

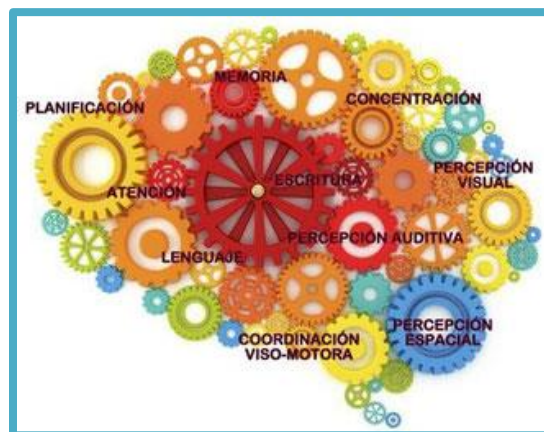
**GUÍA N°2 PARA REFORZAR HABILIDADES COGNITIVAS
(NIVEL: MEDIA – CURSOS: I°, II°, III° Y IV°)**



Objetivo: Resolver actividades y juegos que permitan estimular las funciones cognitivas, tales como la memoria, la atención, la percepción, entre otras.

Instrucciones: Leer cada una de las instrucciones y/o actividades, escoge la que más llame tu interés. Presta mucha atención y dedícale tiempo para evitar errores.

(*) LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS CONTEMPLAN LOS CURSOS DE I° A IV° MEDIO, POR LO QUE EXISTE UNA DIVERSIDAD DE TAREAS. REALIZA PRIMERO LAS QUE MÁS LLAMEN TU ATENCIÓN, Y LUEGO, SELECCIONA LAS QUE TENGAN RELACIÓN A LO QUE CONSIDERES QUE NECESITES Y/O PRESENTEN UNA MAYOR DIFICULTAD.

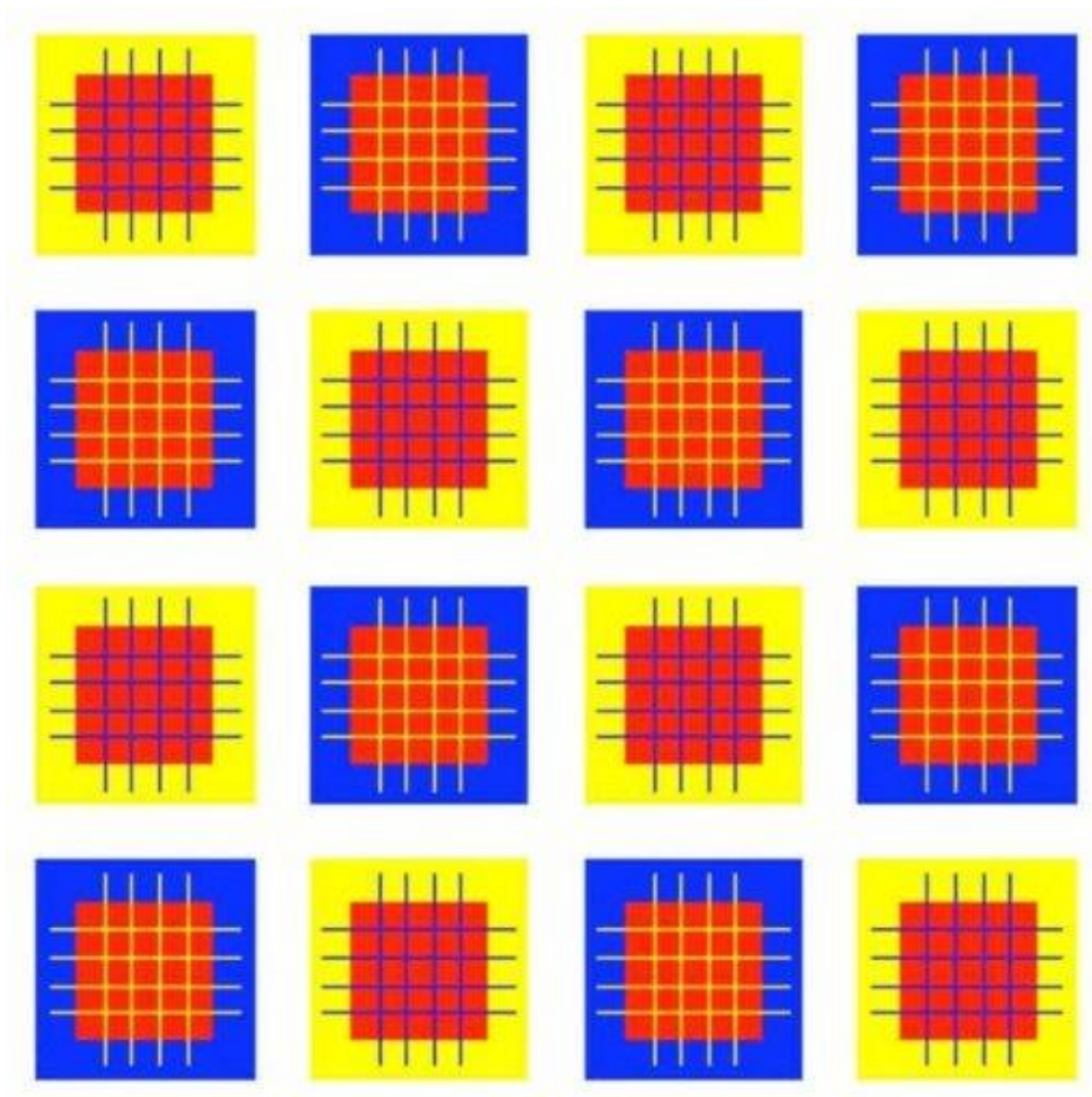




DISCRIMINACIÓN VISUAL, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

Instrucciones Generales “Acertijos Cognitivos”: Lee cada uno de los acertijos seleccionados para ti, piensa, cuestionate e intenta responder correctamente cada uno de ellos.

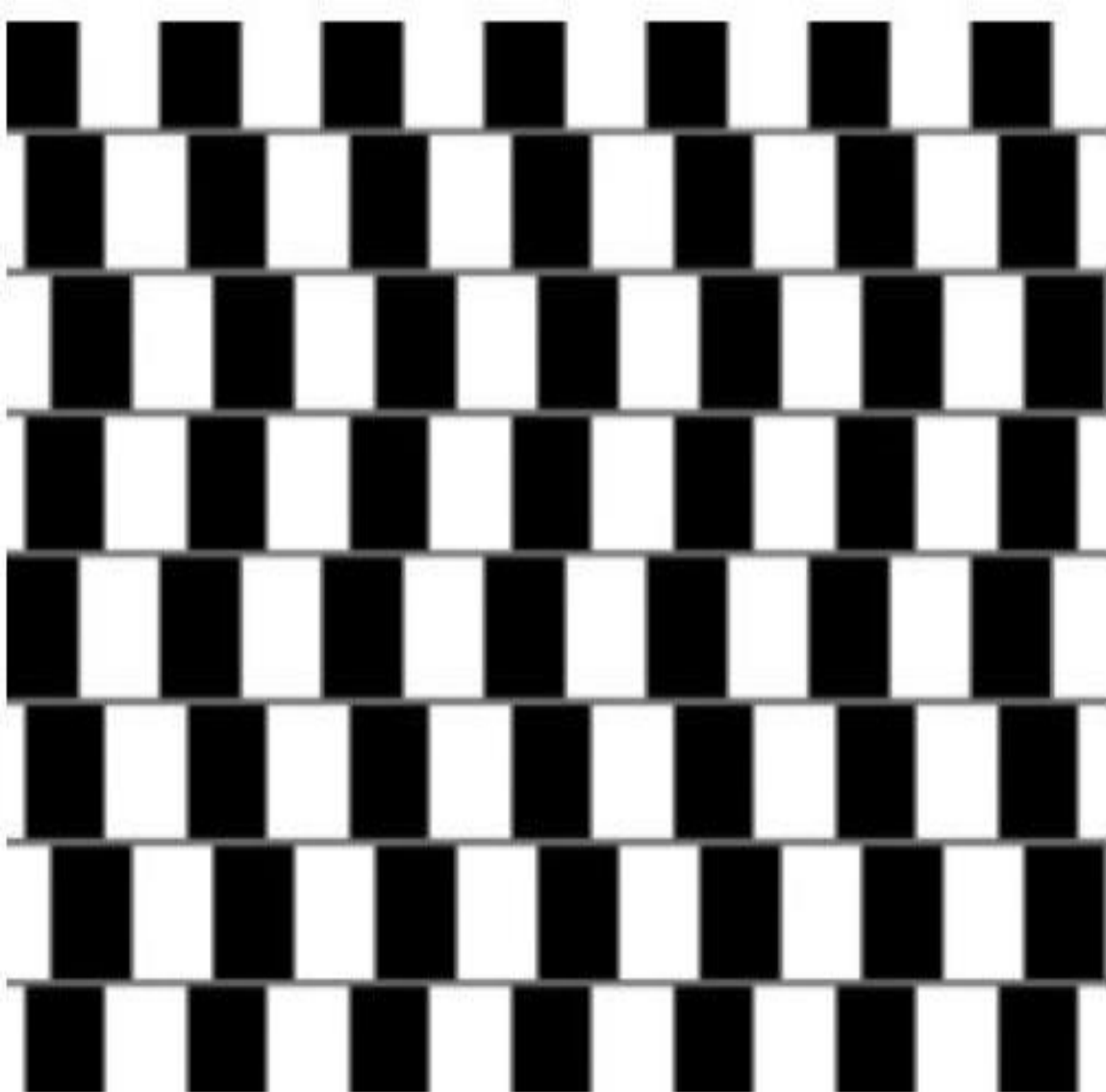
¿Los cuadrados que están dentro de los cuadros azules y amarillos son del mismo color?



(Respuesta: Puede que a simple vista todos los cuadrados pequeños se vean de diferente color, es decir, naranja y rojo. Pero la realidad es que todos son rojos. Esto ocurre gracias al efecto llamado Bezold, que ocasiona que ciertos colores fuertes distribuidos de forma homogénea se mezclen con solo mirarlos.)



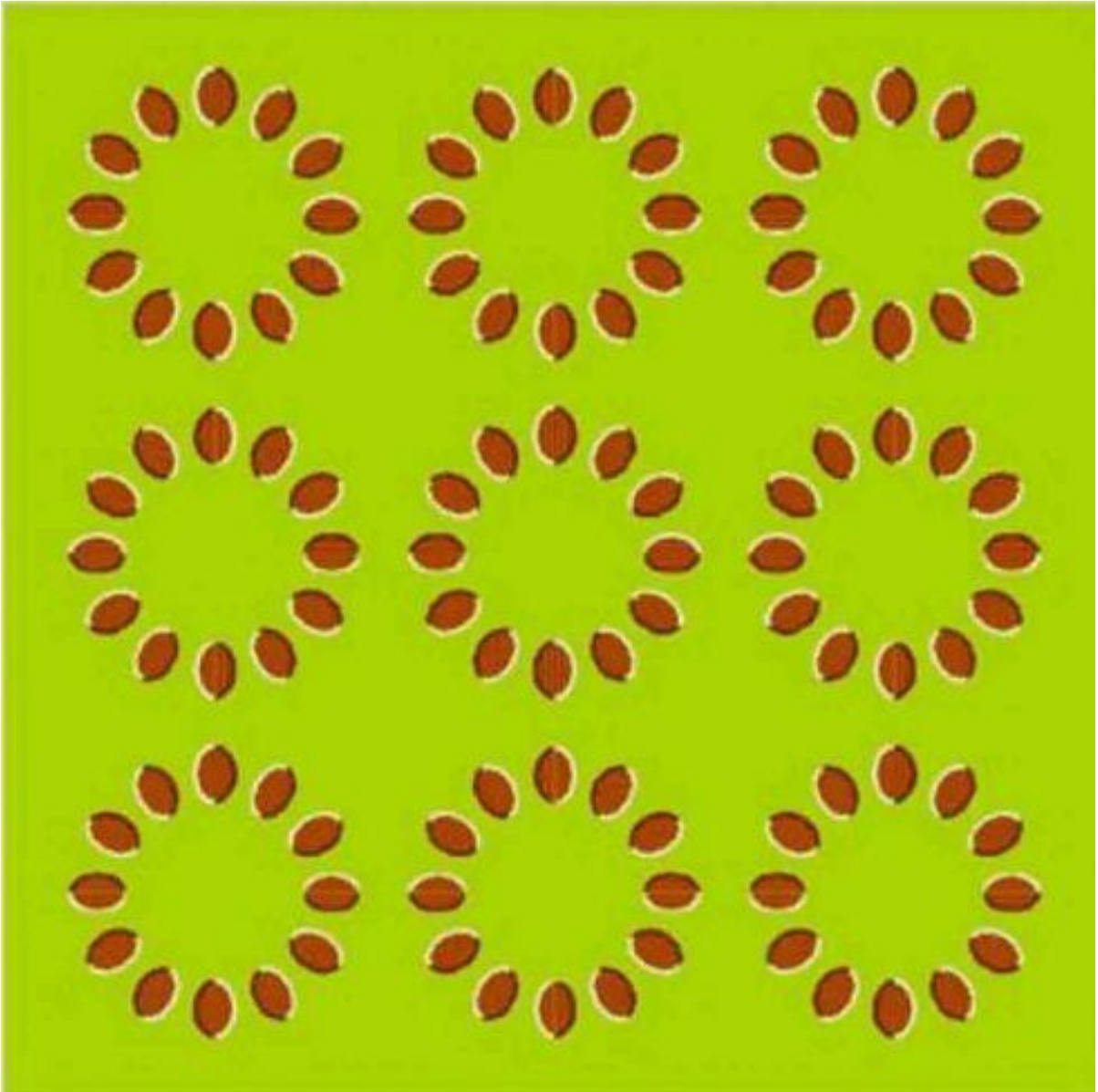
¿Las líneas horizontales están torcidas o completamente rectas?



(Respuesta: Todas las líneas están rectas a pesar que no lo parezca. Esta ilusión cuenta con un patrón zigzag el cual llega a “dañar” nuestra percepción horizontal.)



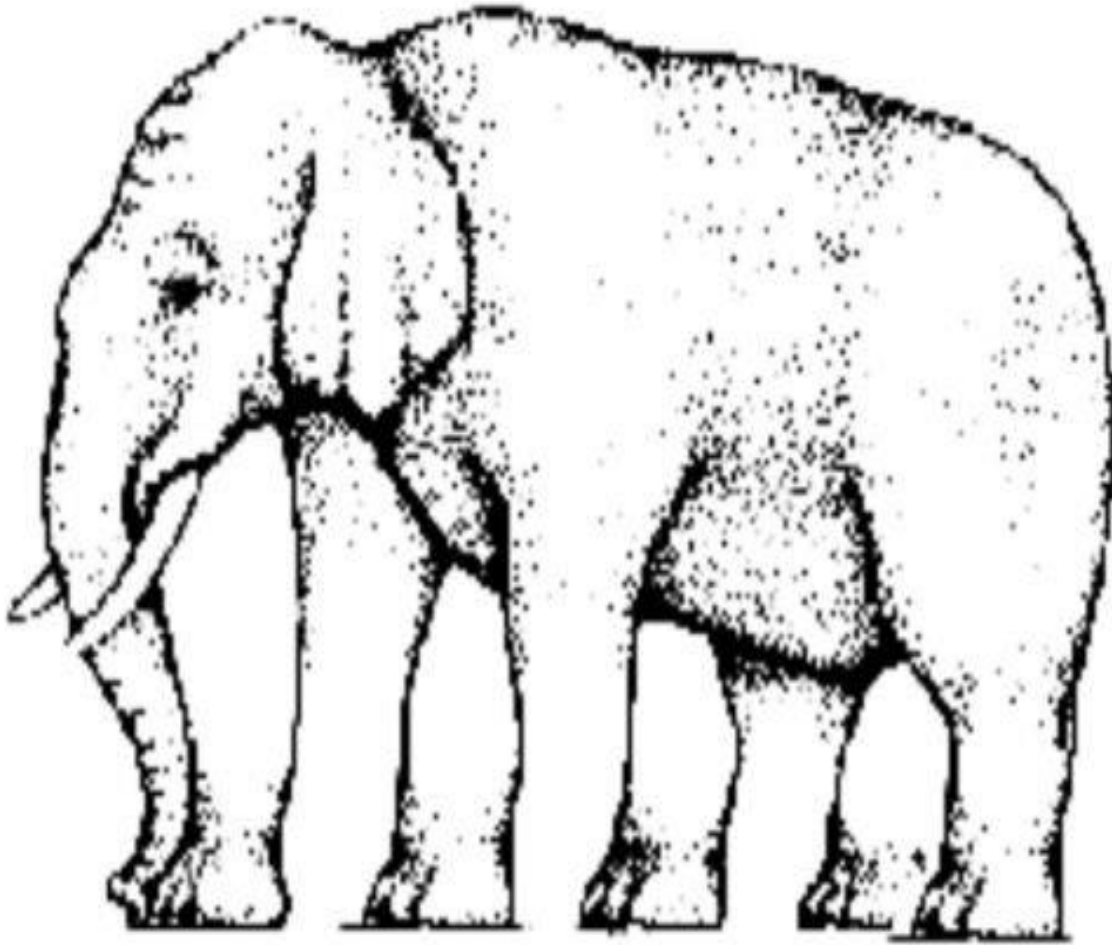
¿Los círculos se están moviendo o están estáticos?



(Respuesta: Todos los círculos están estáticos, pero parece que se mueven debido al efecto cognitivo ocasionado por el contraste de los colores que interactúan entre sí.)



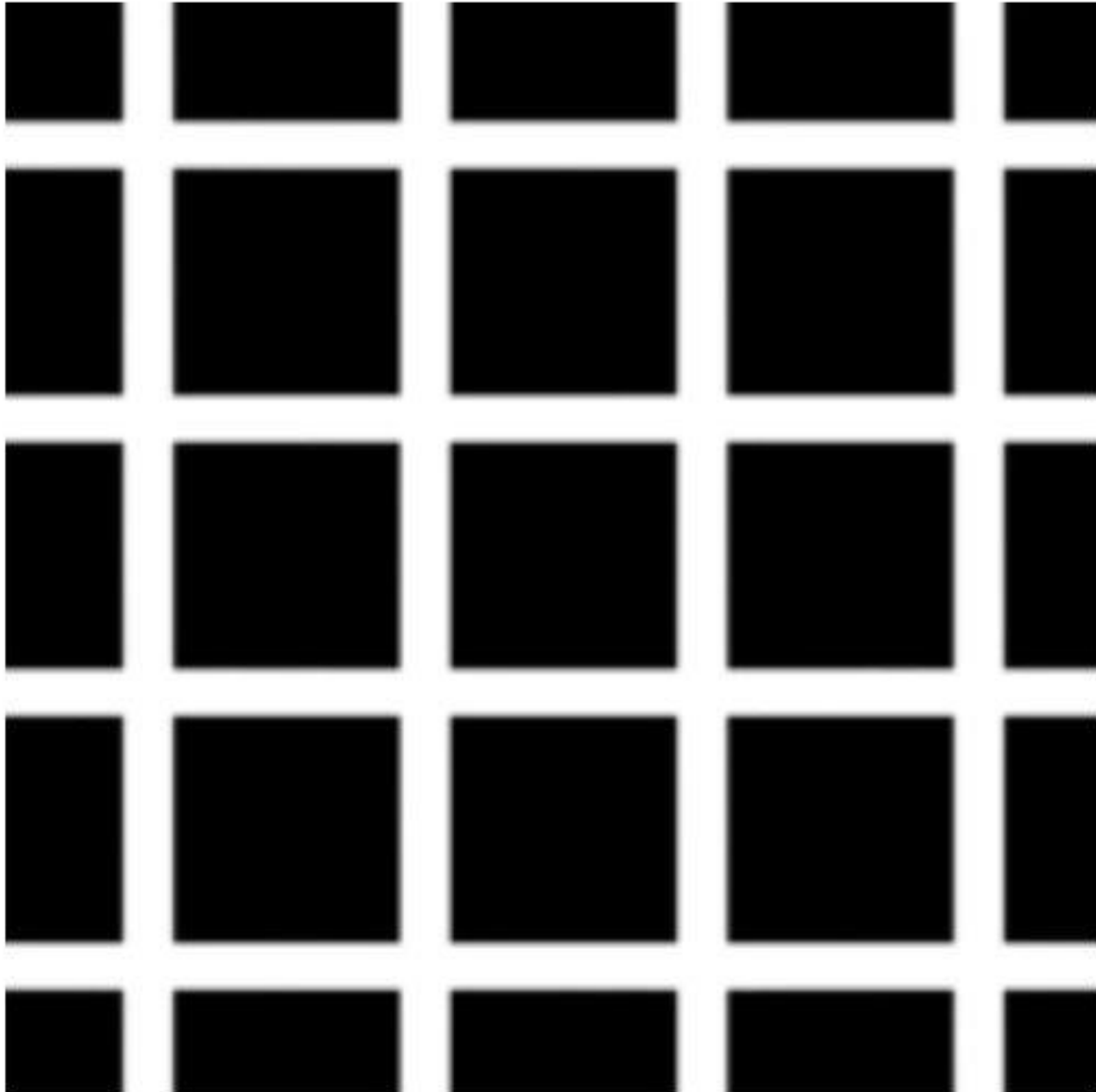
¿Cuántas patas tiene el elefante?



(Respuesta: Todas sabemos que los elefantes tienen 4 patas, por lo que es ilógico tratar de contarlas. Sin embargo, esta imagen nos muestra otra cosa. La ilustración nos engaña pensando que tiene varias, esto es debido al efecto conocido como contorno subjetivo o ilusorio.)



¿Puedes ver puntos grises entre cada conexión de las líneas?



(Respuesta: Esta ilusión Hermann no hace ver puntos grises cuando en realidad no están. Lo increíble de esta imagen es que los puntos “desaparecen” cuando vemos directamente las intersecciones de las líneas.)

Webgrafía: <https://ve.emedemujer.com/>



ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN, RAZONAMIENTO, PLANIFICACIÓN Y PERPCECIÓN VISUAL

Instrucciones Generales “Descubre la Película”: Observa cada cuadro de emoticones/emojis e intenta concluir a qué película corresponden (considera las imágenes, colores y detalles).

1 	
2 	
3 	
4 	
5 	
6 	
7 	
8 	
9 	
10 	



11 🔍 🐟	
12 🐼 💪 💥	
13 ☔ ⚡ 🤞	
14 🧔 💍 💍 💍	
15 🧑🏻👤 🚣 🐅	
16 🐢 🐢 🐢 🍕 💥	
17 🧔 👏 ✂ ✂	
18 🍊 🤖 🔧	
19 4 🧑🏻👤 1 🦴	
20 8 🪵 🦴	



21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

(*) En la siguiente hoja encontrarás en orden las respuestas correctas. Revísalas cuando hayas terminado tu trabajo individual, no antes.



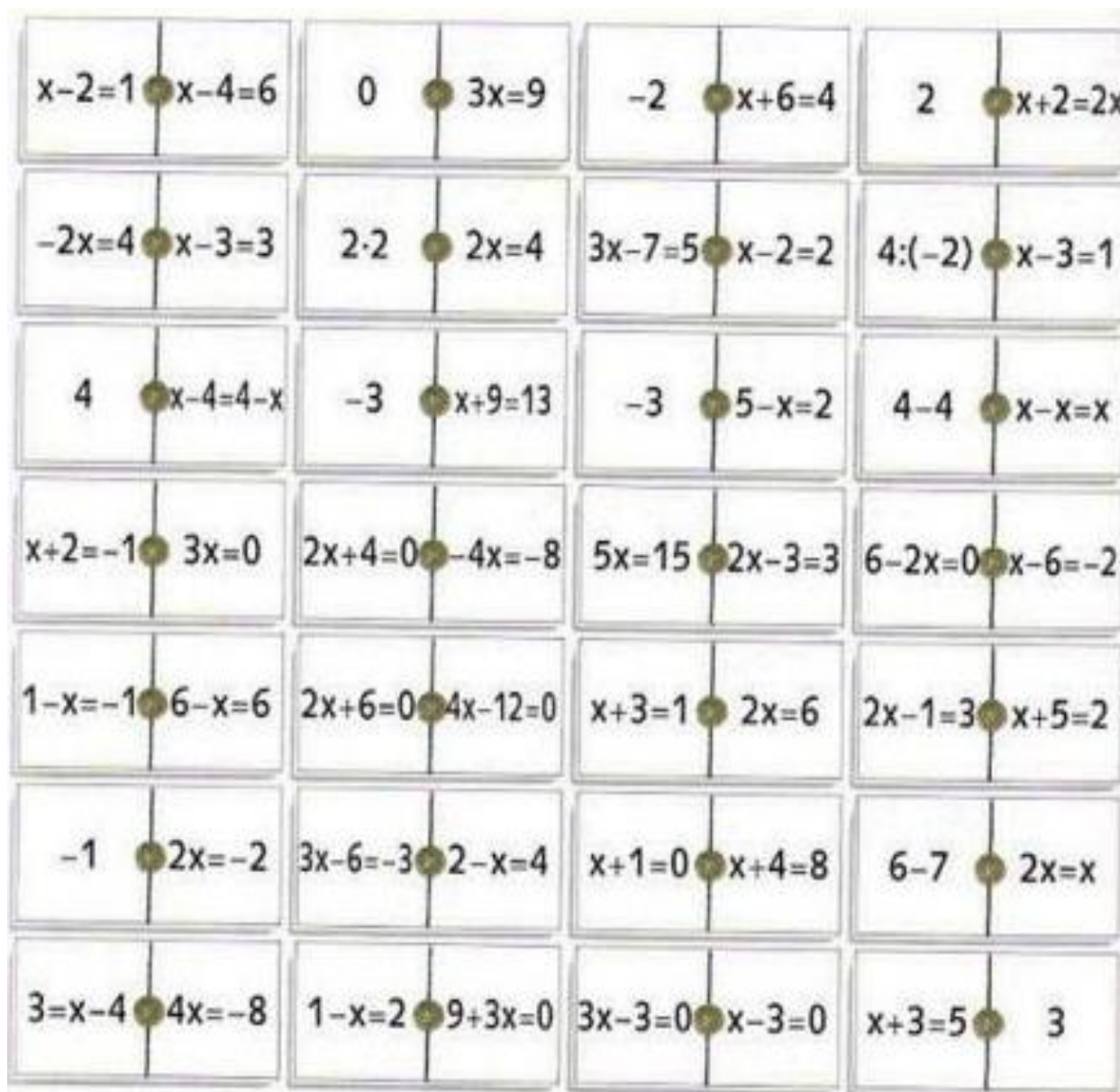
(*) Listado de nombres de películas correspondientes a emoticones:

1. Titanic
2. Marcelo pan y vino
3. El discurso del rey
4. Abierto hasta el amanecer
5. Lo imposible
6. Serpientes en el avión
7. Agua para elefantes
8. Desayuno con diamantes
9. Up
10. ET
11. Buscando a nemo
12. Kung Fu Panda
13. La tormenta perfecta
14. El señor de los anillos
15. La vida de pi
16. Las tortugas ninja
17. Eduardo manos tijeras
18. La naranja mecánica
19. 4 bodas y un funeral
20. 8 sentencias de muerte
21. El hombre que susurraba a los caballos
22. Sonrisas y lágrimas
23. Con la muerte en los talones
24. La guerra de los mundos
25. 13 rosas
26. 13 fantasmas / viernes 13
27. American pie
28. Abre los ojos
29. Inyección letal
30. Psicosis



Instrucciones Generales “Dominó de Ecuaciones de Primer Grado”: Se puede sortear la persona que comenzará la partida, debiendo colocar cualquier pieza que posea, luego el/la siguiente jugador/a debe escoger y colocar una que tenga el resultado correcto a la ecuación de primer grado (según corresponda) con la que se inició el juego, después el siguiente turno repite la misma regla, y así sucesivamente. La partida termina cuando se le acaban las fichas a algún/a jugador/a. No se pueden ver las fichas del/la otro/a jugador/a.

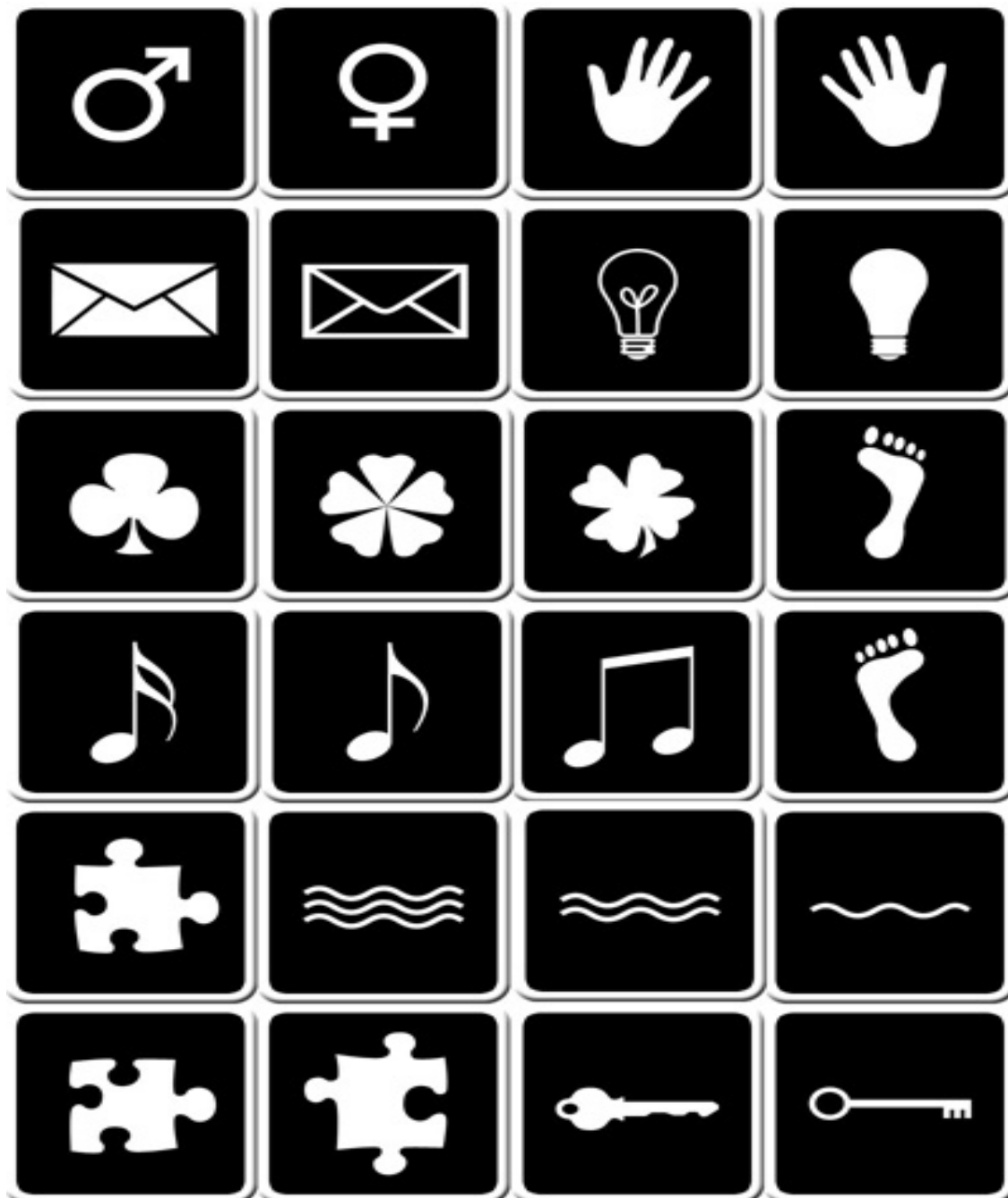
DOMINÓ 1: Recorta las piezas rectangulares y recúbrelas con cinta adhesiva transparente:





Instrucciones Generales “Juego Memorice”: mezcla todas las cartas y colócalas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean. La primera persona dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, sino las vuelve a esconder. Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente jugador/a, y etc... El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para llevárselas. El jugador que más cartas haya conseguido, gana el juego.

MEMORICE 1: Recorta cada pieza y recúbrela con cinta adhesiva transparente:





Colegio Centro Educacional Altair

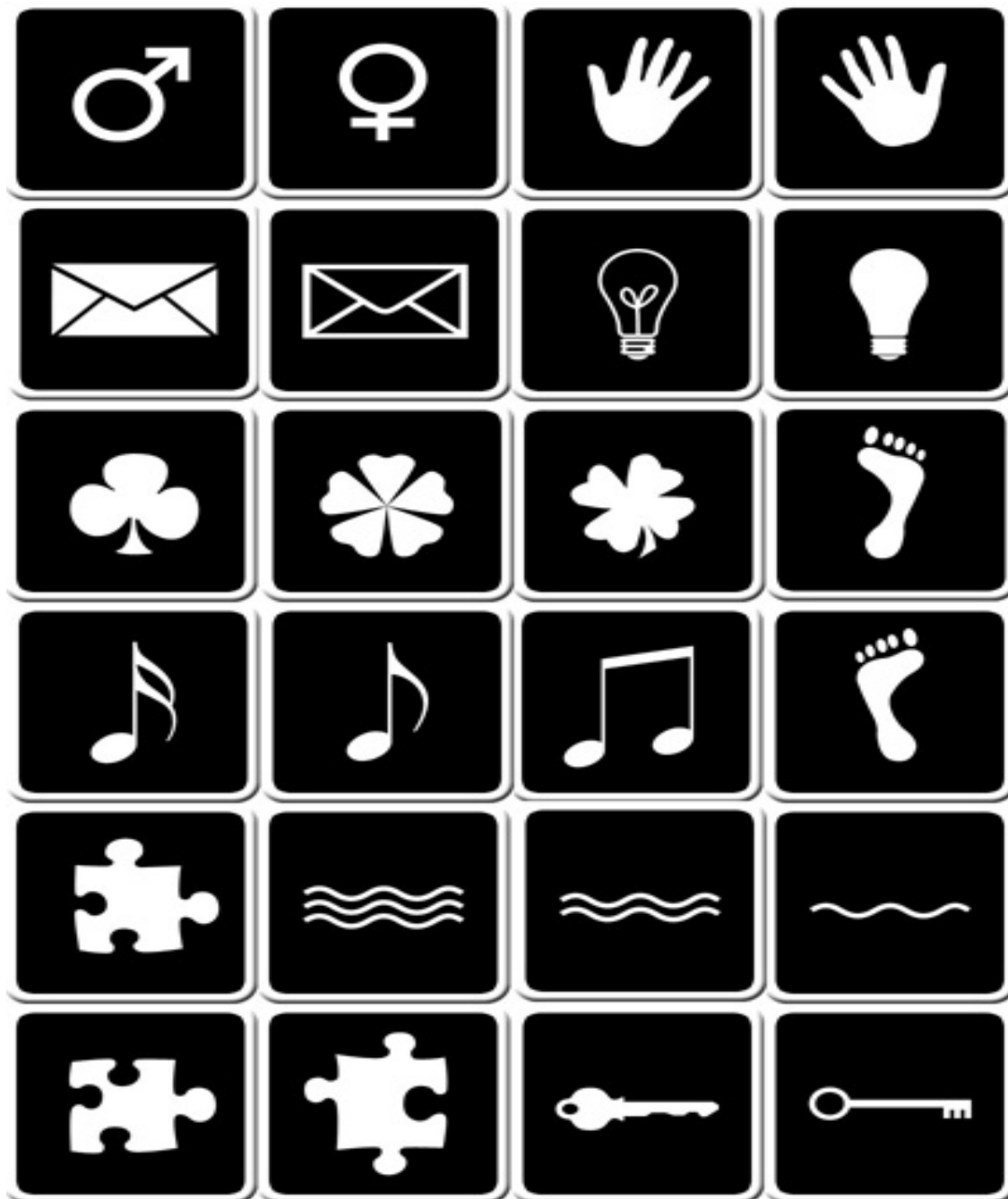
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

Mail: buzon.altair@gmail.com

www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998





Colegio Centro Educacional Altair

La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

Mail: buzon.altair@gmail.com

www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998

Links de páginas webs con actividades relacionadas:

https://www.yasss.es/play/test-cine-emojis-adivinar-titulo-peliculas_18_2815845133.html

<https://www.heraldo.es/noticias/ocio-cultura/2018/07/17/que-peliculas-esconden-detras-estos-emoticonos-1255345-1361024.html>

<https://preguntass.com/preguntas-capciosas-con-respuesta/>

<https://www.youtube.com/watch?v=X-VCFJ5ihRE>

<https://www.cognifit.com/es/juegos-mentales>

<https://www.juegos-mentales.com/>



Esperamos que este nuevo material pueda seguir contribuyendo al aprendizaje de nuestros/as jóvenes, recordando que nuestro cerebro debe estar en constante ejercicio para así poder desarrollar y/o fortalecer sus habilidades cognitivas, y por tanto, predisponernos para un mejor proceso de aprendizaje.

Atentamente,

Área de Educación Diferencial
Colegio Centro Educacional Altair