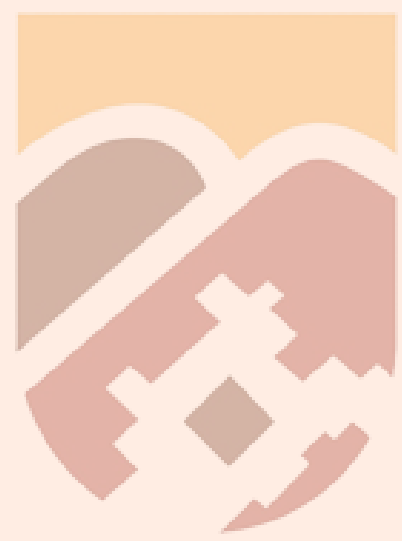


# Jugando Aprendo en Cuarentena n°5

**EDUCACIÓN PARVULARIA**



# 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.



NT 1  
PRE KINDER

# LUNES

## “BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN”

ESTA ACTIVIDAD ES MUY DESAFIANTE, SE TRABAJA LA CONCENTRACIÓN, PACIENCIA, RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS, CREATIVIDAD, MOTRICIDAD FINA Y LENGUAJE. ANÍMATE A HACER LA TORRE MÁS ALTA.

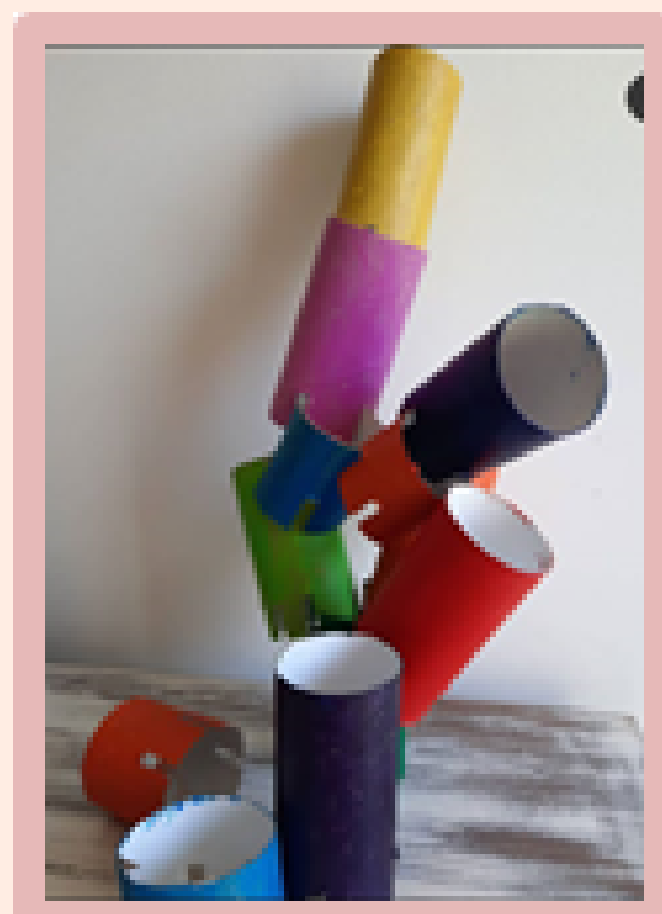
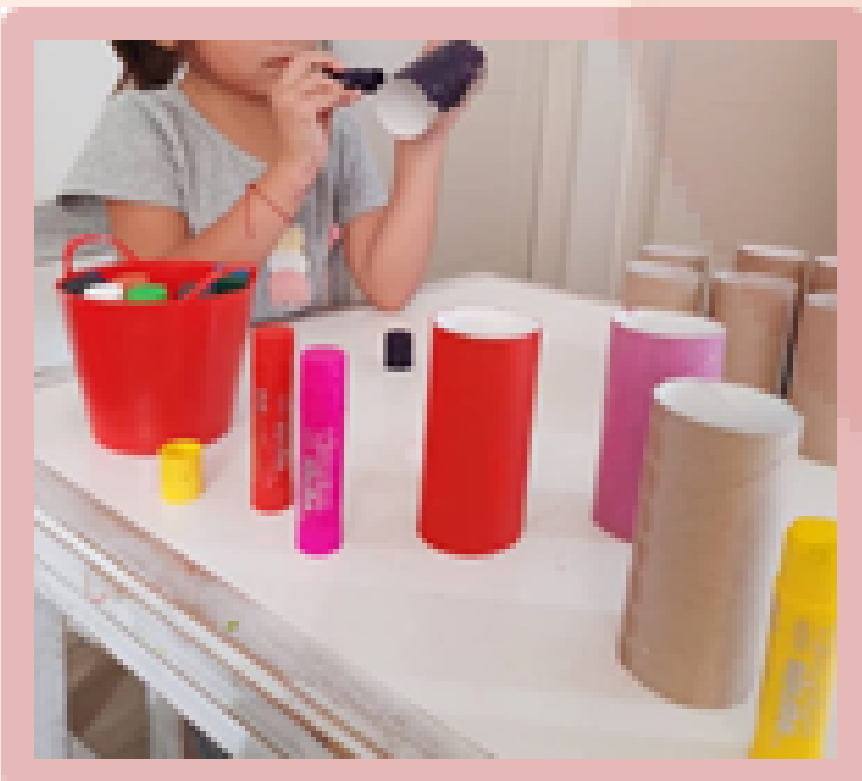
### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### MATERIALES:

- CILINDROS DE PAPEL HIGIÉNICO O TOALLA NOVA.
- PINTURA O PAPEL PARA DECORAR (TÉMPERA, PAPEL LUSTRE, DIARIO, REVISTAS, PAPEL ENTRETENIDO, PAPEL DE REGALO, ETC.)
- TIJERAS.

#### INSTRUCCIONES:

- PINTAR LOS CILINDROS Y LUEGO ENVOLVER CON PAPEL PARA DECORAR, SI NO LOS QUIEREN PINTAR PUEDEN DIBUJAR EN ELLOS.
- REALIZAR CORTES TIPO RANURA EN SOLO UN EXTREMO DEL CILINDRO.
- CONSTRUIR LA TORRE MÁS ALTA.





# MARTES

## “CUENTO DE LAS VOCALES”

LA SIGUIENTE ACTIVIDAD TIENE COMO OBJETIVO APRENDER A TRAVÉS DE UN CUENTO, LA FORMA EN LA QUE SE CREARON LOS SONIDOS VOCÁLICOS, AYUDANDO ADEMÁS DE RECONOCER EL SONIDO VOCÁLICO INICIAL, A AMPLIAR EL VOCABULARIO, POTENCIAR LA IMAGINACIÓN Y LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS AL MOMENTO DE RECONTARLO.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### MATERIALES:

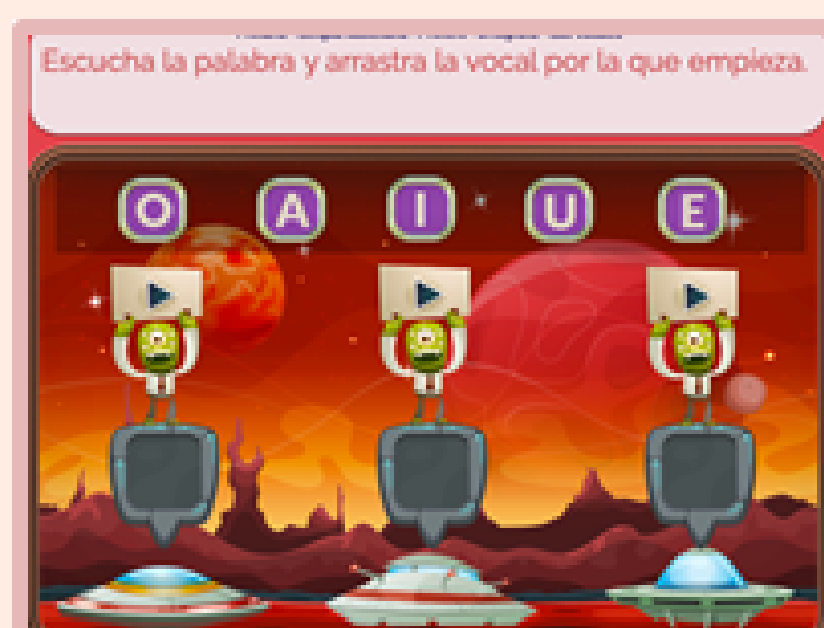
- INTERNET PARA REPRODUCIR YOUTUBE.



#### INSTRUCCIONES:

- HACER CLIC EN LA FOTO, VER Y ESCUCHAR ATENTAMENTE EL CUENTO DE “CÓMO SE CREARON LAS VOCALES”.
- SOLICITAR AL ESTUDIANTE QUE RELATE EL CUENTO CON SUS PROPIAS PALABRAS PARA VERIFICAR SI LO COMPRENDIÓ.
- JUGAR CON LOS SONIDOS DE LAS VOCALES Y BUSCAR DENTRO DEL HOGAR ELEMENTOS QUE COMIENCEN CON ELLOS, POR EJEMPLO: AZÚCAR, ALMOHADA, ESTANTE, ESCOBA, IMANES DE REFRIGERADOR, OSO DE PELUCHE, OLLA, USLERO, ETC.

SI TIENEN LA POSIBILIDAD, PUEDEN COMPLEMENTAR ESTA ACTIVIDAD CON EL SIGUIENTE JUEGO AL **HACER CLIC EN LA IMAGEN**, DONDE DEBEN ESCUCHAR UNA PALABRA Y LUEGO ARRASTRAR LA VOCAL POR LA CUAL EMPIEZA.



# MIÉRCOLES

## “JUEGO DEL ESPEJO LOCO”

EL SIGUIENTE JUEGO ES DE IMITACIÓN, EL CUAL PERMITE DESARROLLAR LA CONCIENCIA DEL CUERPO Y TRABAJAR LA SU PROPIA PERCEPCIÓN.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### MATERIALES:

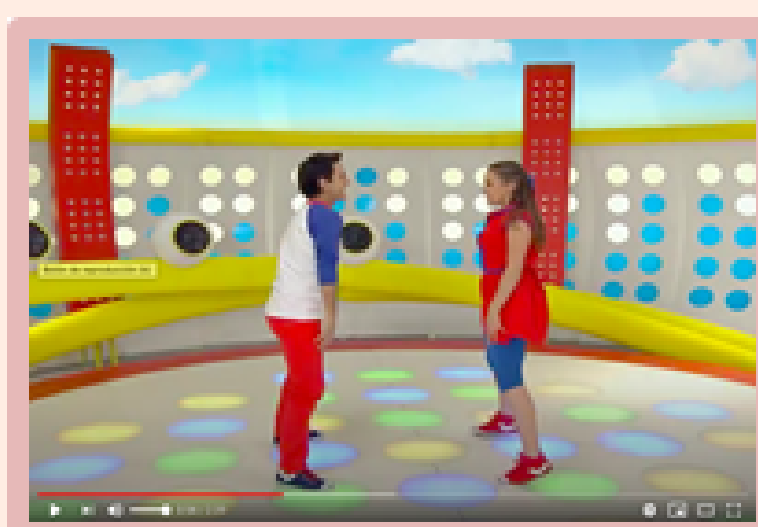
- NUESTRO CUERPO.
- UN COMPAÑERO PARA JUGAR: HERMANO, ABUELOS, PADRES, ETC.

#### INSTRUCCIONES:

- EN PRIMERA INSTANCIA, LOS DOS PARTICIPANTES SE DEBEN UBICAR FRENTE A FRENTE.
- UNO DE LOS PARTICIPANTES SERÁ QUIEN DEBE INICIAR LOS MOVIMIENTOS PARA QUE EL OTRO LOS IMITE.
- REALIZAR MOVIMIENTOS O TOCAR PARTES DEL CUERPO, TAMBIÉN PUEDEN INCLUIR GESTOS CON SU CARA (EMOCIONES), COMO POR EJEMPLO ESTAR ENOJADO, TRISTE, FELIZ, ETC.



SI PUEDES, REvisa ESTA CANCIÓN MUY DIVERTIDA PARA CONTINUAR JUGANDO! **HACIENDO CLIC** EN LA SIGUIENTE FOTO:



# JUEVES

## “BUSCANDO ELEMENTOS COMUNES”

ESTE JUEGO AYUDA A IDENTIFICAR ELEMENTOS DE CATEGORÍAS SEMÁNTICAS, ADEMÁS DE POTENCIAR LA ATENCIÓN SELECTIVA Y APORTAR A LA MEMORIA QUE GUARDA SIGNIFICADOS Y CONCEPTOS.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

- PARA ESTA ACTIVIDAD NO NECESITAS MATERIALES.

### INSTRUCCIONES:

- LOS NIÑOS DEBEN SELECCIONAR AQUELLOS ELEMENTOS QUE TENGAN EN COMÚN ALGO EN ESPECÍFICO ENTRE UN GRUPO DE ESTÍMULOS. VEÁMOS UN EJEMPLO!... EN LA SIGUIENTE FOTO, EL NIÑO O NIÑA TIENE QUE IDENTIFICAR LOS OBJETOS QUE SUELEN USARSE EN INVIERNO.

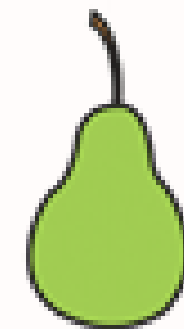
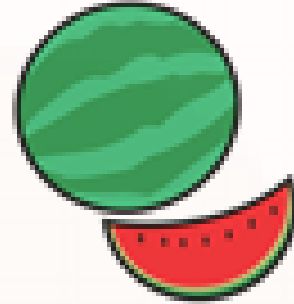
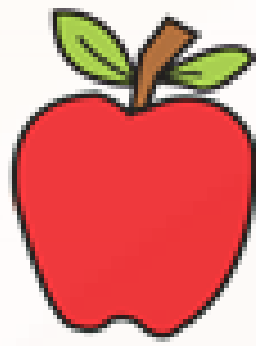
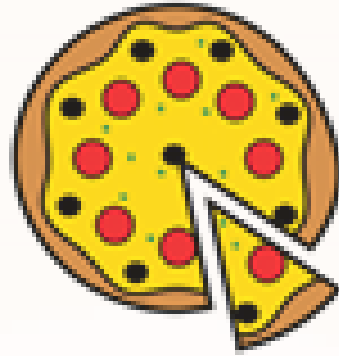
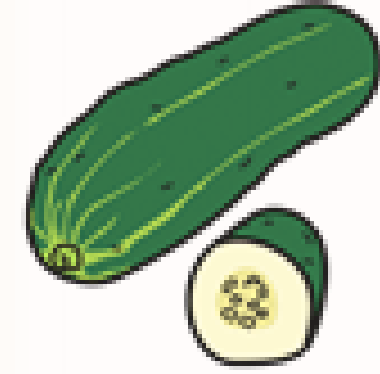
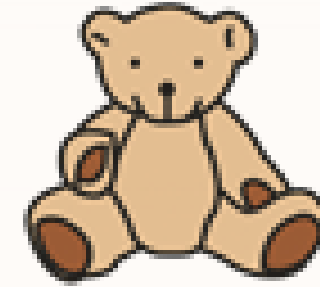
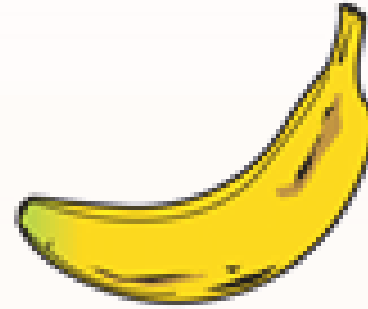
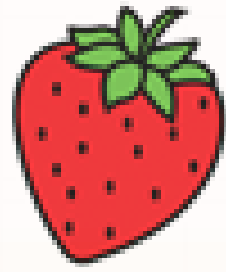
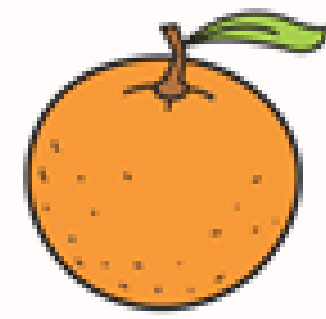
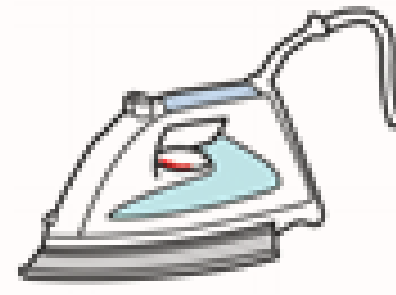
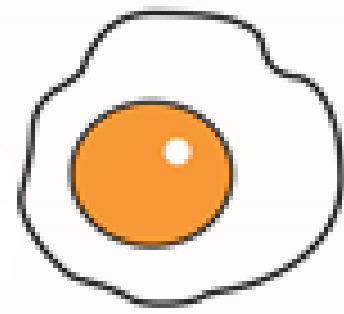


- ¡EXCELENTE! AHORA QUE YA HICIMOS ESTE EJEMPLO, AGRUPA EN LA PANTALLA INDICANDO CON UN LÁPIZ O EL DEDO LAS SIGUIENTES IMÁGENES:

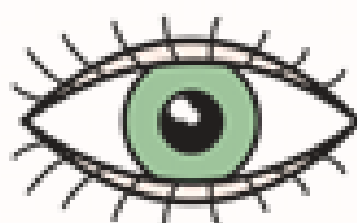
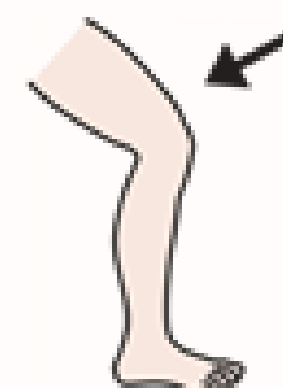
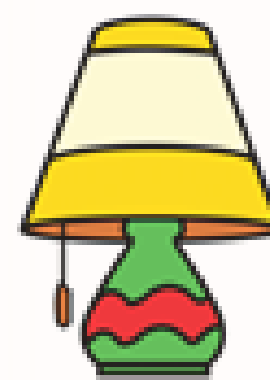
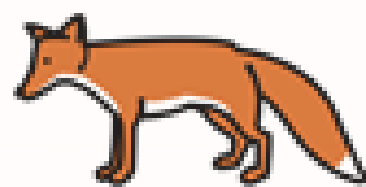
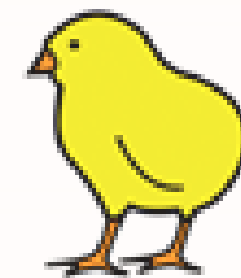
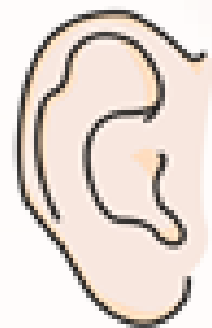
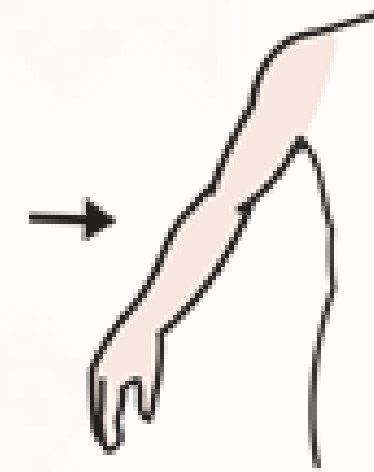




## BUSCA LAS FRUTAS



## BUSCA PARTES DEL CUERPO





- SI TIENEN LA POSIBILIDAD, PUEDEN COMPLEMENTAR ESTA ACTIVIDAD CON EL SIGUIENTE JUEGO AL **HACER CLIC EN LA IMAGEN**, DONDE DEBEN IDENTIFICAR AL INTRUSO DE CADA CATEGORÍA, ES DECIR, EL QUE NO PERTENECE.



# VIERNES

## “CUENTO: ROSA CONTRA EL VIRUS”

PARA ESTE ÚLTIMO DÍA DE LA SEMANA, SUGERIMOS VER EN FAMILIA EL SIGUIENTE CUENTO LLAMADO “ROSA CONTRA EL VIRUS”, EL CUAL, EXPLICA DE FORMA MUY SENCILLA LO QUE RESPECTA AL COVID-19 Y LO QUE DEBEMOS HACER, CON EL FIN DE CONTEXTUALIZAR A LOS ESTUDIANTES Y QUE ÉSTOS SE SIENTAN PARTE DE LO QUE ESTAMOS VIVIENDO.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### MATERIALES:

- COMPUTADOR, CELULAR O TABLET CON ACCESO A INTERNET.

#### INSTRUCCIONES:

- **HACER CLIC EN LA IMAGEN** Y OBSERVAR EL VIDEO.
- LUEGO DE VER EL CUENTO, REALIZAR PREGUNTAS PARA AYUDAR A LA COMPRENSIÓN DE ÉSTE, COMO POR EJEMPLO: ¿CÓMO SE LLAMABA LA NIÑA DEL CUENTO?, ¿QUÉ MASCOTA TENÍA?, ¿DE QUÉ HABLABA LA NIÑA EN EL CUENTO?, ¿QUÉ FUE LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL VIDEO?.







**NT 2**  
**KINDER**



# LUNES

## “JUEGO DEL REY MANDA”

EN ESTE JUEGO SE TRABAJA ESQUEMA CORPORAL, SE ESTIMULA LA ATENCIÓN Y SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES, ADEMÁS, LE AGREGAMOS UNA DIFICULTAD PARA APRENDER SOBRE CONCIENCIA ESPACIAL.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### MATERIALES:

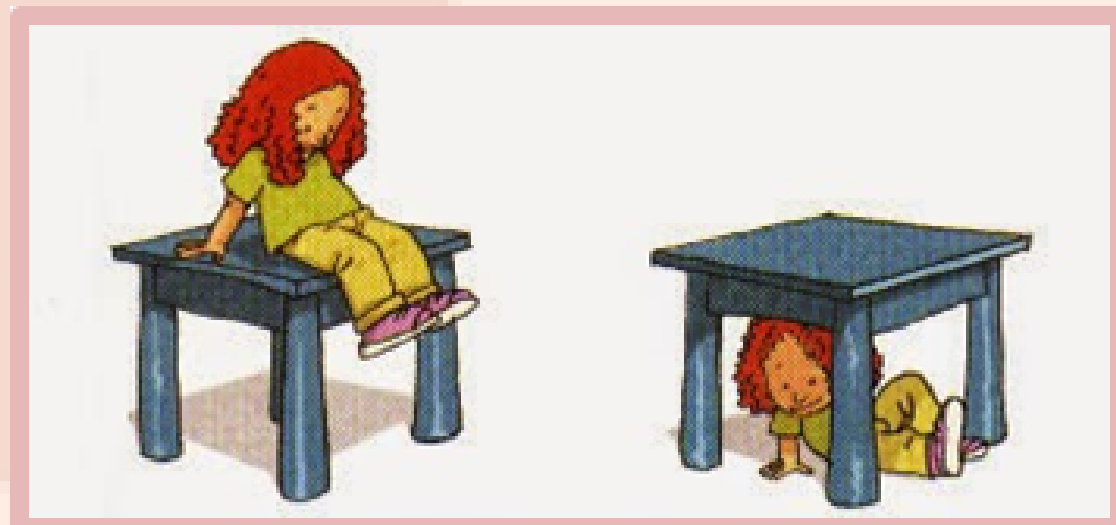
- UN ESPACIO PARA PODER MOVERSE LIBREMENTE Y OBJETOS PARA PODER MANIPULAR (PELUCHES, COJINES, ETC.)

#### INSTRUCCIONES:

- MÁS DE UN JUGADOR, UNO DEBE SER REY O REINA, QUIÉN DEBE INDICAR LAS ACCIONES A REALIZAR QUE APARECEN AQUÍ ABAJO Y EL OTRO PARTICIPANTE DEBE CUMPLIRLAS.
- TENER PRECAUCIÓN CON EL LUGAR DONDE TRABAJAN Y PROCURAR NO TENER ELEMENTOS CORTANTES O QUE PUEDAN CAUSAR ALGÚN ACCIDENTE.
- HACER UNA PRUEBA Y CUANDO TODOS ENTIENDAN EL JUEGO, HACER CAMBIO DE ROLES.



### ¡ACCIONES!



- REY O REINA MANDA QUE PONGAS COSAS ENCIMA DE TU CABEZA.
- REY O REINA MANDA QUE PONGAS COSAS DEBAJO DE TUS PIES.
- REY O REINA MANDA QUE TOME ALGO CON UNA MANO ( SI MANEJA DERECHA O IZQUIERDA INDICAR CON CUAL).
- REY O REINA MANDA QUE TOME UN OBJETO (INDICAR) CON LAS DOS MANOS.
- REY O REINA MANDA QUE TE PARES DELANTE DE...
- REY O REINA MANDA QUE TE PARES DETRÁS DE....
- REY O REINA MANDA QUE TE PARES ENTRE....

SI TIENEN LA POSIBILIDAD, PUEDEN COMPLEMENTAR ESTA ACTIVIDAD CON EL SIGUIENTE JUEGO AL **HACER CLIC EN LA IMAGEN**.



# MARTES

## “ABOTONAR Y ANUDAR”

¡VAMOS A INCENTIVAR LA AUTONOMÍA MEDIANTE LA IMITACIÓN! ESTO ES IMPORTANTE YA QUE ESTIMULAR LA AUTONOMÍA APORTA EN LA SEGURIDAD DE UNO/A MISMO/A, ASÍ COMO TAMBIÉN ESTIMULA EL TRABAJO EN CONJUNTO CON LA VISIÓN Y MOTRICIDAD FINA.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

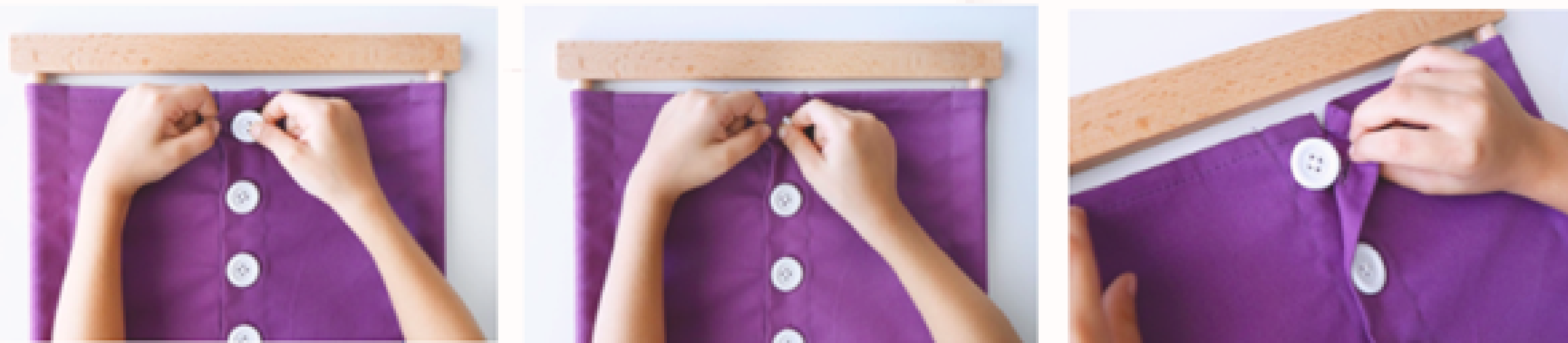
#### MATERIALES:

- ROPA QUE TENGA BOTONES.
- ROPA QUE TENGA CIERRE.
- ZAPATOS CON CORDONES.

#### INSTRUCCIONES:

- COLOCAR AL AZAR EN DOS FILAS LA ROPA QUE TENGA BOTONES, CIERRE Y ZAPATOS CON CORDONES.
- EN UNA DE LAS FILAS SE COLOCA UN ADULTO Y EN LA OTRA EL NIÑO O LA NIÑA. LUEGO, COMENZAMOS A ABOTONAR Y DESABOTONAR (A), A ATAR Y DESATAR ZAPATOS (B) Y A CERRAR Y ABRIR CIERRES (C).
- LA IDEA ES QUE EL ADULTO GUÍE LA PRIMERA VUELTA DEL EJERCICIO MIENTRAS EL NIÑO O NIÑA VA OBSERVANDO LO QUE HACE EL ADULTO.
- ¡VAMOS, QUE EL NIÑO O NIÑA GUÍE LA SEGUNDA VUELTA!
- A MODO OPCIONAL, PARA FINALIZAR PODRÍAN REALIZAR UNA CARRERA DE QUIEN TERMINA MÁS RÁPIDO DE ABOTONAR, ATAR CORDONES Y CERRAR CIERRES.
- Y LO MÁS IMPORTANTE... ¡DIVIÉRTANSE Y FELICÍTALO POR SUS LOGROS!.

#### a. Abotonar y desabotonar

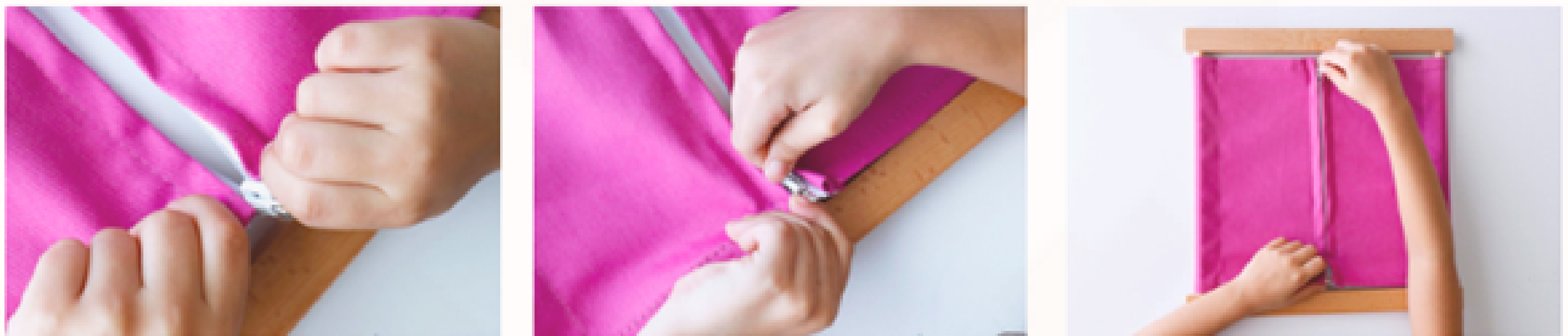




**b. Atar y desatar zapatos**



**c. Cerrar y abrir cierres.**



# MIÉRCOLES

## “A INVESTIGAR”

EN LA SIGUIENTE ACTIVIDAD, SE POTENCIAN LAS HABILIDADES DE CONCIENCIA FONOLÓGICA Y DISCRIMINACIÓN AUDITIVA MEDIANTE LA CAPACIDAD DE IDENTIFICAR LA SÍLABA FINAL DE DIFERENTES ELEMENTOS FAMILIARES PARA LOS Y LAS ESTUDIANTES.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### **MATERIALES:**

- MÍNIMO 2 PARTICIPANTES.
- LISTADO DE PALABRAS PARA INVESTIGAR

#### **INSTRUCCIONES:**

- EXPLICAMOS AL NIÑO O NIÑA QUE DEBERÁ ESTAR MUY ATENTO/A Y COMO BUEN INVESTIGADOR/A, DEBERÁ DESCUBRIR ELEMENTOS EN SU HOGAR QUE FINALICEN CON DISTINTAS SÍLABAS.
- UN PARTICIPANTE DEBERÁ LEER EL “LISTADO DE ARMANDO PAREJAS”, DICIENDO MUY FUERTE LA ÚLTIMA SÍLABA.
- LUEGO, EL O LA ESTUDIANTE DEBERÁ BUSCAR EN SU HOGAR ELEMENTOS QUE TERMINEN CON LA MISMA SÍLABA.
- POR EJEMPLO ... “LA PALABRA ES “COTILLÓN”, DEBERÁS BUSCAR UN ELEMENTO DE LA CASA QUE TERMINE CON LA MISMA SÍLABA, COMO POR EJEMPLO SILLÓN”.
- “LA PALABRA ES “CASA”, DEBERÁS BUSCAR UN ELEMENTO QUE TERMINE CON LA MISMA SÍLABA, COMO POR EJEMPLO MESA”.
- SI ENCUENTRA 3 O MÁS, GANA UN PREMIO, SI NO, LO DEBE SEGUIR INTENTANDO.

# A INVESTIGAR!

AHORA TODOS SEREMOS INVESTIGADORES . . . PARA ESO, TE ENTREGARÉ UNA PALABRA Y DEBERÁS DESCUBRIR LA ÚLTIMA SÍLABA Y BUSCAR EN TU CASA 5 ELEMENTOS QUE TERMINEN IGUAL. SUERTE!



1. CASA ... termina con SA ...

¿Qué elemento de la casa termina con SA?

2. PILLA. ... termina con LLA ...

¿Qué elemento de la casa termina con LLA?

3. CARTA. ... termina con TA ...

¿Qué elemento de la casa termina con TA?

4. LENTO ... termina con TO ...

¿Qué elemento de la casa termina con TO?

5. PISCINA ... termina con NA ...

¿Qué elemento de la casa termina con NA?

## JUEVES

### “ADIVINANZAS”

ESTE JUEGO NOS PERMITE DESARROLLAR LA FUNCIÓN LÚDICA Y CREATIVA DEL LENGUAJE. ES UNA ACTIVIDAD QUE NOS DESAFÍA COGNITIVAMENTE Y PONE EN JUEGO NUESTRA ATENCIÓN, ADEMÁS DE POTENCIAR EL AUMENTO DE VOCABULARIO.

#### ¿QUÉ NECESITAMOS?

- EN ESTE JUEGO NO NECESITAMOS MATERIALES, SOLO UN COMPAÑERO DE JUEGO QUE PUEDA LEER LAS ADIVINANZAS.

#### INSTRUCCIONES:

- EL COMPAÑERO DE JUEGO DEBE LEER AL ESTUDIANTE LAS ADIVINANZAS PARA PODER PONER A VOLAR LA IMAGINACIÓN Y PENSAR.
- DAR UN TIEMPO DE 1 MINUTO POR ADIVINANZA.
- SI ÉL O LA ESTUDIANTE RESPONDE CORRECTAMENTE, MOSTRAR LA RESPUESTA (DIBUJO) Y FELICITAR.
- SI ÉL O LA ESTUDIANTE NO LOGRA ADIVINAR, ENTREGUE PISTAS DEL ELEMENTO (PARA QUÉ SIRVE, QUÉ COLOR TIENE, CON QUÉ SÍLABA EMPIEZA, ETC.)



"Tengo dos grandes orejas  
y una trompa también  
me gusta comer hojas  
y bañar mi dura piel"

*¿Quién soy?*



"Conmigo comes  
y a tu plato entraré  
pruebo todos los sabores  
que a tu boca llevaré"

*¿Quién soy?*



"Soy muy alta  
mi cuello es el mejor  
nadie alcanza las hojas  
tanto como lo hago yo"

*¿Quién soy?*



"Soy una reina  
que viaja de flor en flor  
soy la gran responsable  
de la miel y su dulce sabor"

*¿Quién soy?* 



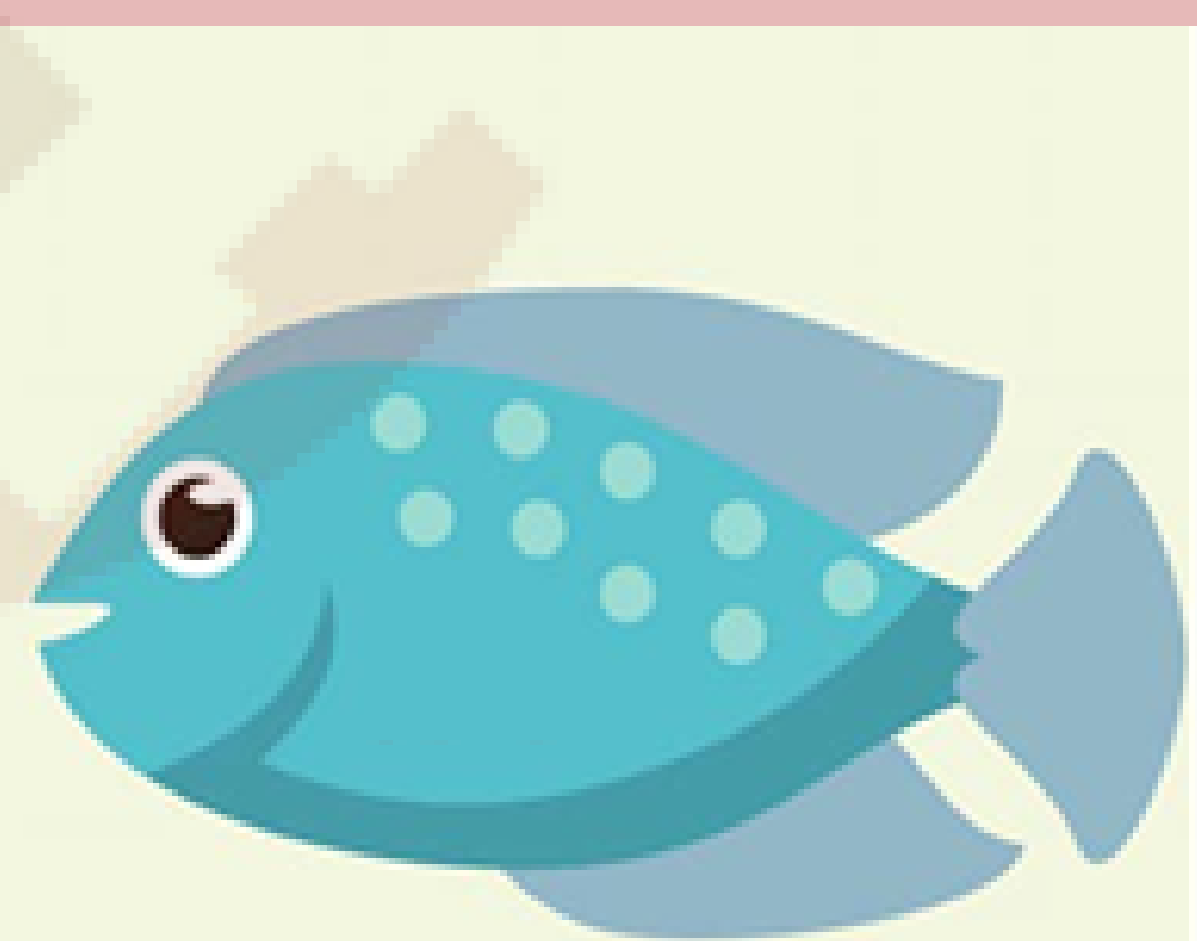
"Tengo una melena  
y también soy muy veloz  
asusto a toda la gente  
con el rugido de mi voz"

*¿Quién soy?* 



"Soy chiquitito  
y nado sin cesar  
vivo en el río  
y también en el mar"

*¿Quién soy?* 



# VIERNES

## “CUENTO: ROSA CONTRA EL VIRUS”

PARA ESTE ÚLTIMO DÍA DE LA SEMANA, SUGERIMOS VER EN FAMILIA EL SIGUIENTE CUENTO LLAMADO “ROSA CONTRA EL VIRUS”, EL CUAL, EXPLICA DE FORMA MUY SENCILLA LO QUE RESPECTA AL COVID-19 Y LO QUE DEBEMOS HACER, CON EL FIN DE CONTEXTUALIZAR A LOS ESTUDIANTES Y QUE ÉSTOS SE SIENTAN PARTE DE LO QUE ESTAMOS VIVIENDO.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

#### MATERIALES:

- COMPUTADOR, CELULAR O TABLET CON ACCESO A INTERNET.

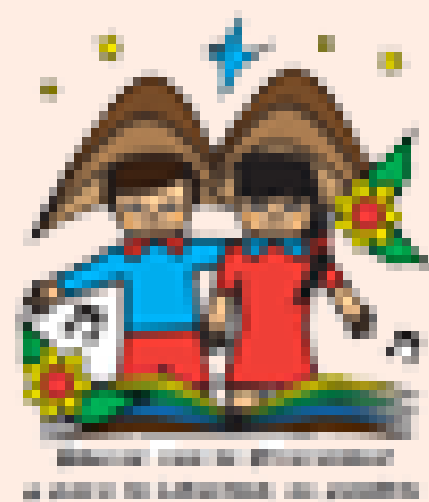
#### INSTRUCCIONES:

- **HACER CLIC EN LA IMAGEN** Y OBSERVAR EL VÍDEO.
- LUEGO DE VER EL CUENTO, REALIZAR PREGUNTAS PARA AYUDAR A LA COMPRENSIÓN DE ESTE, COMO POR EJEMPLO: ¿CÓMO SE LLAMABA LA NIÑA DEL CUENTO?, ¿QUÉ MASCOTA TENÍA?, ¿DE QUÉ HABLABA LA NIÑA EN EL CUENTO?, ¿QUE FUÉ LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL VÍDEO?.





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



MUNICIPALIDAD DE  
HUECHURABA



*Vivir mejor es posible*