



EDUCACIÓN PARYULARIA



MUNICIPALIDAD DE HUECHURABA

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.

iiiQUE LO DISFRUTEN!!!

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









Act. N°1 "INVENTANDO HISTORIAS":

Esta actividad tiene por objetivo que los niños y niñas creen una historia que contenga diferentes elementos escogidos previamente, ayudando a estimular la flexibilidad mental, ilenguaje expresivo y sobre todo la IMAGINACIÓN!

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- · Caja.
- Elementos que deseen introducir (animalitos, piedras, juguetes, títeres de dedos u otros).
- 1 hoja blanca y lápices.





- 1. En una caja se debe introducir los diferentes elementos escogidos.
- 2. Presentar los elementos al niño o niña diciendo sus nombres.
- 3. Entregar un ejemplo siendo el adulto quien crea una historia para luego dar el paso a los niños para que ellos inventen su propia historia integrando todos los elementos quardados en la caja.



4. Al finalizar, se puede entregar una hoja blanca para que dibuje su historia e inventen un título.

Act. No 2 "VOCALES AL ESPACIO":

Esta actividad trabaja la motricidad, además de reforzar la identificación de las vocales.







¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Cartulina de colores.
- Tijeras.
- · Pegamento.
- · Lápices.

- 1. Recortar una cartulina de color que sirva como fondo.
- 2. Cortar pequeños cuadrados donde irán las vocales (cantidad que tú creas necesarias).
- 3. Marcar las vocales sobre los cuadrados recortados



MARTES

Act. N° 1 "FIGURAS GEOMÉTRICAS":

Esta actividad permite aprender y reforzar las figuras geométricas, pone en práctica la atención, motricidad fina, coordinación ojo mano y por sobre todo la creatividad

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Hojas con los dibujos de las 4 principales figuras geométricas (círculotriángulo- cuadrado-rectángulo).
- Plasticina.



Instrucciones:

- Aplicar plasticina al contorno de cada figura geométrica.
- Es necesario monitorear el juego, de esta manera se puede ir reforzando la ejecución de esta.

Act. N° 2 "PERRITOS QUE PINTAN":

Esta actividad es para trabajar la coordinación y motricidad, así como también la fuerza, es tan importante para los niños y niñas, para así poder afianzar el proceso de escritura más adelante.



¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Hojas de block blancas u hojas de cuaderno.
- Pintura lavable o témpera.
- Algodón o pedacitos de tela.
- Perritos de ropa.



- 1. Apretar el algodón con los perritos de ropa, usándolos como pincel
- 2. Untar los algodones en témpera.
- 3. Pintar y crear obras de arte!.





Act. N° 1 "CANCIONES Y CUENTOS CON VOCALES":

Las canciones ayudan a mejorar la fluidez del lenguaje y fortalecer la memoria; mientras que los cuentos amplían el vocabulario, potencia la imaginación y las habilidades comunicativas al momento de recontarlo.

¿Qué necesitamos?

Materiales:

• Internet para reproducir YouTube VouTube



Instrucciones:

1. Hacer clic en la foto, ver y escuchar el cuento de "Cómo se crearon las vocales".





- 2. Solicita al niño o niña que vuelva a contar el cuento con sus propias palabras.
- 3. Hacer clic en las fotos para escuchar las canciones de las vocales, "ronda de las vocales y "risa de las vocales" respectivamente.









4. Aprende las canciones y podrán cantarlas en todo momento inventando incluso coreografías, podrán cantarlas al vestirse, antes de hacer sus tareas, al acostarse, etc.

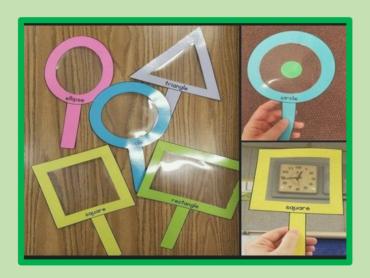
Act. N° 2 "SOMOS DETECTIVES":

Esta actividad pone en práctica la motivación, mantención de la atención, memoria de trabajo y la selección de estímulos relevantes.

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Cartulinas y/o cartón.
- Tijeras.
- Lápiz.



- 1. Dibujar una lupa en el cartón o cartulina, de un tamaño aprox de 30 centímetros.
- 2. Recortar la figura. Es importante recortar el centro de la lupa.
- 3. Hacer entrega de esta figura a los niños, para que ellos en la casa, busquen elementos con las figuras geométricas que ellos conocen.
- 4. Pueden usar un sistema de puntaje, en el que por cada 10 elementos pueden cantar-bailar-escuchar, su canción favorita.



JUEVES

Act. N° 1 "SIMON DICE":

Juego divertido que permite estimular y fortalecer procesos de planificación y seguimiento de instrucciones al trabajar muchos estímulos a la vez, potenciando habilidades motrices, visuales, auditivas, atención, categorías y memoria auditiva verbal. En este caso, está orientado a identificar colores y partes del cuerpo.

¿Qué necesitamos?

Materiales:

• Mínimo 2 participantes (pueden participar padres, abuelitos, hermanos,

etc.).



- 1. Elegimos a una persona como "Simón", quien será el o la encargada de dar las órdenes para que el resto lo siga.
- 2. "Simón" debe emitir una orden relacionada con elementos de colores o partes del cuerpo, por ejemplo:
 - a. Simón dice que traigan una cosa de color amarillo
 - b. Simón dice que te toques las orejas
 - c. Simón dice que saltes en un pie
 - d. Simón dice que toques una cosa de color azul
 - e. Simón dice que te levantes la mano derecha



VIERNES

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).

"TERRA WILLY UN PLANETA DESCONOCIDO"



Después de que su nave quedase reducida cenizas, el joven Willy pierde el contacto con sus padres, con los que había viajado a través del espacio. Su cápsula aterriza en un planeta salvaje a inexplorado. Con la ayuda de Buck, un robot de supervivencia, Willy trata de salvaguardarse hasta que alguien acuda a su rescate. Mientras, tanto

él como Buck y un nuevo amigo alienígena llamado Flash descubren la flora y la fauna del planeta... y algunos de sus múltiples peligros.



NT2



LUNES

Act. N°1 "APRENDIENDO EL ABCDARIO":

Esta actividad busca trabajar la motricidad, atención, memoria y secuenciación, así como también facilitar el aprendizaje de algo tan importante para que podamos comunicarnos.

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Tapas de botellas (27).
- Goma Eva o Plumón.
- Cartulina
- Plumón.



Instrucciones:

- 1. En cada tapa de botella recolectada se pone una letra (desde la letra A hasta la letra Z) puede ser con cartulina, goma Eva o plumón.
- 2. Luego, en la cartulina poner cada letra encerrada en un círculo. La finalidad es que cada niño/a ponga la tapa con la letra que corresponde en la cartulina.
- 3. Si quedan dudas, pueden hacer click en la imagen.

Act. N° 2 "CLASIFICANDO SÍLABAS":

Con este juego se estimula la Conciencia Fonológica a través del trabajo de análisis de sílaba, mediante el conteo y su clasificación en: monosílabos, bisílabos y trisílabos.



¿Qué necesitamos?

Materiales:

- 3 cajas o recipientes de distintos colores o formas.
- Elementos familiares o dibujos que contengan 1 sílaba (por ejemplo, sal, clip, pan, flor, etc.), 2 sílabas (por ejemplos lápiz, goma, oso, lego, mano, mono, limón, etc.) y 3 sílabas (por ejemplo, cuchara, naranja, manzana, cuchillo, polera, chaleco, etc.).



- 1. Mostramos al niño o niña los elementos o dibujos escogidos y los nombramos por si hay alguno que no conozca.
- 2. Explicamos que tenemos 3 cajas o recipientes:
 - Uno representa a los elementos que tienen 1 sílaba, es decir los monosílabos. Pueden dibujar un nº 1 con plumón para identificarlo.
 - La otra representa a los elementos que tienen 2 sílabas o bisílabos.
 Pueden dibujar un nº 2 con plumón para identificarlo.
 - La última representa a los elementos compuestos por 3 sílabas, es decir, los trisílabos. Pueden dibujar un nº3 con plumón para identificarlo.
- 3. Luego de esto, iniciamos el juego, donde él o la estudiante tendrá que escoger un elemento o dibujo, decir su nombre y contar con las palmas o



dedos las sílabas que contenga, por ejemplo: manzana... MAN - ZA - NA ... 3 sílabas.

- 4. Una vez identificada la cantidad de sílabas, deberá introducirlo en la caja o recipiente correspondiente.
- 5. Recordar que es muy importante ir apoyando a los niños mientras identifican y cuentan las sílabas.
- 6. Al finalizar, se hace un recuento de cada recipiente o caja con los elementos clasificados y sus sílabas (monosílabos, bisílabos y trisílabos) y se entrega un premio.

*SI NECESITAN REFORZAR EL CONTEO DE SÍLABAS, HAZ CLIC EN EL SIGUIENTE VIDEO:





TAMBIÉN PUEDEN JUGAR A CONTAR SÍLABAS DE LA SIGUIENTE FORMA:







MARTES

Act. Nº 1 "MIRAR - SALTAR - REÍR":

Esta actividad permite trabajar la motivación, coordinación ojo-mano, mantener la atención y controlar impulsos. iVAMOS A PROBAR!

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- 21 Hojas blancas o de cuaderno.
- Lápices o témperas de colores azul, rojo, verde y amarillo.
- Plumón, tijeras y scotch.

- En las hojas dibujar con plumón 6 pies derechos y 6 izquierdos, 4 manos derechas y 5 izquierdas usando como plantilla las manos y pies del o la estudiante.
- Pintar con lápices o témpera las manos izquierdas de color azul y las derechas con rojo.
- 3. Pintar con lápices o témpera los pies izquierdos de color verde y derechos de color amarillo.
- 4. Recortar y pegar con scotch al piso los pies y manos de a 3 por hilera (como muestra el dibujo).
- 5. El objetivo del juego es que los niños y niñas atraviesen el camino ubicando correctamente tanto su mano y pie derecho/ izquierdo, según corresponda hasta llegar al fin.



Haz click en la foto para ver un video de la actividad



Act. N° 2 "CAJAS ENTRETENIDAS":

Esta actividad permite trabajar la imaginación y creatividad de nuestros niños y niñas; el juego es la principal actividad de ellos y donde logran desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales, psicológicas y físicas, iasí que vamos a iPOTENCIARLAS AL MÁXIMO!

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Cajas de diferentes tamaños.
- Un patio o espacio despejado para poder moverse.



- Se ordena una serie de cajas y/o cartones por el suelo (cajas grandes, cajas de leche, zapato, etc.). Se le debe mostrar al niño/a como pasar por cada obstáculo, usando movimientos exagerados.
- 2. En primera instancia se les ayuda a esquivar los objetos. Se utiliza la palabra "salta", "pasa por el lado", (si se cuenta con cajas pequeñas) o "adentro" (si se cuenta con cajas grandes) cada vez que se tope con una de esas cajas y/o cartones.
- 3. Se puede repetir el procedimiento muchas veces hasta que logren saltar las cajas y/o entrar en ellas sin ayuda del padre o el familiar.





Act. N° 1 "BÚSQUEDA DEL TESORO":

Con esta actividad, potenciamos las habilidades de conciencia fonológica y discriminación auditiva mediante la capacidad de identificar y clasificar la sílaba inicial de diferentes elementos familiares para los estudiantes.

¿Qué necesitamos?

Materiales:

- Si tienen en el hogar implementos para simular ser un pirata (cofre, parche para el ojo, sombrero, loro, gancho, barco, etc.)
- Cronómetro o celular.
- Premios (Felicitaciones, aplausos, dulces, juguetes, etc.)



- 1. Explicamos al niño o niña que se deberá convertir en pirata y descubrir distintos tesoros.
- 2. Caracterización de pirata (ropa o elementos antes nombrados) e inventar nombre de pirata.
- 3. Luego que el o la estudiante esté caracterizado/a de pirata, se entregará la orden: Deberá encontrar en 1 minuto los máximos de elementos posibles que inicien con alguna sílaba. Si encuentra 3 o más, gana un premio, si no, lo debe seguir intentando.
- 4. Por ejemplo ... "Pirata (nombre que se inventó), deberás buscar todos los tesoros que encuentres que empiecen con la sílaba "MA", si no lo puedes



traer, lo debes tocar, itienes 1 minuto desde ahora ... YA! (por ejemplo: mamá, manzana, masa, mapa, etc.

5. También pueden jugar buscando tesoros que empiecen por las sílabas: PE, CA, PA, ME, etc.

*SI NECESITAN REFORZAR LA IDENTIFICACIÓN DE SÍLABA INICIAL, HAZ CLIC EN EL SIGUIENTE VIDEO:

Act. N° 2 "PALABRAS ENCADENADAS":

Esta actividad permite reforzar áreas como la memoria a largo plazo, el control de impulsos y ampliar el vocabulario.

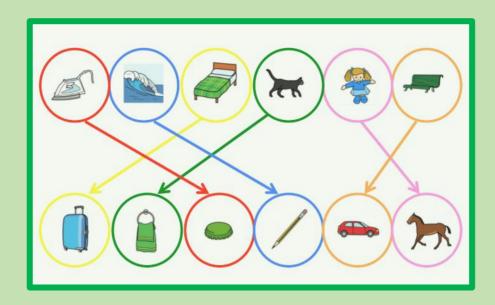
¿Qué necesitamos?

Materiales:

Cronómetro o celular.

- Decir una palabra que el niño o niña conozca y recalcar con un aplauso o diciendo más fuerte la última sílaba.
- 2. Encadenar con otra nueva palabra que comience con la última sílaba de la palabra que se ha dicho,
- 3. Por ejemplo, si decimos "la-GO", que termina con la sílaba GO, la siguiente palabra encadenada que podemos decir es una que empiece con la sílaba GO, por ejemplo GO-ta.
- 4. El o la estudiante tendrá 20 segundos para pensar una nueva palabra encadenada.
- 5. Recordar que es muy importante ir apoyando a los niños mientras identifican la sílaba final y entregar refuerzos positivos.





Ejemplos de palabras encadenadas en la imagen:

- plan- CHA→ CHA-pi-ta
- o-LA→ LA-piz
- ca-MA→ MA-le-ta
- ga-TO→ TO-a-lla
- mu-ñe-CA→ CA-ba-llo
- ban-CA→CA-rro

*SI NECESITAN REFORZAR LA IDENTIFICACIÓN DE SÍLABA FINAL MEDIANTE LA RIMA, HAZ CLIC EN EL SIGUIENTE VIDEO:









Act. N° 1 "CANCIONES DE VOCAL INICIAL":

Las canciones ayudan a mejorar la fluidez del lenguaje y fortalecer la memoria, además, potenciamos la conciencia fonológica mediante la identificación de vocal inicial.

¿Qué necesitamos?

Materiales:

Internet para reproducir YouTube VouTube



Instrucciones:

1. Hacer clic en las fotos de cada vocal, escuchar las canciones y participar en ellas descubriendo con qué vocal inician diferentes elementos.













VIERNES

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).

"TERRA WILLY UN PLANETA DESCONOCIDO"



Después de que su nave quedase reducida cenizas, el joven Willy pierde el contacto con sus padres, con los que había través del viajado cápsula Su espacio. aterriza en un planeta salvaje a inexplorado. Con la ayuda de Buck, un robot de supervivencia, Willy trata de salvaguardarse hasta que alquien acuda a su rescate. Mientras, tanto

él como Buck y un nuevo amigo alienígena llamado Flash descubren la flora y la fauna del planeta... y algunos de sus múltiples peligros.



DEPORTE EN CASA

HAZ CLICK EN LOS BOTONES!!





Ejercicios Físicos







Yoga









Canciones Disney



Perro Chocolo





Monosílabo



Cantando aprendo a hablar

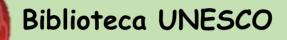














Audiolibros





Cuentos



Dibujos para colorear





https://www.educahuechuraba.cl













