

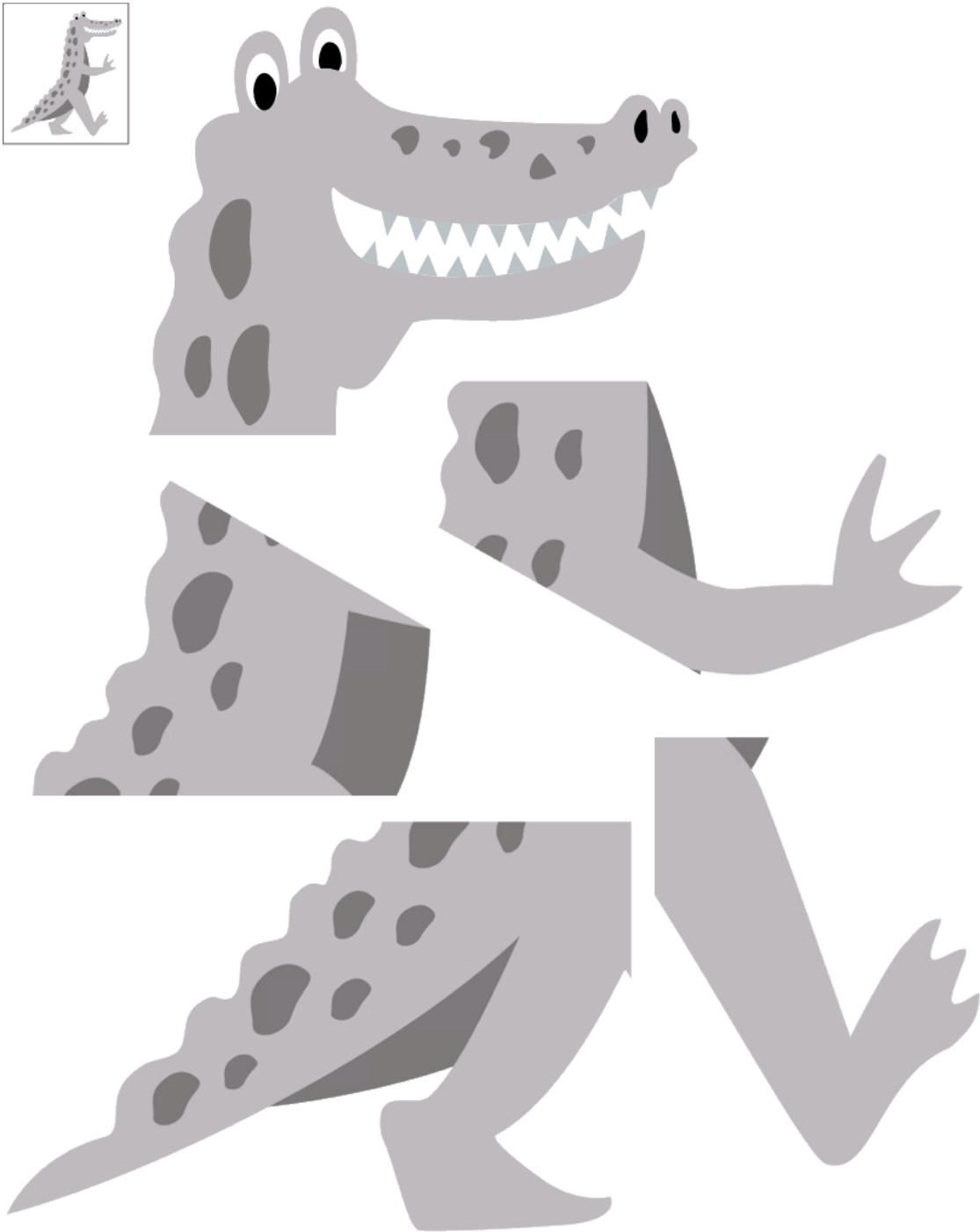
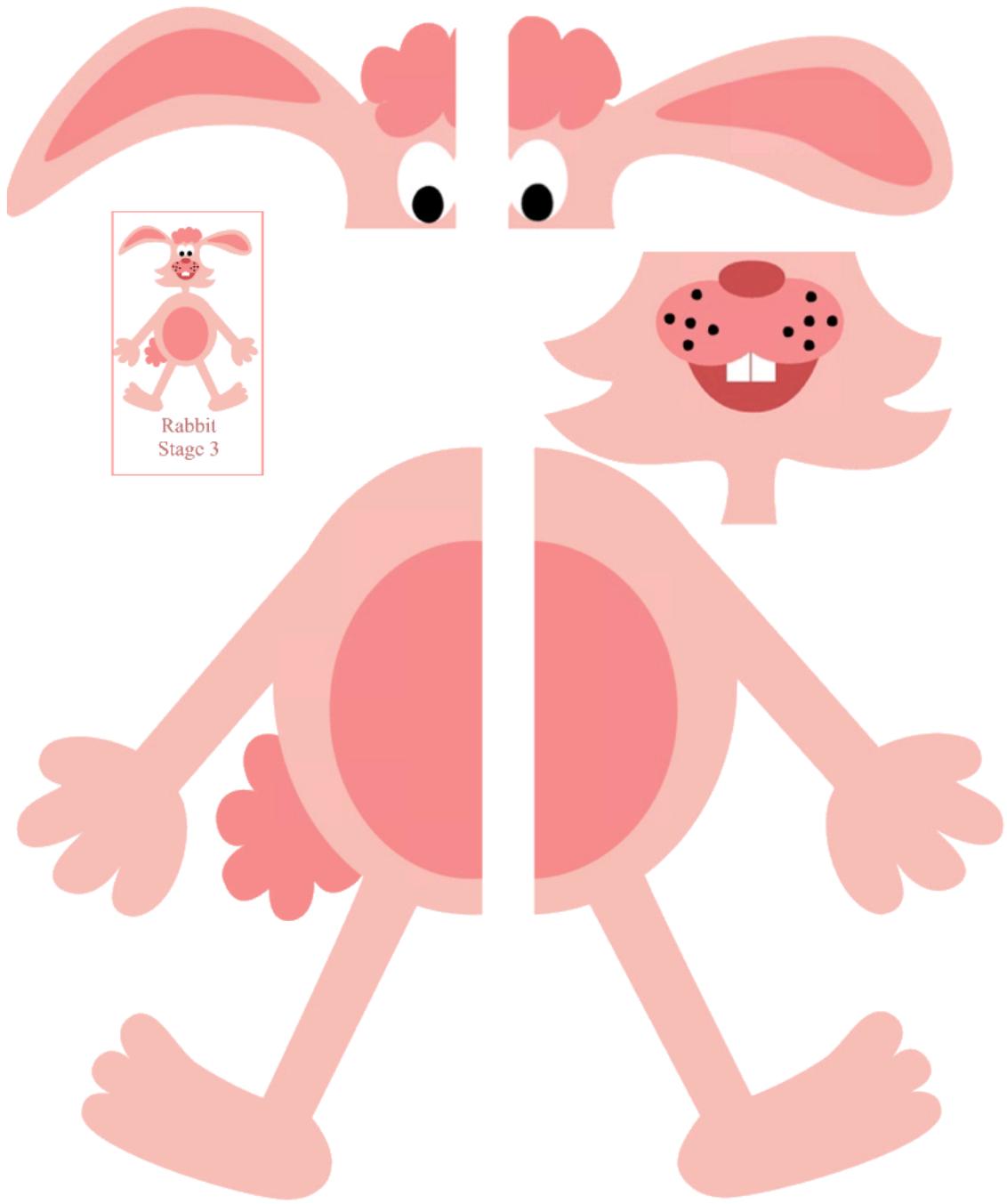


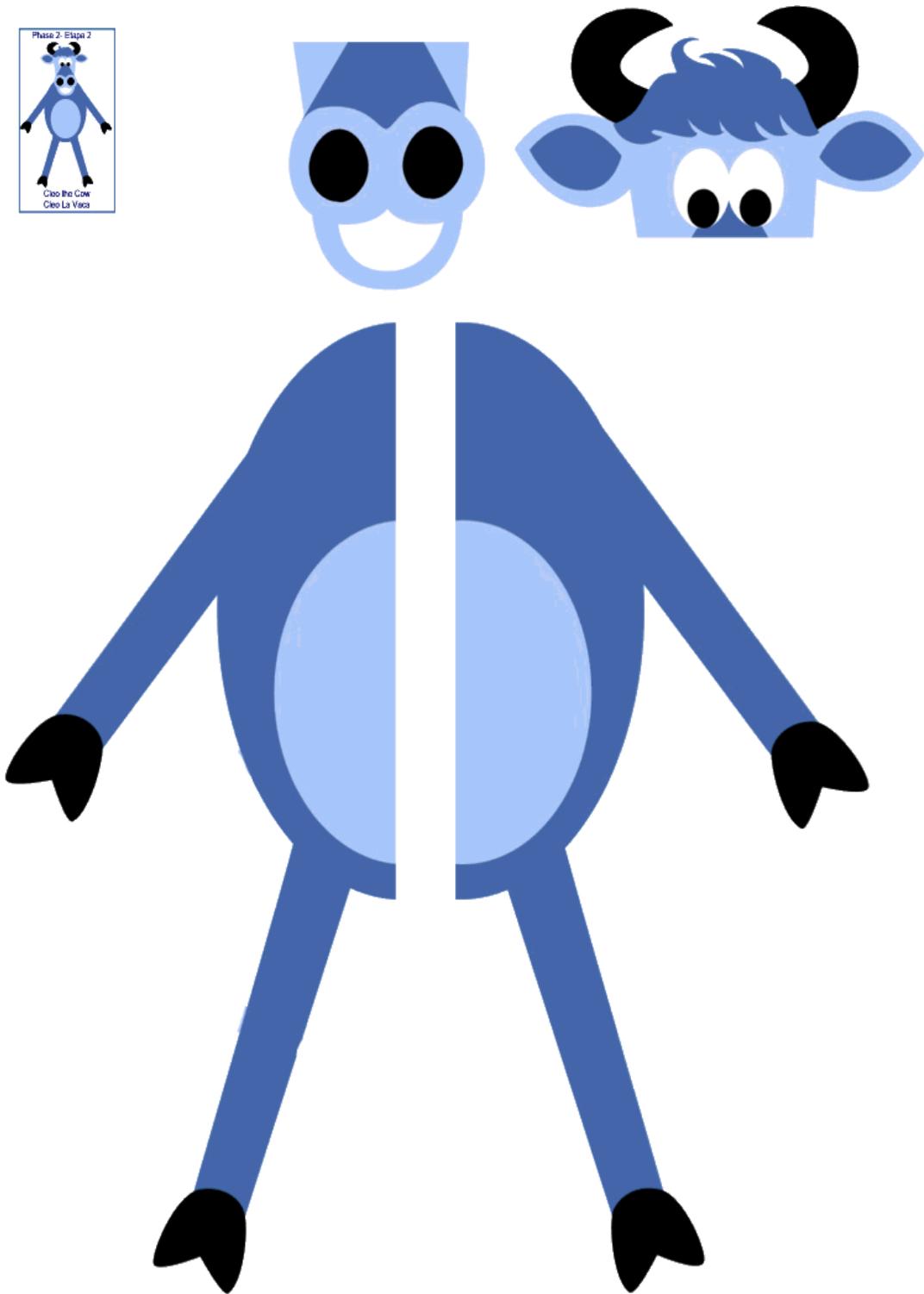
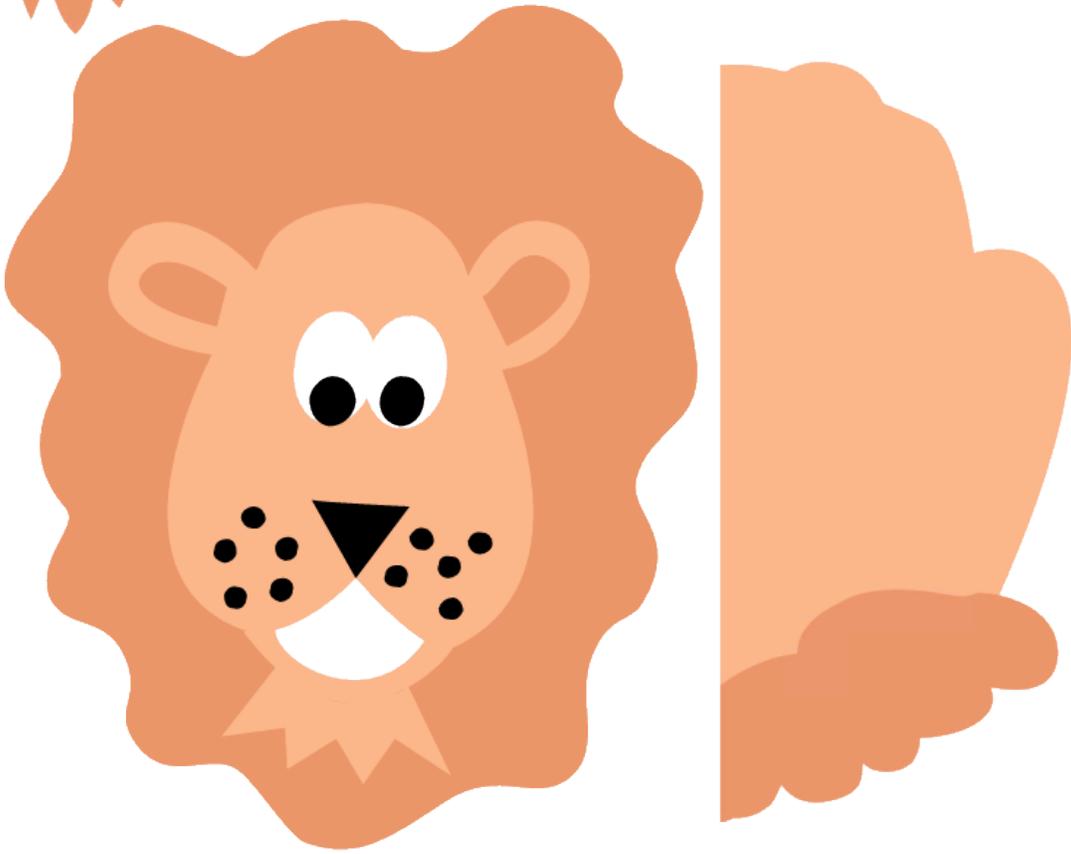
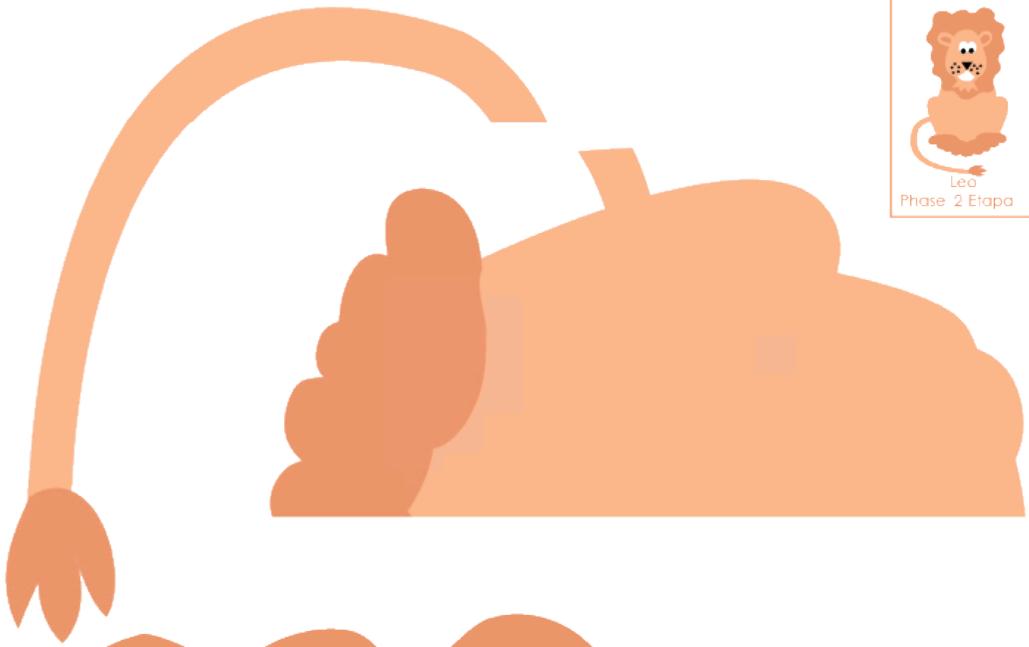
**EQUIPO DE CONVIVENCIA**

**SEMANA DE ACOMPAÑAMIENTO Y CONTENCIÓN SOCIO EMOCIONAL  
ACTIVIDADES PARA NIÑ@S**

<b>NOMBRE:</b>  <b><i>HACIENDO UN TANGRAMA</i></b>
<b>ORGANIZA:</b>  Educatora de Párvulos Carolina Ramírez
<b>OBJETIVO:</b> Por medio del juego desarrollar la motricidad fina y la habilidad de seguir instrucciones.
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b>  <a href="https://onedrive.live.com/?authkey=%21AfizaXBy6WEBTo&amp;cid=F3D8B2D9C5D7E2FB&amp;id=F3D8B2D9C5D7E2FB%211326&amp;parId=F3D8B2D9C5D7E2FB%21331&amp;o=OneUp">https://onedrive.live.com/?authkey=%21AfizaXBy6WEBTo&amp;cid=F3D8B2D9C5D7E2FB&amp;id=F3D8B2D9C5D7E2FB%211326&amp;parId=F3D8B2D9C5D7E2FB%21331&amp;o=OneUp</a>
<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:</b>  Prekínder y Kínder
<b>FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b>  Con la supervisión de un adulto.
<b>FECHA DE REALIZACIÓN:</b>  Horario libre.

<b>NOMBRE:</b>  <b><i>ROMPECABEZAS</i></b>
<b>ORGANIZA:</b>  Profesora Patricia Rojas C.
<b>OBJETIVO:</b> Motivar e introducir en el mundo de los rompecabezas al niño(a) incentivando su curiosidad y activando su cerebro en la búsqueda de soluciones.
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b>  Set de láminas imprimibles, las que deben ser recortadas y pegadas en una superficie más dura que la hoja original, lo que permitirá el ensamblaje de un rompecabezas.
<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:</b>  Prekínder y Kínder
<b>FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b>  Un adulto deberá recortar cada lámina imprimible y pegarlas en una hoja más dura que la original. Luego entregar al niño(a) de manera desordenada para que lo pueda armar, una vez logrado guardar en sobre (por separado) indicando el nombre del rompecabezas lo que permitirá poder volver hacer usado, tal vez en una tarde lluvia. Acompañar y motivar al niño/niña mientras realiza la actividad.





**FECHA DE REALIZACIÓN:**

Horario libre.

<b>NOMBRE:</b> <b>CONCURSO: CUENTA TU CUENTO, 2° Y 3° BÁSICO</b>
<b>ORGANIZAN:</b> Profesora Laura Soto Profesor Carlos Norambuena
<b>OBJETIVO:</b> -Construir un cuento que muestre situaciones de la vida en el colegio.
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b> Construye un cuento en el que narres situaciones que pueden suceder o sucedieron en el colegio. Puede ser en las clases, en el recreo, cuando salías o llegabas.
<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:</b> Segundo y tercero básico.
<b>FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> -Para concursar sólo debes enviar tu cuento, ya sea una fotografía, escaneo o archivo digital (Word o pdf) a los correo: <a href="mailto:profesorauralenguaje2020@gmail.com">profesorauralenguaje2020@gmail.com</a> <a href="mailto:carlos.noram@gmail.com">carlos.noram@gmail.com</a>
<b>FECHA DE RECEPCIÓN:</b> -Las entregas pueden ser realizadas entre el día 15 al 18 de Junio.

<b>NOMBRE:</b> <b>CONCURSO: CUENTA TU CUENTO, 4°, 5° Y 6° BÁSICO</b>
<b>ORGANIZAN:</b> Profesora Laura Soto Porfesor Carlos Norambuena
<b>OBJETIVO:</b> -Construir un cuento que muestre como crees que serán las cosas en un año más.
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b> Construir un cuento que muestre cómo crees que será el mundo en un año más, tomando en consideraciones lo que nos ha sucedido.
<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:</b> Cuarto, Quinto y Sexto básico.
<b>FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> -Para concursar sólo debes enviar tu cuento en archivo digital (Word o pdf) a los correo: <a href="mailto:profesorauralenguaje2020@gmail.com">profesorauralenguaje2020@gmail.com</a> <a href="mailto:carlos.noram@gmail.com">carlos.noram@gmail.com</a>
<b>FECHA DE RECEPCIÓN:</b> -Las entregas pueden ser realizadas entre el día 15 al 18 de Junio.

<b>NOMBRE:</b> <b>YOGA Y MINDFULLNES PARA NIÑOS</b>
<b>ORGANIZA:</b> Psicóloga Fernanda Del Valle
<b>OBJETIVO:</b> Relajarnos y conectarnos con nosotros mismos
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b> Se realizarán ejercicios de estiramiento y posturas corporales (asanas), técnicas de respiración (pranayama), relajación (sanasana) y ejercicios de mindfulness. De manera entretenida y lúdica, con juegos, dibujos, mantras, cuentos y metáforas. Se espera invitarlos a conectar con el momento presente, pudiendo observar sonidos, sensaciones corporales, sentimientos y estados mentales. Yendo hacia adentro, pero a la vez, lograr ser más consciente y empáticos con los demás

<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:</b>
Alumnos de enseñanza básica, de 1° a 6° básico
<b>FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b>
Por la plataforma zoom
<b>FECHA DE REALIZACIÓN:</b>
Martes 11:00

<b>NOMBRE DEL TALLER:</b>
<b><i>JUGANDO CON LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA</i></b>
<b>ORGANIZA:</b>
Profesora Katterina Guevara
<b>OBJETIVO:</b>
Compartir en familia juegos para los más pequeños de la casa
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b>
<p><b>1.- La búsqueda del tesoro:</b> Este juego consiste en esconder un objeto en cualquier parte de la casa, la cual será dibujada a modo de plano en una hoja. La persona que haya escondido el objeto comenzará a dar pistas y acertijos para que los demás puedan descubrir dónde está el tesoro. El plano servirá para marcar los espacios de la casa en los que ya se buscó.</p> <p><b>2. Veo, veo:</b> Consiste en que una persona mira y memoriza un objeto dentro del entorno en el que están quienes participen. Quien comienza el juego dirá: veo, veo. Quien acepte el juego preguntará: ¿Qué ves? a lo que se le responderá "una cosa maravillosa" y llegará la primera consulta: ¿de qué color?... Y allí comenzarán a nombrar cada una de las cosas de ese color hasta acertar o darse por vencido. En este último caso quien comenzó el desafío dirá qué vio y tiene derecho a seguir encabezando el próximo veo veo.</p> <p><b>3. Convertir 4 cuadrados en 3 en solo 3 pasos:</b> Para esto solo se necesitan 12 palillos o fósforos para intentarlo.</p> <p><b>4. Pescar objetos:</b> se necesitará una fuente amplia o pocillo grande con un poco de agua en la que se tirarán tapas de bebestibles que serán atrapadas con palillos de brocheta, por ejemplo.</p> <p><b>5.- Bowling casero.</b> Con botellas de plástico y pelotas que tengas en casa (si son más pesadas, mejor).</p>
<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:</b>
Niñ@s menores de 7 años y más grandes, incluyendo adultos, con alma de niñ@s.
<b>FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b>
En casa, con la supervisión de un adulto.
<b>FECHA DE REALIZACIÓN:</b>
Horario libre

<b>NOMBRE:</b>
<b><i>¡JUGUEMOS PINTURILLO!</i></b>
<b>ORGANIZA:</b>
Soledad Vera
<b>OBJETIVO:</b>
Promover el acercamiento social por medio de un juego colectivo
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL:</b>
<p>Pinturillo 2 es un juego multijugador on line parecido al Pictionary en el que tendremos que adivinar qué dibujan los demás jugadores y en nuestro turno dibujar algo para que ellos lo acierten. Debes teclear rápidamente el nombre del objeto que se está dibujando en la sala y así lograrás ganar puntos.</p> <p><b>Número de participantes</b> Mínimo 4 niños.</p> <p><b>Antecedentes</b> Algunos niños durante los 15 minutos libres al inicio de las clases de computación jugaban grupalmente este juego.</p>

**PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:**

4°, 5° y 6° básico

**Inscripción (hasta el jueves)**

[profesorasoledadvera@gmail.com](mailto:profesorasoledadvera@gmail.com)

**FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

- Ingresaremos desde el link <https://www.pinturillo2.com/>
- Escribe en tu nick tu nombre y curso
- Ingresaremos a una mesa privada creada por la profesora el día de la actividad, los datos para unirse a la mesa, N° de mesa y código, serán enviado al mail de los apoderados desde los cuales se inscriban los alumnos interesados 20 min antes del comienzo de la actividad, es decir, a las 13:40 del día viernes.
- Una vez que ingreses a la mesa, debes comenzar a adivinar lo que dibujan tus compañeros, escribiendo tus respuestas en el chat. Arriba del dibujo aparece la cantidad de letras que tiene la palabra y luego de un tiempo dan pistas de las letras que la componen.
- Cuando sea tu turno de dibujar puedes elegir entre tres palabras y dar pistas de su significado en el chat.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** Viernes 14:00 – 15:00 hrs.

**NOMBRE:**

***JUEGOS DE INGENIO: MATEMÁTICAS RECREATIVAS***

**ORGANIZA:**

Profesora Soledad Vera

**DESCRIPCIÓN GENERAL:**

**INSTRUCCIONES:**

- Descripción de la actividad:  
Set de actividades lúdicas que promueven el desarrollo del pensamiento lógico matemático tales como cuadrados mágicos, ejercicios con fósforo y tangramas.,
- Actividad dirigida a 5° y 6° Básico

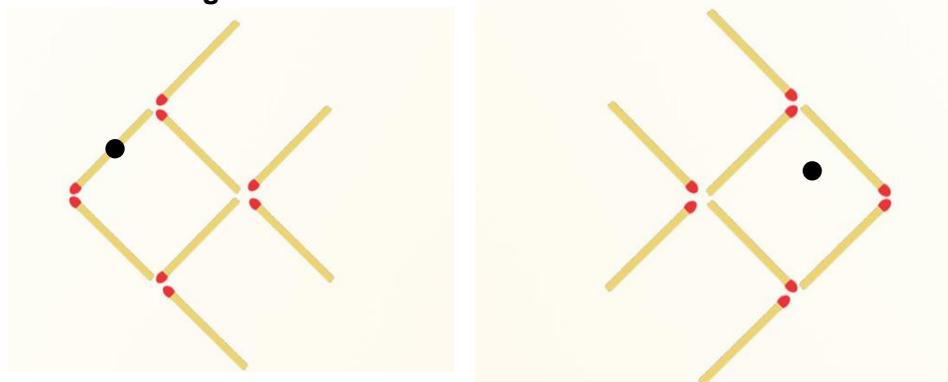
**ACTIVIDAD 1: “Ejercicios con fósforos”**

- Busca 15 fósforos, palos de helado o lápices del mismo tamaño para armar las figuras de las imágenes que se presentan a continuación.
- Sigue las instrucciones de cada ejercicio y realiza sólo el número de movimientos especificados en cada uno.

**1) Pececito**

Arma el pez que aparece en la imagen 1  
Luego, con sólo tres movimientos cambialo de dirección

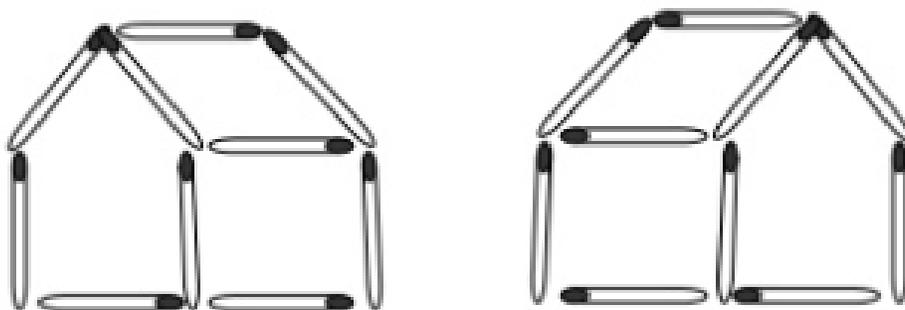
**Imagen 1**



**2) Casita**

Arma la casa que aparece en la imagen 2  
Luego, cambia de posición la puerta moviendo sólo dos fósforos.

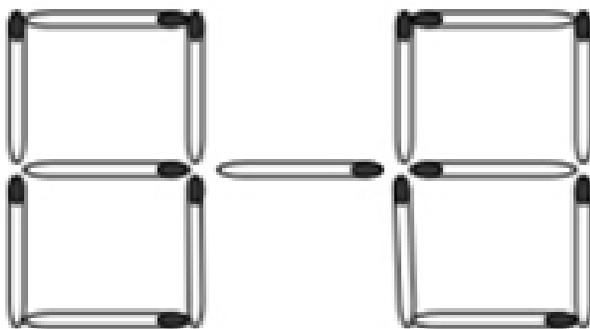
**Imagen 2**



### 3) Cinco cuadrados

Arma la imagen 3 y luego, cambiando de posición sólo dos fósforos forma 5 cuadrados iguales.

Imagen 3



### ACTIVIDAD 2: "Cuadrados mágicos"

- 1) Completa el cuadrado mágico con números del 1 al 9, de tal manera que la constante mágica sea 15 (la suma de su filas, columnas y diagonal debe ser 15)

	9	2
3		
8	1	

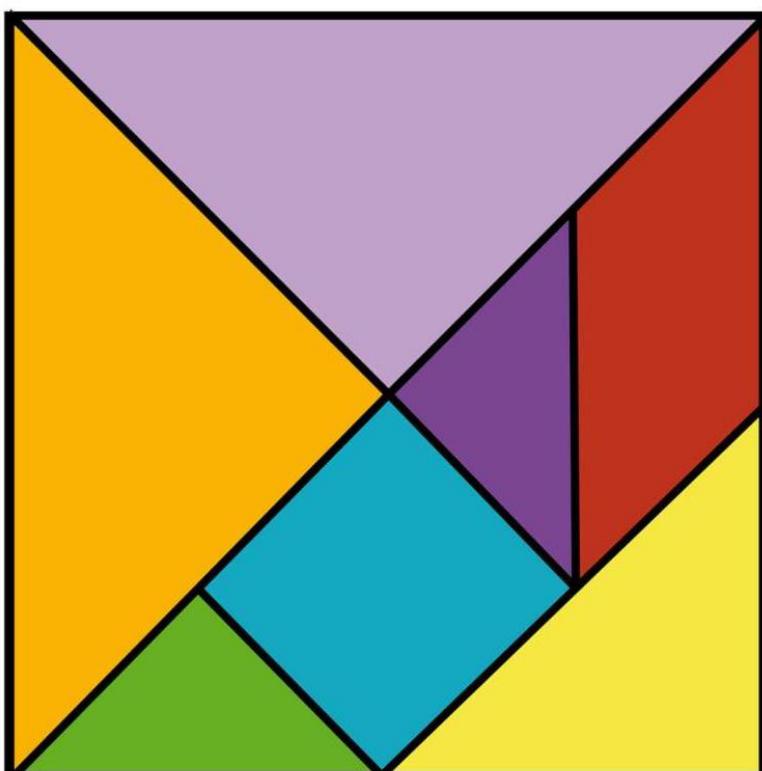
- 2) Completa el cuadrado mágico con números del 1 al 16, de tal manera que la constante mágica sea 34 (la suma de su filas, columnas y diagonal debe ser 34)

16	3		
5		11	
9	6		12
	15		1

Nota: recuerda que no puedes repetir los números.

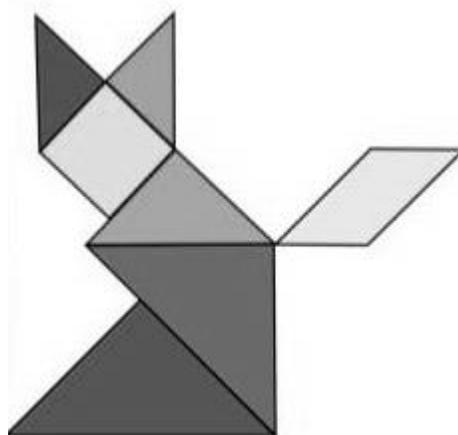
### ACTIVIDAD 3: "Tangramas"

- Imprime la imagen del tangrama que se presenta a continuación. Luego, recorta las siete piezas (sugerencia puedes pegarlas sobre un cartón para que queden más firmes, recuerda reutilizar materiales que tienes en casa)

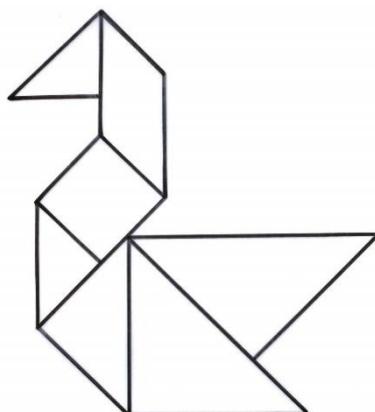


- Finalmente, arma con tu tangrama las siguientes figuras.

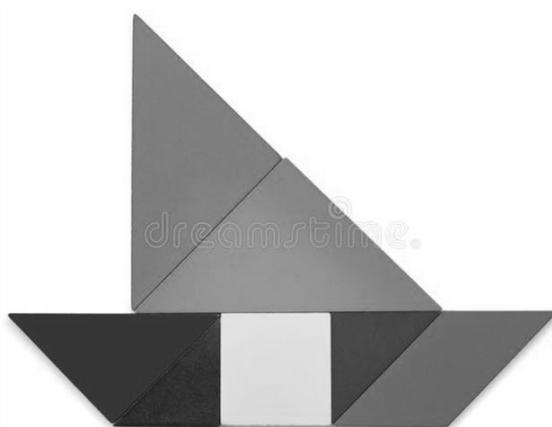
1) Gato



2) Cisne



3) Velero



**PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:**

5° y 6° básico

**Antecedentes**

Estas actividades de desarrollo del pensamiento lógico matemática eran trabajadas como talleres en las clases de matemática con los alumnos de 5° y 6° básico hasta el año pasado.

**FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

En familia

**FECHA DE REALIZACIÓN:**

Horario libre

**NOMBRE:**

***“ARMANDO PUERTO PAPEL”***

**ORGANIZA:**

Soledad Vera

**OBJETIVO:**

Por medio del juego desarrollar la motricidad y la habilidad de seguir instrucciones.

**INSTRUCCIONES:**

- Descripción de la actividad:
  - Set de plantillas y link para guiar el armado de figuritas de “Puerto papel” serie animada chilena, transmitida por TV educa chile.
- Actividad dirigida a 3° y 4° Básico
- Materiales: impresora, tijeras y pegamento.

**ACTIVIDAD: “Armando Puerto Papel”**

- Mediante plantillas y tutoriales podrán armar los “Papertoy” de los diferentes personajes de la serie.
- Busca los links que se presentan a continuación para el armado de los siguientes personajes:

1) Matilde

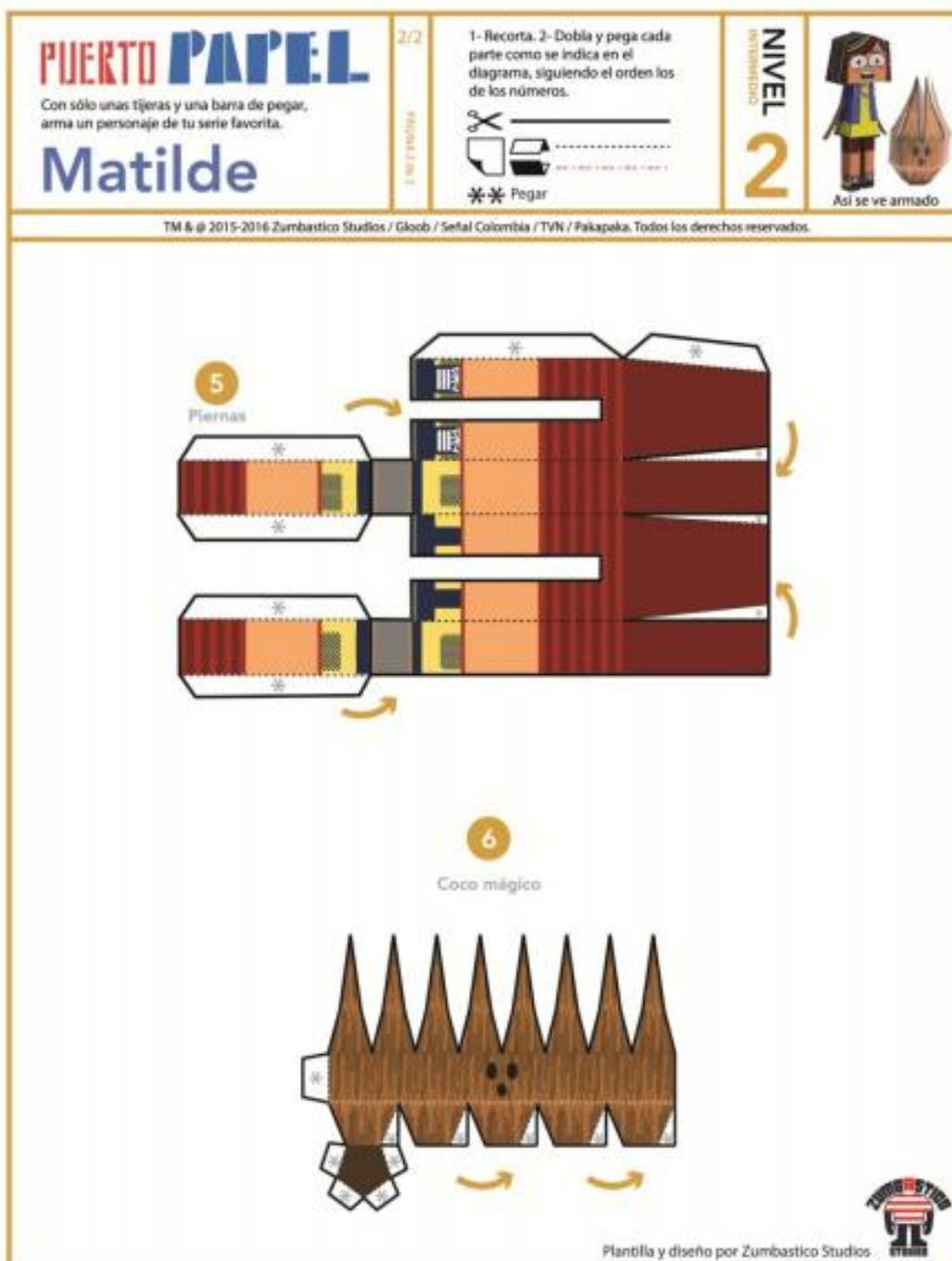
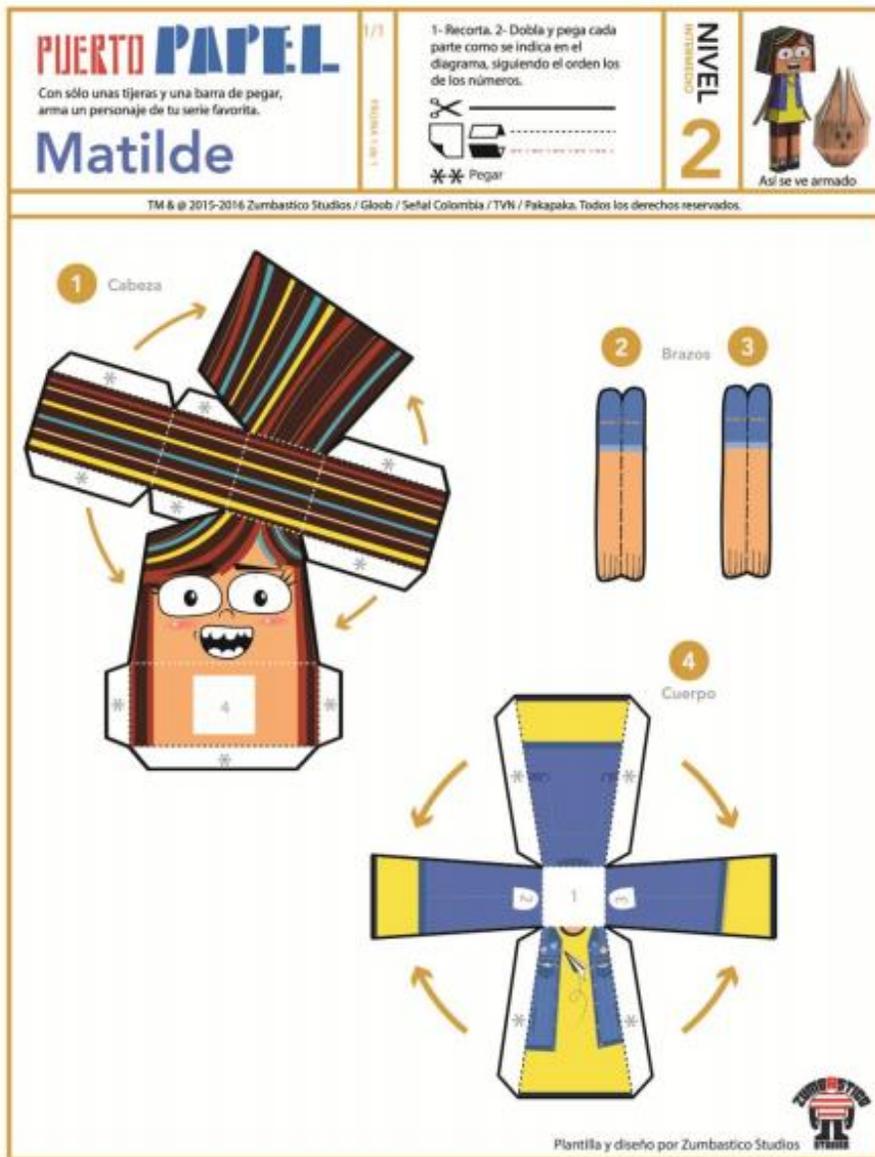
<https://www.youtube.com/watch?v=kr6AwaNQXUU>

2) Carlos

<https://www.youtube.com/watch?v=ukSfO0-Kegs>

3) Barbacrespa y mortimer: No poseen tutorial para el armado, pero tu puedes hacerlo siguiendo las instrucciones de cada plantilla.

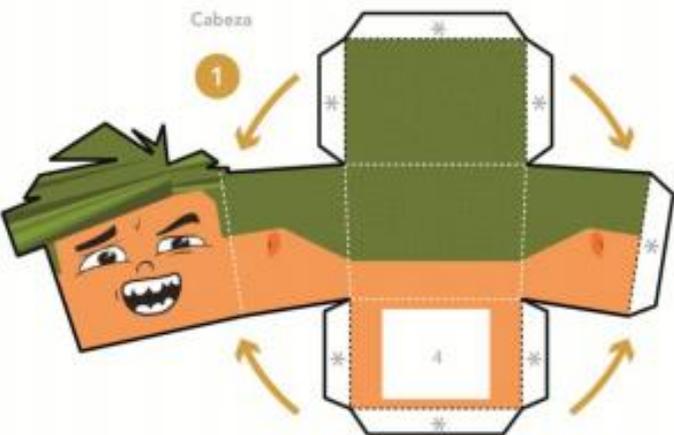
1) Matilde



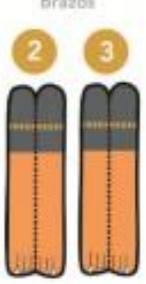
2) Carlos

<p><b>PUERTO PAPEL</b></p> <p>Con sólo unas tijeras y una barra de pegar, arma un personaje de tu serie favorita.</p> <p><b>Carlos</b></p>	<p>1/1</p> <p>PAPEL 14x11</p>	<p>1- Recorta. 2- Dobra y pega cada parte como se indica en el diagrama, siguiendo el orden los de los números.</p>   <p>** Pegar</p>	<p><b>NIVEL</b></p> <p>2</p>	 <p>Así se ve armado</p>
--	-------------------------------	---	------------------------------	---

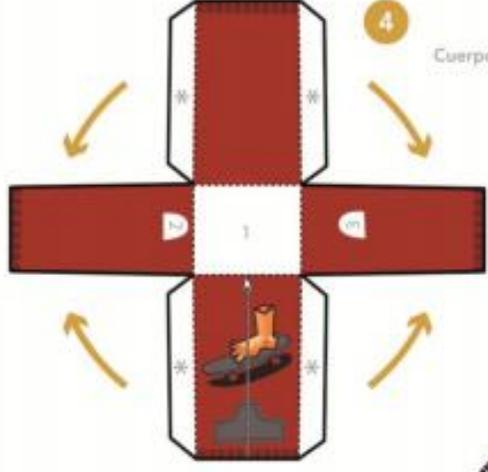
TM & © 2015-2016 Zumbastico Studios / Globo / Señal Colombia / TVN / Pakapaka. Todos los derechos reservados.



Cabeza



Brazos

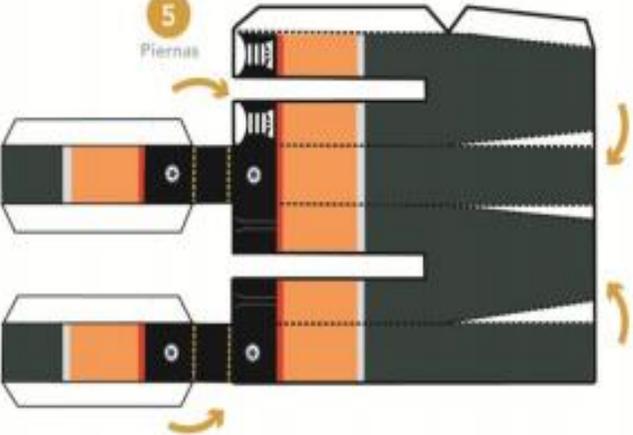


Cuerpo

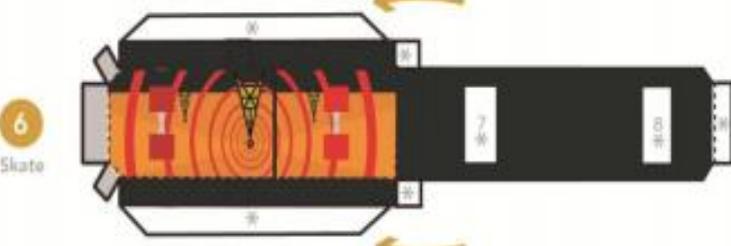
Plantilla y diseño por Zumbastico Studios

<p><b>PUERTO PAPEL</b></p> <p>Con sólo unas tijeras y una barra de pegar, arma un personaje de tu serie favorita.</p> <p><b>Carlos</b></p>	<p>1/1</p> <p>PAPEL 14x11</p>	<p>1- Recorta. 2- Dobra y pega cada parte como se indica en el diagrama, siguiendo el orden los de los números.</p>   <p>** Pegar</p>	<p><b>NIVEL</b></p> <p>2</p>	 <p>Así se ve armado</p>
--	-------------------------------	---	------------------------------	---

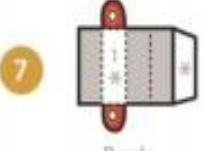
TM & © 2015-2016 Zumbastico Studios / Globo / Señal Colombia / TVN / Pakapaka. Todos los derechos reservados.



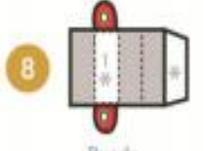
Piernas



Skate



Rueda



Rueda

Plantilla y diseño por Zumbastico Studios

3) Barbacrespa

**PUERTO PAPEL**

Con sólo unas tijeras y una barra de pegar, arma un personaje de tu serie favorita.

**Barbacrespa**

1/2

Página 1 de 2

1- Recorta. 2- Dobra y pega cada parte como se indica en el diagrama, siguiendo el orden los de los números.



\*\* Pegar

**NIVEL**

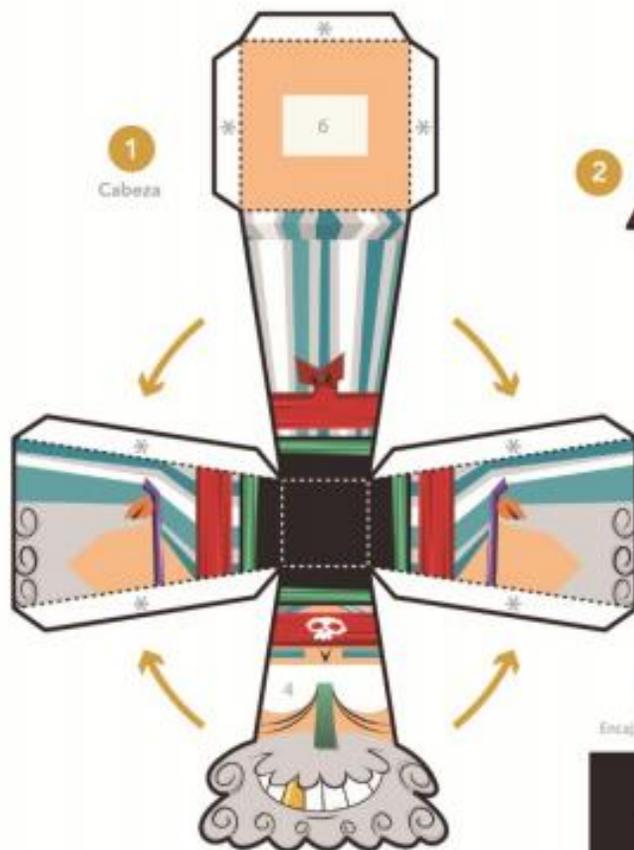
INTERMEDIO

**2**



Así se ve armado

TM & © 2015-2016 Zumbastico Studios / Gloop / Señal Colombia / TVN / Pakapaka. Todos los derechos reservados.







Plantilla y diseño por Zumbastico Studios 

**PUERTO PAPEL**

Con sólo unas tijeras y una barra de pegar, arma un personaje de tu serie favorita.

**Barbacrespa**

2/2

Página 2 de 2

1- Recorta. 2- Dobra y pega cada parte como se indica en el diagrama, siguiendo el orden los de los números.



\*\* Pegar

**NIVEL**

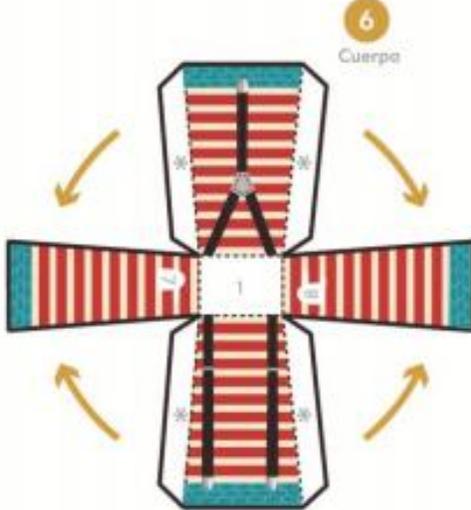
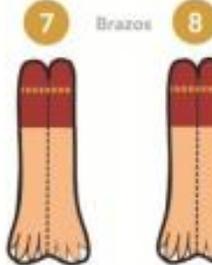
INTERMEDIO

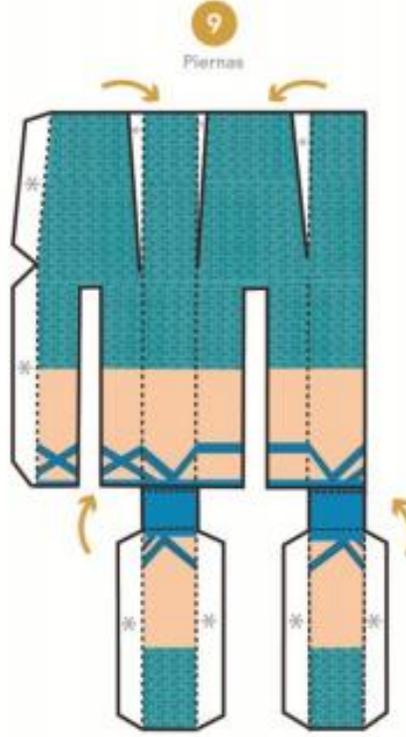
**2**



Así se ve armado

TM & © 2015-2016 Zumbastico Studios / Gloop / Señal Colombia / TVN / Pakapaka. Todos los derechos reservados.



Plantilla y diseño por Zumbastico Studios 

#### 4) Mortimer

**PUERTO PAPEL**  
Con sólo unas tijeras y una barra de pegar, arma un personaje de tu serie favorita.

**Mortimer**

1- Recorta. 2- Dobla y pega cada parte como se indica en el diagrama, siguiendo el orden de los números.

**NIVEL 3** AVANZADO

Así se ve armado

TM & © 2015-2016 Zumbastico Studios / Globo / Señal Colombia / TVN / Pakapaka. Todos los derechos reservados.

Plantilla y diseño por Zumbastico Studios.

**PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:**

3° y 4° básico

**FORMA DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

Con la supervisión de un adulto.

**FECHA DE REALIZACIÓN:**

Horario libre.

**NOMBRE:**

***SESIÓN DE ELONGACIÓN / SESIÓN DE MEDITACIÓN***

**ORGANIZA:**

Profesora Macarena Bustos

**PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO:**

Alumnos de Pre-Kínder a sexto básico y a sus apoderados.

**OBJETIVO:**

Trabajar los niveles de ansiedad y estrés producidos por la pandemia.

**DESCRIPCIÓN GENERAL:**

El trabajo de elongación favorece la circulación sanguínea y disminuye las contracturas musculares producidas por el estrés.

La meditación por su parte ayuda a mantener un estado de tranquilidad y de auto-conocimiento.

**FORMA DE REALIZACIÓN DEL TALLER:**

**Mediante los siguientes link:**

<https://youtu.be/IOuVWq2Lpzg> Elongación Parte 1

<https://youtu.be/frDvYhB1qMM> Meditación Parte 2

**FECHA DE REALIZACIÓN:**

Horario libre