



*Colegio Santa Marta
La Unión*



Dpto. Apoyo Pedagógico

Actividades Complementarias

A collection of colorful plastic alphabet blocks in various colors (red, purple, green, pink, blue, yellow) is visible in the background, partially obscured by a green curved banner.

Presentación

- El presente documento fue creado por el equipo de Apoyo Pedagógico y tiene como objetivo entregar diferentes actividades y herramientas para complementar las diversas actividades entregadas por lo docentes de Pre kínder a 4° Básico del Colegio Santa Marta de La Unión.
- Estas actividades son de libre elección y están destinadas a potenciar la atención, memoria, concentración y juego lúdico de los y las estudiantes en estos momentos difíciles para nuestro país.

Actividad 1: ¿Cómo te sientes?

- Materiales: - 4 Globos
- Arroz
- Procedimiento: Rellenar los 4 globos con arroz y dibujar emociones en cada uno de ellos. (fotografía de referencia)



❖ En relación a situación actual del país esta actividad va dirigida a trabajar de manera lúdica las emociones con su hijo o hija.

Instrucciones

Debe entregar el material para que lo manipule, de esta manera al contacto con cada globo puede realizar preguntas como por ejemplo ¿Qué emoción es? ¿Qué sientes cuando la vez? ... estos días en casa ¿te has sentido así? .



Actividad 2: ¡Miremos un cuento!

Mira y escucha
muy atento/a el
cuento.



https://www.youtube.com/watch?v=ngjz_lzO5MM

(Buscar en Youtube: Ali - Para tu familia: Caperucita roja)

✓ Luego Completa la Actividad adjunta (anexo 1)



Actividad 3: Bingo

- **Materiales:** - 8 Tarjetas (anexo 2)
 - Fichas (anexo 2)
 - Porotos, lentejas, chapitas, etc. (Lo que tenga en casa para tapar las tarjetas)
- **Instrucciones**
 - 1.- Este juego esta destinado para máximo 6 participantes, donde uno de ellos debe ser el representante para sacar las fichas y “cante el bingo”.
 - 2.- Cada participante tiene en su poder una tarjeta de bingo donde debe ir tapando las imágenes o palabras.
 - 3.- Quien “cante” el bingo debe sacar las fichas de una cajita o bolsa (lo que tenga a su alcance) una a una y leerlas en voz alta, quien logre completar el bingo gana.

Actividad 4: Cocinemos Juntos

Ingredientes

- 2 Plátanos o fruta a elección
- Palitos de helados o brochetas
- Cobertura de Chocolate

Preparación

- 1.- Cortar los plátanos en rodajas.
- 2.- A cada rebanada de plátano poner un palito de helado o en cada palillo de brocheta insertar plátano (como anticucho) .
- 3.- Derretir el chocolate en microondas o Baño María.
- 4,. Untar el plátano con el chocolate derretido.
- 5.- Dejar en refrigerador por 5 minutos para que el chocolate cuaje.



Actividad 5: Construyamos una Historia

- **Materiales:** Ficha de desarrollo (anexo 3)
Lápices de colores
Tijera
Pegamento

- **Instrucciones**

En la ficha anexada se presentan imágenes las cuales el o la estudiante debe construir una historia siguiendo los siguientes pasos:

- 1.- Recorta y pega la secuencia de la historia.
- 2.- Dibuja libremente la continuación de la historia en el espacio faltante
- 2.- El adulto acompañante de la actividad debe escribir la historia que el/la estudiante relate.
- 3.- Finalmente colorea la historia creada.

The background of the slide features a variety of colorful geometric shapes, including triangles, squares, and circles in shades of red, purple, green, pink, and blue, arranged on a white surface. A large green curved banner is overlaid on the bottom half of the image.

Actividad 6: Memorice

- **Materiales: Fichas (anexo 4)**
- **Instrucciones**
 - 1.- El juego esta destinado para 3 participantes.
 - 2.- deben encontrar el par de cada ficha para obtener un punto.
 - 3.- Gana quien obtiene la mayor cantidad de fichas.
 - 4.- Anexada se encuentran varias opciones imprimibles de memorice

A collection of colorful geometric shapes (cubes, cylinders, and rings) in shades of red, purple, green, pink, and blue, arranged on a white surface. A large green curved banner is overlaid on the bottom half of the image.

Actividad 7: Rompecabezas

- **Materiales:** Rompecabezas Imprimibles (anexo 5)

- **Instrucciones**

Se presentan diferentes tipos de rompecabezas de animales, números y figuras animadas que deben ser impresas y recortadas por un adulto. Este juego ayuda a desarrollar la capacidad lógica y el ingenio de los niños y niñas.

Actividad 8: YOGA

El **yoga** es una práctica que conecta el cuerpo, la respiración y la mente. Esta práctica utiliza posturas físicas, ejercicios de respiración y meditación para mejorar la salud general. ... Hoy en día muchas personas hacen yoga como ejercicio y para reducir el estrés.

Algunos beneficios del yoga son:

- Estimula la atención y memoria.
- Aumenta la flexibilidad, la coordinación y el equilibrio.
- Promueve la armonía.
- Canaliza la energía.
- Crea hábitos saludables.
- Mejora la autoestima.
- Estimula el autocontrol.
- Fomenta el autoconocimiento.



Se entregan diversos ejercicios para practicar en familia, así mismo pueden observar un video explicativo que pueden replicar.

Anexo 6 Plantilla de Ejercicios Imprimibles + Mandalas para colorear

Actividad 9: Jugemos al Stop...

- **Materiales:** Plantilla de juego (Anexo 7 imprimible o la puedes escribir en una hoja)
Lápiz

Instrucciones: Juego dirigido a un mínimo de 2 jugadores, se dirá al azar una letra del abecedario y en el menor tiempo posible deben escribir todos los casilleros con la información solicitada quien complete primero todos los casilleros debe gritar ¡Stop!.

Tabla de Puntaje

- Un jugador exclusivamente tiene una palabra en el casillero (los demás nada): 20 puntos
- Palabra diferente todos los jugadores : 10 puntos
- Palabra repetida entre los jugadores: 5 puntos
- No tiene nada escrito en cualquier casillero: 0 puntos

Gana quien tiene el puntaje mayor al final del juego.-

Actividad 10: Luche en casa

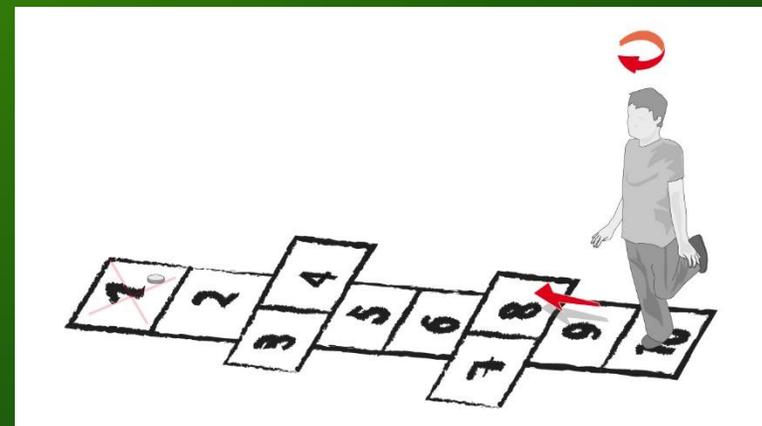
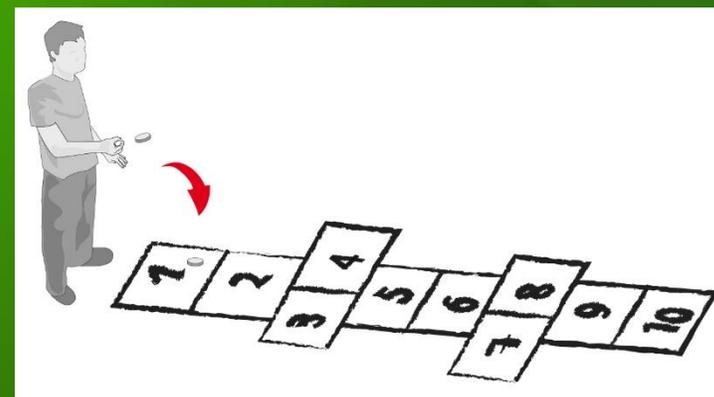
- Materiales:
 - Cinta adhesiva, lana, tiza, hojas de block (lo que tenga a su alcance y pueda formar el luche)
 - Cajita de lustra zapatos, caja de mentholatum o cualquier elementos que sirva de ficha.

Instrucciones:

- Construir luche que inicie en el número 1 hasta el 10 + un descanso (como el ejemplo)

El juego consiste en que cada jugador debe lanzar una ficha en un casillero iniciando en el n°1 e ir saltando en un pie entre los casilleros manteniendo el equilibrio, a la vez no puede pisar el casillero donde se encuentre la ficha (saltar ese espacio). Debe dar una vuelta a todo el luche (saltando en un pie y jugando en cada casillero) y al regreso debe recoger la ficha sin pisar el suelo con los dos pies, finalmente volver a saltar el número donde se encontraba la ficha.

Gana quien no rompa las reglas en ningún momento, además de llegar al final del juego. (jugar del 1 al 10 por turnos)



Sitios Educativos online:

www.fondolector.com

Fondo lector es un programa de desarrollo y estimulación de la lectura comprensiva

Consta de tres niveles: básico, intermedio y avanzado graduándose la dificultad de los ejercicios en los mismos.

¡ Te invitamos a conocerlo y jugar !



www.aprendomates.com

APRENDO MATES

ORDENAR SUMAS Y RESTAS TABLAS DE MULTIPLICAR MULTIPLICACIÓN SERIES

SUMA DE TRES CIFRAS

¡NOVEDAD!
TABLAS DE MULTIPLICAR

ORDENAR CENTENAS

MULTIPLICACIÓN DOS CIFRAS FÁCIL

RESTAS DE DOS CIFRAS

Un lugar donde podrás ejercitar tu mente jugando con las **matemáticas**, ejercicios de todo tipo, sumas, restas, multiplicaciones, series entre otras diversas actividades.

¡ Te invitamos a conocerlo y jugar !

APLICACIÓN SANTILLANA: " PUPITRE "

Aplicación para ser descargada en teléfonos celulares a través de sistema PLAY STORE - I CLOUD.



¡ Te invitamos a conocerlo y jugar !

¡Ya está aquí Pupitre! La nueva aplicación de Santillana para que tus hijos aprendan mientras se divierten.

En la Librería de Pupitre encontrarás una serie de cuadernos, basados en el concepto "ficha", dirigidos a:

-Niños entre 3 y 5 años, cuyos contenidos fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas básicas, a la vez que refuerzan los conceptos trabajados en Educación Infantil (la granja, los oficios, la familia, los animales domésticos...)

-Niños entre 6 y 11 años, cuyos contenidos repasan y consolidan los objetivos que se persiguen en el primer ciclo de Educación Primaria en las áreas de Matemáticas, Lengua, Ciencias, Inglés y Artística.

¡Y esto no es todo! En Pupitre tus hijos encontrarán un exclusivo simulador de texturas con el que podrán dibujar y potenciar su capacidad artística, representando un mundo lleno de fantasía, imaginación y creatividad.

Un sistema de recompensas acorde a sus edades, cierra esta innovadora aplicación favoreciendo en tus hijos la curiosidad y el interés por seguir aprendiendo.