

# “JUGANDO APRENDO EN CUARENTENA”



## PRIMER CICLO

# Actividades en Cuarentena

Queridos apoderados y estudiantes, desde las especialidades de Fonoaudiología, Psicología y Terapia Ocupacional, hemos organizado esta guía con diferentes actividades y sugerencias para que en este tiempo de cuarentena puedan realizarlas, haciendo esta contingencia mundial más amigable.

El objetivo de las actividades, las cuales están clasificadas por grupo etario, es para identificar algunos retos en los estudiantes y fortalecer aquellas habilidades cognitivas, de comunicación oral y gestual, motricidad fina y gruesa, pensamiento creativo, funciones ejecutivas, planificación, organización, pensamiento lógico, entre otras. De esta forma, encontrarán 2 actividades por cada día de la semana que refuerzan y ponen en práctica sus habilidades.

**¡¡¡QUE LO DISFRUTEN!!!**

*Con cariño, les saluda equipo de Programa de Integración Escolar Santa Victoria de Huechuraba*



# 1º Y 2º

# BÁSICO

# LUNES

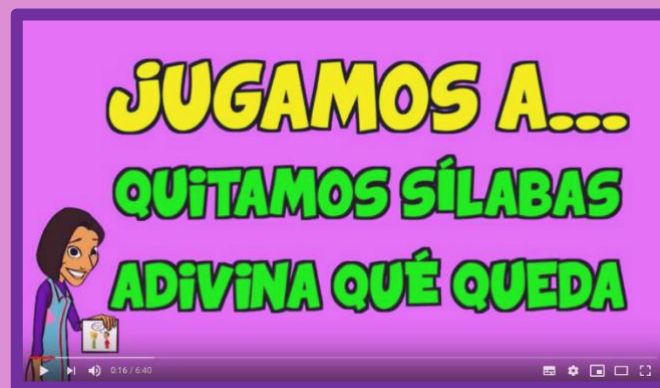
## Act. N°1 “ROBANDO SÍLABAS”:

Este juego muy entretenido permite trabajar la conciencia fonológica y discriminación auditiva de palabras por medio de la manipulación fonémica, quitando una sílaba (inicial-medial o final) a las palabras y de esta forma creando otras.

¿Qué necesitamos?


### Materiales:

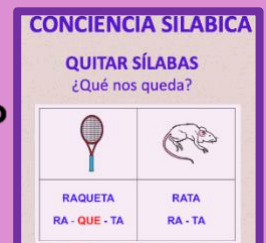
- Internet para reproducir YouTube 



### Instrucciones:

1. Se debe explicar al niño o niña que se convertirán en ladrones y deberán robar las sílabas a las palabras, formando otras palabras de ellas.
2. Para esto, deben hacer click en la foto (apretar encima de la imagen) y ver el video de la actividad en YouTube y de esta forma participar activamente respondiendo a las preguntas que allí hacen.

Descarga aquí otra actividad para seguir reforzando en casa.   
Haz click en la foto y escoge la opción descargar.



## Act. N° 2 “SIGO Y PINTO CON UN COTONITO”:

Esta actividad permite trabajar la motricidad fina, además de ser una actividad recreativa y de destreza. Necesita que estén concentrados para realizar la figura.

### ¿Qué necesitamos?

#### Materiales:

- Hoja impresa con dibujos de línea punteada o si prefieren pueden dibujar algunos patrones.
- Hoja lisa blanca o cartulina.
- Tempera o pintura de diferentes colores.
- Cotonitos.



#### Instrucciones:

1. Dibujar o imprimir elementos con líneas punteadas.
2. Untar los cotonitos en t mpera o pintura e intentar seguir correctamente los puntos.
3. Tambi n pueden hacerlo como la imagen en donde pintan con diferentes colores sobre una hoja lisa.

# MARTES

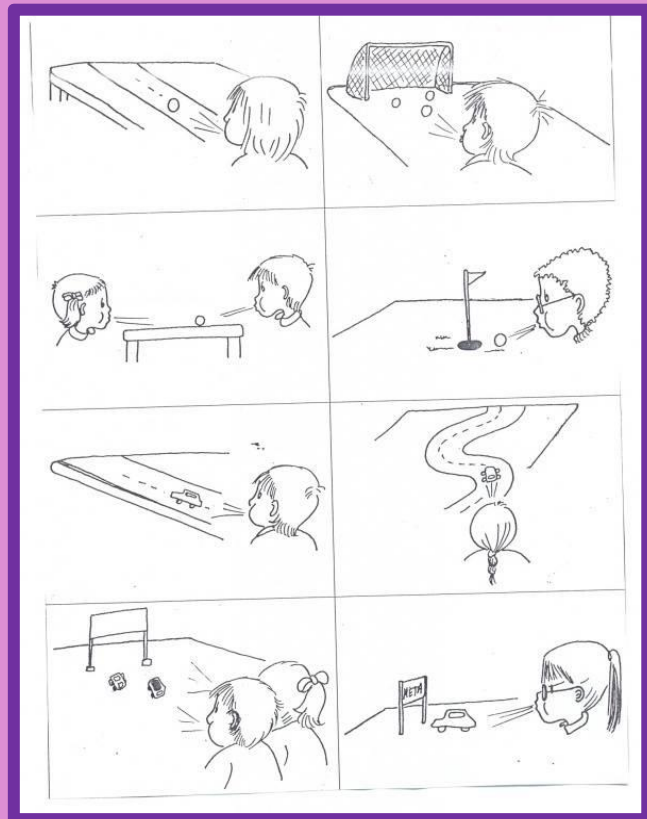
## Act. N° 1 “SOPLAR Y GANAR”

Esta actividad permite poner en práctica habilidades sociales, respetar turnos, flexibilizar y competir, así como también tener control sobre nuestro cuerpo en la respiración, controlar nuestros impulsos, mantener la atención y ser estratégico.

### ¿Qué necesitamos?

#### Materiales:

- Material de reciclaje.
- Botones - tapas de bebida.
- Una mesa.
- Arco o Meta, puedes hacerlo con cinta.
- Cronómetro o celular.



#### Instrucciones:

1. Este juego puede ser para varios participantes o un juego individual.
2. Crear una pista o un camino a seguir, con una meta.
3. Con tu compañero de juego, o de modo individual, se ubican detrás de su ficha (botón, tapa de bebida, etc.), activan el cronómetro y soplan hasta que dicha ficha llegue al lugar a la meta indicada.
4. Primero un jugador, luego el siguiente. De esta manera hay espacios de descanso.
5. Quien logra soplar más rápido la ficha hasta llegar a la meta, gana.

## Act. N° 2 “PESCANDO ME DIVIERTO”:

Esta actividad principalmente recreativa y desafiante, refuerza la coordinación, atención, estrategia y resolución de problemas. ¡Veamos cuanto puedes pescar!

¿Qué necesitamos?

### Materiales:

- Un recipiente.
- Agua.
- Tapas de envases de diferentes tamaños (también puedes ocupar juguetes o figuritas que floten).
- Dos palitos o parte de atrás de unas cucharas de palo.

### Instrucciones:

1. En un recipiente se debe agregar un poco de agua y algunas tapas de botellas.
2. Se le entrega a los/las niños/as un par de palos para que, con éstos, intenten pescar todas las tapas.
3. Puedes ir aumentando la dificultad, poniendo objetos que sean más difíciles de atrapar.



# MIÉRCOLES

## Act. N° 1 "APRENDO A VER LA HORA":

Actividad que refuerza nuestras habilidades cognitivas, la memoria de trabajo, el control de impulsos y por sobre todo la discriminación visual. Aprender a ver la hora nos servirá también para que el o la estudiante se oriente de acuerdo con el tiempo y logre organizar este mismo.

### ¿Qué necesitamos?

#### Materiales:

- Puzles de reloj.
- Tijeras.
- Lápices de colores.

#### Instrucciones:

1. Imprimir los puzles de reloj o dibujarlos tal cual se muestran en las imágenes.
2. Es necesario recortar cada puzle.
3. Luego de una explicación del uso del reloj. Los niños deberán realizar el puzle ubicando cada pieza en el lugar correspondiente.









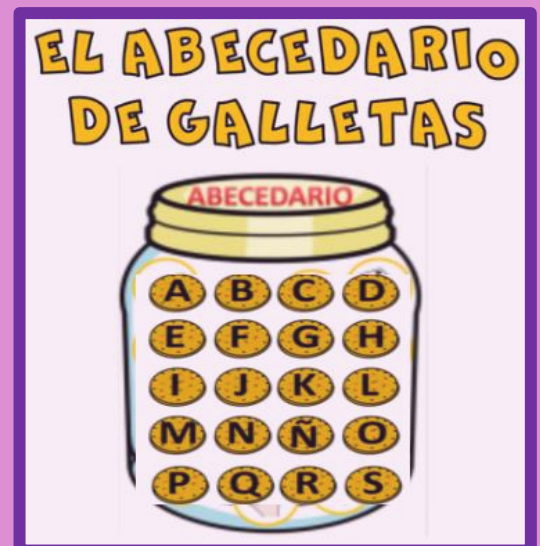
## Act. N° 2 “ABECEDARIO DE LAS GALLETAS”

Esta actividad es muy importante, pues permite a los estudiantes identificar los grafemas y sus sonidos, potenciando de esta forma la conciencia fonológica, específicamente la conciencia fonémica, estimulando habilidades necesarias para el desarrollo de la lectura.

¿Qué necesitamos?

**Materiales:**

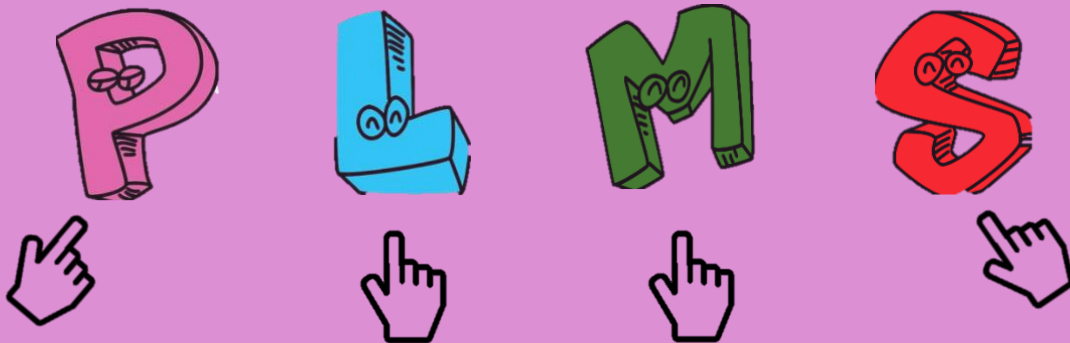
- Un frasco de vidrio grande.
- Círculos que simulen ser galletas (que tengan la forma o el color café) y que por detrás contengan escritas las letras del abecedario.
- Cronómetro o celular.



### Instrucciones:

1. En papel o cartulina recorten círculos y dibujen galletas, en la inversa escriban las letras del abecedario.
2. Introduzcan las galletas al frasco.
3. El o la estudiante deberá sacar una galleta dentro del frasco.
4. Decir el sonido de la letra que se encuentra escrito detrás de la galleta.
5. En un minuto, pensar y decir al menos 5 objetos, frutas, nombres o animales que comiencen con la letra correspondiente.
6. Por ejemplo, del frasco saco la galleta M (sonido mmmmm): Manzana, melón, mono, maleta, mamá, mesa, micrófono, etc.
7. Es importante corregir en caso de equivocarse o ayudar si él o la estudiante no conoce el sonido de la letra.

**PUEDEN SEGUIR REFORZANDO ESTA HABILIDAD HACIENDO CLICK EN LAS LETRAS:**



# JUEVES

## Act. N° 1 "HAGAMOS PASTA DE SAL":

Esta actividad refuerza tanto habilidades cognitivas, como la motricidad fina, coordinación, y nos pone a prueba para identificar y sentir texturas.

¿Qué necesitamos?

**Materiales:**

- Un bowl o recipiente de cocina.
- 1 taza de Agua.
- 1 taza de Sal.
- 4 cucharaditas ( de té) de Aceite.
- 2 tazas de Harina.

**Instrucciones:**

1.



2.



3. ¡Amasa con tus Manos! - Haz click en esta imagen para ver más.



# VIERNES

## Act. N° 1 “DOS PAVOS EN APUROS”:

Los viernes serán de descanso activo, por lo que sugerimos una película para que puedan disfrutar.

La siguiente película está disponible de manera gratuita en Youtube, y aquí les compartimos el enlace para que puedan verla en casa (Haz click en la foto y se abrirá la película).

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Un Computador, Televisión, Tablet o Celular con conexión a internet.



¿De que se trata?:



Reggie es un pavo diferente a los demás, sabe muy bien que podría ser el plato del Día de Acción de Gracias, pero varios giros en su vida, como ser el pavo perdonado por el presidente de los Estados Unidos y viajar en el tiempo, podría cambiar su vida y toda la historia. Abandonen toda lógica pues de esto trata *Dos Pavos en Apuros*.

# 3º Y 4º

# BÁSICO

# LUNES

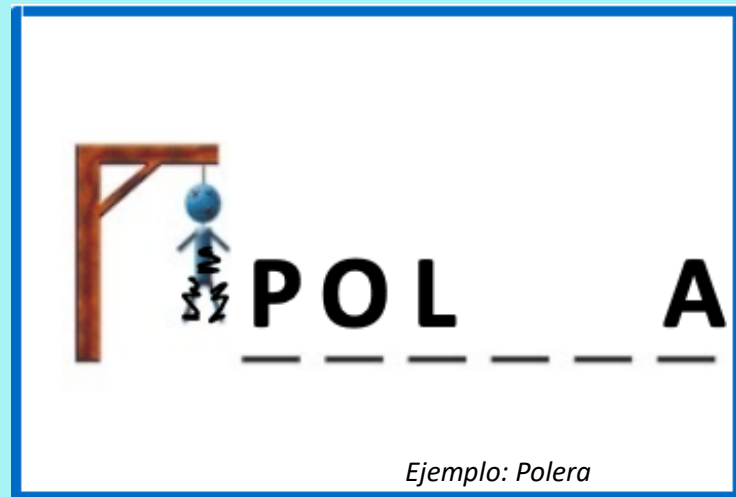
## Act. N°1 "EL AHORCADO":

El siguiente juego nos ayuda a reforzar principalmente la lectoescritura, además de potenciar habilidades de Conciencia fonológica, Atención, Memoria y Ortografía.

¿Qué necesitamos?

### Materiales:

- Hojas blancas.
- Lápiz.



### Instrucciones:

1. El objetivo del juego del ahorcado es adivinar la palabra que ha pensado el oponente.
2. El oponente dibujará al lado del ahorcado una rayita por cada letra que contenga la palabra que haya pensado, dará una pista y el jugador tendrá que ir diciendo las letras del abecedario en el orden que él prefiera o intuya hasta adivinarla.
3. El oponente deberá ir indicándole si esas letras aparecen o no en la palabra pensada.
4. Cada vez que el jugador cometa un error, se irá rayando una extremidad del ahorcado.
5. Si el ahorcado se raya completo, antes de adivinar la palabra, el jugador habrá perdido.
6. Por el contrario, si adivina la palabra antes de que el oponente haya finalizado de rayar todo el dibujo, ganará la partida.

## Act. N° 2 “LUCHE MANOS Y PIES”:

Esta actividad nos permite trabajar la motricidad gruesa, el equilibrio y desarrollar las habilidades de seguir una secuencia según la ilustración, así como también a mejorar la destreza motora. Aquí te dejamos dos opciones de jugarlo para que aumentes su dificultad.

### ¿Qué necesitamos?

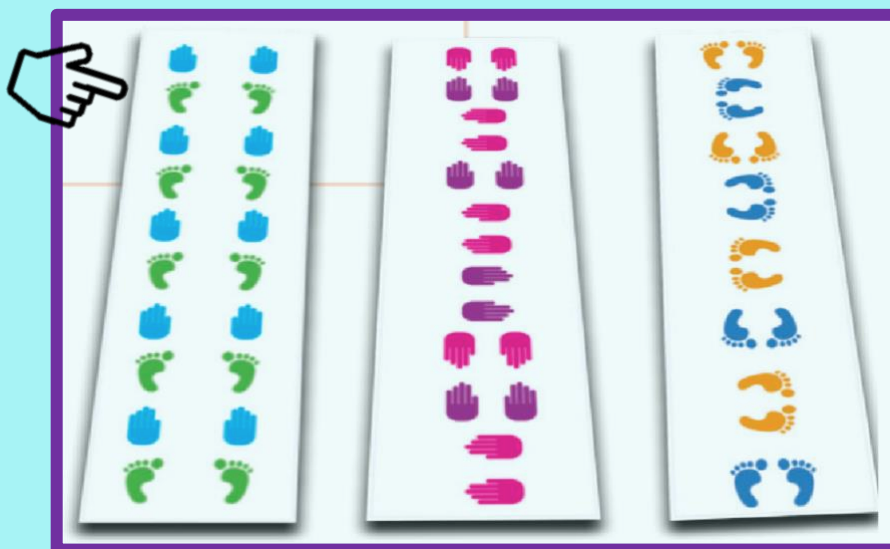
#### Materiales:

- Hojas blancas.
- Lápiz.
- Cinta adhesiva.
- Pintura o lápices de colores, si es que las quieres pintar.



#### Instrucciones:

1. En las hojas blancas dibujar manos y pies.
2. Luego distribuirlas por el suelo haciendo diferentes secuencias.
3. Para finalizar, debes saltar poniendo las partes del cuerpo que se indican.
4. En la imagen con color, debes realizar giros y quedar con pies y manos de la misma forma que aparecen ahí.



SI TIENES DUDAS HAZ CLICK EN LAS FOTOS!



# MARTES

## Act. N° 1 "TARRO DEL ABURRIMIENTO":

Esta actividad permite reforzar áreas de pensamiento creativo, motivación y fortalecerá vínculos con los integrantes de la familia. Si su hijo se aburre, y tiene que ayudarlo a pensar en alguna cosa que hacer, pásale la responsabilidad creando el "Tarro del Aburrimiento", lleno de ideas escritas en trozos de papel. Te dejamos ideas para escribir en tus papeles.

### ¿Qué necesitamos?

#### Materiales:

- Lápiz.
- Papel.
- Tarro o frasco con tapa.

#### Instrucciones:

1. Cuando el niño o niña diga que se aburre, tendrá que sacar tres papelitos del tarro y elegir una de las actividades.
2. Escribir papelitos con ideas, acá te dejamos algunas para escribir:
3. Escribir una carta a la abuela/abuelo/tíos, o persona especial para su hijo/hija.
4. Correr dando vueltas al jardín tres veces.
5. Poner algo de música y bailar.
6. Escribir en un papel diez cosas que te gustan de cada miembro de tu familia.
7. Cepillar al perro o darle un baño, si es que tienen mascota.
8. Buscar formas en las nubes.
9. Ver cuántas veces puedes acertar en la canasta de baloncesto.
10. Hacer un dibujo.



11. Ordenar su habitación.
12. Hacer un paisaje en una caja de cartón.
13. Empezar un diario de vida.
14. Hacer papel de regalo casero.
15. Organizar tu habitación.
16. Escribir un cuento.
17. Crear una obra de teatro con disfraces.
18. Recortar fotos de revistas y hacer un collage.
19. Sorprender a mamá haciendo la comida.
20. Hacer un zoo con los peluches.
21. Hacer y decorar un calendario, marcando las fechas importantes, como cumpleaños de familiares o amigos.
22. Hacer cubitos de frutas para compartir en familia.
23. Crear un periódico familiar.
24. Hacer un postre.
25. Comenzar una colección (hojas, piedras, botones...).
26. Colgar una cuerda de tender la ropa en tu habitación y enganchar fotos de ella con clips para hacer un álbum.
27. Inventar una actuación de circo.
28. Hacer que tu habitación sea una selva.
29. Hacer un recorrido de obstáculos.
30. Escribir un poema.
31. Decorar alguna camiseta vieja con botones.
32. Usar tubos viejos de cartón y cajas para hacer un laberinto fantástico.
33. Hacer arte aprovechando material de reciclaje y/o joyas antiguas.
34. Leer un libro, cómic, etc.
35. Memorizar un poema y recitárselo a tus padres.
36. Hacer un barquito con una botella de plástico y palitos de helados (usar cinta adhesiva para pegar) y hacerlos flotar en la tina o lavamanos.
37. Dibujar una isla desierta y todas las cosas que te llevarías.
38. Tapar los ojos a tu hermano o hermana y llevarle a dar una vuelta por la casa y luego se intercambian.
39. Jugar a algún juego de mesa.
40. Crear tu propio juego de mesa.
41. Intentar pintar un dibujo con tu pie.
42. Jugar a saltar a la cuerda.

43. Limpiar el espejo con una esponja.
44. Hacer un libro de chistes.

### Act. N° 2 “HACEMOS UN GATO”:

Esta actividad permite reforzar áreas de coordinación óculo manual, concentración, estrategia, razonamiento y resolución de problemas, así como también poner a prueba nuestra destreza emocional y creatividad.

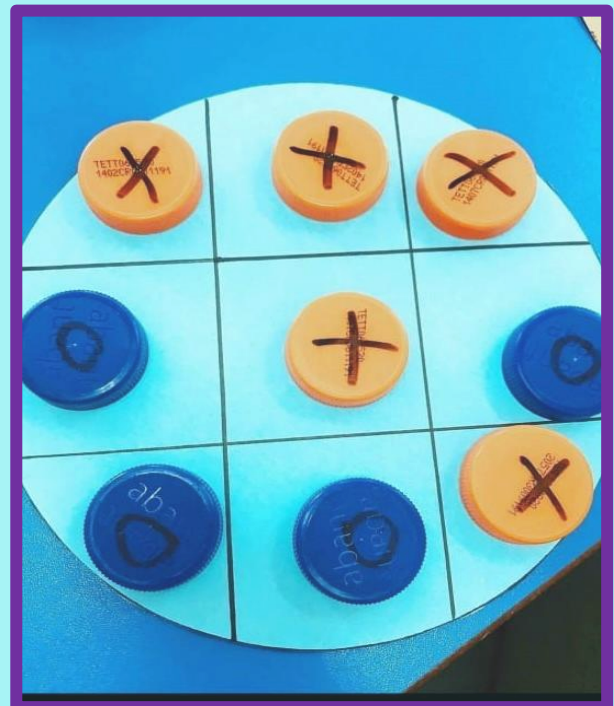
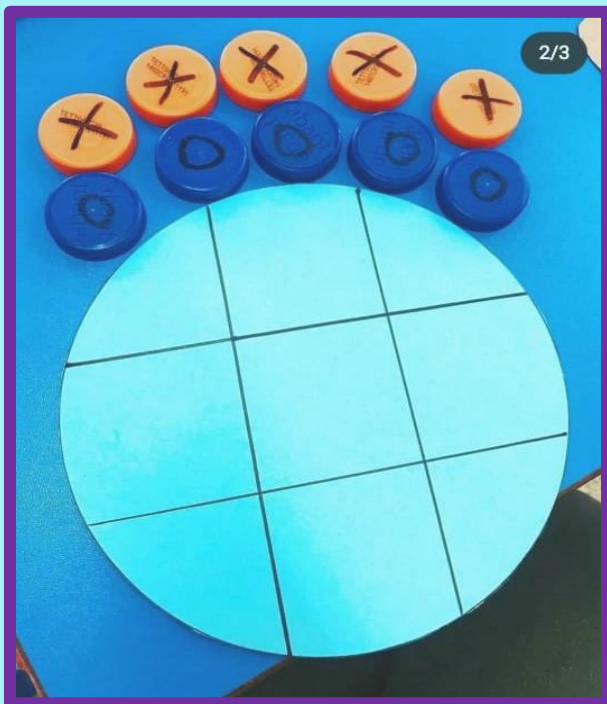
**¿Qué necesitamos?**

**Materiales:**

- Tapas de botellas, sino encuentran las mismas las pueden pintar o envolver con papel que más les guste. Debes tener 3 tapas de un solo color y otras 3 de otro color como aparece en la foto.
- Papel o un cartón con 9 casillas, puedes dibujarlas con un plumón o lápiz.

**Instrucciones:**

1. Por turnos, cada jugador pone una tapa en un cuadro específico.
2. ¡Deben intentar hacer una línea vertical, horizontal o diagonal, quien lo logra gana el juego!





# JUEVES

## Act. N° 1 "COCINANDO JUNTOS":

Esta actividad enriquece muchas áreas, aporta en el desarrollo de la motricidad gruesa y los sentidos, así como también la creatividad, el respetar turnos, seguir instrucciones, planificar y recordar recetas e ingredientes. Te invitamos a dar click en la imagen, para que puedas elegir la receta que más te guste.

¿Qué necesitamos?

### Materiales:

- Una cocina.
- Ingredientes.
- Manos a la obra.

### Instrucciones:

1. Recuerda lavar tus manos.
2. Usar delantal.
3. HAZ CLIC EN LA IMAGEN



Cocina para niños 🌐  
Toñi vega del pino Maika

22 videos

Cupcakes SIN HORNO 3:19

Bizcocho a la taza ❤️ más fácil imposible ❤️... 7:57  
Cocinando con Co...

HAZ PASTELES EN TAZA EN SOLO 2 MINUTOS ❤️ P... 4:54  
Tutoriales Belen

¡Tarta con sólo 3 ingredientes en minutos! 4:15  
Maesta Dea

# VIERNES

## Act. N° 1 "ORIGEN PERDIDO":

Los viernes serán de descanso activo, por lo que sugerimos una película para que puedan disfrutar.

La siguiente película está disponible de manera gratuita en Youtube, y aquí les compartimos el enlace para que puedan verla en casa (Haz click en la foto y se abrirá la película).

### ¿Qué necesitamos?

#### Materiales:

- Un Computador, Televisión, Tablet o Celular con conexión a internet.



### ¿De que se trata?:



Lionel Frost, investigador dedicado a mitos y monstruos, descubre a una extraña y amable criatura, la última en su especie, a la que llama Mr. Link. Junto a Frost, Mr. Link se embarcará en un apasionante y divertido viaje dispuesto a encontrar a sus primos los Yeti, desaparecidos tiempo

atrás. Contarán con la ayuda de Adelina Fortnight, una aguerrida aventurera que tiene el único mapa conocido con la ubicación de los Yeti. Juntos afrontarán toda serie de peligros para llegar a su destino.

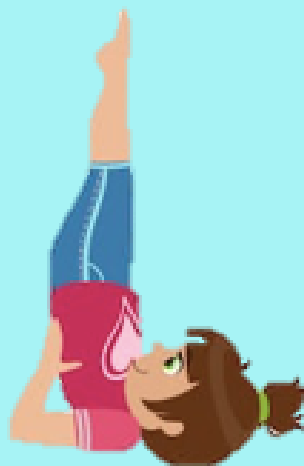
# DEPORTE EN CASA



HAZ CLICK EN LOS BOTONES!!



Yoga



Circuito motor



Ejercicios de Relajación

# MÚSICA



HAZ CLICK EN LOS BOTONES!!



Karaoke



Bailando Just Dance





# LECTURA



HAZ CLICK EN LOS BOTONES!!



Biblioteca UNESCO



Cuentos



Aprende Jugando



Mandalas para colorear





<https://www.educahuechuraba.cl>

