



## GUÍA N°2 PARA REFORZAR HABILIDADES COGNITIVAS

(NIVEL: BÁSICA – PRIMER CICLO: 1°, 2°, 3° Y 4°)



Objetivo: Resolver actividades y juegos para estimular las funciones cognitivas de los niños y niñas, tales como la memoria, la atención, la percepción, entre otras.

Instrucciones Apoderados/as: Leer cada una de las instrucciones y/o actividades, proponérselas al/la estudiante como una oportunidad de realizar algo diferente, lúdico y basado en el juego, para que así su hijo/a pueda verse beneficiado/a de la estimulación cognitiva.

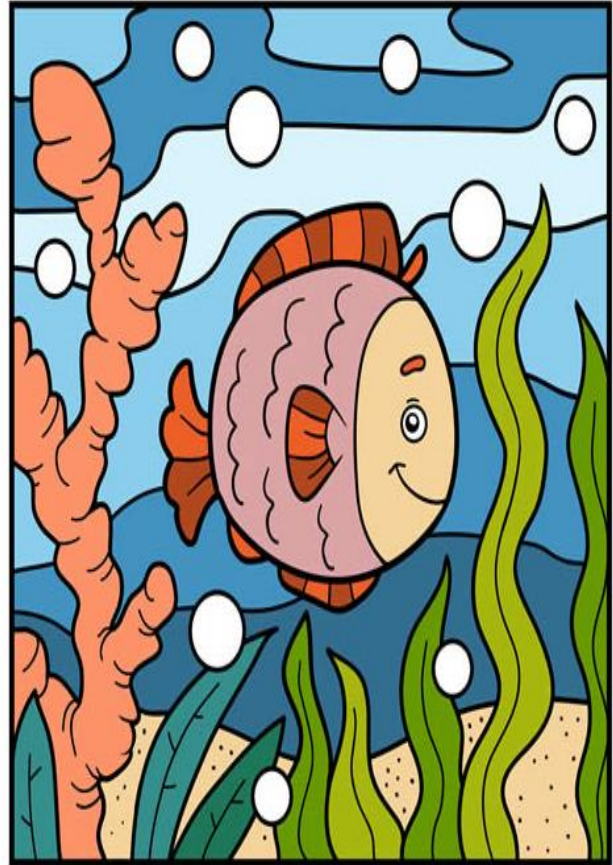
Instrucciones Estudiantes (léida y explicada por los y las apoderados/as): A continuación te presentaré muchas actividades y juegos, debes escoger el/la que más llame tu atención, para que la puedas realizar junto a nosotros/as, tu familia.

Presta mucha atención, escucha lo que debes hacer y... ¡a pasarlo bien! ☺



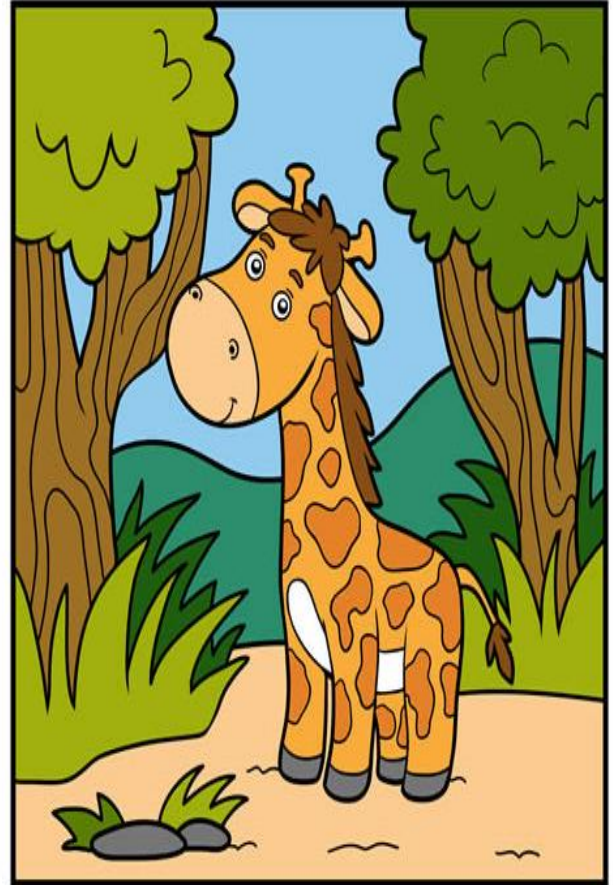
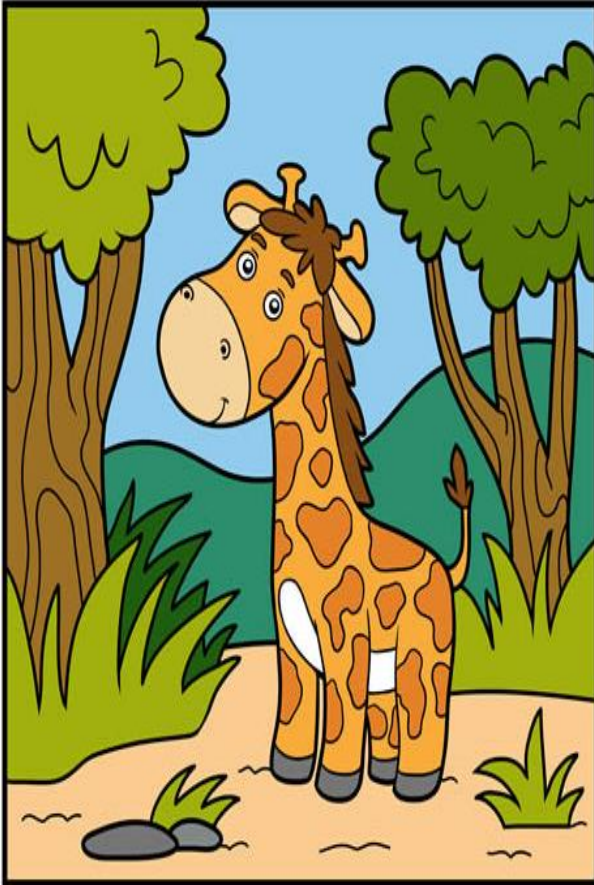


## DISCRIMINACIÓN VISUAL, ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y MEMORIA



# Encuentra las 5 diferencias





# Encuentra las 8 diferencias





# Encuentra las 10 diferencias





Colegio Centro Educacional Altair

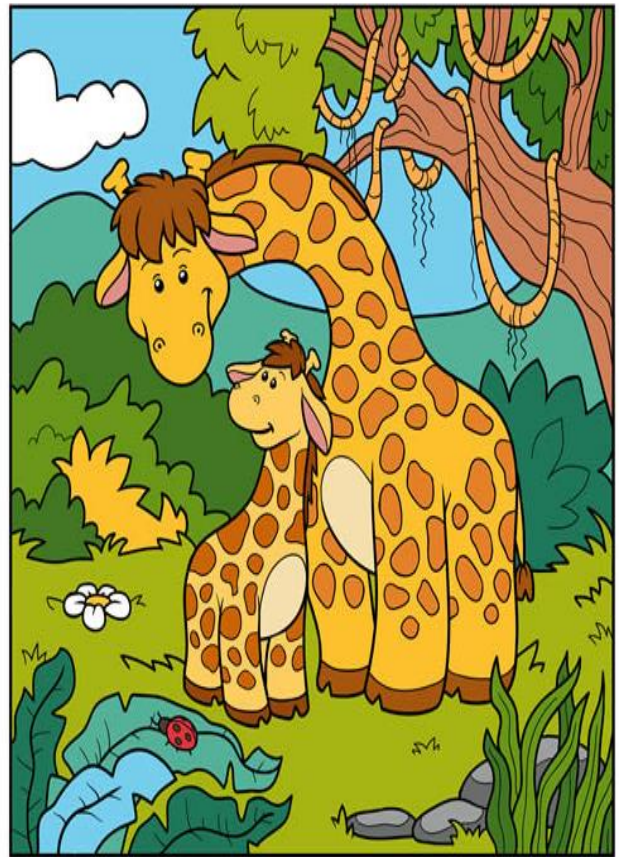
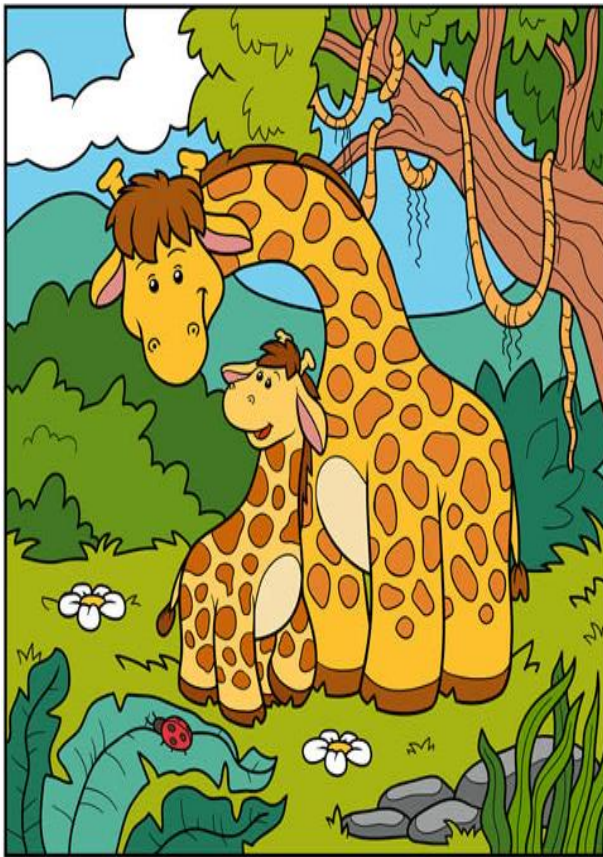
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

Mail: buzon.altair@gmail.com

www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998



# Encuentra las 12 diferencias

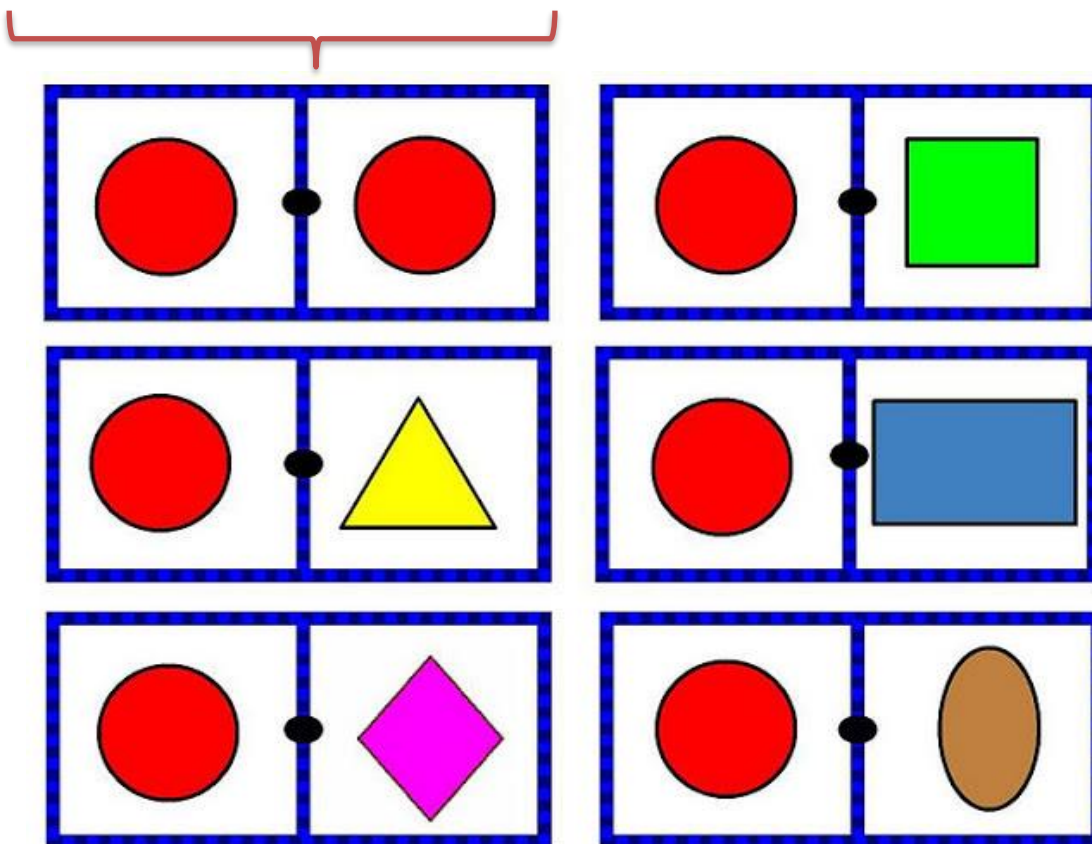


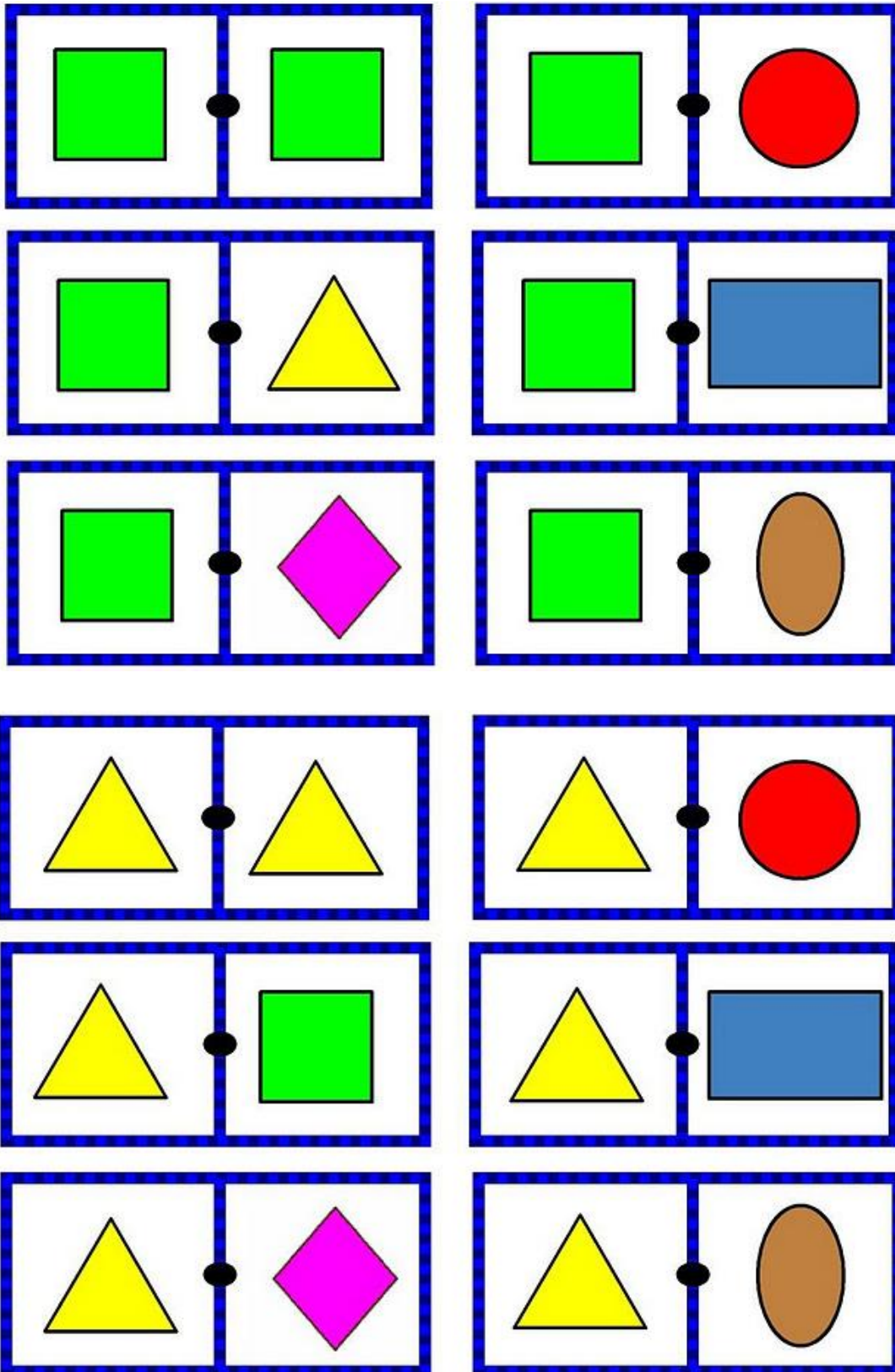


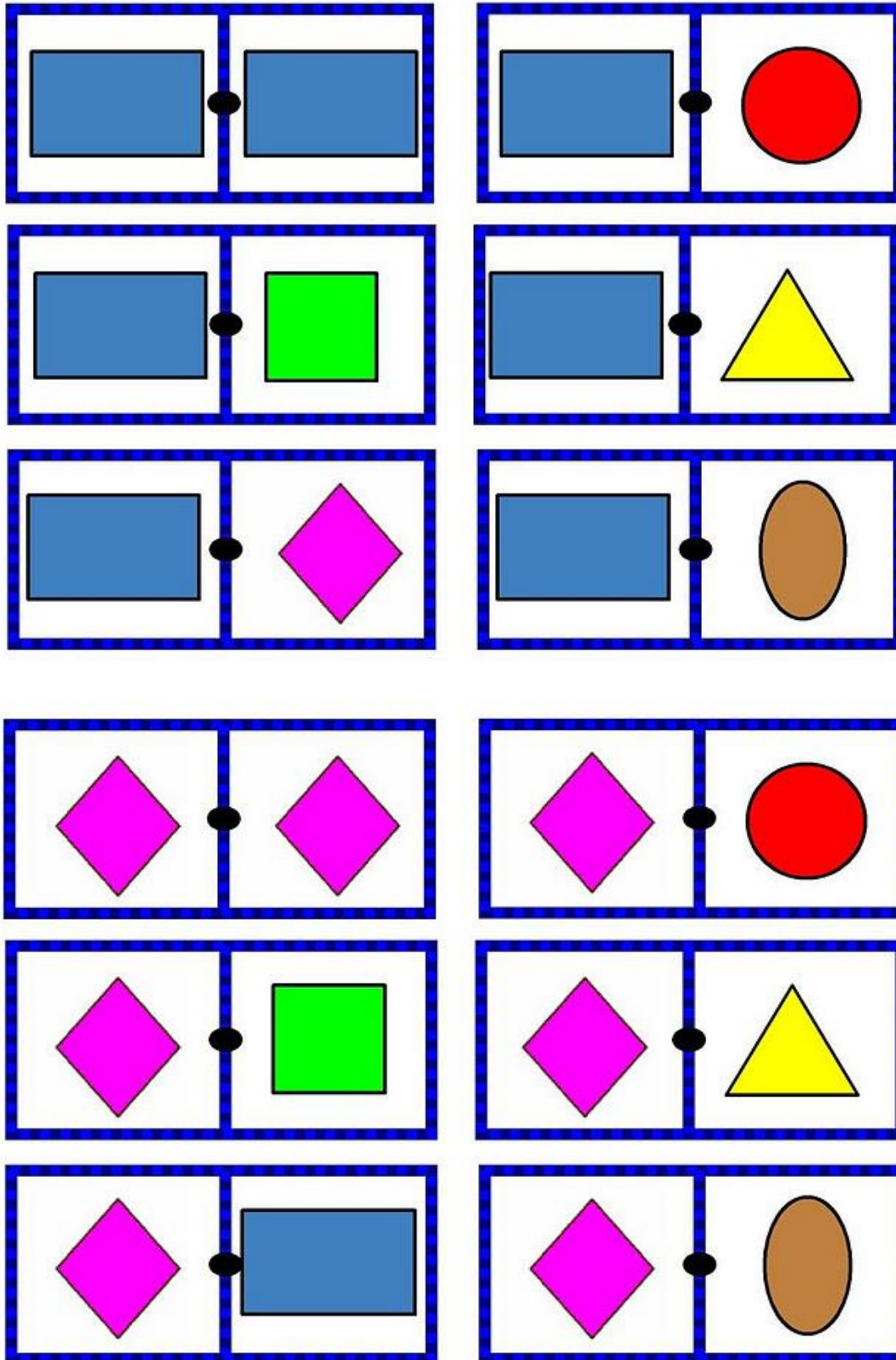
**Instrucciones Generales “Dominó de Figuras”:** El/la jugador/a que empieza la partida es el/la que tenga una ficha con ambos lados iguales. Luego, corresponde el turno a la otra persona y debe colocar una que tenga la misma figura con la que se inició el juego, después viene la otra persona que esté jugando (se 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.

(\*) Queda a libertad de cada familia, definir cuántas fichas se repartirán por cada jugador/a.

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











Colegio Centro Educacional Altair

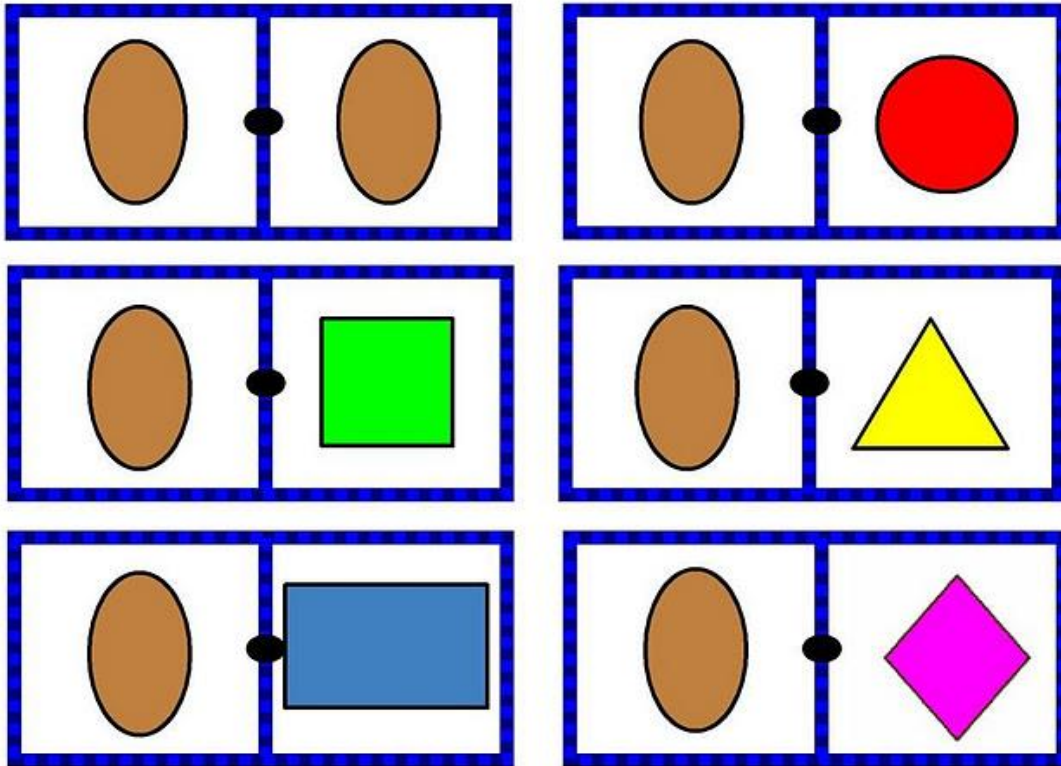
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

Mail: buzon.altair@gmail.com

www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998





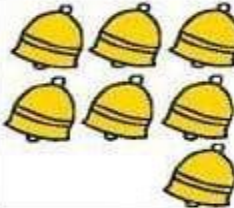

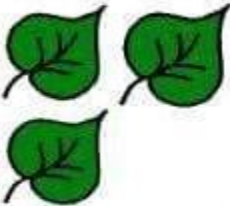
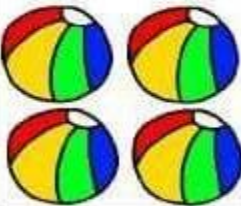




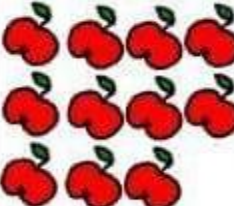



**CÁLCULO, CLASIFICACIÓN, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN**

Recorta las fichas, recúbrelas con cinta adhesiva transparente, y luego, junta la ficha del número con la que represente su cantidad:

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




**CÁLCULO, ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y PERCEPCIÓN VISUAL**

Acertijos cognitivos: Lee atentamente cada instrucción, pide/busca ayuda si es necesario.

(\*) Al final de las actividades, encontrarás las respuestas correctas.

Escribe los números del 1 al 6  
de tal manera que la suma  
de cada lado sea 9.  
Solo puedes usar cada número una vez.

 ¡Compártelo  
si te gustó!



¿Cuál es el valor de cada figura?

$$4 + \text{●} = \text{▲}$$
$$\text{▲} - 5 = \text{■}$$
$$6 - \text{■} = \text{♥}$$
$$\text{♥} + 2 = 2$$

 ¡Compártelo  
si te gustó!


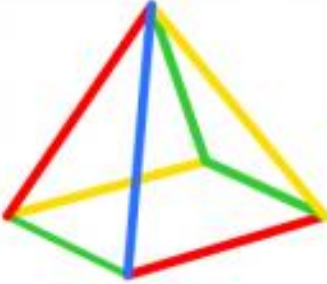


Piensa un número.  
Calcula el doble del número.  
Súmale seis.  
Calcula la mitad.  
Resta el número  
que habías pensado.  
La respuesta es 3.





### LOS ENIGMAS DE GRIN

¿Cuál es la  
vista desde  
arriba de esta  
pirámide?



A B C D





## #GRINENIGMA

Coloca estos números 1,4,5,2,6 para que todas las líneas sumen 11.

educaplanet

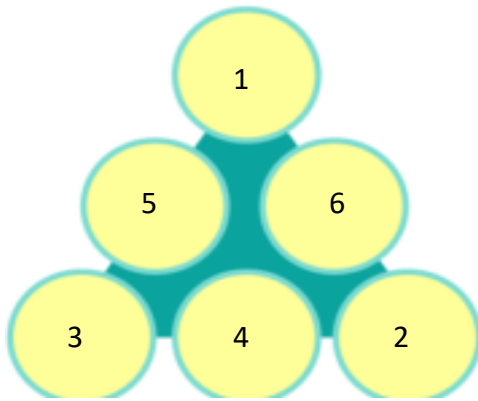
## LOS ENIGMAS DE GRIN

Soy un número de 3 cifras.  
La suma de las tres cifras es 18.  
La primera cifra es la mitad  
que la segunda  
y un tercio de la tercera.  
¿Qué número soy?

— — —



Respuestas correctas: revísalas después de que hayas intentado resolverlas por ti mismo/a, no antes.



$$4 + 7 = 11$$

$$11 - 5 = 6$$

$$6 - 6 = 0$$

$$0 + 2 = 2$$



A



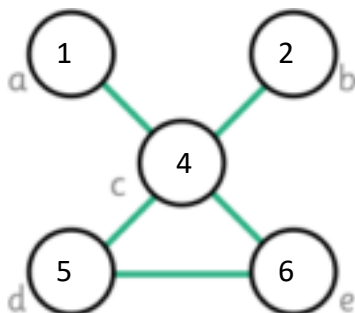
B



C



D

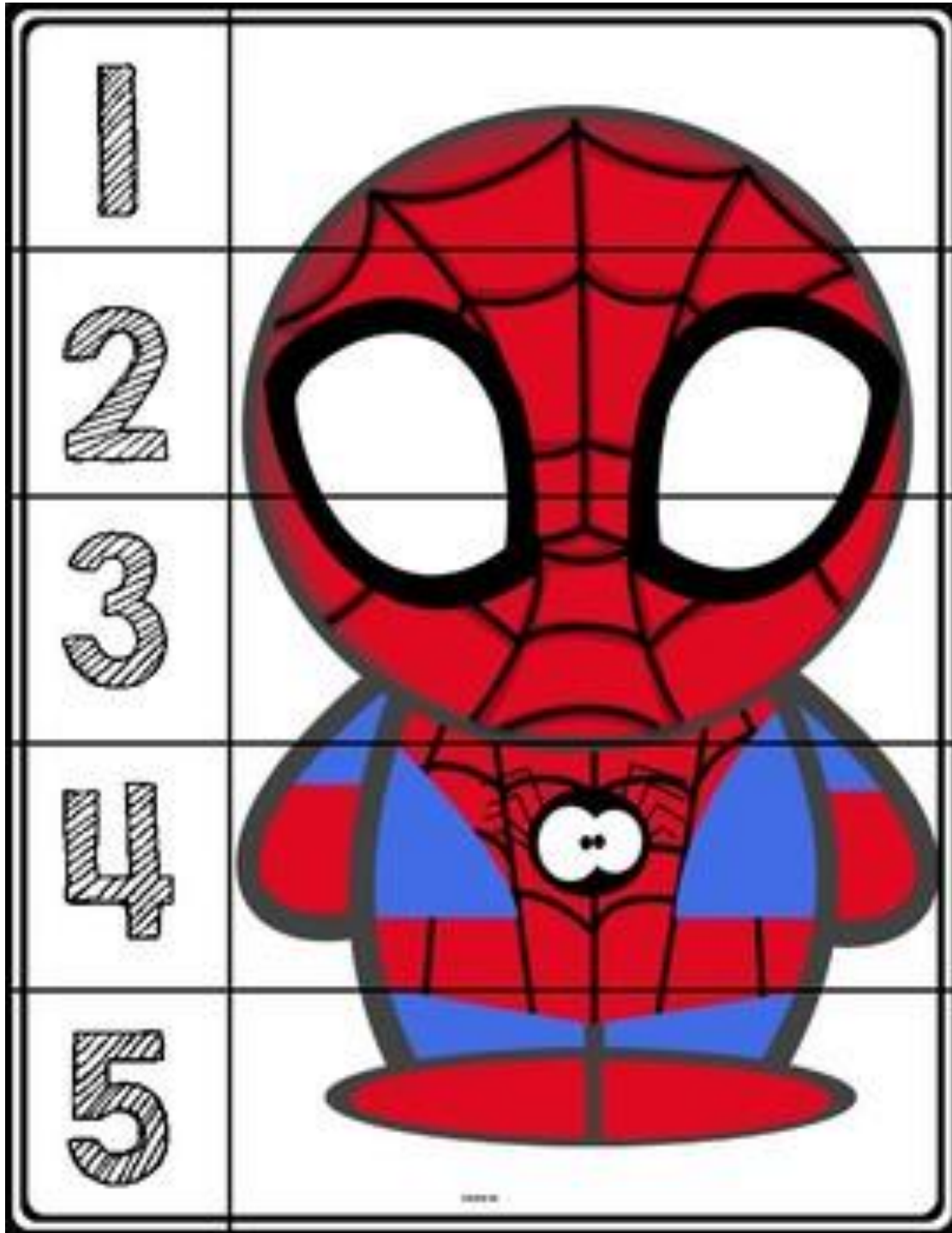


¿Qué número soy?

3    6    9

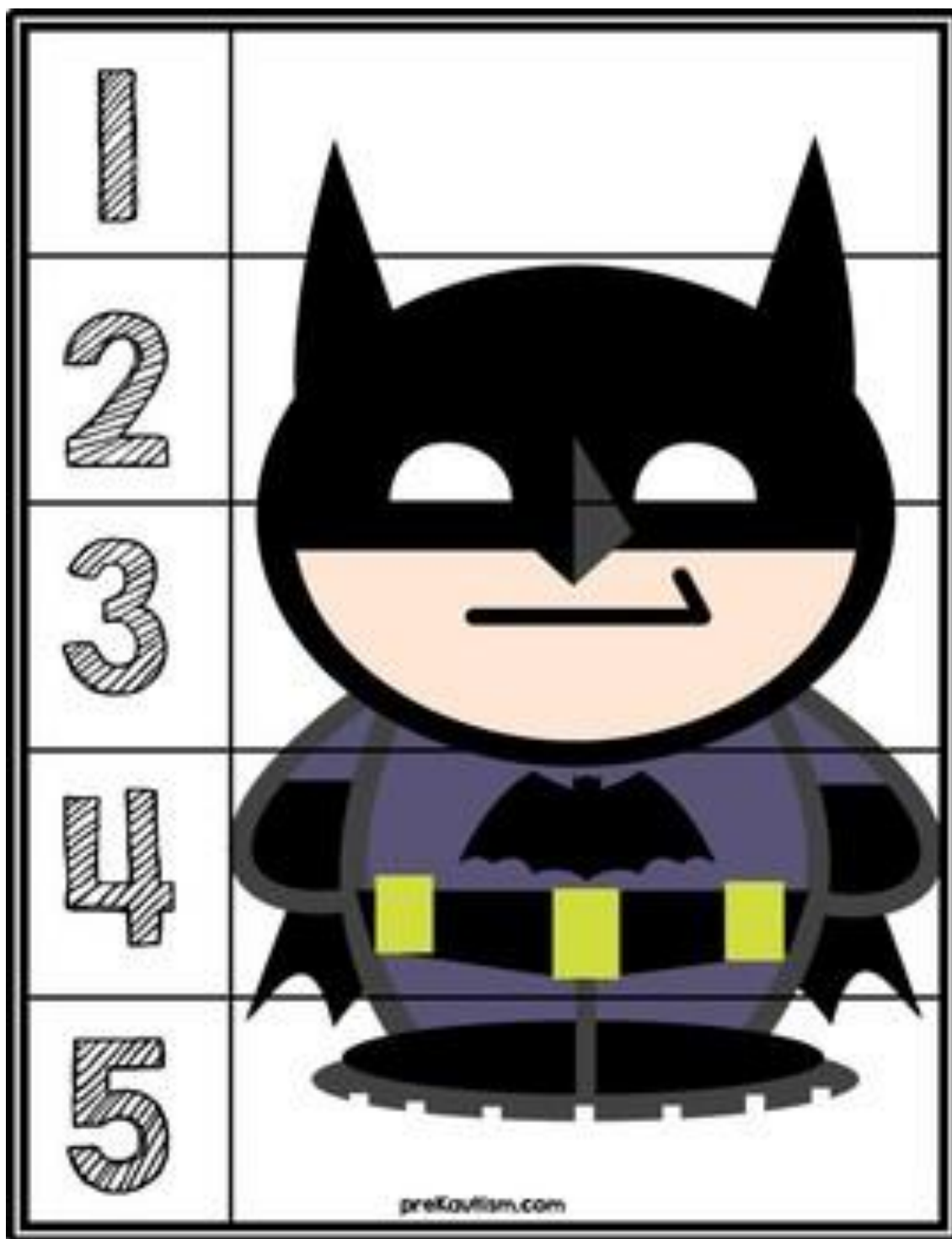


**ROMPECABEZAS 1: Recorta las piezas rectangulares y recúbrelas con cinta adhesiva transparente, luego desordénalas y ármalas hasta formar la imagen correcta.**





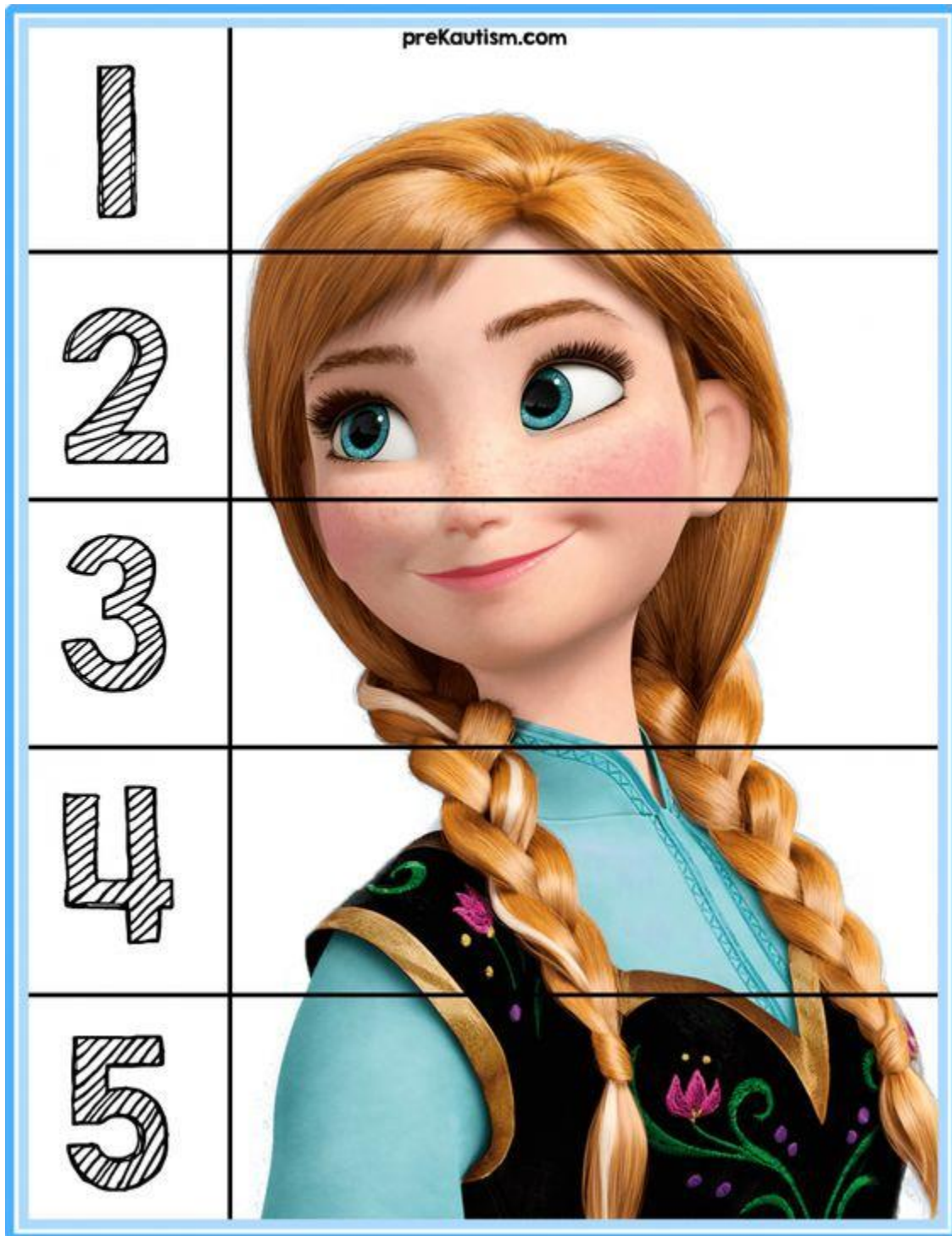
**ROMPECABEZAS 2: Recorta las piezas rectangulares y recúbrelas con cinta adhesiva transparente, luego desordénalas y ármalas hasta formar la imagen correcta.**







**ROMPECABEZAS 3: Recorta las piezas rectangulares y recúbrelas con cinta adhesiva transparente, luego desordénalas y ármalas hasta formar la imagen correcta.**





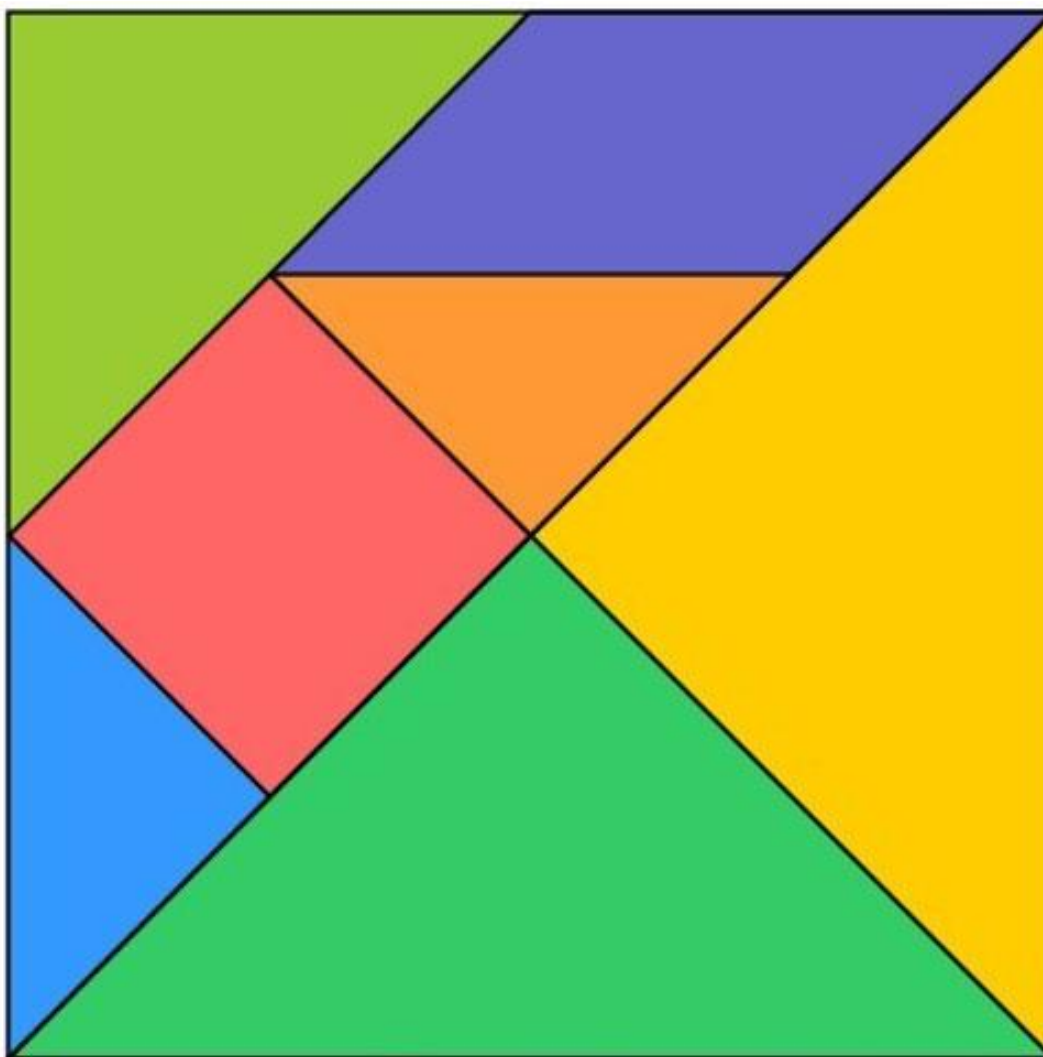
**ROMPECABEZAS 4: Recorta las piezas rectangulares y recúbrelas con cinta adhesiva transparente, luego desordénalas y ármalas hasta formar la imagen correcta.**

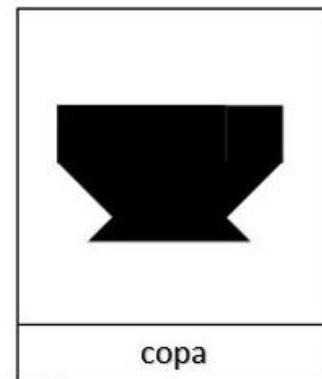
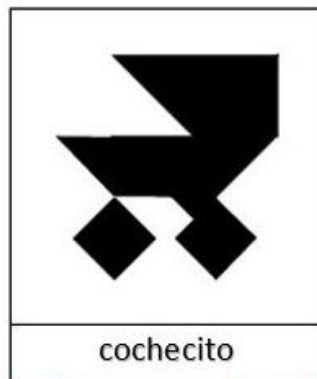
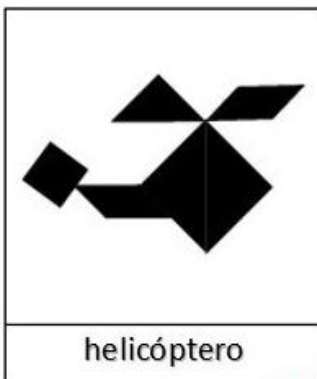
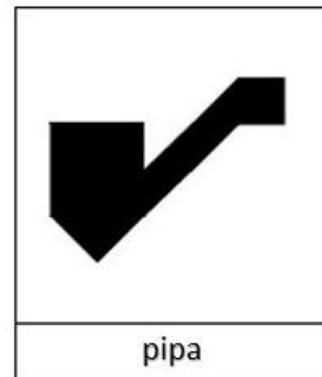
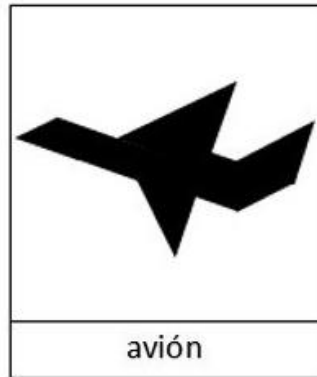
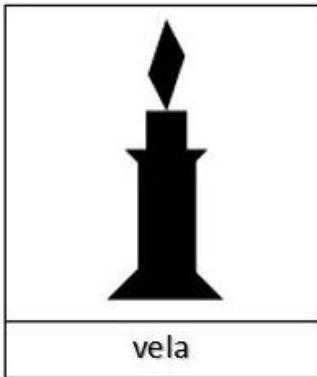




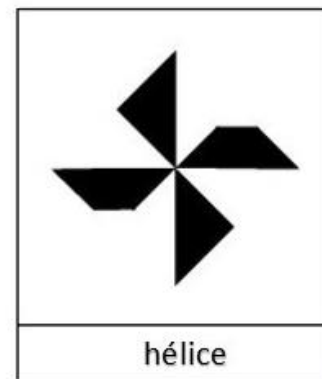
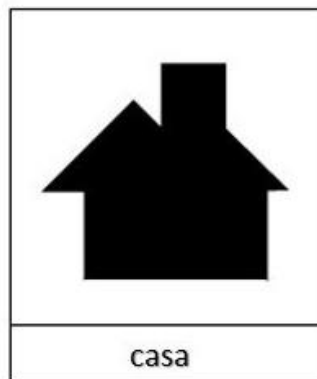
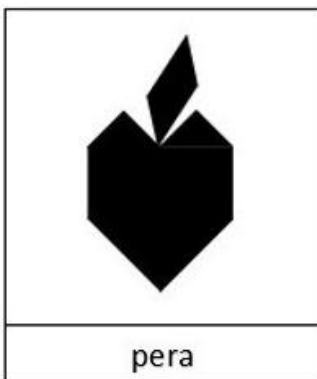
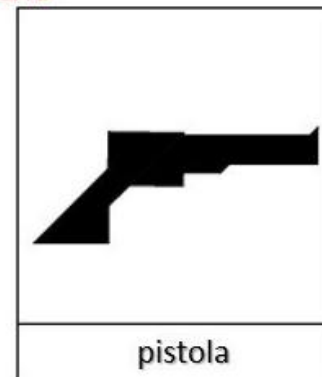
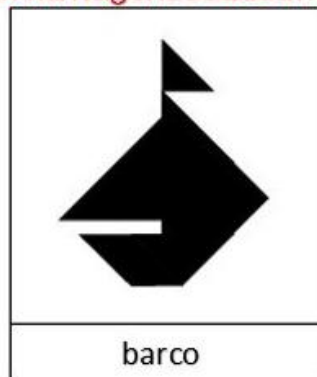
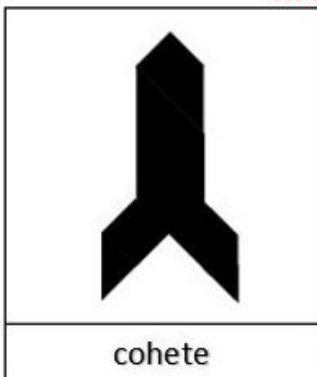
## PLANIFICACIÓN, RAZONAMIENTO, PERCEPCIÓN VISUAL, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

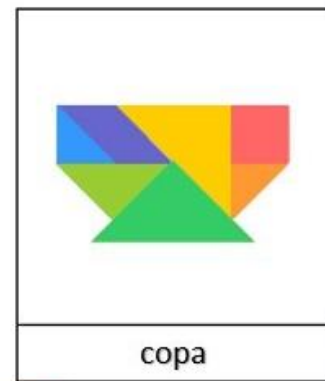
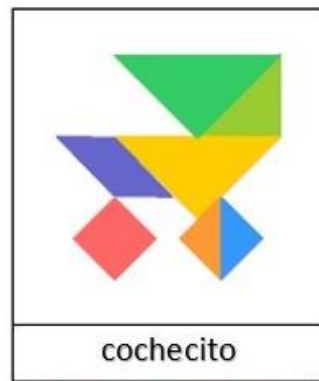
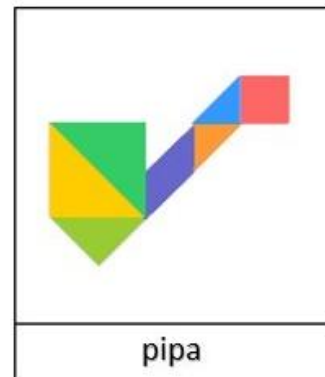
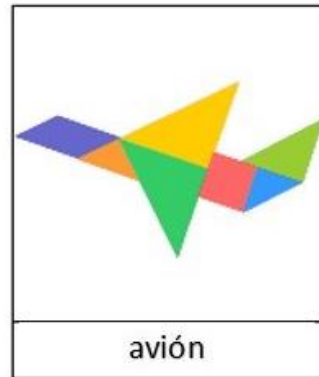
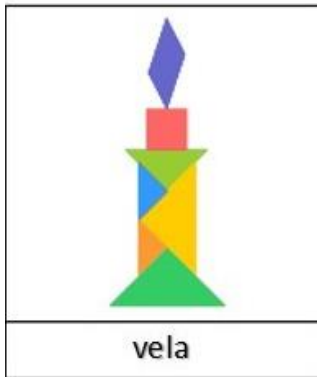
**Instrucciones Generales "Tangram":** Recorta las piezas y recúbrelas con cinta adhesiva transparente. Luego, el/la apoderado/a debe mostrar un modelo que aparece en negro (siguiente hoja) y pedirle al/la estudiante que lo arme con las piezas de colores ya recortadas, debiendo utilizarlas todas (es decir, las 7). Posteriormente, si presenta dificultades en hacerlo o por el contrario, logró realizarlo, se le muestra la figura en color (página que sigue a las figuras en negro), en la que podrá corroborar y/o modificar piezas en caso de ser necesario.



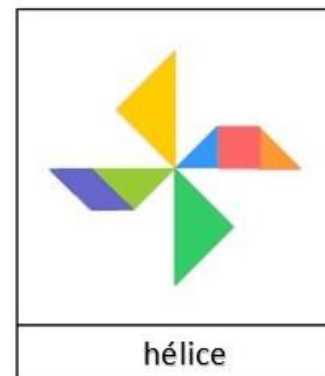
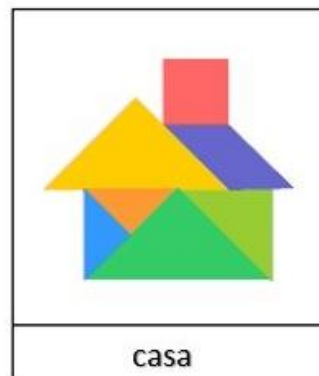
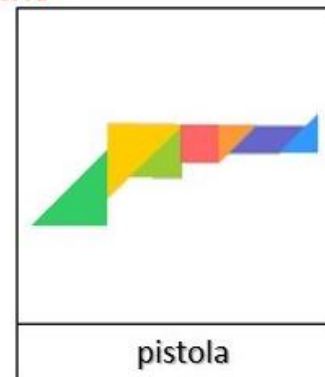
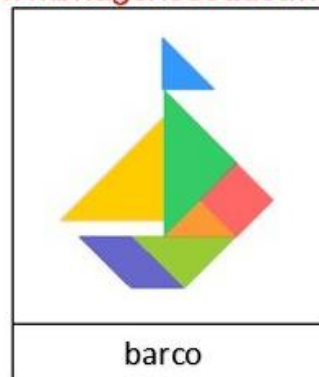
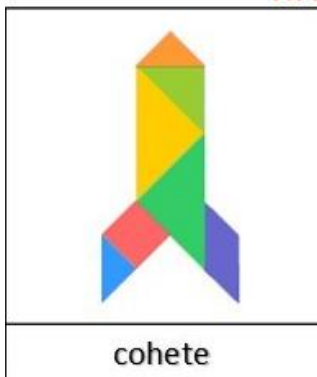


<http://www.imageneseducativas.com/>





<http://www.imageneseducativas.com/>





Colegio Centro Educacional Altair

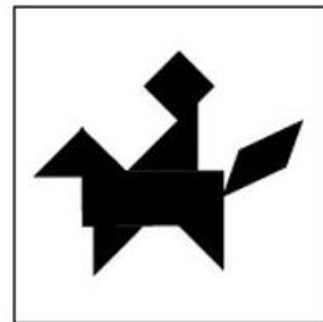
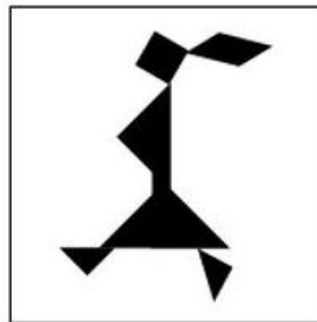
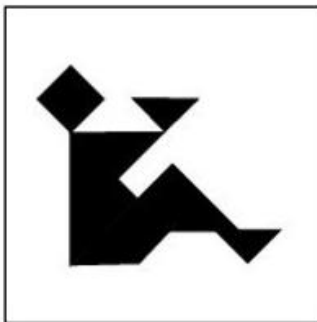
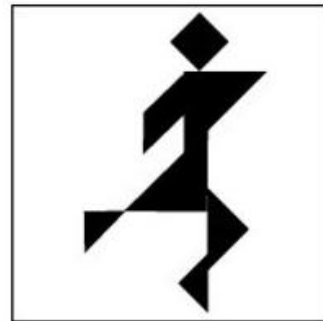
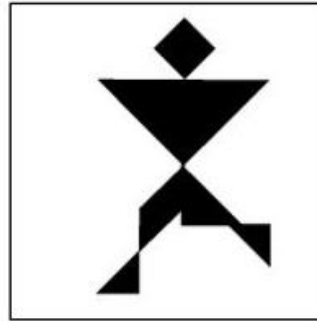
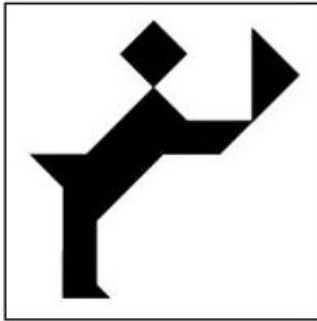
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

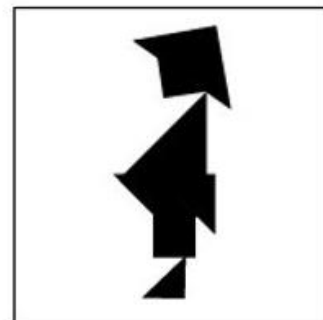
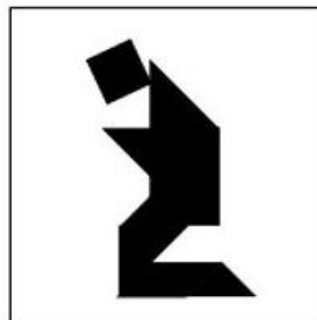
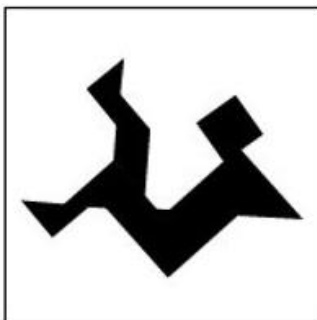
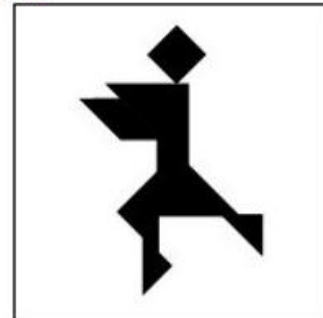
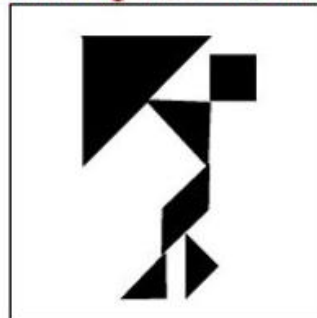
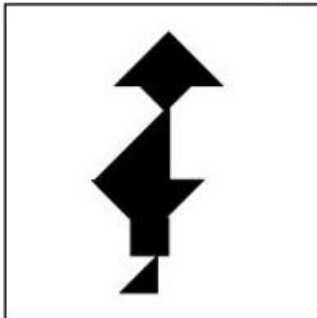
Mail: buzon.altair@gmail.com

www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998



<http://www.imageneseducativas.com/>





Colegio Centro Educativo Altair

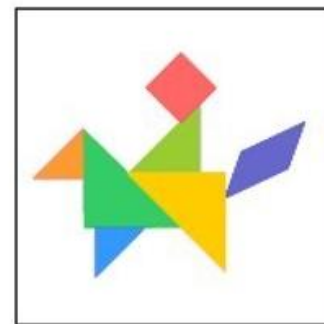
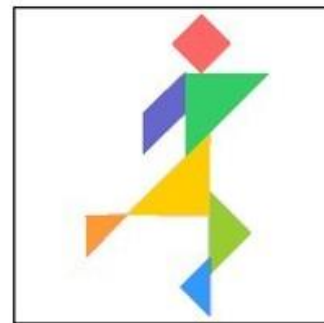
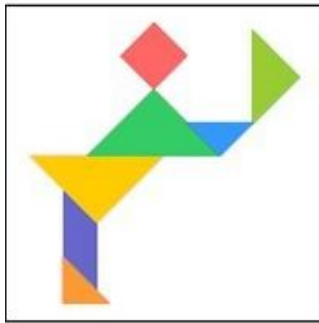
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

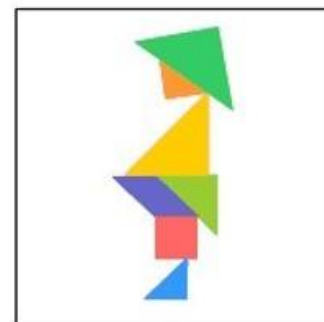
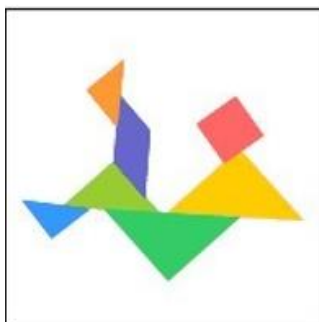
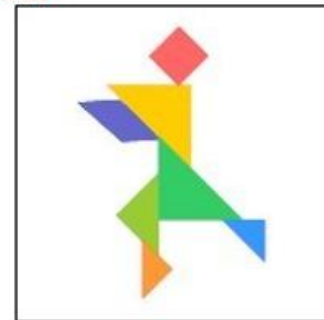
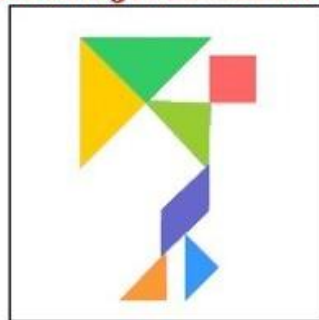
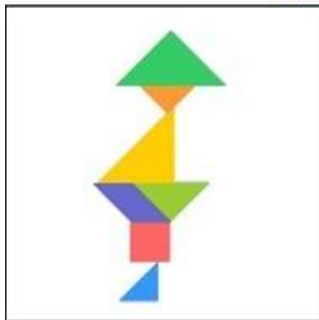
Mail: buzon.altair@gmail.com

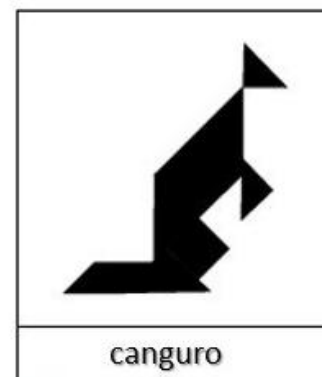
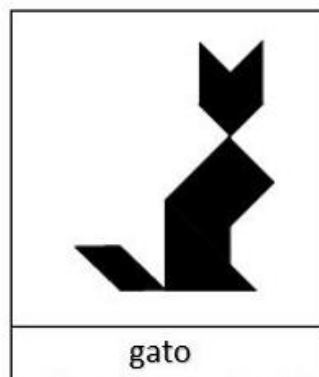
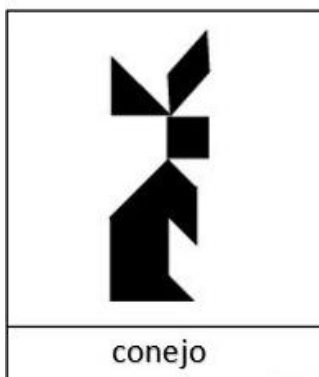
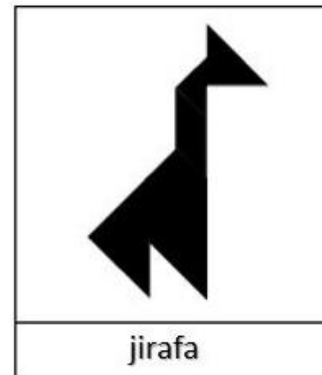
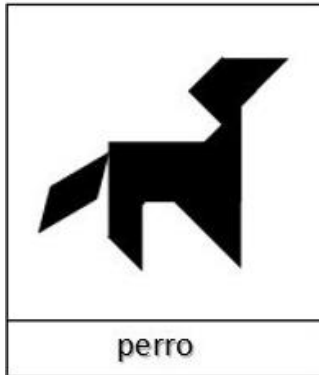
www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998

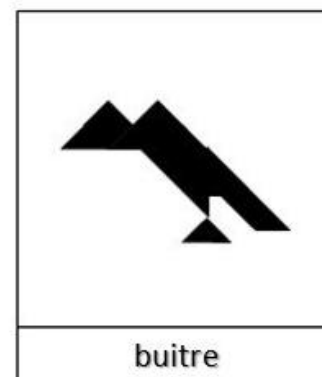
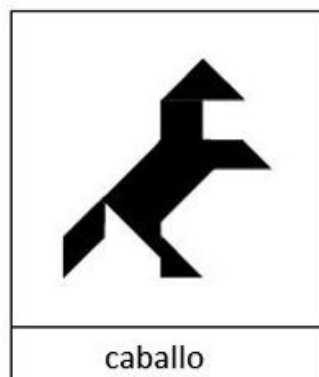
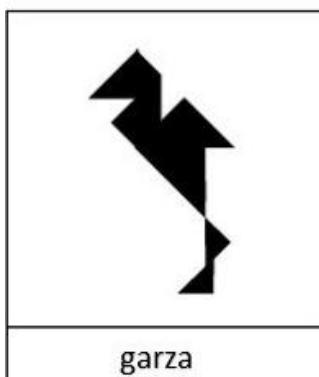
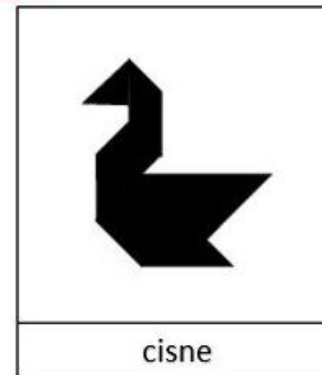
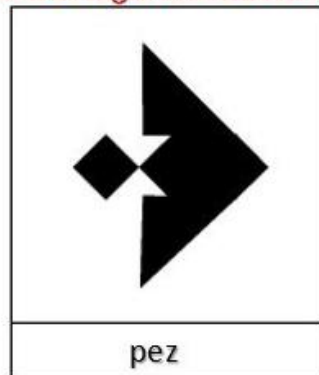
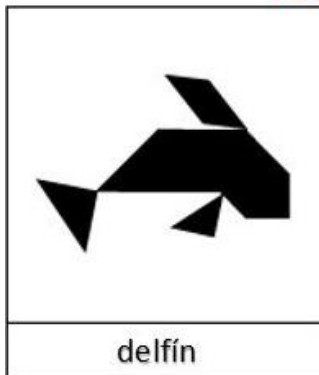


<http://www.imageneseducativas.com/>





<http://www.imageneseducativas.com/>







perro



mariposa



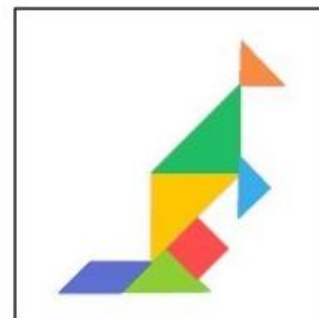
jirafa



conejo

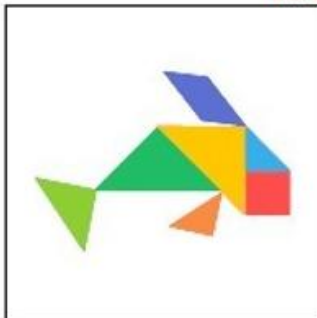


gato

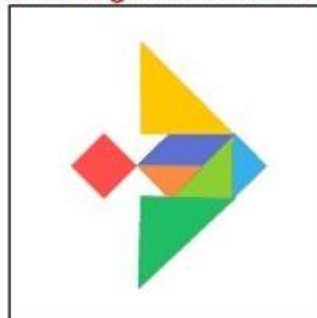


canguro

<http://www.imageneseducativas.com/>



delfín



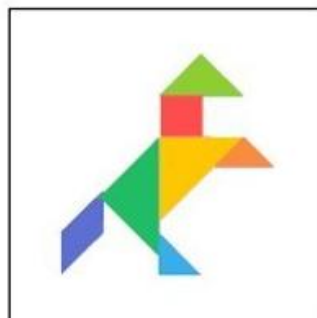
pez



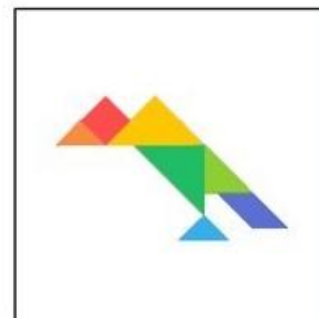
cisne



garza



caballo



buitre



CÁLCULO, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN



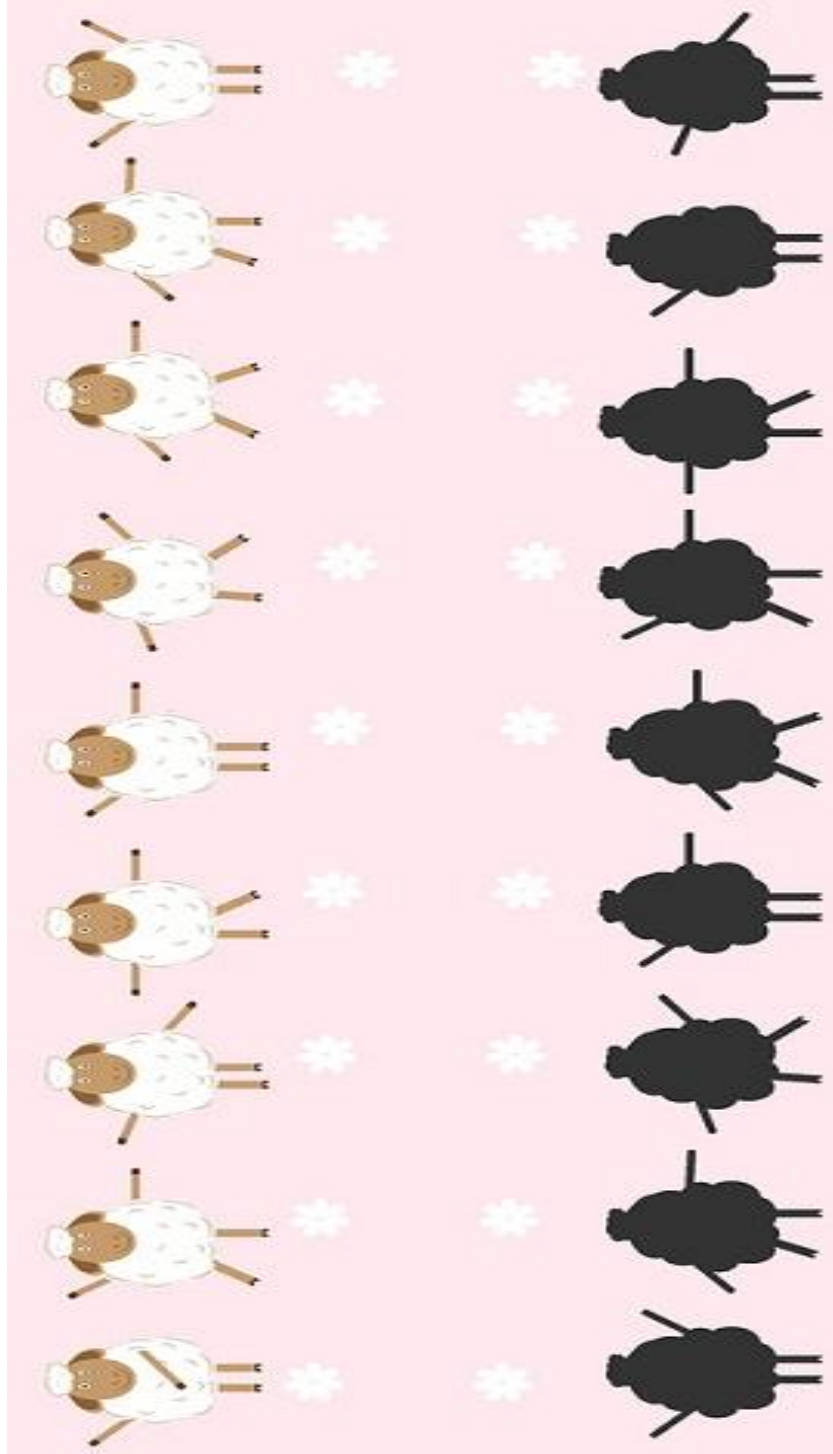
¿CUÁNTOS HAY DE CADA UNO?





**DISCRIMINACIÓN VISUAL, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN**

Une con una línea cada oveja a su sombra (silueta) que corresponda:





**Instrucciones Generales “Juego Memorige”:** mezcla todas las cartas y colócalas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean. El/la 1° jugador/a dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, sino las vuelve a esconder. Luego, le toca hacer lo mismo al/la siguiente jugador/a, 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/la jugador/a que más cartas haya conseguido llevarse, gana el juego.

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





MEMORICE 2: Recorta cada pieza y recúbrela con cinta adhesiva transparente:





Links de páginas webs con juegos educativos:

<https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-6-y-7-anos>

<https://arbolabc.com/lecturas-cortas-para-ni%C3%B1os>

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos>

<http://www.pipoclub.com/>

Links de páginas webs con actividades educativas/cognitivas:

<https://www.juegosarcoiris.com/actividades/>

<http://primeraescuela.com/actividades-imprimibles-ninos/index.htm>

<https://www.mundoprimeria.com/>



Esperamos que este nuevo material pueda seguir contribuyendo al aprendizaje de nuestros/as niños y niñas, 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