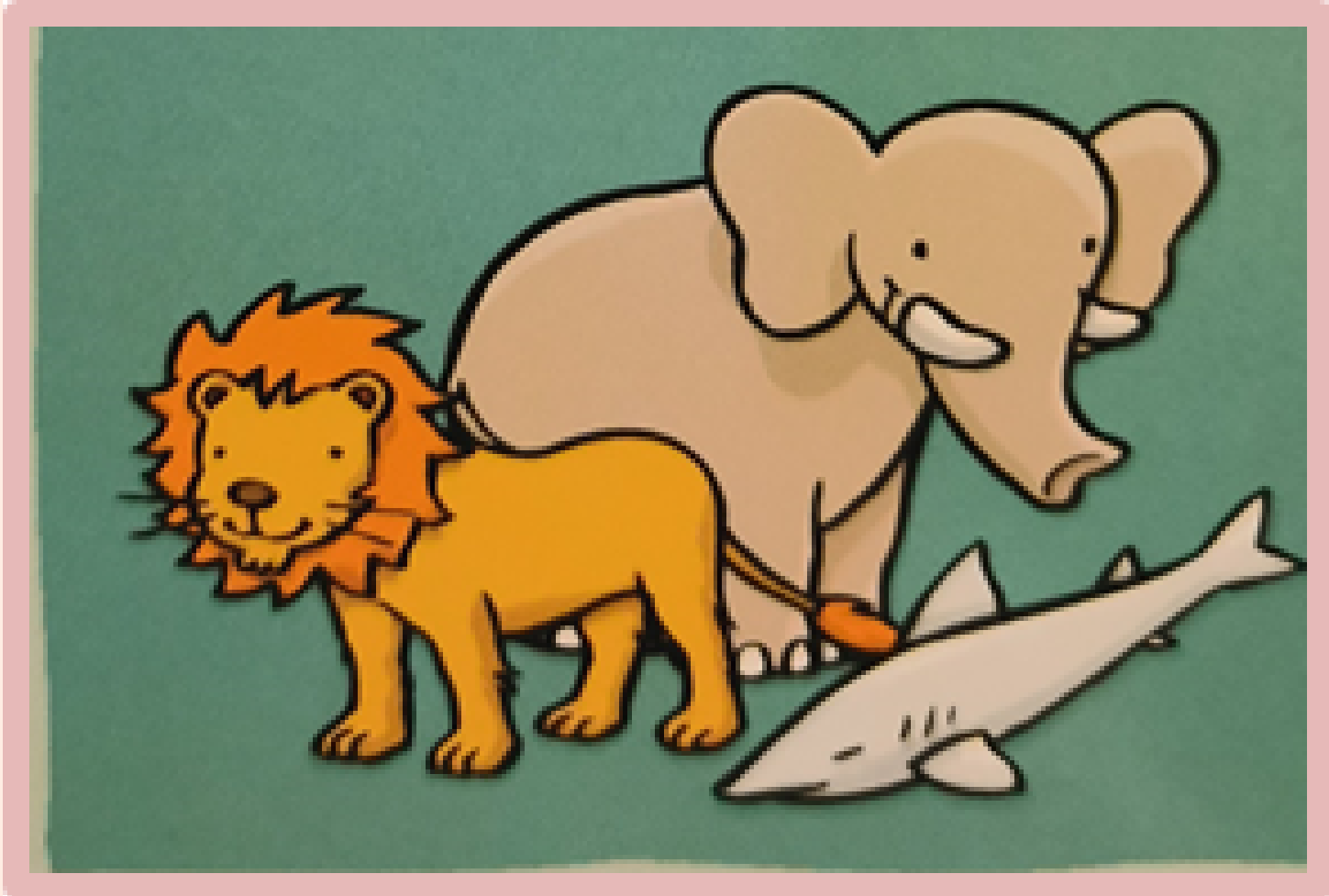
¿QUÉ APARATO FUNCIONA CON ELECTRICIDAD?



¿EN QUÉ INSECTO SE CONVIERTE LA ORUGA?



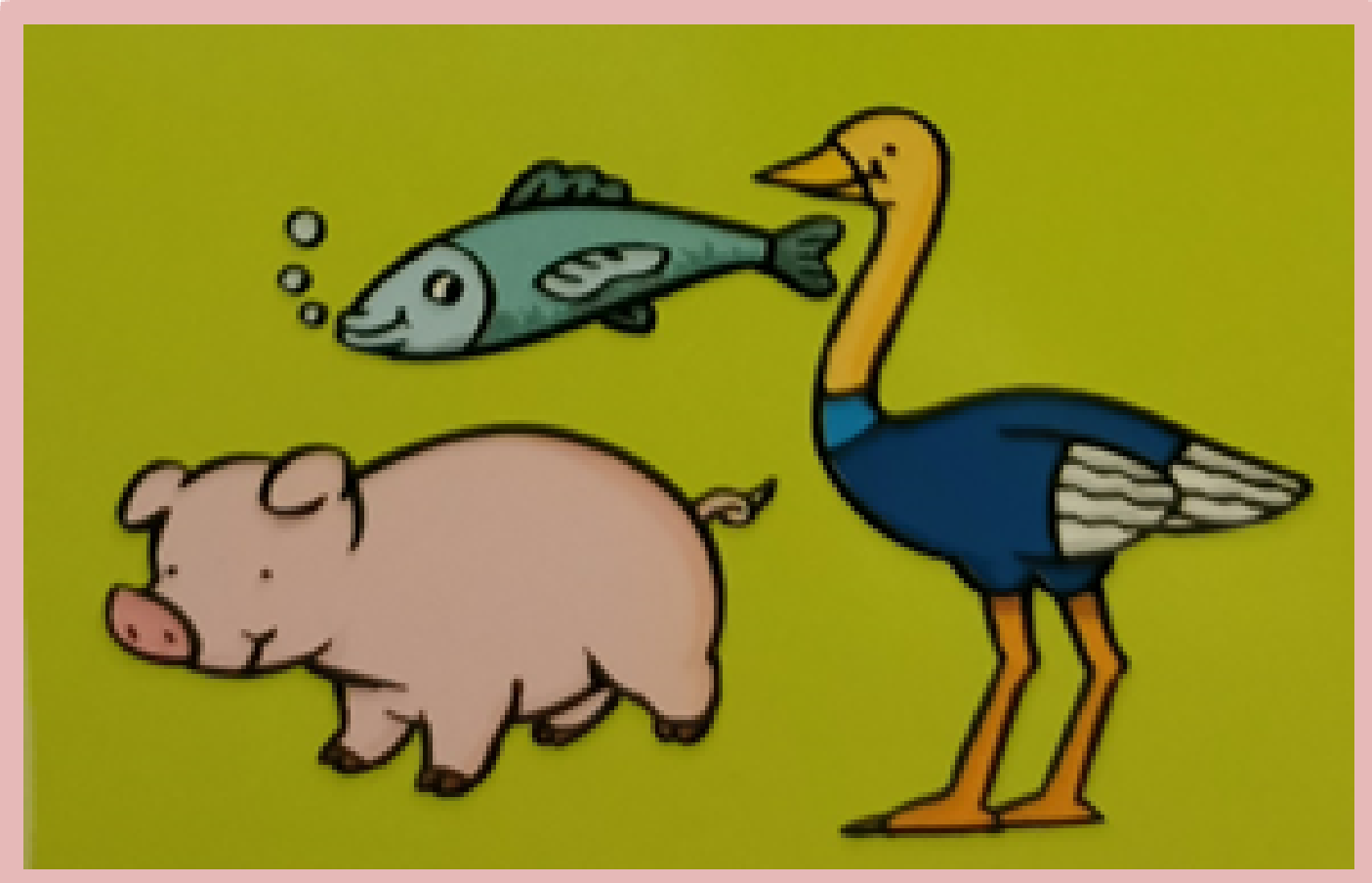
¿CUÁL DE ESTOS ANIMALES NO COME CARNE?



¿CUÁL ES EL PRIMER DÍA DE LA SEMANA?



¿CUÁL DE ESTOS ANIMALES NO PONE HUEVOS?



NOMBRA LOS DOS APARATOS QUE EMPIEZAN CON LA LETRA "T"



¿CUÁL DE ESTOS OBJETOS NO DA LA HORA?



¿QUÉ DEPORTE PRACTICA EL CANGURO?



RESPUESTAS:

LUNES - CRONOMETRO.

TELEVISOR - ELEFANTE - MARIPOSA - BASQUETBALL - TELEFONO Y TELEVISOR - CHANCHO -

JUEVES

ACTIVIDAD N°2 “CINE EN CASA”

ESTA ACTIVIDAD ESTÁ ORIENTADA A ESTIMULAR LA IMAGINACIÓN, LENGUAJE ORAL Y LA CREATIVIDAD EN FAMILIA, INVENTANDO HISTORIAS CON LAS SILUETAS QUE APARECERÁN EN LA PARED.

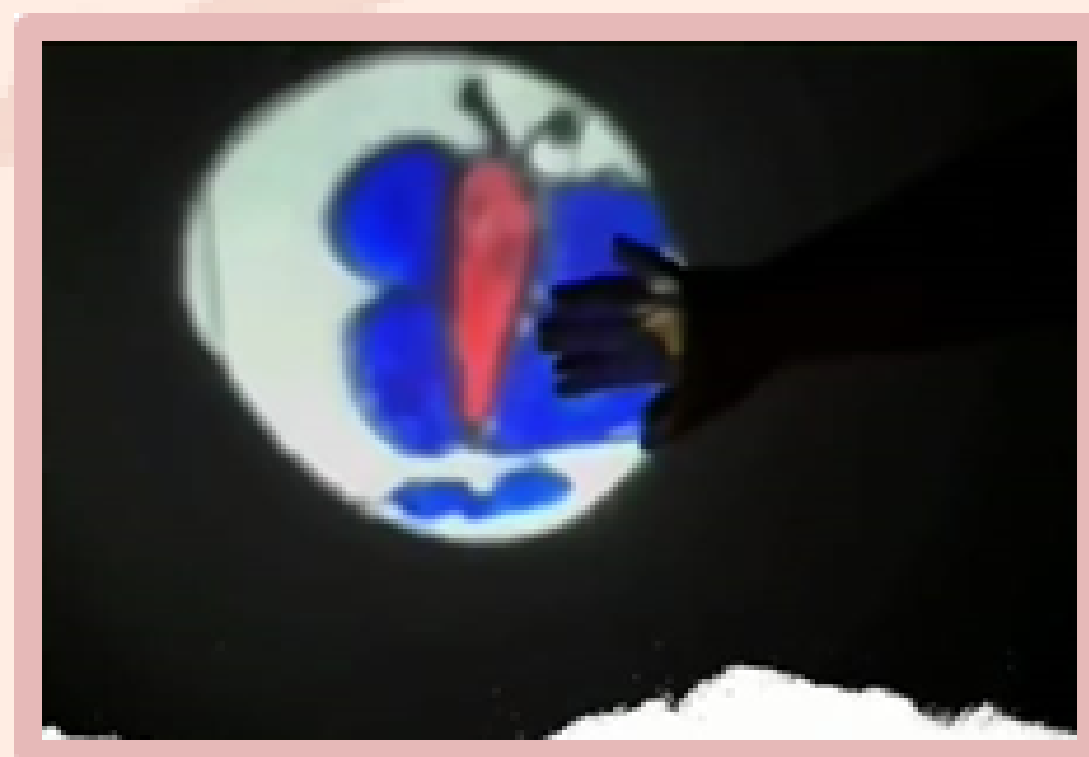
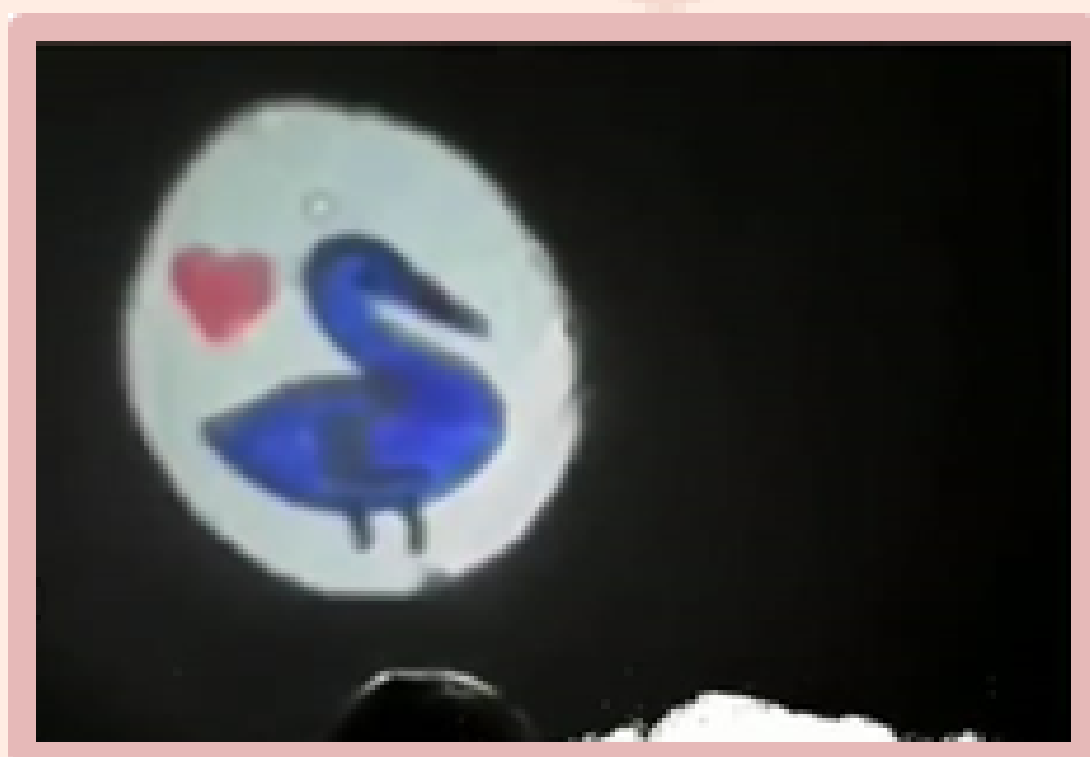
¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

- CILINDROS DE PAPEL HIGIÉNICO O TOALLA NOVA.
- CINTA ADHESIVA.
- PLUMONES O LÁPICES SCRIPTO.
- LINTERNA (PUEDE SER LA DEL CELULAR O UNA LÁMPARA).

INSTRUCCIONES:

- CORTAR TROZOS DE CINTA ADHESIVA Y PONER EN UNO DE LOS EXTREMOS DEL CILINDRO DE PAPEL.
- DIBUJAR SOBRE LA CINTA TENIENDO PRECAUCIÓN DE NO TOCAR LA ZONA PARA QUE NO SE BORRE.
- BUSCA UNA PARED LISA Y PON LA LUZ DE LA LINTERNA POR EL OTRO EXTREMO QUE NO ESTÁ PINTADO .
- CREAR UNA HISTORIA PARA EL DIBUJO Y ¡A DISFRUTAR DEL CINE EN CASA!.



VIERNES

A COCINAR “MERENGUITOS”.

EN LA SIGUIENTE ACTIVIDAD DE DÍA VIERNES, LOS ESTUDIANTES DEBERÁN COCINAR UNA RICA Y MUY FÁCIL RECETA, CON EL FIN DE TRABAJAR EL SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES, MOTRICIDAD FINA, ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN.

¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

- 1 RECIPIENTE O BOL.
- 4 CLARAS DE HUEVO.
- 4 CUCHARADAS DE AZÚCAR.
- 1 PIZCA DE SAL.
- 1 CUCHARADITA DE ESENCIA DE VAINILLA O RALLADURA DE NARANJA O LIMÓN.



INSTRUCCIONES:

- ANTES DE COMENZAR A COCINAR, LO PRIMERO QUE SE DEBE REALIZAR ES EL CORRECTO LAVADO DE MANOS.



- A CONTINUACIÓN, SE DEBE PONER LAS 4 CLARAS DE HUEVO EN UN BOL JUNTO A LA PIZCA DE SAL Y BATIR.



- LUEGO, AÑADIR EL AZÚCAR EN FORMA DE LLUVIA, POCO A POCO, SIN DEJAR DE BATIR.



- AÑADIR LA VAINILLA O RALLADURA DE LIMÓN Y ¡A MEZCLAR!



- PONER EL MERENGUE YA HECHO CON UNA CUCHARA O EN UNA MANGA PASTELERA DE BOCA ANCHA Y RIZADA EN UNA BANDEJA DE HORNO, DE ESTA MANERA, SE VAN DANDO FORMA A LOS MERENGUITOS. PROCURAR DEJAR ESPACIO ENTRE UNO Y OTRO.



- POR ÚLTIMO, SE INTRODUCE AL HORNO PRECALENTADO A 160°, DURANTE 45 MINUTOS APROXIMADAMENTE. NO DEBEN DORARSE, SOLO SECARSE PARA QUE TENGAN FIRMEZA.
- PARA FINALIZAR, SE DEBEN DEJAR ENFRIAR POR COMPLETO ANTES DE SERVIR.
- PUEDEN VARIAR Y AGREGAR MANJAR JUNTANDO DOS MERENGUITOS.



¡ A COMER!

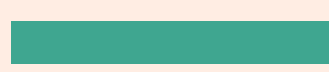


TERCER

y

CUARTO

BÁSICO



LUNES

“ORIGAMI”

EL ORIGAMI O PAPIROFLEXIA, ES UN ARTE QUE CONSISTE EN EL PLEGADO DE PAPEL SIN USAR TIJERAS NI PEGAMENTO PARA OBTENER FIGURAS DE FORMAS VARIADAS, MUCHAS DE LAS CUALES PODRÍAN CONSIDERARSE COMO ESCULTURAS DE PAPEL. ¡ACTIVEMOS LA MOTRICIDAD FINA Y LA CONCENTRACIÓN!.

¿QUÉ NECESITAMOS?

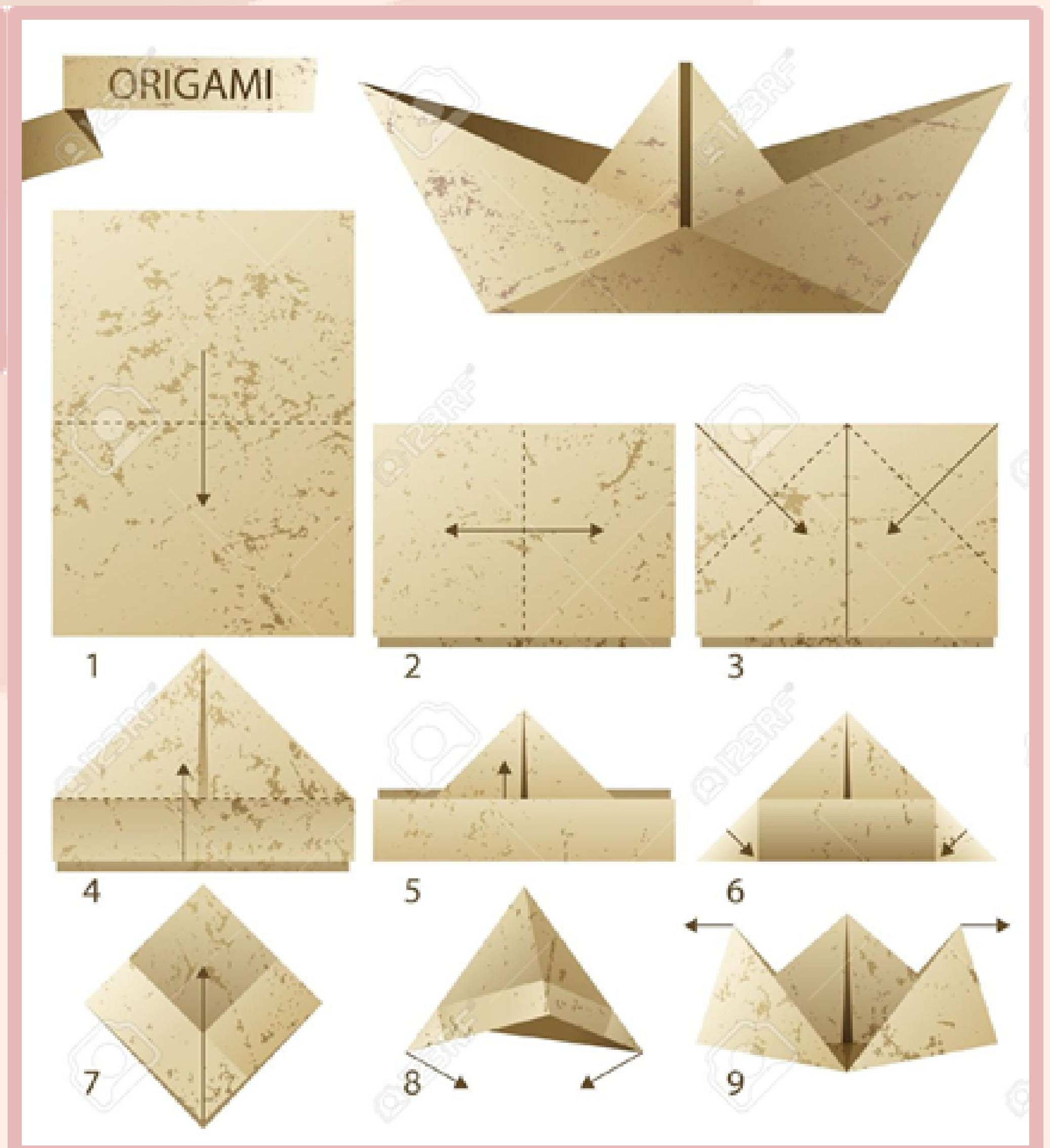
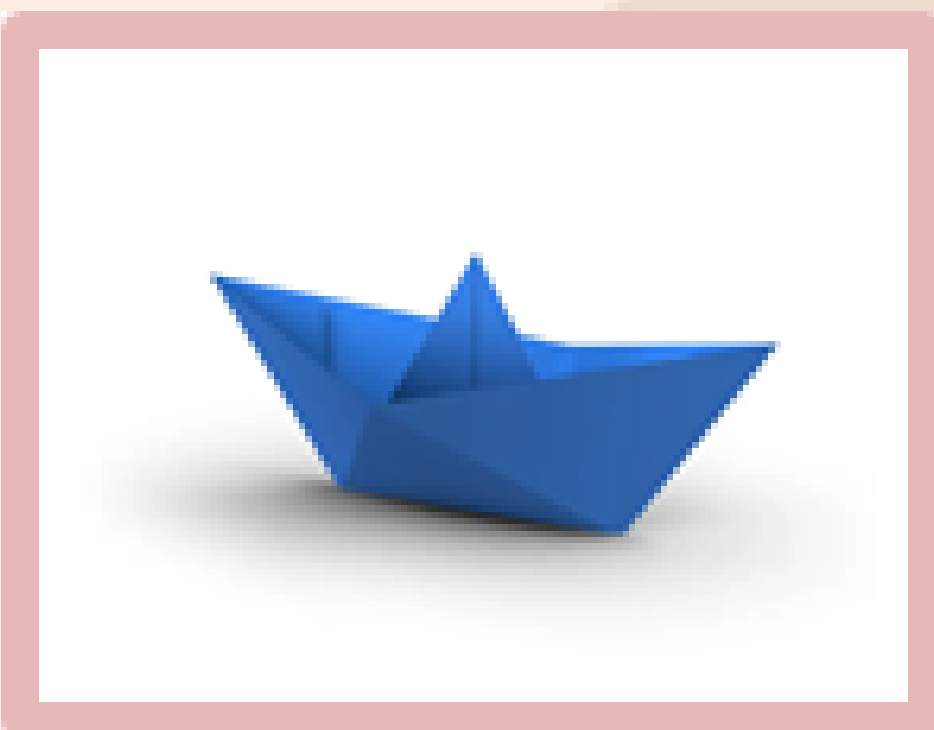
MATERIALES:

- CUALQUIER TIPO DE PAPEL (HOJAS DE CUADERNO, DIARIO, HOJAS DE IMPRESIÓN, HOJAS DE COLORES, ETC.).

INSTRUCCIONES:

- A CONTINUACIÓN, REVISAREMOS INSTRUCCIONES DE DIVERSOS ORIGAMIS PARA PODER REALIZARLOS EN CASA.

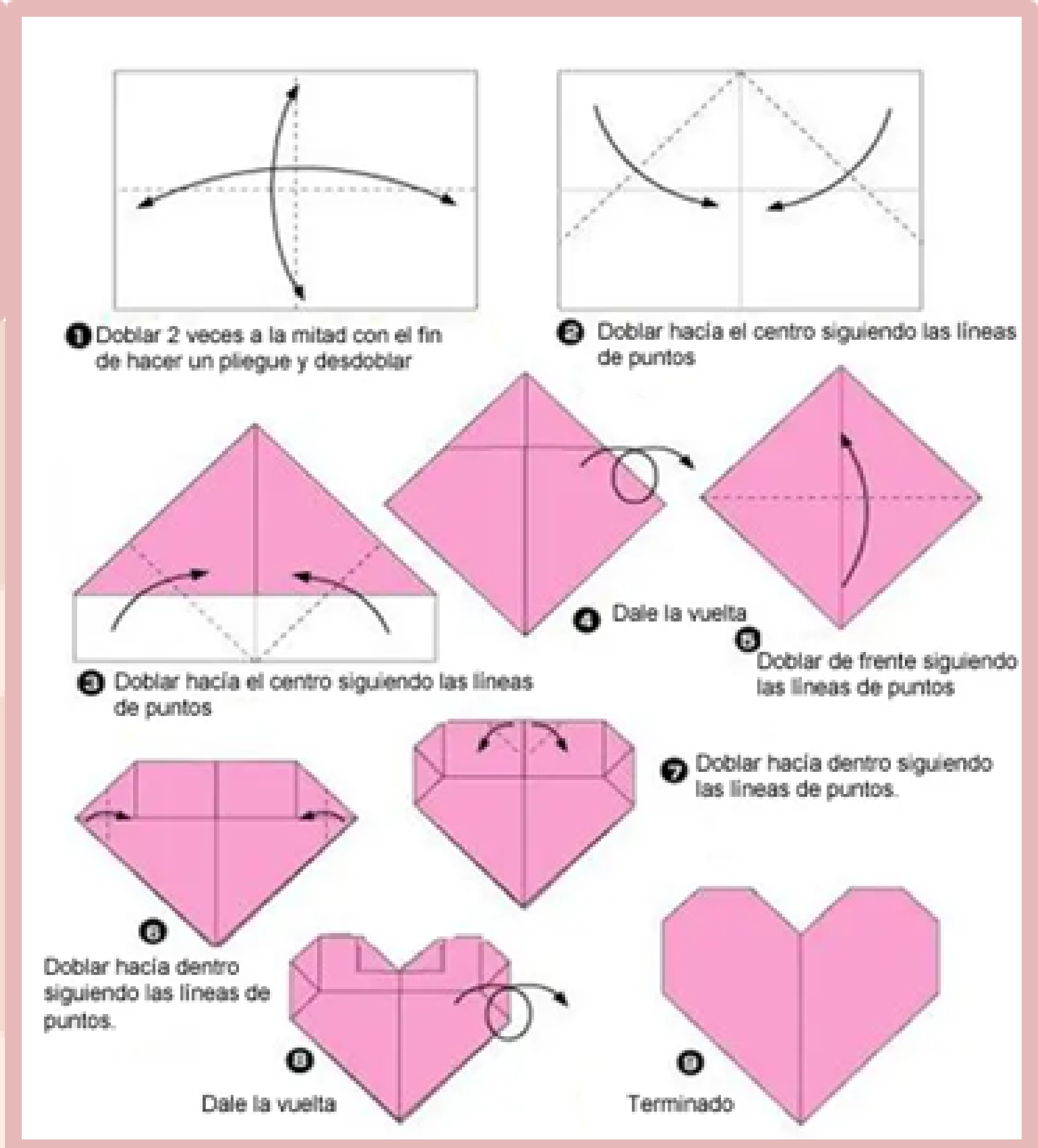
1. BARCO DE PAPEL



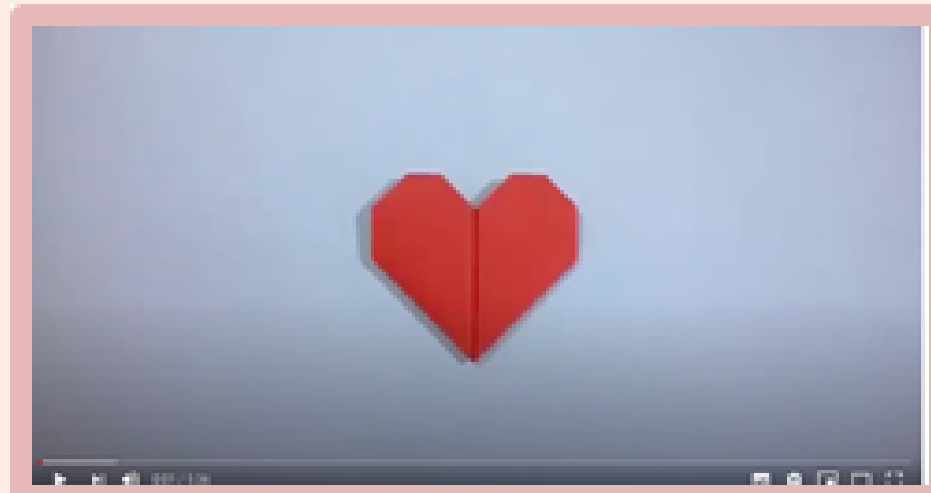
- SI NECESITAS MÁS APOYO PARA PODER REALIZAR EL ORIGAMI, HAZ CLIC EN LA SIGUIENTE IMAGEN PARA OBSERVAR EL VIDEO.



2. EL CORAZÓN



- SI NECESITAS MÁS APOYO PARA PODER REALIZAR EL ORIGAMI, **HAZ CLIC EN LA SIGUIENTE IMAGEN** PARA OBSERVAR EL VIDEO.



- SI QUIERES HACER MÁS ORIGAMIS, ¡HAZ CLIC EN LA SIGUIENTE IMAGEN!..



MARTES

“ABREMENTE”

ESTE JUEGO, TAL COMO SU NOMBRE LO INDICA, PERMITE ABRIR LA IMAGINACIÓN, PERMITIENDO EL DESARROLLO DE ALGUNAS HABILIDADES COGNITIVAS BÁSICAS COMO LA ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y PERCEPCIÓN PARA RESOLVER DESAFÍOS, ADEMÁS, ESTIMULA EL APRENDIZAJE DE NUEVO VOCABULARIO Y POTENCIA EL LENGUAJE ORAL POR MEDIO DE LA EVOCACIÓN DE PALABRAS. LAS PREGUNTAS, FOMENTAN EL RAZONAMIENTO, EL PENSAMIENTO LÓGICO, LA MEMORIA Y POR SOBRE TODO, DESARROLLAN LA CREATIVIDAD

¿QUÉ NECESITAMOS?

- EN ESTA ACTIVIDAD SÓLO NECESITAS CONTESTAR LAS PREGUNTAS QUE AQUÍ APARECEN, DEBES ESTAR MUY ATENTO.

INSTRUCCIONES:

- LEER ATENTAMENTE LA PREGUNTA O ESCUCHARLA SI ALGÚN ADULTO LA LEE.
- OBSERVAR LA IMAGEN Y CONTESTAR.
- LAS RESPUESTAS ESTÁN AL FINAL DE LA PÁGINA.

¡A JUGAR!

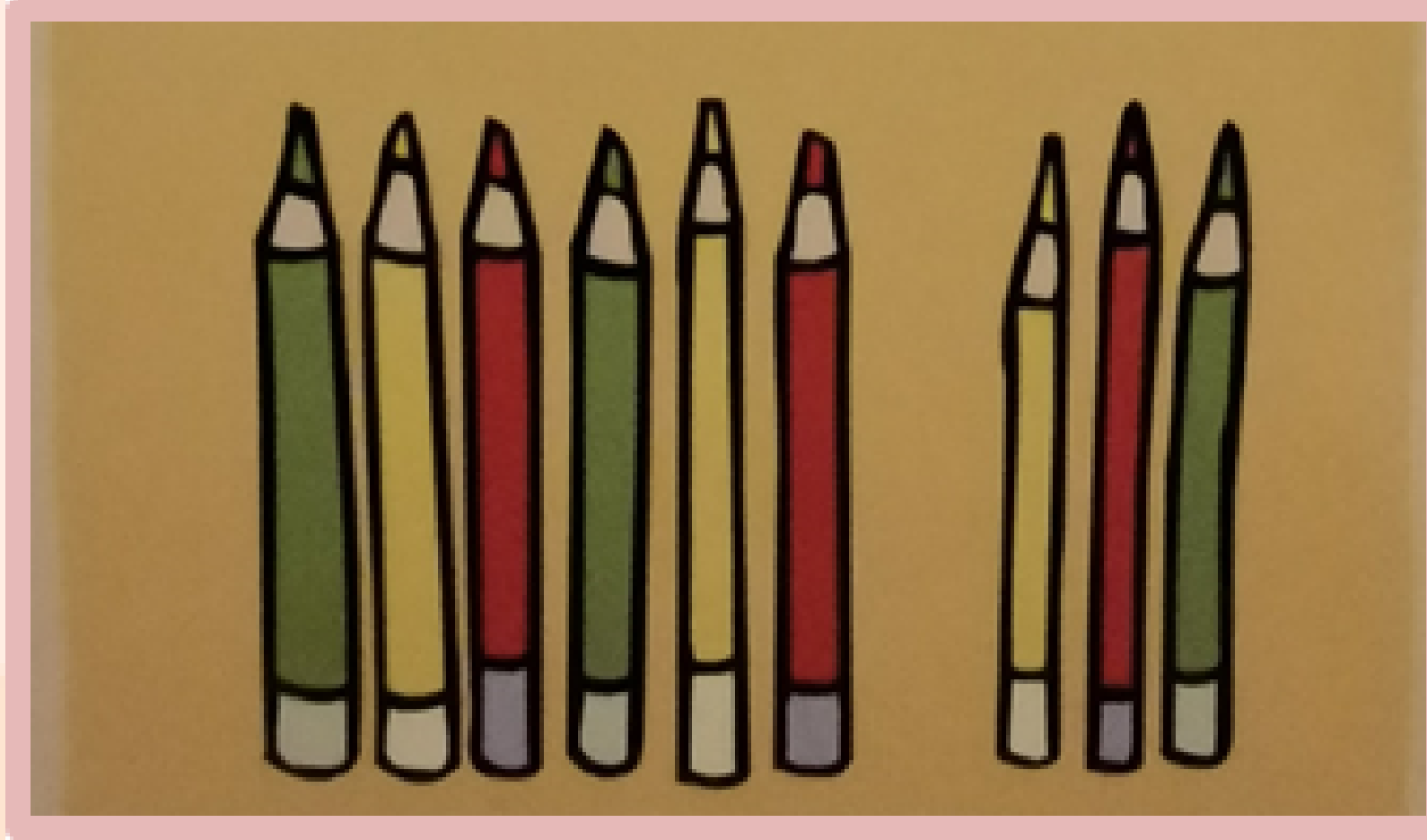
¿QUÉ NÚMERO NO ESTÁ EN SU LUGAR?



¿QUÉ ANIMAL ESTA A LA IZQUIERDA DEL CANGURO?



¿DE QUÉ COLOR ES EL LÁPIZ QUE FALTA?



SEÑALA CUÁL ES LA FLOR QUE TIENE MÁS PÉTALOS.



¿QUÉ SEMÁFORO INDICA QUE ESTÁ PERMITIDO CRUZAR LA CALLE?.



RESPUESTAS:

CRUCE VERDE

LOS NÚMERO 6; 4; 5 - EL PERRO - LÁPIZ VERDE - FLOR AMARILLA - EL SEMÁFORO n° 3 LUZ ROJA Y

MIÉRCOLES

“¿QUÉ OBJETO FALTA?”

ÉSTE ES UNO DE LOS GRANDES CLÁSICOS DE JUEGOS DE MEMORIA PARA NIÑOS. NO ES TAN FÁCIL COMO PARECE. ¡INTÉNTALO TÚ Y VERÁS!.

¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

- DIVERSOS OBJETOS (JUGUETES, ELEMENTOS RE-UTILIZABLES, FRUTAS O VERDURAS, ETC.)
- BANDEJA O MESA.



INSTRUCCIONES:

- COLOCAR ALGUNOS OBJETOS EN LA BANDEJA O MESA. COMIENZA CON CUATRO OBJETOS, LUEGO AUMENTA LA CANTIDAD DE A POCO.
- EL NIÑO O NIÑA TENDRÁ QUE MIRAR DURANTE 5 SEGUNDOS.
- LUEGO DEBE GIRARSE DE ESPALDAS Y CUANDO LO HAGA, SE DEBE QUITAR UN OBJETO DE LA MESA.
- EL NIÑO O NIÑA AL VOLTEAR NUEVAMENTE, DEBERÁ ADIVINAR CUÁL ES EL OBJETO QUE FALTA.
- SI TIENEN LA POSIBILIDAD, PUEDEN COMPLEMENTAR ESTA ACTIVIDAD OBSERVANDO EL SIGUIENTE VIDEO AL **HACER CLIC EN LA IMAGEN**.



JUEVES

ACTIVIDAD N°1 "DESCUBRE EL INTRUSO"

ESTA ACTIVIDAD PERMITE DESARROLLAR CATEGORÍAS SEMÁNTICAS, EL PENSAMIENTO LÓGICO Y ADEMÁS, REQUIERE DE MUCHA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN PARA REALIZARLA

¿QUÉ NECESITAMOS?

- ESTA ACTIVIDAD NO REQUIERE DE MATERIALES.
- REvisa las preguntas e instrucciones atentamente

INSTRUCCIONES:

- EN LAS SIGUIENTES SERIE DE IMÁGENES, DEBES DESCUBRIR UNA QUE NO TENGA RELACIÓN CON LAS OTRAS SEÑALADAS, ES DECIR, EL "INTRUSO". SERÁN 4 IMÁGENES POR CATEGORÍA.
- LAS RESPUESTAS SE ENCUENTRAN AL FINAL DE LA PÁGINA.

VENDEDOR DE AUTOS



ESTACIONADOR



MECÁNICO



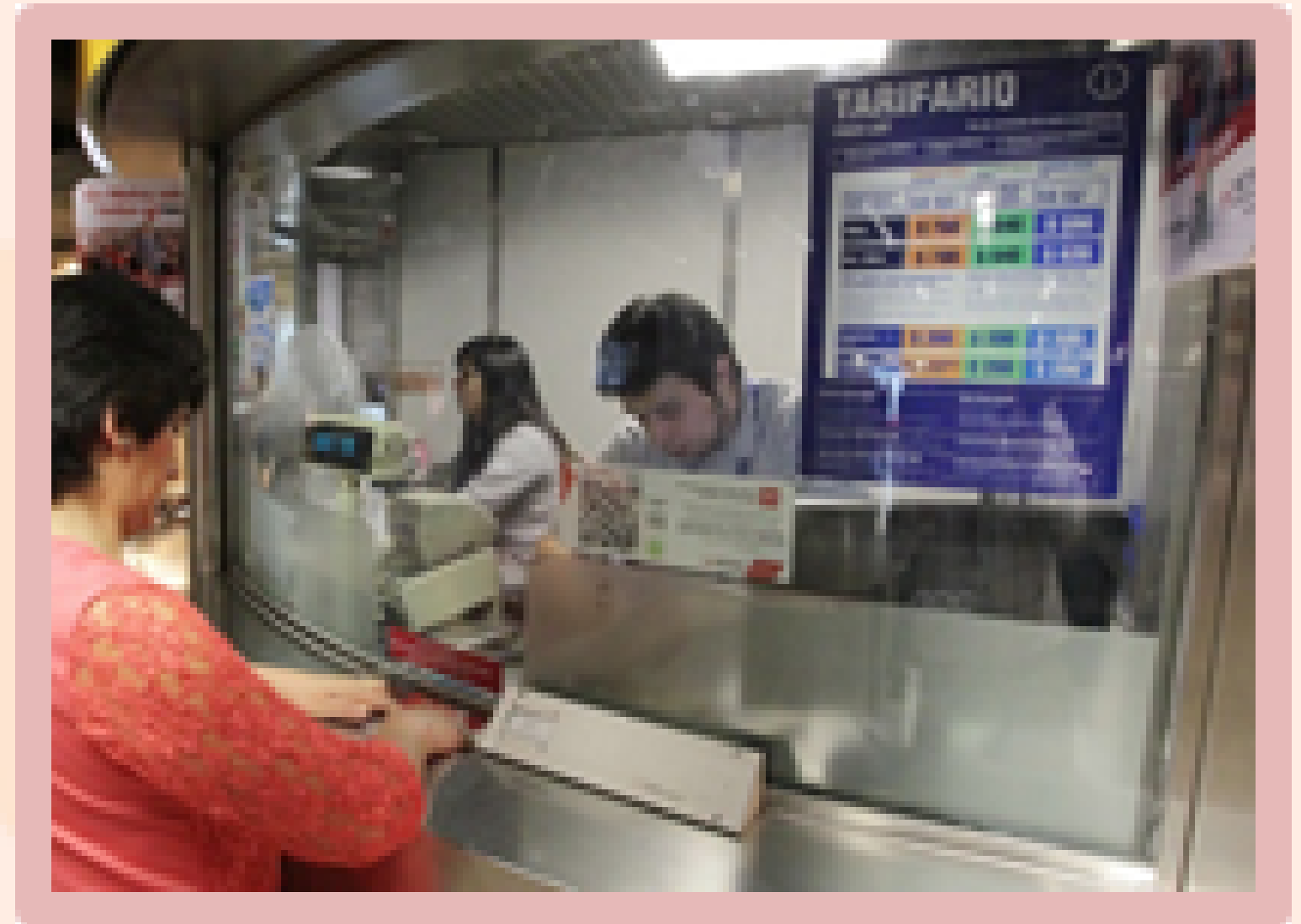
PANADERO



CONSTRUCTOR



BOLETERO



CHOFER DE METRO



GUARDIA DE METRO



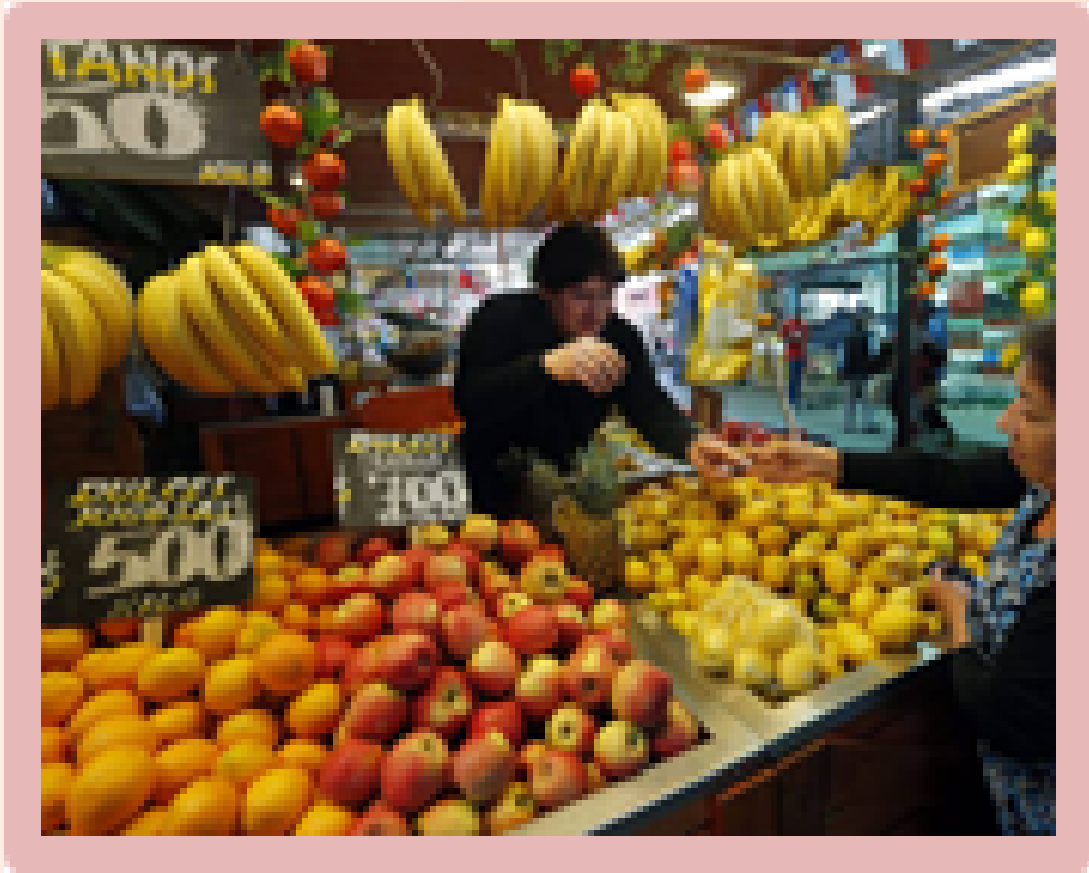
BOMBERO



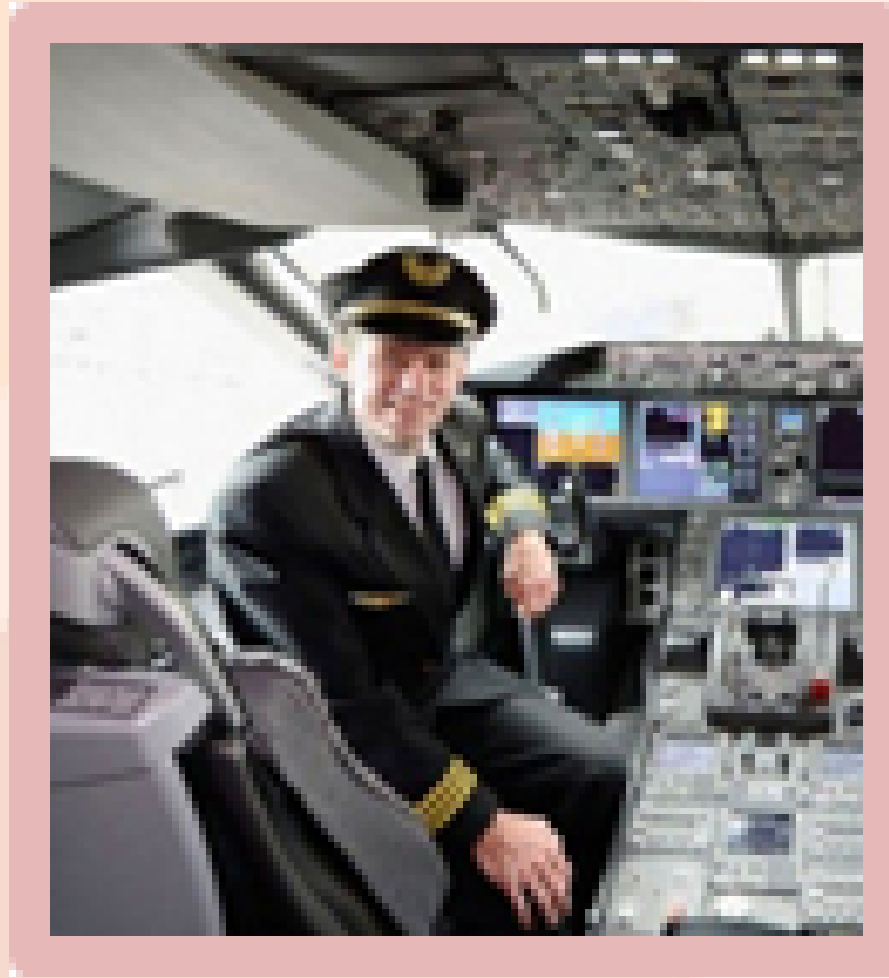
MARINO



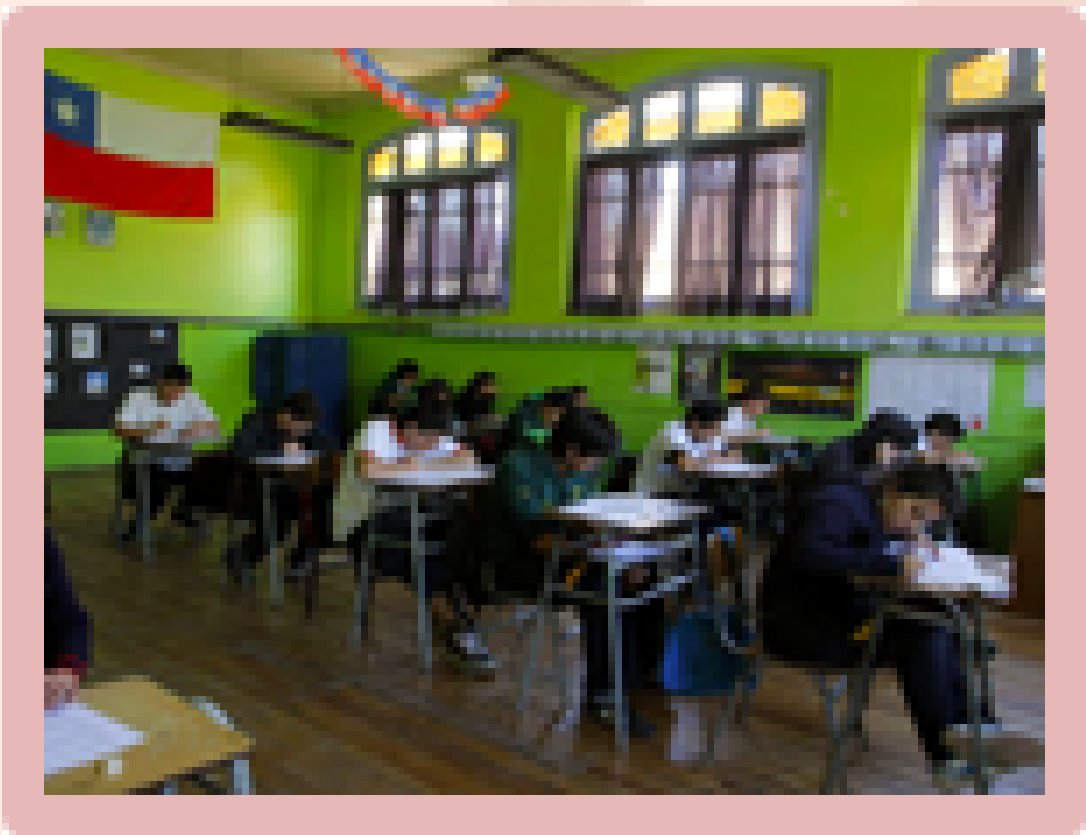
VENDEDOR DE FRUTAS



PILOTO



ESTUDIANTE



AGRICULTOR



PROFESORA



DIRECTORA



RESPUESTAS: PANADERO - CONSTRUCTOR - VENDEDOR DE FRUTAS - AGRICULTOR

JUEVES

ACTIVIDAD N° 2 "ZOOM"

.ESTA ACTIVIDAD REQUIERE DE MUCHA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN, YA QUE EL O LA ESTUDIANTE DEBE OBSERVAR LA IMAGEN Y DESCUBRIR A QUÉ ANIMAL CORRESPONDE. ESTA ACTIVIDAD ESTIMULA LA ATENCIÓN, PENSAMIENTO LÓGICO Y ASOCIACIÓN.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- ESTE JUEGO NO REQUIERE DE MATERIALES.

INSTRUCCIONES:

- MIRA ATENTAMENTE CADA IMAGEN.
- PIENSA A QUÉ ANIMAL PUEDE CORRESPONDER.
- LAS RESPUESTAS SE ENCUENTRAN INVERTIDAS AL FINAL DE LA ACTIVIDAD, PROCURA NO REVISAR ANTES DE CONTESTAR.

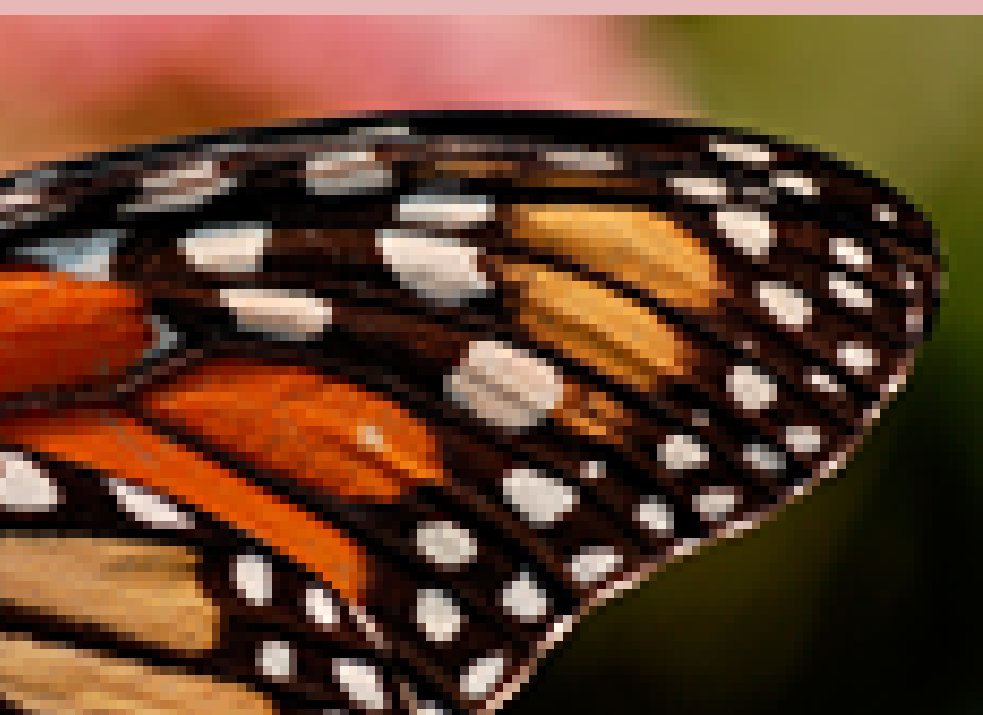
1



2



3



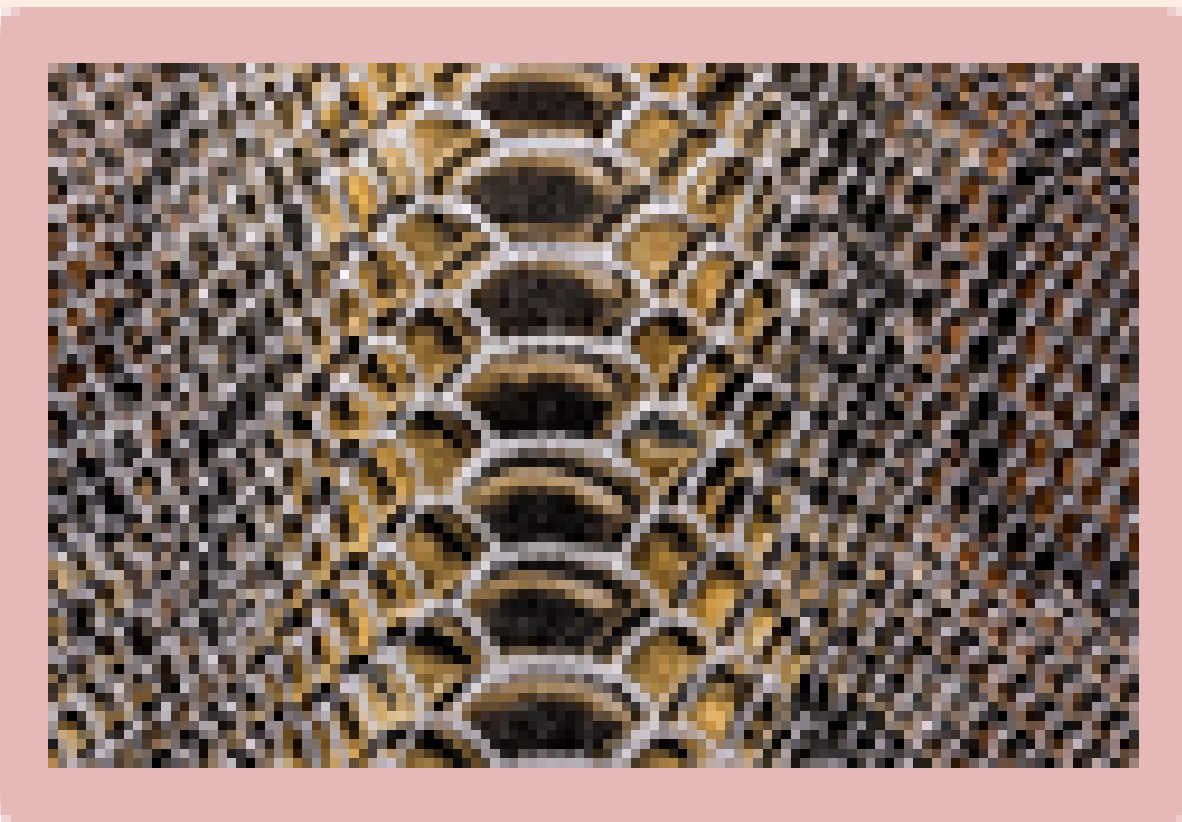
4



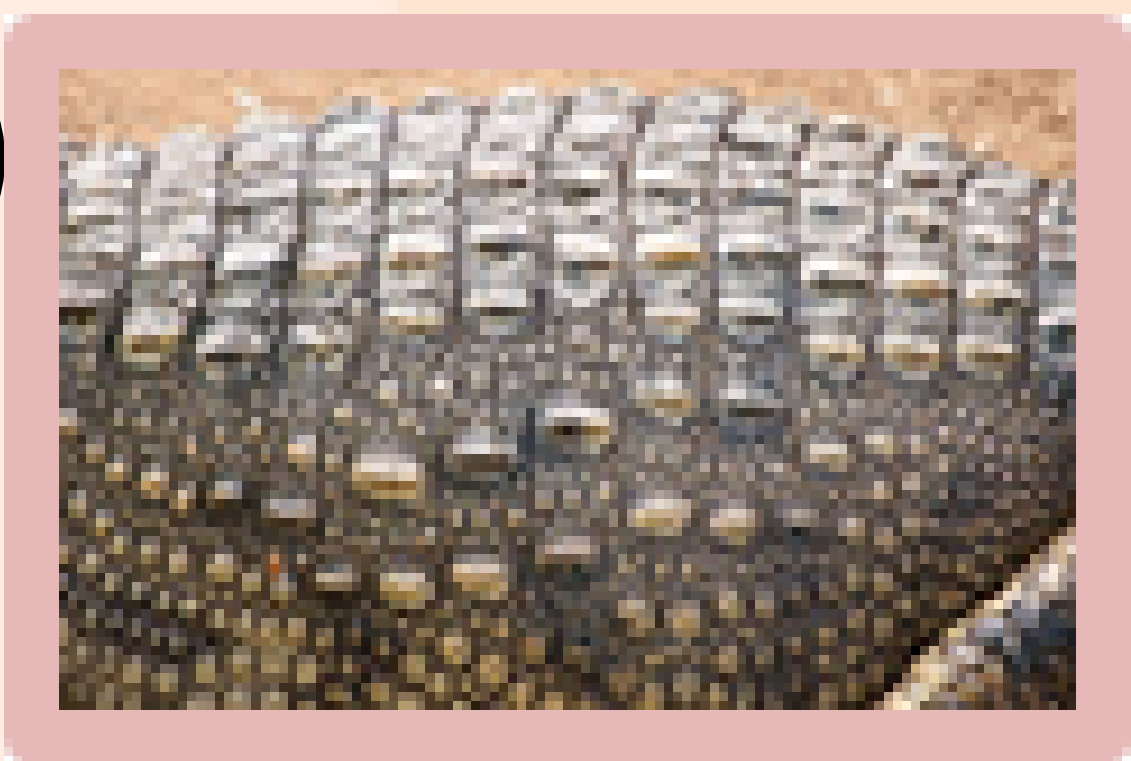
5



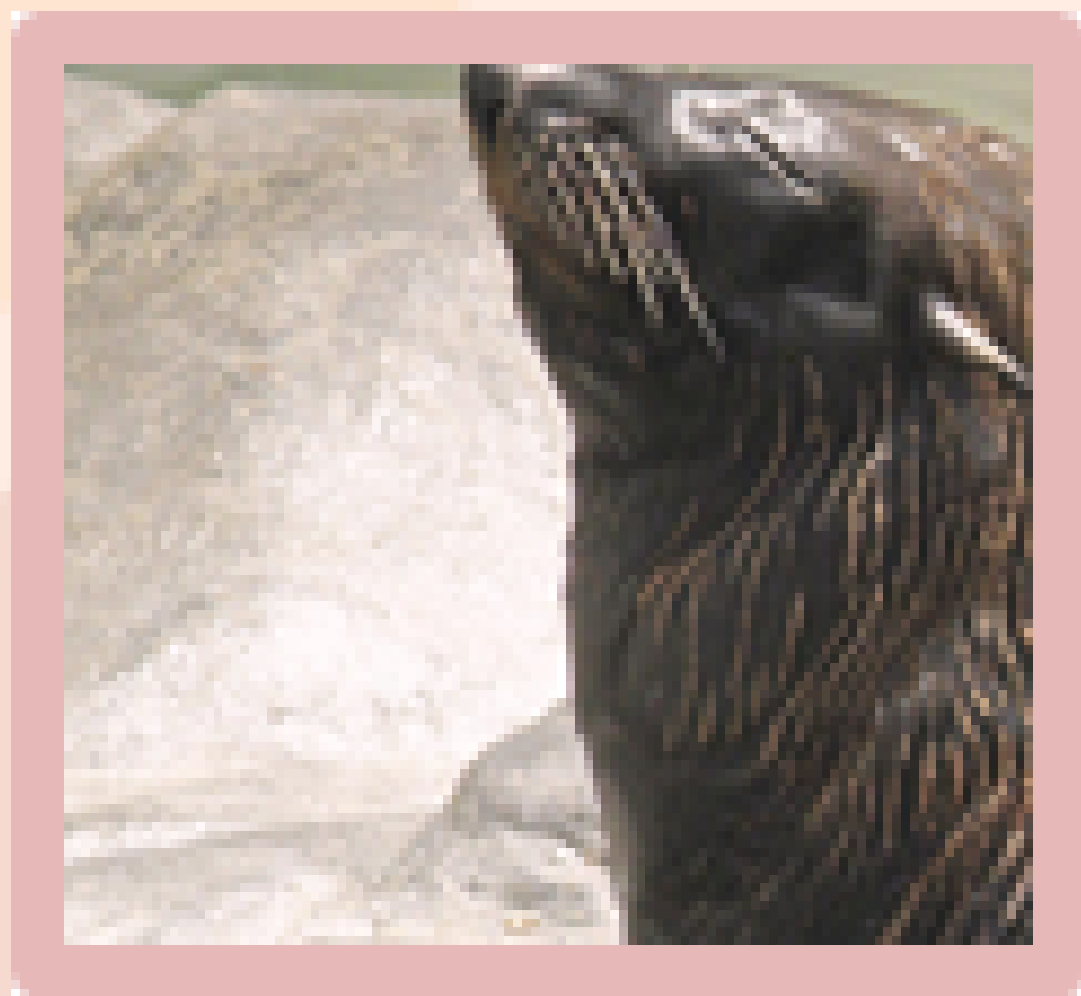
6



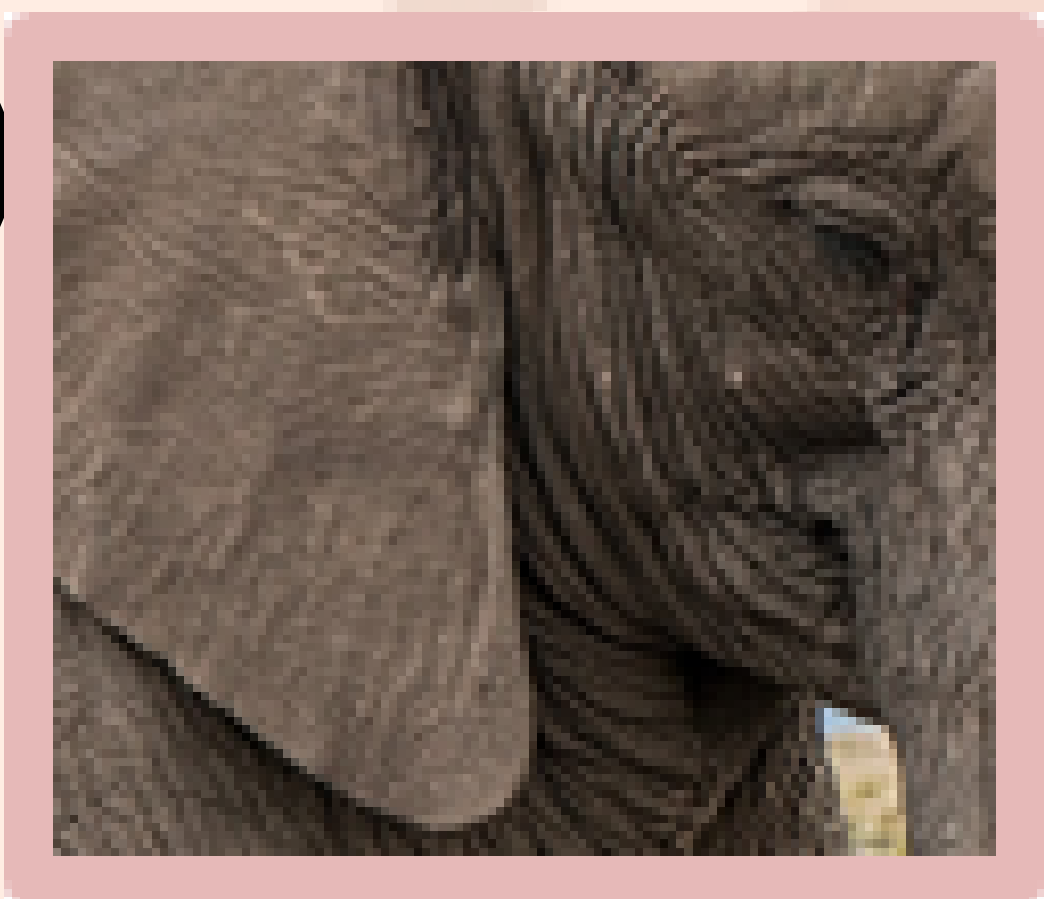
7



8



9



10



VIERNES

“ACAMPANDO EN CASA”

ESTA ACTIVIDAD INVITA A RECREAR UN CAMPING DENTRO DEL HOGAR, DE ESTA FORMA, HACER MÁS DIVERTIDA LA CUARENTENA Y EL TIEMPO EN CASA. PERMITIRÁ QUE LOS Y LAS ESTUDIANTES SE RELAJEN Y ENTRETENGAN, ADEMÁS DE POTENCIAR EL TRABAJO EN EQUIPO Y PASAR UN TIEMPO DIFERENTE JUNTOS EN FAMILIA, ADEMÁS, PUEDEN REALIZAR JUEGOS, VER PELÍCULAS O CREAR HISTORIAS ENTRETENIDAS.

¿QUÉ NECESITAMOS?

MATERIALES:

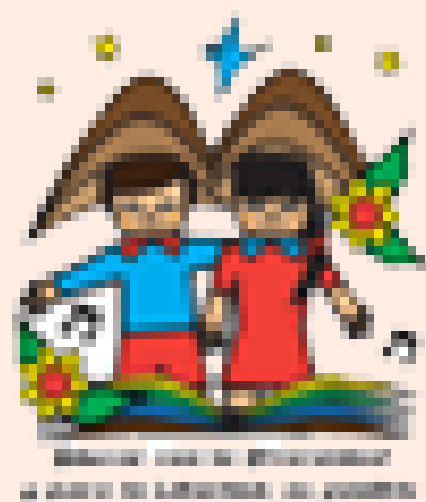
- SÁBANAS.
- MANTITAS, FRAZADAS, COBERTORES.
- COJINES.
- LÁMPARAS O LUCES A PILA.
- SILLAS.
- COMIDA (A ELECCIÓN).
- BUENA PELÍCULA, CUENTOS O HISTORIAS (A ELECCIÓN).

INSTRUCCIONES:

- ESCOGER UN LUGAR DE LA CASA PARA ACAMPAR.
- COLOCAR LAS SILLAS EN SEMICÍRCULO O CÍRCULO, LO IMPORTANTE ES DEJAR UNA APERTURA.
- COLOCAR LAS SÁBANAS SOBRE LAS SILLAS, CON EL FIN DE QUE ÉSTAS QUEDEN EN ALTURA Y FORMEN UN “CARPA”.
- COLOCAR DE BASE ALGUNA MANTITA JUNTO A LAS ALMOHADAS PARA ESTAR CÓMODOS.
- COLOCAR LÁMPARAS O LUCES DENTRO DE LA CARPA.
- ¡DISFRUTAR DE LA COMPAÑÍA FAMILIAR CON ALGUNA BUENA PELÍCULA O HISTORIAS A ELECCIÓN!.
- A CONTINUACIÓN DEJAMOS UNOS EJEMPLOS:



**¡ESPERAMOS QUE HAYAN
DISFRUTADO EL
MATERIAL!**



MUNICIPALIDAD DE
HUECHURABA



Vivir mejor es posible