



Escuela Germán Riesco Errázuriz
Programa de Integración Escolar
Área Terapia Ocupacional



ACTIVIDADES TERAPIA OCUPACIONAL **¿JUGUEMOS?**

TO. Andrea Ascencio A.

TO. Mackarena Gómez



ANTES DE COMENZAR...

Las siguientes actividades son sugeridas para realizar de acuerdo a los tiempos que cada familia tenga, éstas tienen como fin aportar al desarrollo de habilidades, lo importante es que cada una se ejecute de forma consciente, lo que es más relevante que la cantidad de actividades que logre. Considérelas en tiempos de esparcimiento o de pausas de las actividades pedagógicas propiamente tal.

PÁGINAS DE INTERNET SUGERIDAS DESDE EL ÁREA DE TERAPIA OCUPACIONAL

- <https://www.highlightskids.com/>: La página está en inglés, se debe ingresar a la sección de “Games” y allí se encuentran diferentes actividades en que deben encontrar objetos escondidos, hay de diferentes dificultades. Esto contribuye a habilidades como percepción visual, atención, concentración y tolerancia a la frustración.
- <https://www.mundoprimaria.com/>: Página que contempla diversas áreas como Juegos, Comprensión Lectora, Fichas de grafomotricidad etc.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

Diferentes autores han definido el juego como la principal actividad en la vida del niño: Siendo el juego es la principal **ocupación** del niño. Al jugar, el niño aprende a manejar el mundo que lo rodea y adquiere habilidades para interactuar con el ambiente.

A través del juego, se permite el desarrollo integral del niño, lo cual puede verse limitado en cuando el niño presenta una discapacidad. Por tanto, desde Terapia Ocupacional, se estimula la participación de los niños y niñas, como también a los jóvenes en el juego, con el fin de intentar conseguir un nivel óptimo de desarrollo.

Es importante mencionar que muchos de los juegos que se presentan a continuación se pueden confeccionar con materiales reciclados, siguiendo la línea de nuestra **Certificación Ambiental.



Escuela Germán Riesco Errázuriz
Programa de Integración Escolar
Área Terapia Ocupacional



EDUCACIÓN PARVULARIA



JUEGOS SUGERIDOS

1.- Lanza anillas.

Habilidades que se abordan

Coordinación visomotriz, prehensión fina, seguimiento y comprensión de instrucciones, tolerancia a la frustración, respeto de normas y turnos.

Objetivo y ejecución del juego



Lanzar las anillas y acertar en los cilindros de cartón, de acuerdo al color correspondiente. Lo anterior se debe realizar idealmente mediante turnos, a una distancia claramente definida, se puede aumentar dificultad estableciendo más distancia entre el lanzador y el juego.

Materiales y elaboración

- Cilindros de cartón (reutilizar los de papel higiénico)
- Platos de cartón o cartón de cajas de cereal o avena.
- Témpera de 5 colores diferentes
- Pinceles (optativo, ya que igual se puede pintar con los dedos)
- Tijera
- Pegamento.

Para comenzar, pintaremos los cilindros con témpera de cinco colores diferentes, los dejamos secar. Luego, marcamos círculos en cartón reciclado, y cortamos las anillas, en este paso los padres deben apoyar, para después pintar cada una de un color, dejamos secar. Finalmente, pegamos los cilindros a una base de cartón y listo! Podemos empezar a jugar.

2.- CazaTapas.

Habilidades que se abordan

Coordinación visomotriz,
prehensión fina, orden y
organización de la
tarea.seguimiento de
instrucciones.

Objetivo y ejecución del juego

Insertar la tapa en el cuello de
botella, utilizando una mano.

Materiales y elaboración

- Cuello de botella (adultos deben cortarla y alisar los bordes para que no se lastimen los niños/as).
- Tapa
- Lana, hilo o cordón.
- Materiales para decorar (restos de goma eva, cartulinas, brillantina, etc.).
- Stickers (opcionales para decorar)

Una vez que el adulto ha cortado la botella, los niños/as la comienzan a decorar de la forma que prefieran, aquí la idea es que usen su creatividad y planifiquen ellos mismos lo que harán, sólo así se logrará el objetivo de la actividad. Una vez que lo anterior está listo, el adulto enseñará a anudar al niño/a, imitando logrará unir la botella a la tapa, y así ya está terminado y listo para usar.





Escuela Germán Riesco Errázuriz
Programa de Integración Escolar
Área Terapia Ocupacional



PRIMER CICLO



JUEGOS SUGERIDOS

1ero y 2do Básico

1.- Acertín

Habilidades que se abordan

Coordinación visomotriz, prehensión fina, orden y organización de la tarea, seguimiento de instrucciones.

Objetivo y ejecución del juego

Insertar la pelota en los diferentes cilindros, desde una distancia marcada, de acuerdo al número de cilindro en que entre la pelota, será el puntaje que se obtenga, el número de lanzamientos lo acordarán los participantes. Cada puntaje obtenido se debe anotar en una hoja para que luego el niño/a sume con ayuda de material concreto (porotos por ejemplo), quien tenga mayor puntaje gana.



Materiales y elaboración

- Cilindros de cartón
- Témpera
- Tijera
- Papel
- Lápiz
- Pegamento
- Pelota (si no tienen, la elaboran juntando y apretando papel que ya no utilicen)

Primero se deben cortar los cilindros en diferentes tamaños, para esto necesitarán apoyo ocasional de un adulto para marcar y comenzar a cortar, posteriormente, se pintan en los colores que prefieran y dejan secar. Luego, los niños/as marcan 10 cuadrados pequeños en una hoja blanca, recortan y escriben los puntajes de acuerdo a la imagen, los pegan en los cilindros y una vez, que éstos tengan la pintura seca, se pegan entre sí.

2.- Memorice.

Habilidades que se abordan

Memoria, atención, orden y organización de la tarea, coordinación visomotriz.

Objetivo y ejecución del juego

Mezcla las cartas y luego disponlas boca abajo sobre la mesa. Empieza a jugar el jugador más joven. Da la vuelta a dos cartas que él elija, para intentar reconstituir un par, y se las enseña a todos los jugadores: Si las dos cartas son idénticas, las conserva y puede dar la vuelta a otras dos cartas. Si por casualidad estas otras dos cartas también son idénticas, juega de nuevo. Y así sucesivamente. Si por el contrario, las dos cartas no coinciden, las deja boca abajo en el mismo lugar. Ahora le tocará al jugador siguiente girar dos cartas.

Final de la partida: cuando ya no hay más cartas sobre la mesa, gana el jugador que ha conseguido formar más pares.

Materiales y elaboración

- Cartulina
- Palitos de helado (opcionales)
- Lápices de colores
- Tijera
- Pegamento

Lo primero que se debe hacer es un molde que se asimile a una paleta de helado, cortamos dos moldes por paleta, un molde lo decoramos como si fuese un helado y el otro será la parte posterior que no lleva diseño, se debe considerar hacer pares de diseño (ya que el objetivo es encontrar dos diseños iguales),





3ero y 4to Básico

1.- Bingo.

Habilidades que se abordan

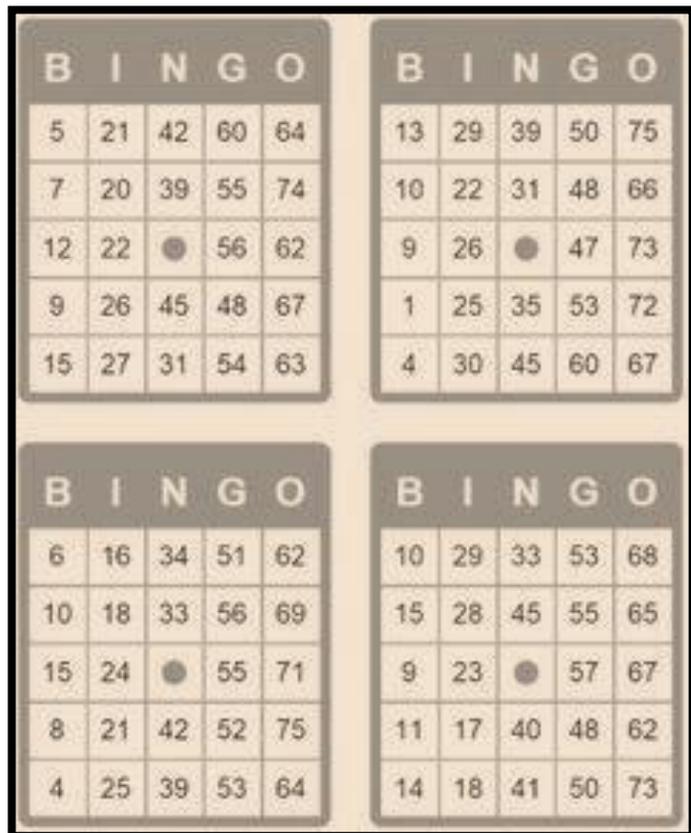
Tolerancia a la frustración, respeto de normas y turnos, atención y concentración, permanencia en la tarea.

Objetivo y ejecución del juego

En el bingo se extraen al azar una a una hasta 90 bolas (o papeles) numeradas del 1 al 90. Puede haber un número ilimitado de jugadores, cada uno con al menos un cartón. Cada cartón contiene 15 números de los 90 posibles. Conforme se van extrayendo las bolas al azar, los jugadores deben tachar los números coincidentes de su cartón. El primero que logre tachar todo su cartón es el ganador.

Materiales y elaboración

Primero se deben escribir los número del 1 al 90 en papeles de igual tamaño (dado que no se tendrán bolitas enumeradas) y guardar en una bolsa o caja pequeña no transparente. Luego se deben elaborar las tarjetas, por lo menos unas 10, para esto necesitamos hojas o cartones, que se deben cuadricular como la imagen y escribir los números al azar.





2.- ¿Qué soy?

Habilidades que se abordan

Atención, memoria, resolución de problemas, respeto de normas y turnos.

Objetivo y ejecución del juego

Las reglas del juego son muy sencillas:

1. Varios participantes deberán situarse en círculo.
2. Cada uno de los participantes debe escribir en secreto en un papel el nombre de algo, pueden ser animales, objetos, medios de transporte, prendas de vestir, dibujos animados, etc.
3. Cuando todos tengan escrito el personaje deberán pegarlo en la frente del compañero que tengan situado a su derecha.
4. Entre todos deberán elegir a uno para que empiece a formular preguntas para intentar descubrir el personaje que tiene en la frente.
5. Las respuestas tienen que ser del tipo 'Sí-No', por ejemplo: ¿soy un personaje de dibujos animados? Si la respuesta es 'Sí' el jugador formulará otra pregunta y así hasta que falle, cediendo el turno al compañero de su derecha.
6. El primero que logre descubrir lo que tiene escrito es el ganador. Se puede jugar varias veces.

Materiales y elaboración

- Hojas
- Lápiz
- Elástico, cinta o lana.

Para elaborar el juego, sólo debes escribir en trozos de papel la palabra que queramos y luego para afirmarla en la cabeza del compañero se puede hacer con elástico, cinta o lana.





Escuela Germán Riesco Errázuriz
Programa de Integración Escolar
Área Terapia Ocupacional



SEGUNDO CICLO



1.- Mentiroso.

Habilidades que se abordan

Atención, resolución de problemas, permanencia en la tarea.

Objetivo y ejecución del juego

Se necesitan como mínimo 3 participantes.

Este es un juego muy sencillo en el que ganará el que sepa mentir mejor y consiga quedarse sin cartas el primero.

Se reparten todos los naipes entre los jugadores y se empieza en el sentido de las agujas del reloj. Tendrás que ir echando una carta, una pareja, un trío o más de tres cartas en el centro de la mesa y decir en voz alta lo que se ha desechado, pero se puede no decir la verdad. Por ejemplo, se pueden dejar cuatro cartas y decir “cuatro sotas” y que esto sea cierto, o decirlo y que en realidad hayamos soltado tres sotas y un caballo. En ese caso, el siguiente jugador será quien decida si es verdad o mentira lo que se ha dicho. Si decide que es falso y, al comprobar, las cartas coinciden con lo afirmado, todas las cartas se las llevará él. Si opina que lo dicho es correcto, él seguirá echando cartas al montón hasta que alguien decida que es mentira. Si alguien es pillado en su mentira, esta persona se llevará todas las cartas sobre la mesa. Ganará el que sepa mentir mejor y consiga quedarse sin cartas el primero.



Materiales

- Una baraja de cartas españolas.



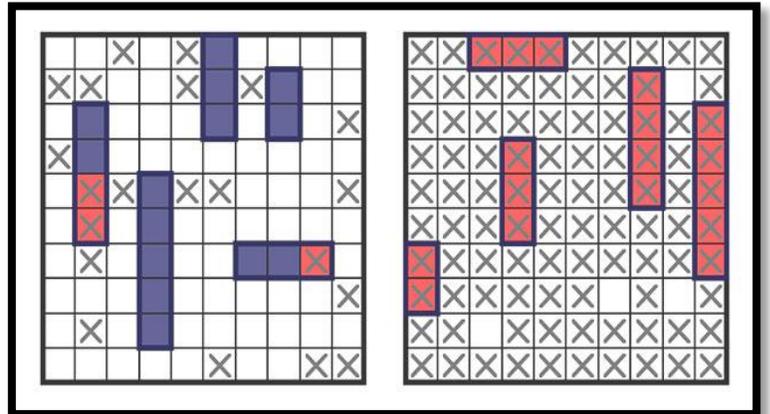
2.- Combate Naval.

Habilidades que se abordan

Atención, concentración,
organización espacial, respeto de
normas y turnos.

Objetivo y ejecución del juego

El juego consiste en hundir la flota del
contrincante.



Cada jugador constara de dos
cuadriculas que debe ocultar al contrincante. En la cuadrícula de la izquierda
deberás distribuir y dibujar tu flota, en la de la derecha debes ir anotando los
resultados de los disparos hacia tu contrincante.

Cada jugador debe distribuir los siguientes barcos.

- Acorazado (ocupa 5 cuadriculas)
- Crucero (ocupa 4 cuadriculas)
- Corbeta (ocupa 3 cuadriculas)
- Submarino (ocupa 2 cuadriculas)

En cada ronda el jugador debe “disparar” hacia la flota de su oponente indicando
una coordenada compuesta por una **letra y un número** (ej: A5), si la coordenada
está ocupada por uno de los barcos enemigos, el oponente debe decir “fuego” y
cuando sea completado su barco, debe decir “hundido”, de lo contrario, si el
espacio está vacío, debe decir “agua”.

El jugador que ha sido impactado debe marcar en su tablero con una X sobre el
barco atacado, en tanto el jugador atacante deberá marcar en el tablero derecho la
coordenada con una X si ha impactado un barco, o un circulo, si ha errado y
disparado al agua, de esta forma el jugador podrá ir descartando los espacios
donde hay agua y barcos.

Ganará el jugador que hunda primero todos los barcos de su oponente.

Materiales y elaboración

- Hoja cuadriculada (cuaderno)
- Lápiz



Replica esta figura en tu hoja

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Mis Barcos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Barcos Enemigos