



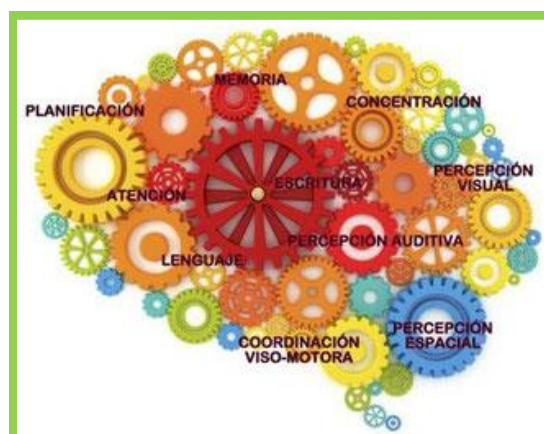
**GUÍA N°2 PARA REFORZAR HABILIDADES COGNITIVAS
(NIVEL: BÁSICA – SEGUNDO CICLO: 5°, 6°, 7° Y 8°)**



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.

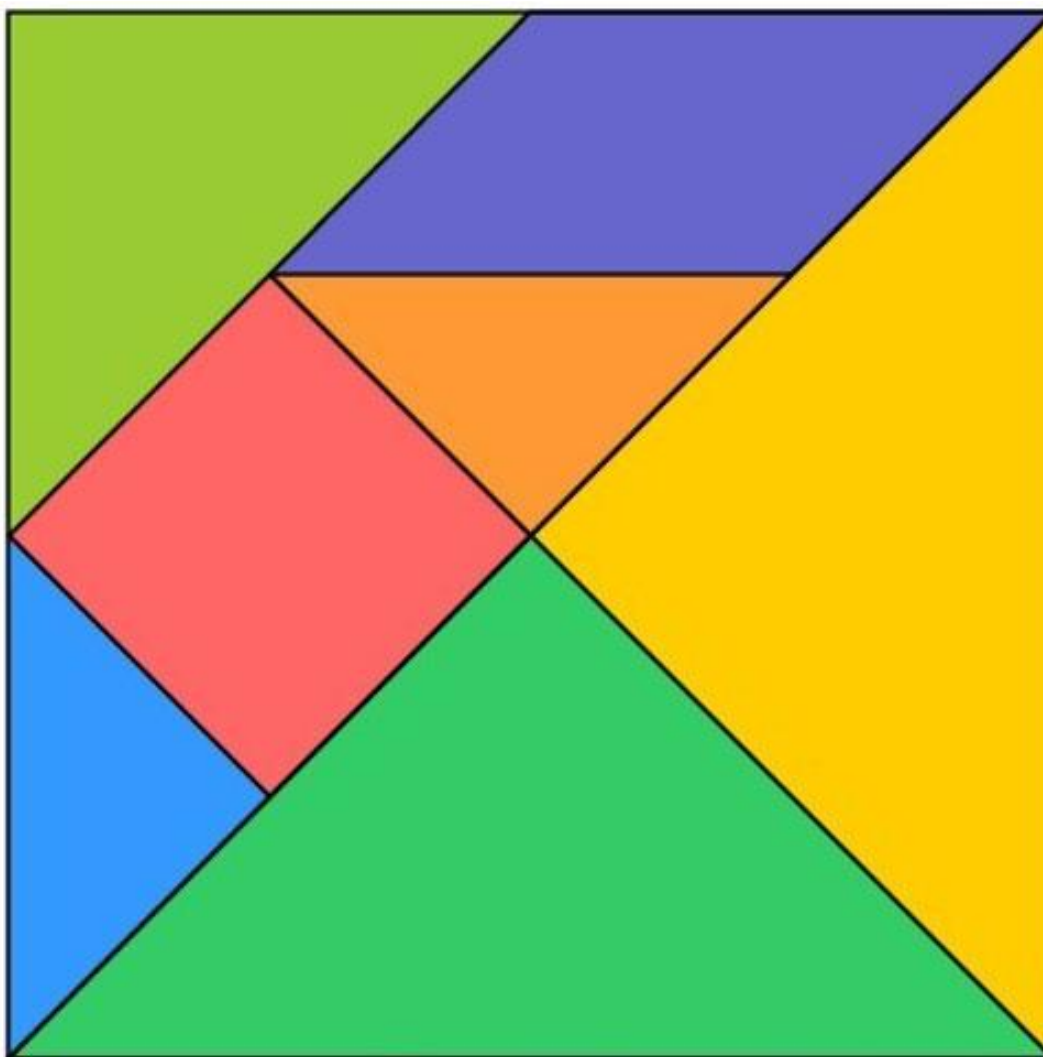
(*) LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS CONTEMPLAN LOS CURSOS DE 5° A 8° BÁSICO, POR LO QUE EXISTE UNA DIVERSIDAD DE TAREAS. REALIZA PRIMERO LAS QUE MÁS LLAMEN TU ATENCIÓN, Y LUEGO, SELECCIONA LAS QUE TENGAN RELACIÓN A LO QUE CONSIDERES QUE NECESITES Y/O PRESENTEN UNA MAYOR DIFICULTAD.

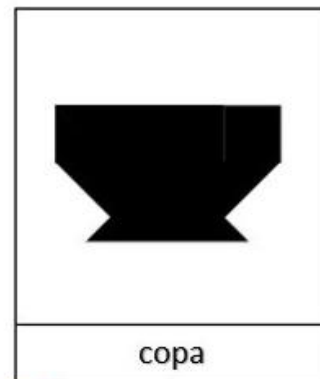
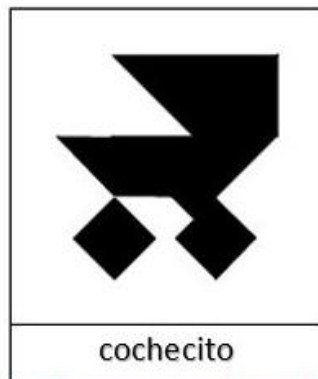
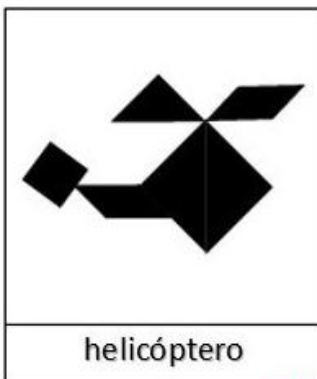
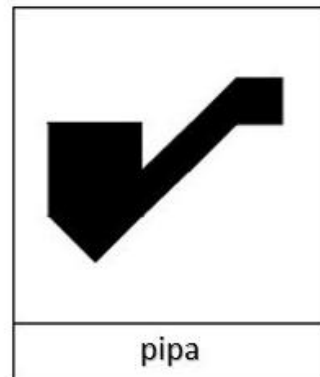
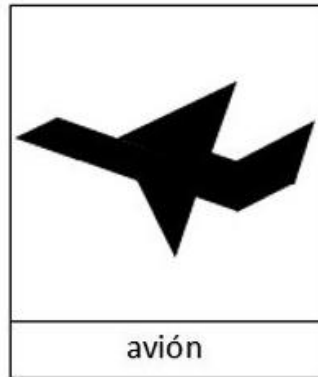
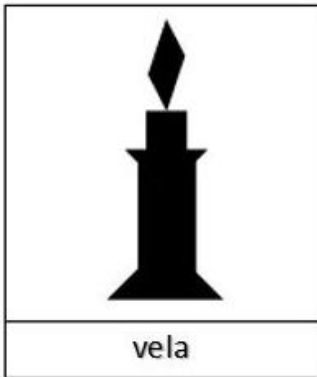




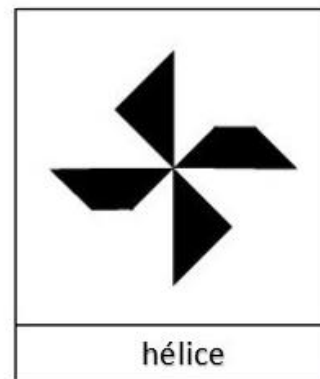
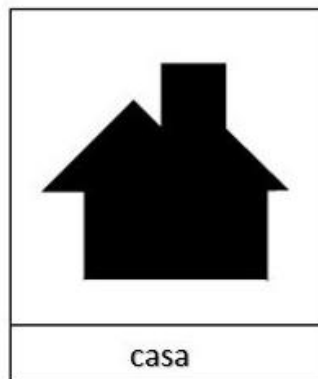
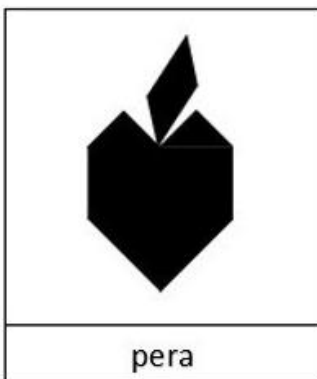
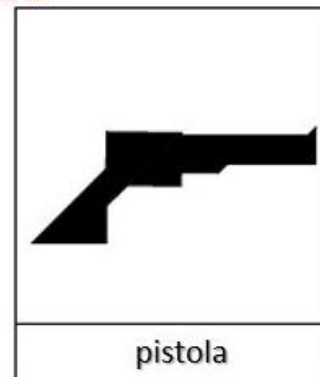
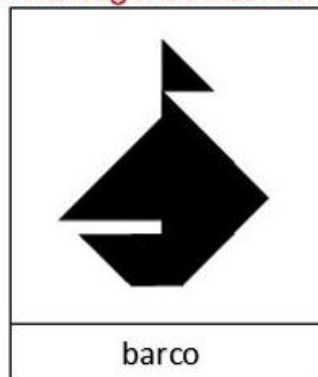
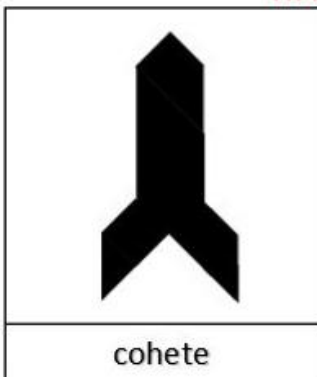
PLANIFICACIÓN, RAZONAMIENTO, PERCEPCIÓN VISUAL, ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

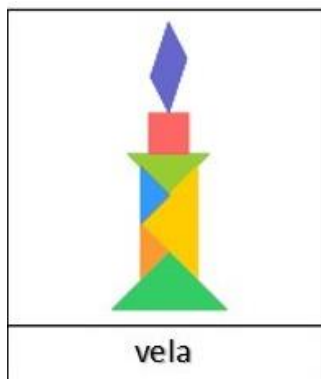
Instrucciones Generales "Tangram": Recorta las piezas y recúbrelas con cinta adhesiva transparente. Luego, el/la apoderado/a debe mostrar un modelo que aparece en negro (siguiente hoja) y pedirle al/la estudiante que lo arme con las piezas de colores ya recortadas, debiendo utilizarlas todas (es decir, 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.



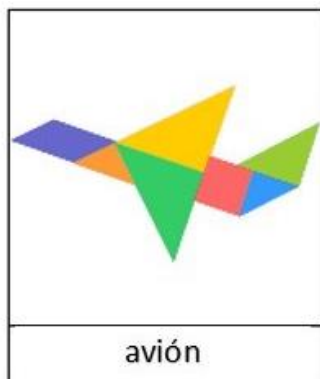


<http://www.imageneseducativas.com/>

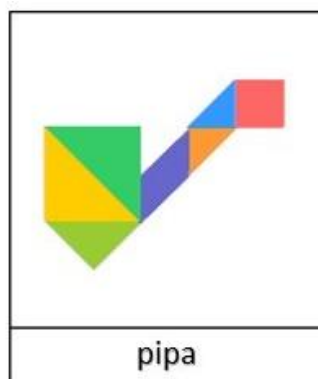




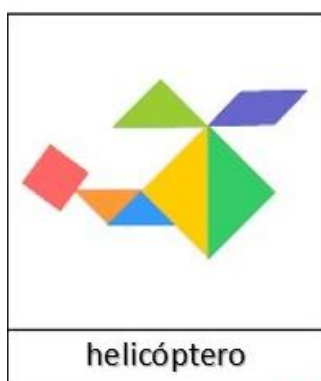
vela



avión



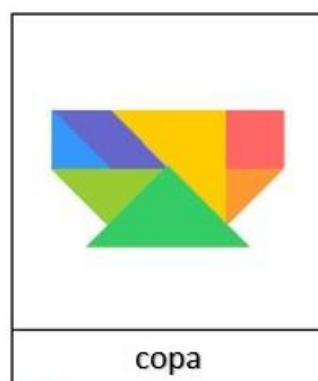
pipa



helicóptero

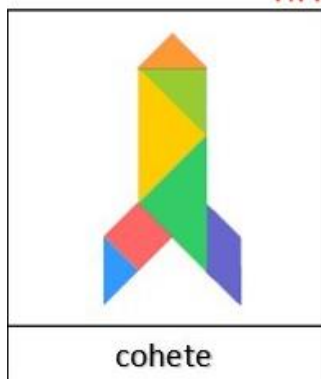


cochecito

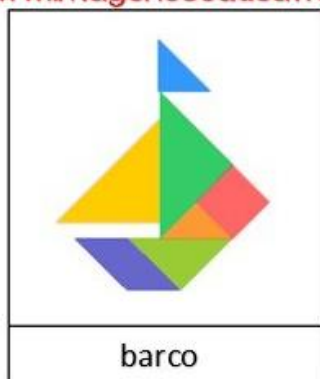


copa

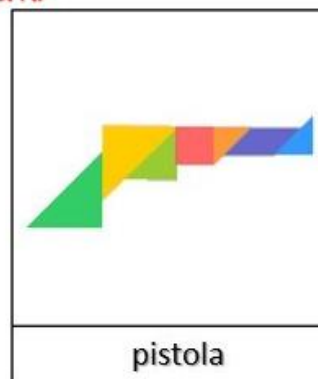
<http://www.imageneseducativas.com/>



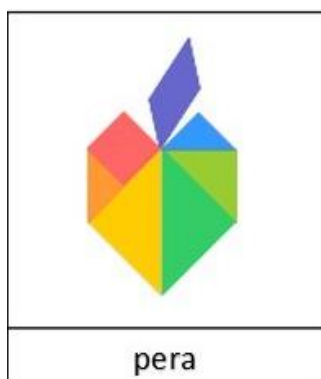
cohete



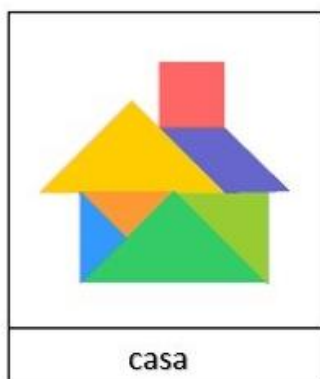
barco



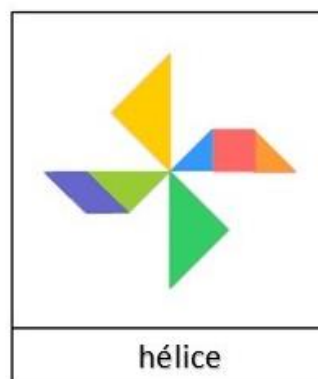
pistola



pera



casa



hélice



Colegio Centro Educacional Altair

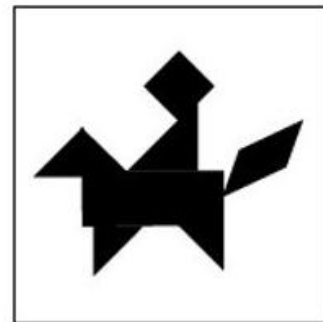
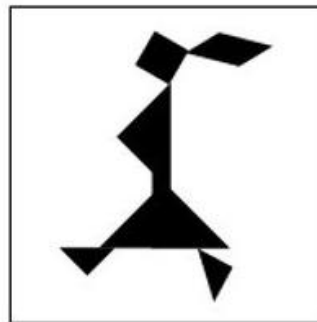
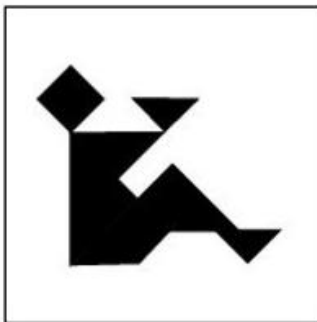
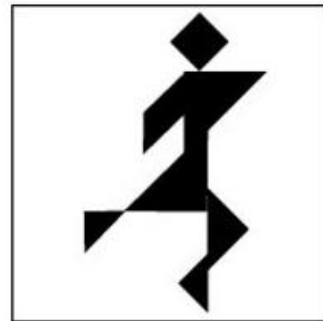
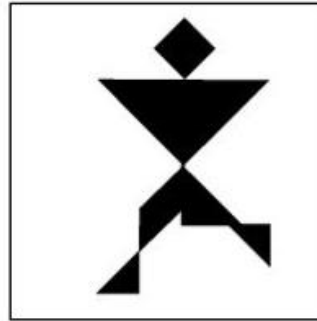
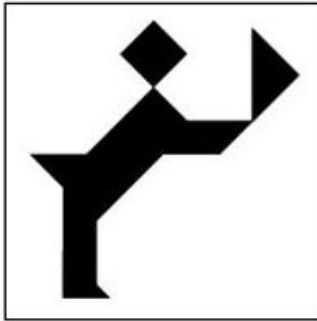
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

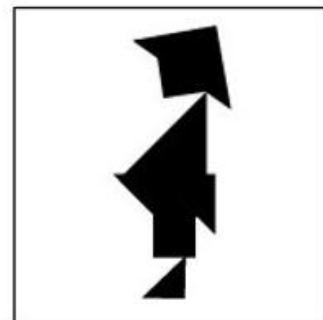
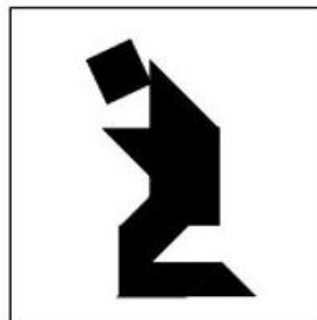
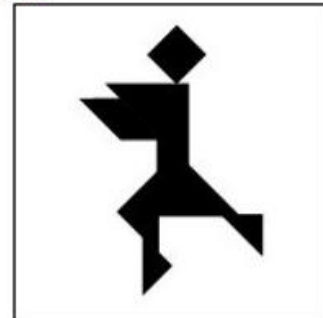
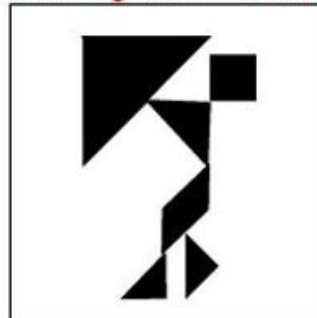
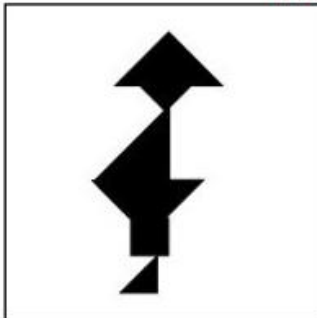
Mail: buzon.altair@gmail.com

www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998



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





Colegio Centro Educativo Altair

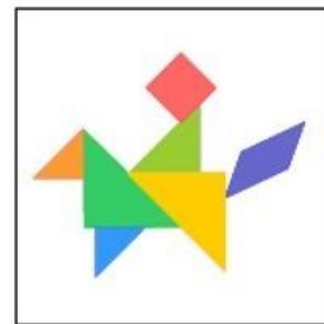
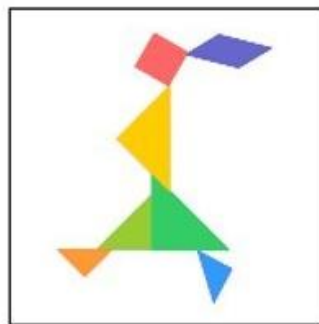
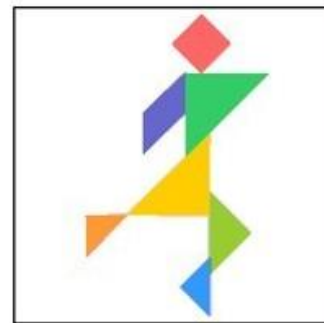
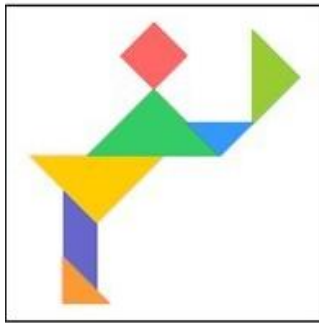
La Pirámide N°952, Padre Hurtado

Fonos: 225371839 – 225373242

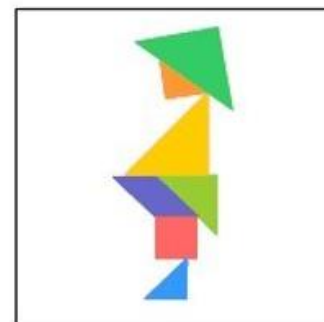
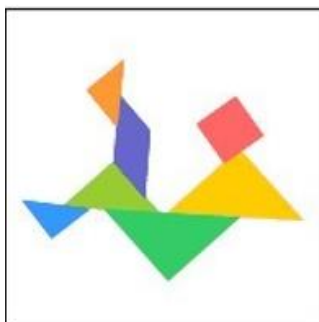
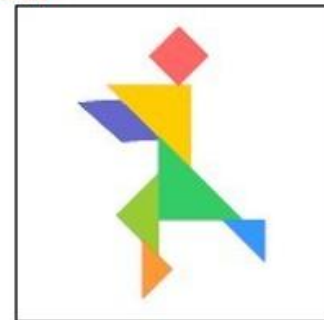
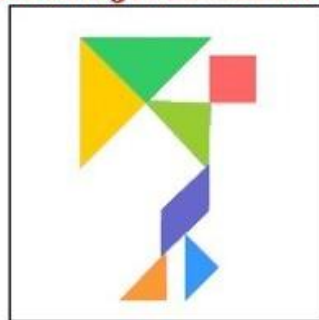
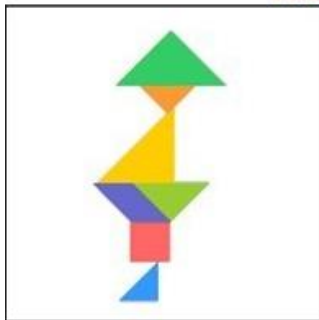
Mail: buzon.altair@gmail.com

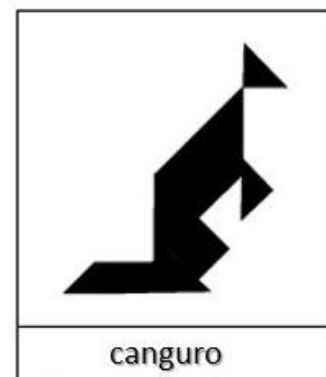
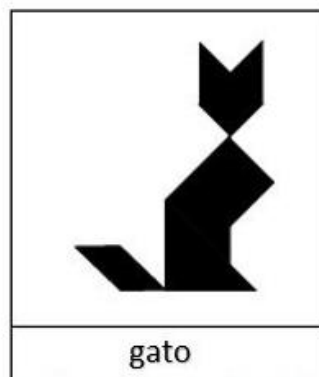
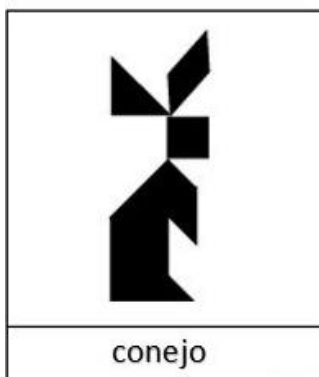
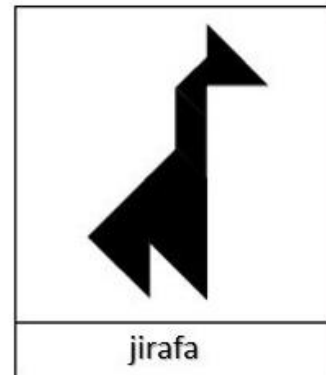
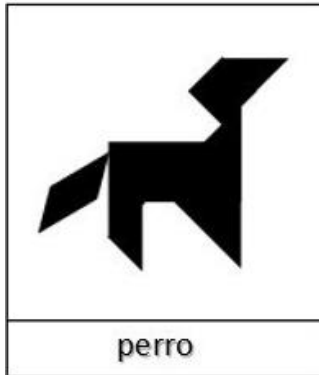
www.colegioaltair.cl

RBD 25238-7, Decreto Coop N°3456 de1998

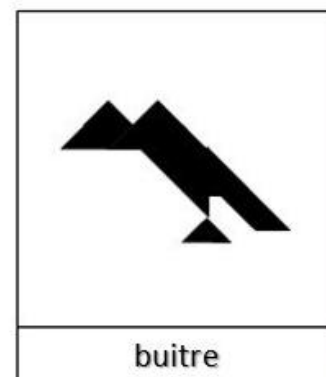
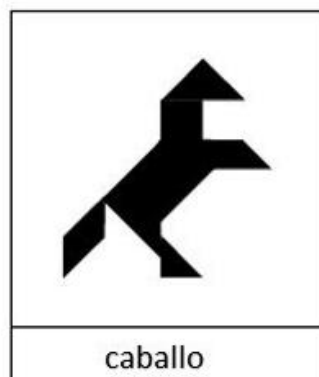
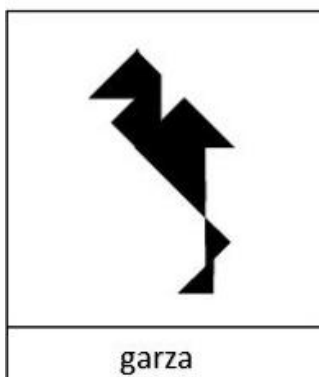
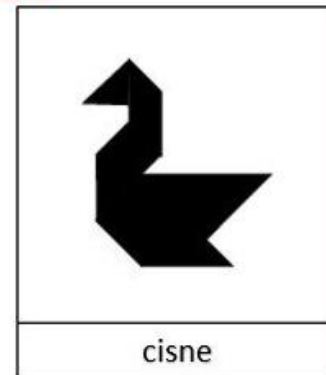
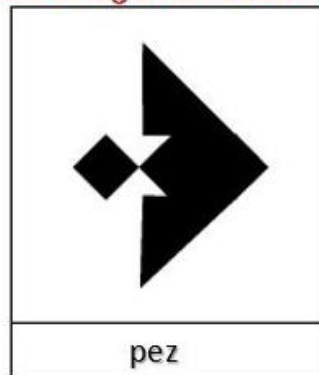
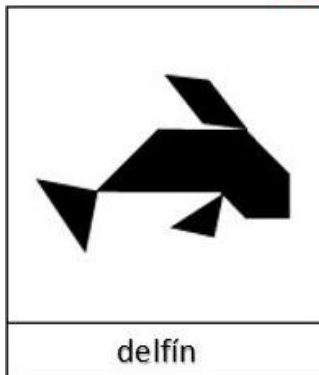


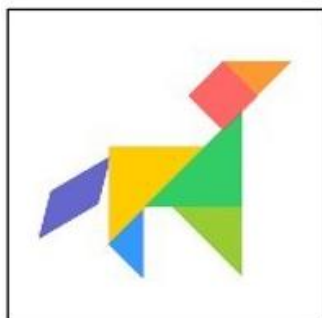
<http://www.imageneseducativas.com/>





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





perro



mariposa



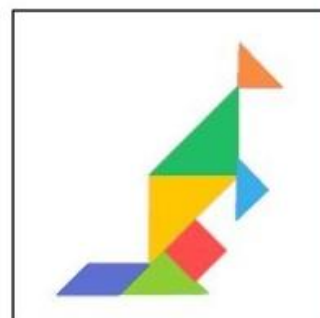
jirafa



conejo

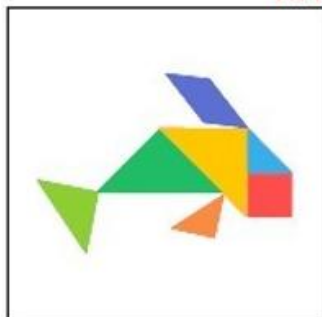


gato

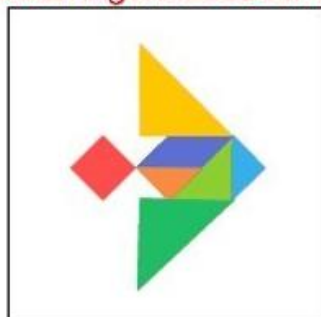


canguro

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



delfín



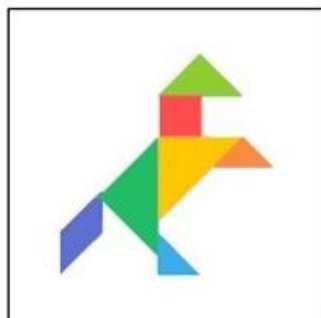
pez



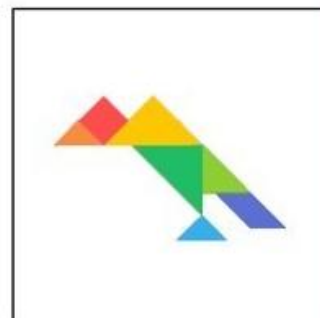
cisne



garza



caballo































buitre



Instrucciones Generales “Dominó de Multiplicaciones”: 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 multiplicación 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:

 RECORTAR 2 x 2 49	 RECORTAR 2 x 3 4	 RECORTAR 2 x 4 6	 RECORTAR 2 x 5 8
 RECORTAR 2 x 7 10	 RECORTAR 2 x 8 14	 RECORTAR 2 x 10 16	 RECORTAR 3 x 1 20
 RECORTAR 3 x 4 3	 RECORTAR 3 x 5 12	 RECORTAR 3 x 6 15	 RECORTAR 3 x 7 18
 RECORTAR 3 x 9 21	 RECORTAR 3 x 10 27	 RECORTAR 4 x 6 30	 RECORTAR 4 x 7 24
 RECORTAR 4 x 8 28	 RECORTAR 4 x 9 32	 RECORTAR 5 x 1 36	 RECORTAR 5 x 5 5
 RECORTAR 5 x 7 25	 RECORTAR 5 x 8 35	 RECORTAR 5 x 9 40	 RECORTAR 6 x 7 45
 RECORTAR 6 x 8 42	 RECORTAR 6 x 9 48	 RECORTAR 6 x 10 54	 RECORTAR 7 x 7 60



Instrucciones Generales “Dominó de Potencias y Raíces Cuadradas”: 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 potencia o raíz cuadrada (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 2: Recorta las piezas rectangulares y recúbrelas con cinta adhesiva transparente:

(*) En la próxima hoja aparece una tabla de conversiones con la que te podrás apoyar, por si presentas dudas.

10 ● 11^2	1 ● 1^2	11 ● 8^2	2 ● 7^2
12 ● 4^2	9 ● $\sqrt{1}$	7 ● 12^2	4 ● 3^2
121 ● $\sqrt{144}$	25 ● $\sqrt{16}$	9 ● $\sqrt{81}$	144 ● $\sqrt{121}$
64 ● 5^2	5 ● $\sqrt{49}$	81 ● $\sqrt{64}$	6 ● 9^2
49 ● $\sqrt{9}$	4 ● 2^2	8 ● 6^2	100 ● $\sqrt{36}$
1 ● $\sqrt{100}$	3 ● 10^2	36 ● $\sqrt{25}$	16 ● $\sqrt{4}$



(*) Tabla de conversión:

1	$1^2=1$	$\sqrt{1}=1$	$1^2=1$
2	4	$\sqrt{4}$	2^2
3	9	$\sqrt{9}$	3^2
4	16	$\sqrt{16}$	4^2
5	25	$\sqrt{25}$	5^2
6	36	$\sqrt{36}$	6^2
7	49	$\sqrt{49}$	7^2
8	64	$\sqrt{64}$	8^2
9	81	$\sqrt{81}$	9^2
10	100	$\sqrt{100}$	10^2
11	121	$\sqrt{121}$	11^2
12	144	$\sqrt{144}$	12^2

ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN, RAZONAMIENTO, PLANIFICACIÓN Y PERPCEIÓN VISUAL

ÁREA DE EDUCACIÓN DIFERENCIAL
(educaciondiferencial.altair@gmail.com)

#QUÉDATEENCASA
#CUIDÉMONOSENTREOD@S



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







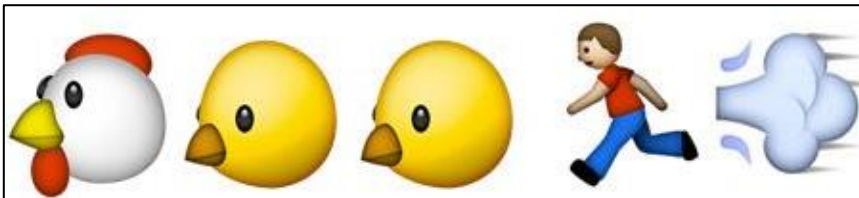






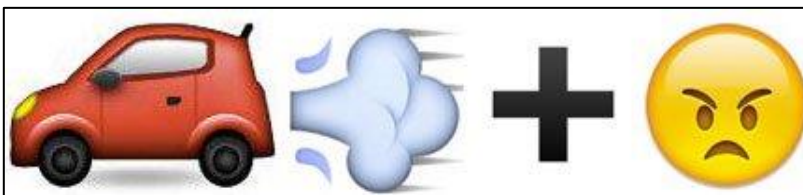












(*) En la siguiente hoja encontrarás en orden las respuestas correctas. Revísalas cuando hayas terminado tu trabajo individual, no antes.



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

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

1. Harry Potter
2. El diablo viste a la moda
3. Kung Fu Panda
4. Up: una aventura de altura
5. El planeta de los simios
6. Happy feet
7. Cenicienta
8. Thor
9. Pollitos en fuga
10. Alicia en el país de las maravillas
11. El señor de los anillos
12. Rápido y furioso



CÁLCULO, ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y PERCEPCIÓN VISUAL

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

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

**¿Cómo dividir 5 manzanas
entre 5 personas de tal
manera que una manzana
se quede en la canasta?**

**¿Cómo multiplicar 66 por 1,5
sin realizar ningún tipo de
operación matemática con
el número?**



**En un cajón hay 22
calcetines azules y 37 negros.
Tienes que sacar un par
de calcetines a ciegas.
¿Cuántos calcetines tienes
que tomar para armar un par?**

**El arpa tiene 4, el violín tiene 6,
la guitarra tiene 8.
¿De qué estamos hablando?**



**Juan se cansó tanto que se fue a dormir a las 7 de la noche, puso su alarma del reloj mecánico a las 9 de la mañana.
¿Cuántas horas logrará dormir?**

**El perro estaba amarrado a una cadena de diez metros. Sin embargo, caminó doscientos metros.
¿Cómo logró hacerlo?**



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

**¿En qué culminan
el día y la alegría?**

**¿En dónde hay ríos pero no agua,
hay ciudades pero no edificios,
hay bosque pero no árboles?**



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

¿Qué te pertenece a ti y sin embargo los demás lo usan con más frecuencia que tú?

¿Se puede predecir el resultado de cualquier partido antes de que inicie?



**Un hombre estaba
conduciendo un auto. Las
luces no estaban encendidas.
No había Luna. De pronto una
mujer cruzó la calle enfrente
del auto. ¿Cómo logró verla?**

**Estás en un avión. Enfrente
de ti hay un caballo y atrás,
un auto. ¿En dónde estás?**



**¿Qué signo hay que ubicar
entre 5 y 6 para obtener un
número mayor a 5 y menor a 6?**

(*) A continuación, encontrarás en orden las respuestas correctas. Revisalas cuando hayas terminado tu trabajo individual, no antes.

Listado de respuestas a los acertijos:

1. Una de las cinco personas debe agarrar su manzana junto a la canasta.
2. Hay que voltearlo (99).
3. Sólo debes sacar tres calcetines.
4. De la cantidad de letras en cada palabra.
5. 2 horas porque un reloj mecánico no distingue la mañana y la noche.
6. La cadena no estaba amarrada.
7. En la letra "a".
8. Un mapa.
9. Tu nombre.
10. Sí, 0-0.
11. Era un día soleado.
12. En un carrusel.
13. Una coma decimal: 5,6

(Información recopilada de la página web: <http://www.de10.com.mx>)



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

Links de páginas webs con juegos educativos:

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

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

<http://www.cristic.com/5o-y-6o-de-primaria/>

<https://www.cokitos.com/category/juegos-para-ninos-de-10-anos/>

<https://www.cokitos.com/category/juegos-para-ninos-de-12-anos/>

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



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