



Sugerencias de actividades para 1° básico período de autocuidado 2020:

Con el objetivo de apoyar el tiempo de autocuidado en el hogar, les enviamos algunas sugerencias de actividades que pueden realizar, en lo posible, con poco material y en momentos cotidianos. **No es necesario imprimir todo este documento**, ya que son más que todo ideas de cómo trabajar algunos contenidos básicos y necesarios para iniciar este primer año de enseñanza básica 2020.

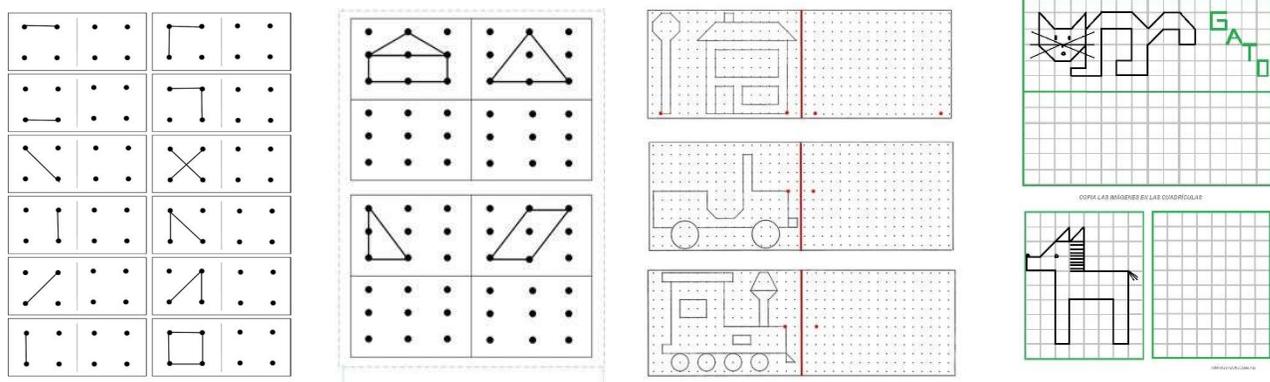
Nociones témporo-espaciales:

Para el proceso de la lectoescritura y cálculo es indispensable manejar ciertos conceptos y nociones asociados a las palabras y números, por lo que nos resulta indispensable afianzar algunos conceptos a través de juegos, actividades diarias y material gráfico (guías).

Algunas nociones son: arriba- abajo, al lado, entre, inicio-final, izquierda - derecha, etc.

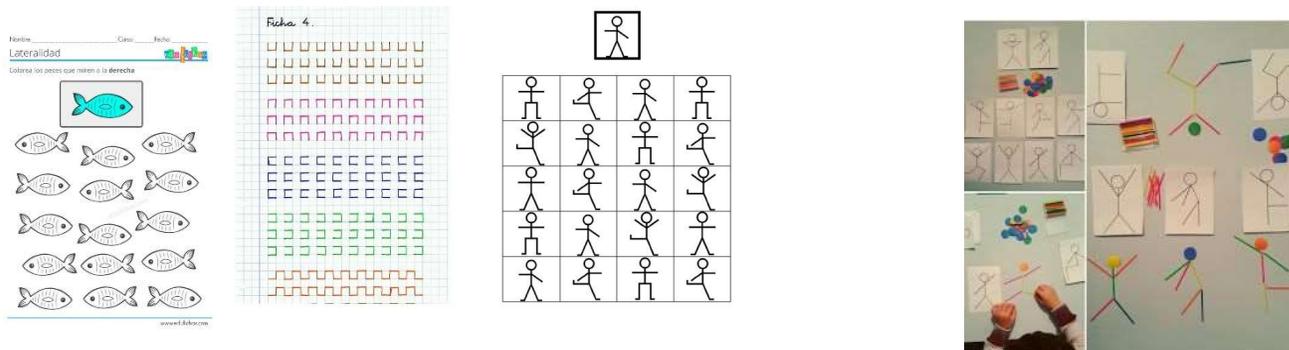
Para que su hijo adquiera estas nociones les sugerimos algunas actividades:

Matriz de puntos y cuadrículas: Pueden hacerle una plantilla con puntos o imprimir el modelo que daremos más adelante y en lo posible plastificarla con scotch u otro material para poder reutilizarla. Afianzamos con esta actividad la copia de modelos respetando orientación y tamaño.



Orientación y dirección:

Reconocer la posición y dirección de las imágenes, para que afiance direccionalidad de la escritura de letras y números.





Nociones espaciales:

Primero hacerlo con ellos mismo, luego con objetos y finalizar con la guía.

Ej: párate entre la mesa y la silla, tráeme lo que está entre el tenedor y la cuchara, coloca la taza a la derecha del plato, etc.

Ordenemos tus juguetes: ¿Dónde pusiste el... dónde está la... ¿Cuál está entre..., cuál está al lado de... ¿Cuál está abajo de, a la derecha de...



**Marca el juguete que está...
Encierra el que... Pinta el que...**





Matemática

Para el proceso de numeración y cálculo es indispensable reforzar la identificación, comprensión, asociación a cantidad de los números, además del reconocimiento del antecesor y sucesor de cada número. Además el trabajo matemático se le facilita a los niños /as mediante el manejo de cálculo mental básico que den como resultado hasta el 10. Para esto, le recomendamos algunos juegos que quizás tengan en su hogar o puedan construir en familia.

Para que su hijo/a adquiera estas habilidades **les sugerimos** algunas actividades:



Juego de naipes: la escoba, el burro, el carioca: ayudan a mejorar cálculo mental, conteo de cifras de 2 en 2, 3 en 3, 4 en 4, etc.

Lotería: para mejorar el reconocimiento y nombre de los números.

Dominó: para mejorar la suma y reconocimiento visual de las cantidades.



Tangramas: sirve para reforzar la capacidad de observar y resolver problemas, conocer las figuras geométricas, estimular la imaginación y favorecer las nociones espaciales.

Jenga:

- Estimula la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos.
- Desarrolla la observación y la atención.
- Favorece la precisión y motricidad fina.
- Potencia el desarrollo social cooperativo.
- Favorece la memorización y reconocimiento numérico.



Uno:

- Favorece la suma y resta.
- Desarrollan **habilidades sociales**, aprenden a respetar turnos, a tolerar la frustración y jugar limpiamente. Desarrollan su capacidad de **atención y concentración**.
- Favorece la comprensión y aplicación de instrucciones.
- También desarrollan el **pensamiento** al idear estrategias para ganar el juego.
- Favorece la agilidad de pensamiento.





Palillos chinos:

Los palitos chinos es un juego de habilidad. Este juego puede considerarse un juego educativo porque ayuda a desarrollar la destreza de coordinación ojo/mano. Además, trabaja estrategia, reconocimiento de mayor/menor que y la sumatoria.



Palitroques

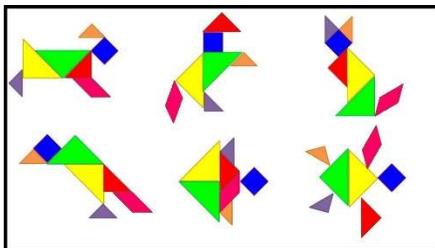
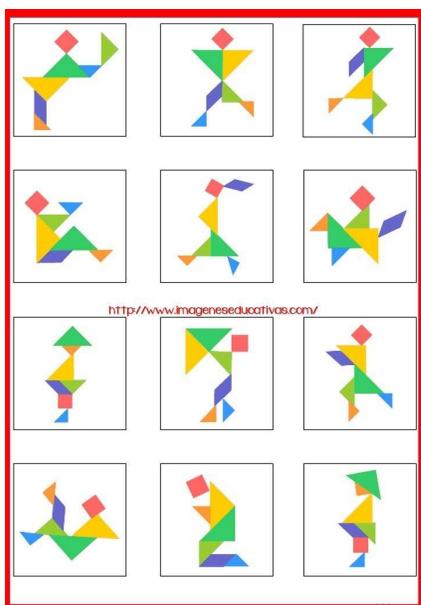
Favorece el desarrollo de la coordinación óculo-manual, habilidades motrices finas además de permitir el trabajo de normas dentro de un grupo de juegos. Al numerarlos puede realizar reconocimiento de números, mayor, menor, sumar los puntos logrados, reconocer el mayor/menor que, etc.



Creación con tangrama:

El juego del tangrama les ayuda a:

- **Mejorar el conocimiento matemático:** los niños aprenden sin darse cuenta conceptos de geometría, conocen las diferentes figuras como el romboide o el triángulo. Incluso mejora la capacidad de concepción espacial y el aprendizaje en matemáticas en general.
- **Mejorar la capacidad viso-espacial:** podemos utilizar el tangrama para formar dos figuras y hacer pensar al niño hacia donde mirarían si las giráramos, es una tarea de rotación mental que mejora la capacidad visual y espacial del niño.
- **Desarrollar habilidades de lógica:** estimula a los niños a que mejoren su capacidad de deducción y lógica, ya que han de enfrentarse a resolver un problema, que es, en definitiva, cómo formar una forma determinada con una serie de figuras geométricas.
- **Mejorar la atención del niño:** para ser resuelto, el tangrama necesita de altas dosis de concentración. El niño ha de poner atención para poner cada figura en su lugar.
- **Estimula la creatividad del niño:** permite que sea el propio niño quien cree una forma a partir de triángulos o paralelogramos, por lo tanto, podrá ejercitar su fantasía para crear su propio diseño.



Algunas páginas web donde pueden reforzar las matemáticas.

Páginas web: <http://math.cilenia.com/es>

<https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/numeros/num-primero>

<http://www.cyberkidz.es/cyberkidz/juegos.php?groep=8&vak=rekenen>

<http://math.cilenia.com/comparison/es>

Lectoescritura

Para el proceso de la lectura y la escritura es indispensable que los niños y niñas se vinculen diariamente con ellas, además de encontrarle el valor para su vida. Si no entiende para qué le sirve y no se encanta con esta herramienta de vida, difícilmente su aprendizaje será grato y satisfactorio. Por esto le recomendamos algunas actividades diarias que es necesario que realicen en conjunto con un adulto que lo guíe y motive.

Para que su hijo/a se encante y adquiera estas habilidades les sugerimos algunas actividades:

Escritura y lectura a partir de su propio nombre:

- Si su hijo /a sabe **escribir su nombre**, refuércelo y motívelo a aprender a escribir su nombre completo (Primero su nombre y luego que lo sepa agregar uno a uno sus apellidos).
- Conversen sobre **¿Con qué letra inicia y finaliza su nombre?** (cuando lo reconozca incorporar sus apellidos)
- **Buscar y nombrar** cosas de la casa, o el entorno, que comiencen con la misma letra de sus nombres y apellidos.



- **Dibujar** cosas que comienzan con las iniciales de su nombre y apellidos.
- **Buscar en revistas, catálogos, boletas, etiquetas, etc.** palabras cuyos nombres comienzan con las iniciales de sus nombres.
- **Buscar palabras que comiencen con las mismas sílabas** de su nombre y aprender a escribirlas:

Ej: Martina: Mar – ti- na

Mar: mar, marciano, martillo, marzo, margarita, etc.

Ti: tiza, tina, tilo,

Na: nariz, nave, naranja, nata, etc.

- Aprender a escribir el nombre de algún familiar, artista, amigo, etc. que le agrade y realizar las mismas actividades que las aprendidas con su nombre.
- Jugar con las letras de su nombre:

Conciencia fonológica: Creación grupal.

- Anotar en un cartón las letras de su nombre aleatoriamente y embocar la pelota en uno de los casilleros. A partir de la letra seleccionada nombrar el mayor número de palabras que comiencen con ese sonido.

- Luego pueden escribir la letra como un título de una hoja y dibujar algunas de las palabras nombradas. El adulto puede anotar el nombre de cada dibujo debajo de la imagen.

- Para hacer más divertido el juego, pueden utilizar un cronómetro.

- Finalmente cuantificar (anotar cuántas palabras logró cada participante) Si a su hijo/hija se le dificulta la actividad o buscar palabras que comiencen con ese sonido, pueden darle pistas a partir de la descripción de una palabra que comienza con esa letra ej: "T": hay algo donde calentamos el agua para el mate.

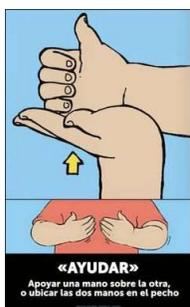
- Conversar si le fue fácil, difícil y por qué.



Crear un abecedario

Colocar etiquetas, fotos, palabras, dibujos, etc. de palabras que comiencen con cada letra del abecedario. En lo posible que sean elementos de uso diario, para que tengan importancia y significado para su hija/hijo.





Puedes **aprender el abecedario en lengua de señas** y podrás escribir con tus dedos tu nombre y mucho más

Escribir sin mirar las vocales y/o las letras de su nombre.

Pueden hacerlo en una hoja, con el dedo en la palma de la mano, con el dedo en la espalda de su hijo /a, con el dedo en la tierra del patio, en una caja con tierra, etc.



Escribir las vocales, su nombre o letras dictadas de su nombre sin ver. Marcarle con su dedo las letras en su espalda y que adivine cuál fue. Cambiar una vez usted y una vez su hijo /hija.



Casa letrada

Escribir carteles junto a su hija/ o el nombre de elementos de la casa y pegarlos en el lugar correspondiente. Así podrá ir aprendiendo a escribir y/o reconocer algunas palabras cotidianas y generalizarlas en su aprendizaje.



Jugar a Veo, veo:

en el patio, en la cocina, dormitorio, etc. decir: “veo algo rojo, de metal, con vidrios, con motor, que transporta gente... ¿Qué es? Un auto, camioneta, bus, etc. Incrementa capacidad verbal de describir, de asociar información, sintetizar datos en un solo concepto.

O jugar a adivinar conceptos a partir de una descripción, tal como lo muestra el dibujo. Para hacerlo más entretenido pueden utilizar tiempo.





Leerle diariamente: leer un chiste, adivinanza, cuento, si no tienen cuentos, contárselos e inventar nuevos hechos a partir de la imaginación.

Por ej: de qué otro color podría ser la ropa de caperucita, qué otro título le pondrías, qué hubiese pasado si no existiese el lobo en el cuento, qué hubieras hecho tú si fueras caperucita, etc.

Aprender rimas con movimiento:

Las Rimas con movimiento **ayudan a los niños (as)** a madurar su Sistema Nervioso Central. Una rima de pocos segundos puede tener múltiples funciones: centrar, activar la memoria, la atención, la coordinación, el lenguaje, los vínculos y el contacto con el medio, además de aportar alegría bienestar y autoestima. Lo ideal es hacerlo en vivo con el adulto, repitiéndola una o dos veces al día. No es necesario que la memorice en una sola sesión, esto depende de las características individuales. Lo importante es realizar cada verso con su movimiento.

Algunas de las rimas que pueden realizar se las dejo en estos enlaces:

El chaparrón:

<https://www.youtube.com/watch?v=M01npgsOHAw&list=PLWrIJEsp9-r1QQf6LC9jJCPqJA-8Dqua>

Rompompom:

<https://www.youtube.com/watch?v=bpKHkr8VnTM&list=PLWrIJEsp9-r1QQf6LC9jJCPqJA-8Dqua&index=2>

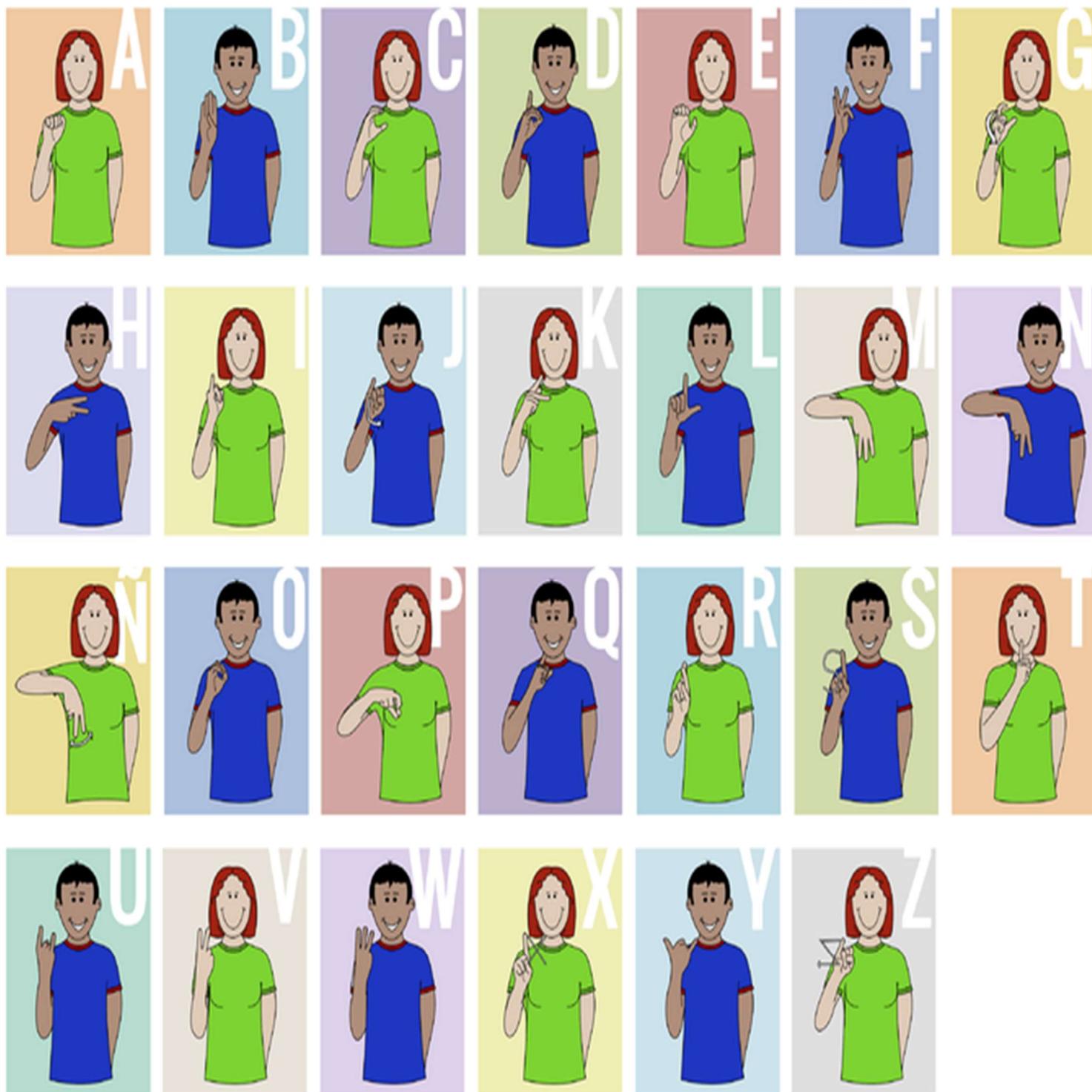
Pic y Puc

<https://www.youtube.com/watch?v=w2utfKlpPyE&list=PLWrIJEsp9-r1QQf6LC9jJCPqJA-8Dqua&index=3>



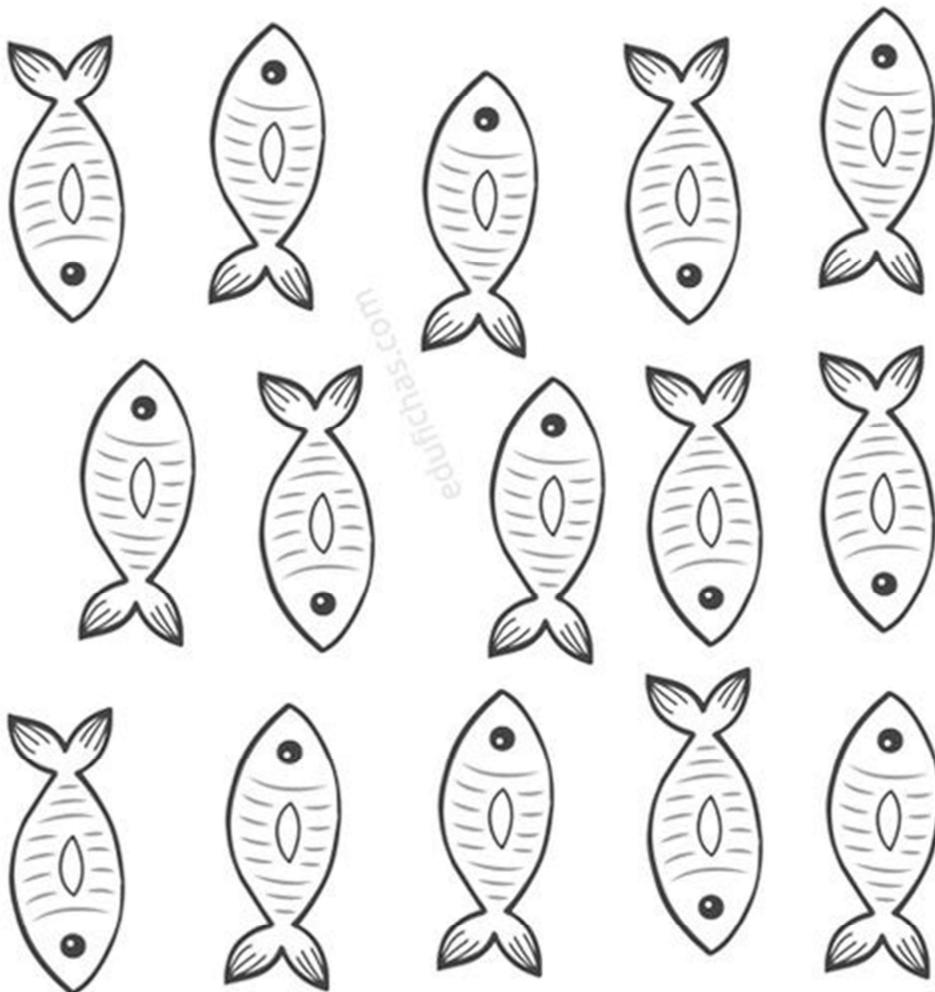
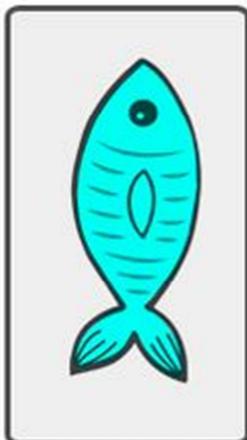
Algunos materiales que pueden copiar y/o
imprimir.

ALFABETO MANUAL CHILENO

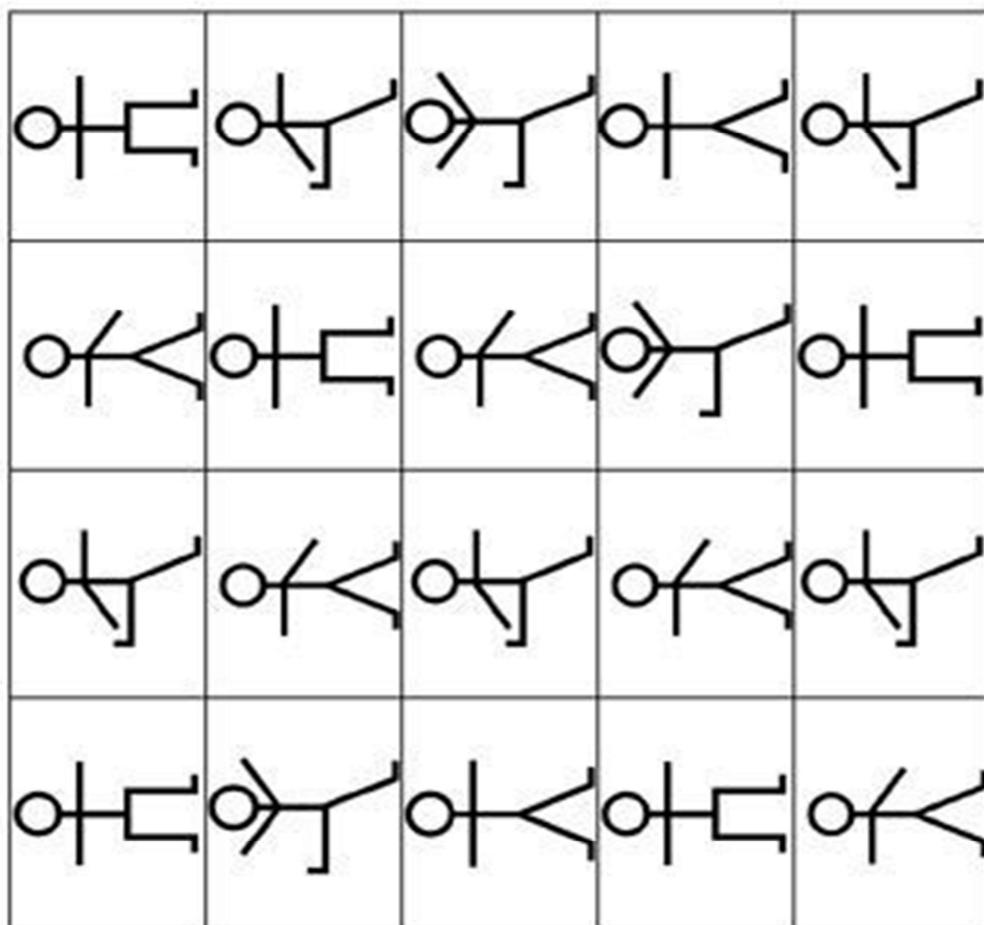
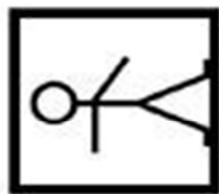


Nombre: _____ Fecha: _____
Curso: _____
Lateralidad

Colorea los peces que miren a la derecha



Marca con X las imágenes iguales al modelo.
Luego cópialos con palitos de fósforos.



Nombre: _____

Discriminación visual / Dislexia



D



D

D	a	D	D	D	a	D
a	D	a	D	D	D	a
D	a	D	a	D	a	D
D	D	D	D	D	D	D
D	a	D	a	D	a	D

Nombre: _____

Discriminación visual / Dislexia



u



n

u	u	u	u	n	n
u	n	n	n	u	u
u	n	u	u	n	n
u	n	u	u	n	n
n	u	n	u	u	n

Nombre: _____

Discriminación visual / Dislexia



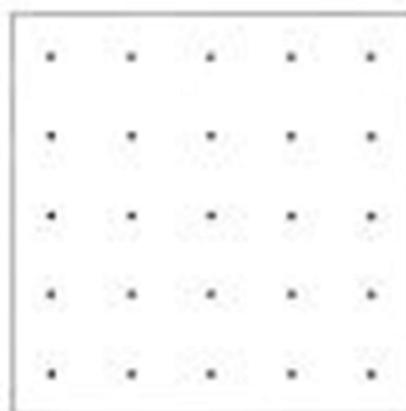
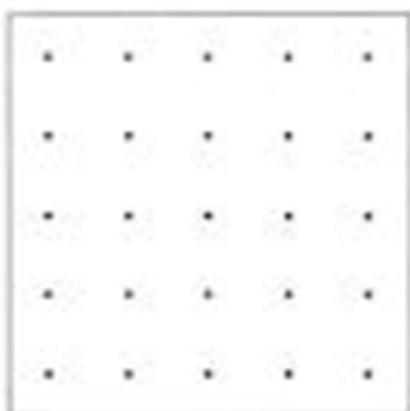
s	e	s	e	s
s	e	s	e	s
s	e	s	e	s
s	e	s	e	s
s	e	s	e	s

FECHA:

NOMBRE:



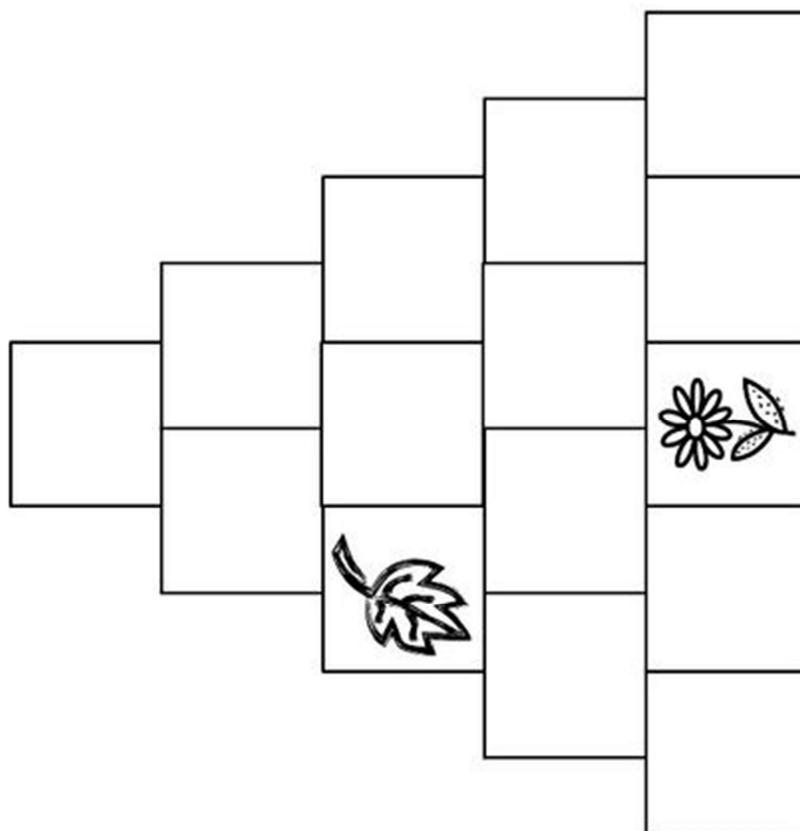
Plantilla matriz de puntos



Atención

Lee y realiza lo indicado

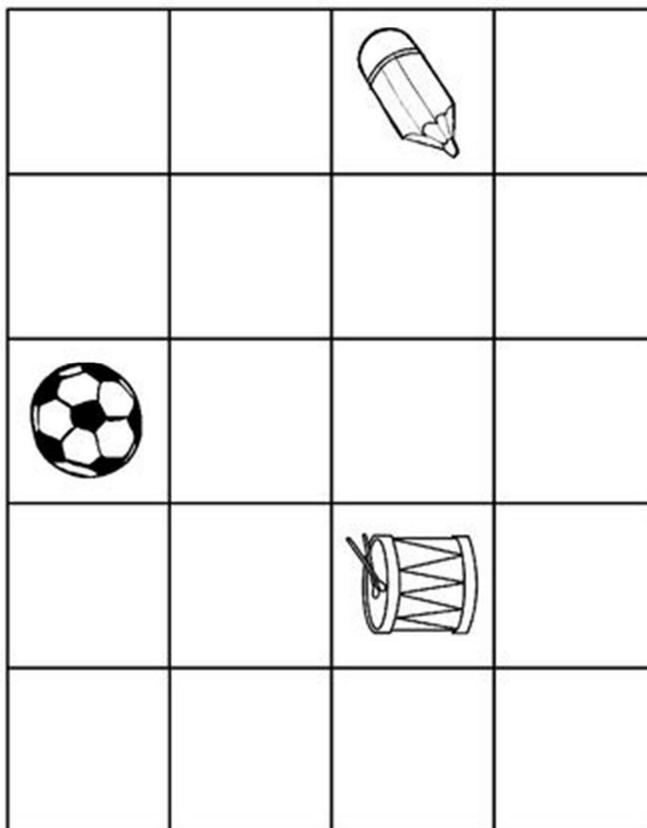
1. Dibuja una luna al lado de la hoja
2. Dibuja una manzana a cada lado de la flor
3. Colorea de verde la hoja
4. Dibuja un sol arriba del todo
5. Colorea las manzanas de rojo
6. Dibuja un cuadrado en cada esquina de abajo
7. Colorea el sol de amarillo



Atención

Lee y realiza lo indicado

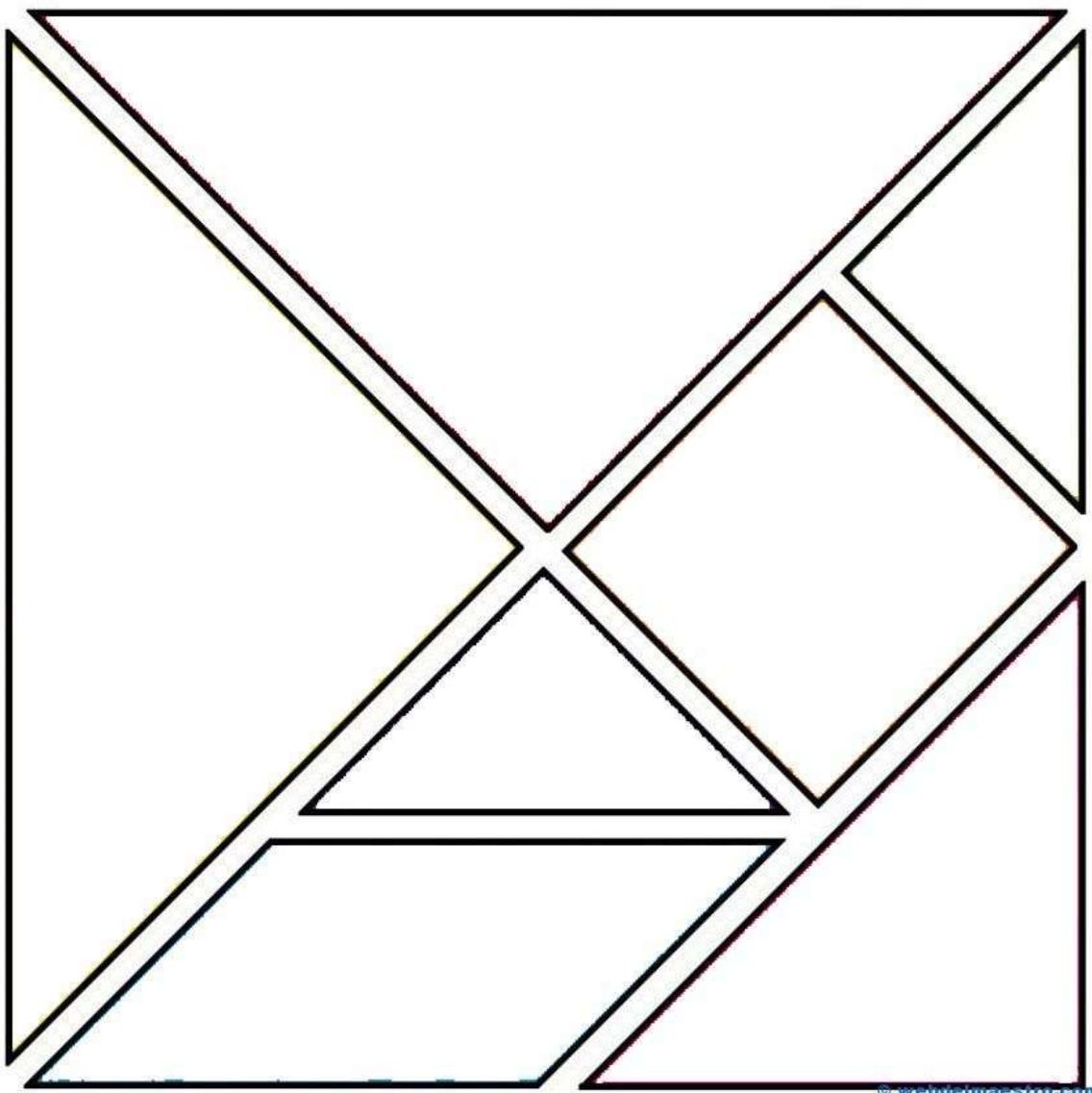
1. Dibuja una casa a la izquierda del tambor
2. Dibuja una luna encima de la casa
3. Dibuja un coche a la derecha del balón
4. Dibuja una mesa debajo del balón
5. Dibuja un barco debajo del lápiz
6. Dibuja un pez a la izquierda del barco
7. Dibuja una mariposa debajo de la casa
8. Dibuja un caracol a la derecha del coche
9. Dibuja una cometa en la única esquina que queda
10. Colorea los dos dibujos de las esquinas superiores (cometa y caracol) de verde
11. Colorea los dos dibujos de las esquinas inferiores (mariposa y barco) de amarillo



ACTIVIDADES

Sigue las indicaciones y ayuda a la foca a coger su pelota. Colorea los dibujos.





Creación de Palillos chinos:

Pintar palos de fósforos, brochetas, ramas, etc. Y colorear según instructivo o gusto personal. Deben contar con palitos de diferentes colores y valores, por ejemplo:

Las puntuaciones varían según la versión pero estas son las más comunes:

- Negro o línea azul en espiral: 20 o 25 puntos
- Rojo o líneas azul-rojo-azul: 10 puntos
- Azul o líneas rojo-azul-rojo-azul-rojo: 5 puntos
- Líneas rojo-amarillo-azul: 3 puntos
- Verde o líneas rojo-azul: 2 puntos
- Amarillo: 1 punto

Descripción y objetivo del juego

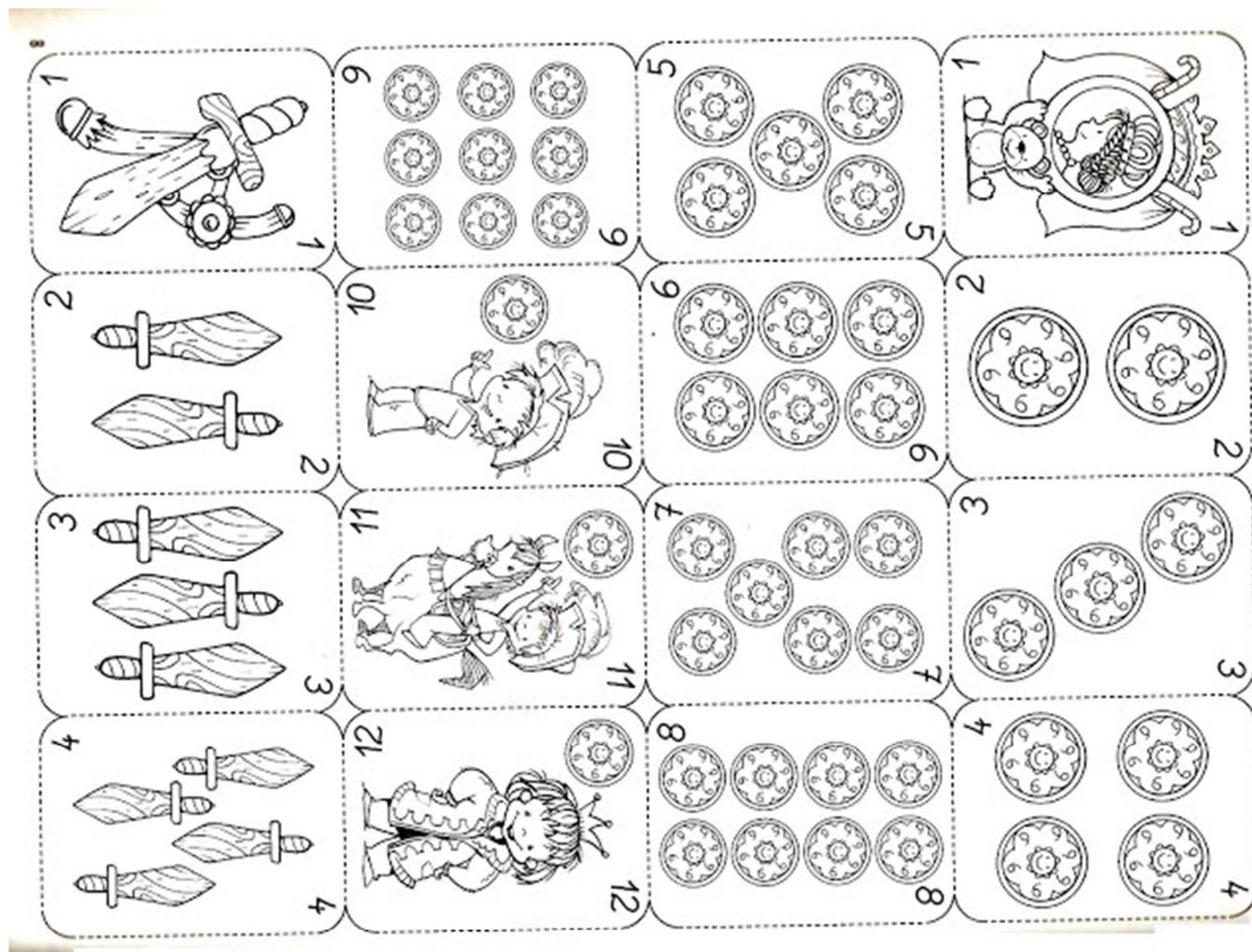
El objetivo es simple, recoger los palitos sin mover los otros. El juego puede jugarse de manera solitaria o con más personas. Algunos palitos de madera



tienen líneas de colores que se utilizan para determinar el valor del palito. Otros son de colores sólidos: negro, rojo, azul, verde y amarillo.

Reglas

- Toma el mazo de palitos con una de las puntas sobre una superficie plana libre de otros objetos y déjalos caer. Espera a que dejen de moverse.
- Con mucho cuidado ve recogiendo los palitos uno a uno sin mover los demás. Si estás jugando con otras personas se toman turnos para hacerlo. Algunas versiones incluyen un palito especial para ayudarte a mover tu palito. Otros simplemente utilizan el palito negro para este propósito.
- Si logras recoger un palito sin mover los otros, puedes intentar recoger otros. Tu turno termina cuando mueves otro palito que no es el que estás tratando de recoger, aún cuando el movimiento sea muy leve.
- Siempre debes tratar de recoger el primer palito que toques.
- El juego termina cuando se recogen todos los palitos.
- Cuenta y anota las puntuaciones obtenidas.
- El juego lo gana el que obtenga más puntos o llegue primero a la cantidad de puntos antes estipulada.



Jugamos con cartas

<http://picasaweb.google.com/Betiana710>

● ¿Menor o mayor?

Fotocopiar y entregar un juego de cartas a cada alumno y alumna, para que las coloreen a su gusto.

Participantes: hasta 4 jugadores.

¿Cómo se juega?

Cada alumno coloca sus cartas boca abajo, de manera que ni él, ni el resto de sus compañeros puedan verlas, y las mezcla.
Para comenzar a jugar todos los participantes darán vuelta una carta. Aquel que haya descubierto el naipe con el número mayor o el comodín será el dirigente del juego.
En el inicio de cada ronda el dirigente decidirá si juegan por el menor o el mayor. Luego de escucharlo los participantes darán vuelta una carta al azar; aquel que posea la que cumpla con la consigna (ser la mayor de todas o la menor de todas) se apropiará de las cartas de su compañero y formará con ellas un mazo. El comodín siempre gana.
Al finalizar el juego, resultará ganador el alumno que tenga más cartas en su mazo.

● ¡Suma 10!

Para realizar esta actividad se necesitarán dos juegos con las cartas del 1 al 9 y los comodines.
Se colocan los naipes boca abajo, de manera que los participantes no puedan verlos.
Por turnos, cada jugador dará vuelta dos cartas; si la suma de ellas tiene como resultado el 10, podrá quedárselas, pero si el resultado es otro número, deberá colocarlas nuevamente en su lugar. Si una de las cartas es comodín, ganará independientemente del resultado de la suma.
Ganará el alumno que más cartas haya logrado levantar a lo largo del juego.

● Para operar

Participantes: 2 jugadores

Cada alumno/a coloca sus cartas boca abajo, de manera que ni él ni su compañero pueda verlas y las mezcla.
Simultáneamente ambos participantes darán vuelta dos cartas y las sumará mentalmente. Aquel que obtenga el resultado mayor se apropiará de sus cartas y las de su compañera.
Gana el jugador que acumula más cartas al finalizar la competencia.

En otra oportunidad podemos repetir el juego pero en vez de sumar, los participantes deberán restar y comparar los resultados de esta operación. También podemos proponerles que utilicen la calculadora para comprobar la validez de los resultados.

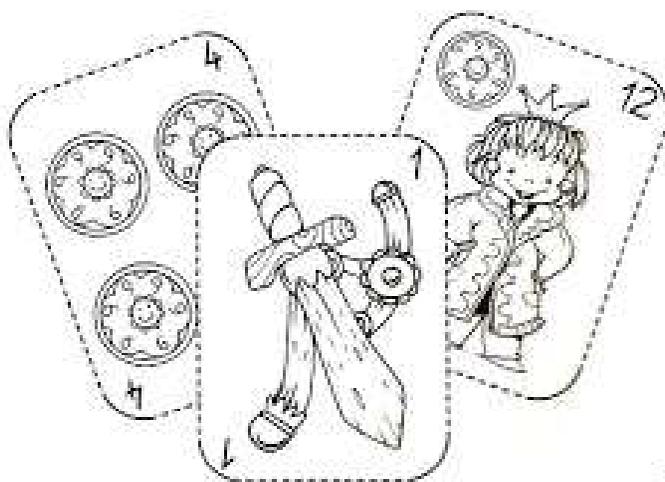
● Armandó números

Participantes: Hasta 6 alumnos

Para desarrollar esta actividad cada alumno/a necesitará un juego de cartas del mismo palo con los números del 1 al 9 y los colocará boca abajo. Por turnos cada alumno/a dará vuelta dos cartas y deberá asignarle a cada una el lugar de la decena y el de la unidad, de manera tal de conseguir el número mayor.
Al finalizar la ronda, sumará un punto el que haya armado el número más grande.
Ganará el juego el que consiga sumar en primer lugar 10 puntos.
El mismo juego puede realizarse dando vuelta tres cartas (unidad, decena, centena) o cuatro (unidad, decena, centena, unidad de mil) teniendo en cuenta la cantidad de dígitos que dominan los niños/as de nuestra clase.

Contenidos que se trabajaron a partir de estos juegos matemáticos con cartas:

- Lectura, escritura, comparación y orden de los números.
- Resolver situaciones de conteo de colecciones.
- Análisis del valor de la cifra según la posición que ocupa dentro de un número.
- Operaciones: suma y resta. Construir y utilizar técnicas de cálculo mental.
- Utilizar la calculadora para resolver cálculos.



<p>9</p>	<p>5</p>	<p>1</p>	<p>9</p>
<p>10</p>	<p>6</p>	<p>2</p>	<p>10</p>
<p>11</p>	<p>7</p>	<p>3</p>	<p>11</p>
<p>12</p>	<p>8</p>	<p>4</p>	<p>12</p>

<p>5</p>	<p>1</p>	<p>9</p>	<p>5</p>
<p>6</p>	<p>2</p>	<p>10</p>	<p>6</p>
<p>7</p>	<p>3</p>	<p>11</p>	<p>7</p>
<p>8</p>	<p>4</p>	<p>12</p>	<p>8</p>

