



Universidad de  
**los Andes**

# **CUADERNILLO DE APOYO: ¿CÓMO MANTENER A LAS PERSONAS MAYORES ACTIVA?**



**ESCUELA DE TERAPIA OCUPACIONAL  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES.  
T.O PAOLA MANGHI SANCHEZ.  
ALUMNOS IV AÑO, PRACTICA I, 2021.**

## 1. INTRODUCCIÓN

---

- Palabras de los creadores
- Introducción 2
- ¿Quiénes participan? 3

## 2. ACTIVIDADES GRUPALES

---

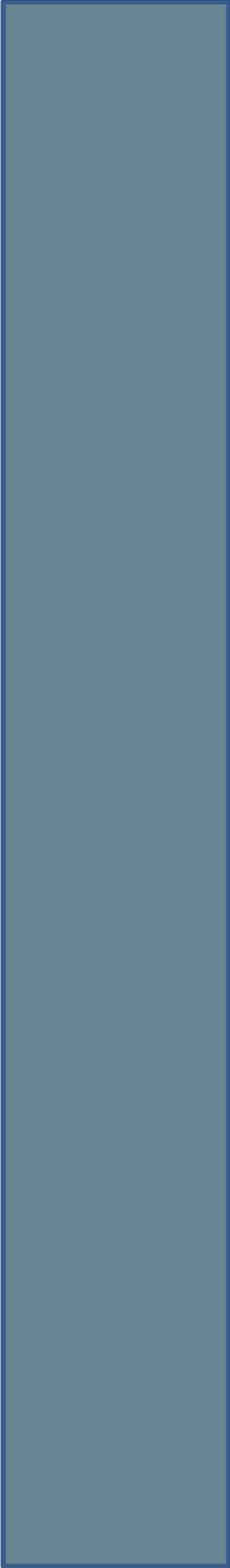
- Tabla de participantes y su tipo de desempeño 5
- Tren de los refranes 6
- Golf con escobas 10
- Ensopados 14
- Creando historias 20
- Pasapalabra 23
- Bowling con botellas 33
- Practicando Boccia 37
- Palabras encadenadas 40
- Formar palabras 44

## 3. ACTIVIDADES INDIVIDUALES

- Tren de los refranes 48
- Ensopados 49
- Creando historias 53
- Pasapalabra 55
- Palabras encadenadas 62

## 4. RECURSOS ADICIONALES

- Mi reporte de lectura 66
- Notas 67
- Bitacora de actividades 68



*Cuadernillo creado para apoyar al cuidador, no solo en estimular, si no también para acompañar desde el amor, la entrega y el respeto de su narrativa y su trayectoria de vida.*

Agradecer a la Fundación Amanoz, que motivó la creación de este hermoso trabajo.

Quiero agradecer a los alumnos de T.O de IV año que en su práctica I 2021, colaboraron en este trabajo maravilloso.

T.O Paola Manghi Sánchez

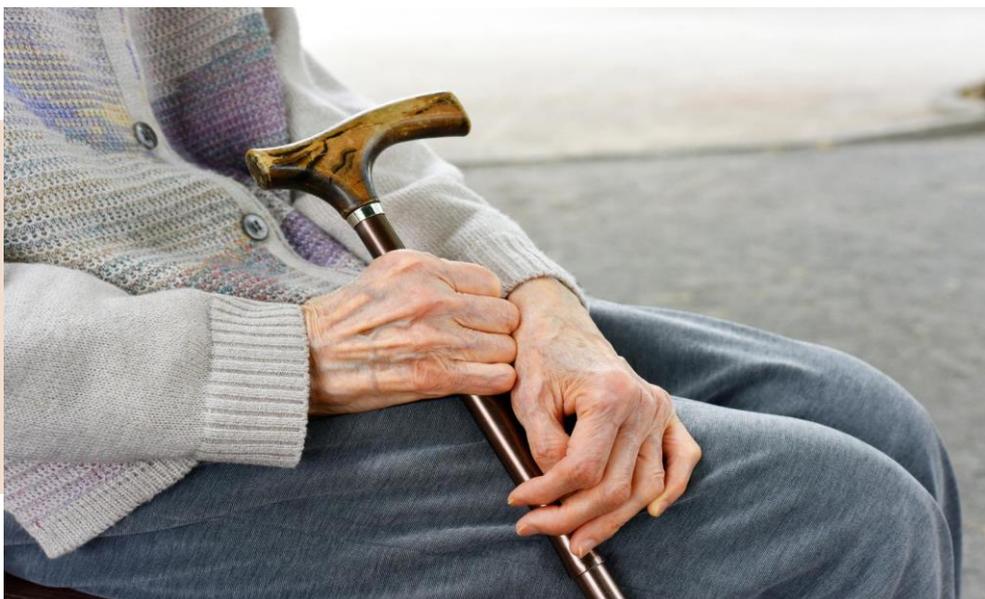
# Introducción

El proceso de envejecimiento trae consigo deterioro físico, psicológico y social, es de gran relevancia mantener al adulto mayor activo a través de las diferentes áreas de la ocupación, dando énfasis en su participación con el fin de mantener su autonomía e independencia, además de evitar el deterioro.

*Es por esto que este documento se enfoca en apoyar a la Persona mayor y/o cuidadores a mantenerse participando en su entorno, indistintamente al nivel de funcionalidad que este tenga.*

El objetivo de este instrumento es apoyar y acompañar a los cuidadores en diversas actividades, tanto grupales como individuales, para trabajar y/o potenciar habilidades de distintos tipos, ya sea, motoras, cognitivas y sociales, al mismo tiempo que acompañarlas.

La aplicación de este cuadernillo consiste en realizar actividades de forma interactiva, para acompañar en su tiempo libre a las personas mayores, contribuyendo así con su desempeño. Para la realización de las actividades, se requiere conocer, anticipadamente, la condición de los residentes en cuanto a los aspectos cognitivo y motor.



# ¿QUIÉNES PARTICIPAN?

**¡TODOS!**

Este cuadernillo es aplicable para todos los residentes, ya que se ajusta a las características de cada uno de ellos.

**¡Encuentre su tipo de desempeño!**

A continuación, se describen cuatro tipos de desempeño:

Tipo de desempeño	Definición	Tipo de apoyo
Desempeño A	Desempeño competente. El/la participante apoya la progresión de la actividad, y la finaliza de forma independiente.	No requiere apoyo verbal ni físico. El/la coordinador(a) le entrega el cuadernillo al residente.
Desempeño B	Desempeño cuestionable. El/la participante pone en riesgo la progresión de la actividad. Requiere mínimo apoyo de el/la coordinador(a).	B1 El/la participante requiere mínimo apoyo verbal, pero no físico. El/la coordinador(a) orienta verbalmente al empezar la actividad.
		B2 El/la participante requiere mínimo apoyo físico, pero no verbal. El/la coordinador(a) orienta físicamente al iniciar la actividad.
Desempeño C	Desempeño inefectivo. El/la residente interfiere en la progresión de la actividad. Requiere moderado apoyo de el/la coordinador(a).	El/la participante requiere un moderado apoyo físico y verbal. El/la coordinador(a) apoya verbal y físicamente al residente en algunas instancias del progreso de actividad.
Desempeño D	Desempeño con déficit. El/la participante impide la progresión de la actividad, pues le es difícil realizarla, porque es parcial o totalmente dependiente. Requiere apoyo máximo de el/la coordinador(a).	El participante requiere un apoyo máximo para el desarrollo total de la actividad. El coordinador permanece a su lado en el transcurso de la actividad, atento a sus necesidades, y le realiza las preguntas de acompañamiento.

# ACTIVIDADES GRUPALES

**\*Nota:** Actividades pensada en grupo, si usted se encuentra solo con una persona, debe realizar las actividades individuales.



# TREN DE LOS REFRANES

Esta actividad puede ser realizada de manera grupal e individual

## Instrucciones

1. Ordenar la sala, disponiendo las sillas en un semicírculo mirando en dirección al pizarrón.
2. Que los participantes entren a la sala y se sienten donde deseen.
3. El/la coordinador(a) se presentará y explicará, a grandes rasgos, en lo que consiste la actividad. “El tren de los refranes consiste en poder completar los típicos refranes que conocemos. Tendremos que unir la columna de la izquierda con la de la derecha. Todos pueden responder en voz alta, pero se irán parando de a uno al pizarrón para conectarlos”.
4. El/la coordinador(a) proyectará las dos columnas: la de la izquierda, que corresponde a la primera parte del refrán, con la segunda que tiene la continuación de estos.
5. Estas columnas están en orden aleatorio, esperando que la persona mayor los conecte.
6. El/la coordinador(a) debe velar por el respeto de los turnos y por la seguridad de cada residente.
7. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada refrán para que todos participen.

## Objetos

- Pizarra y proyector para poder compartir los refranes\*.
- Sillas.
- Plumones de pizarra o lápices.

\*En caso de que no exista proyector o pizarra, se necesitará: papel con los refranes impresos, los cuales deberán ser pegados en la pared. Además, se necesitará masking tape y lana para poder unir las columnas.

## Acompañamiento

- ¿Les gustan los refranes?
- ¿Conoce algún refrán que quiera contar?
- ¿Conoce el significado del refrán?, ¿para usted, qué significa?
- ¿Qué recuerdos les trae el refrán?
- ¿Recuerda alguna ocasión donde utilizó un refrán?

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. El/la coordinador(a) proyectará la actividad, mostrando las columnas con los refranes.
2. Leerá en voz alta el primer refrán de la columna izquierda a los residentes.
3. Se recomienda dar tiempo para que la persona mayor logre la respuesta y la digan en voz alta.
4. El/la coordinador(a) elegirá a uno de los participantes que respondió con el fin de que una el refrán. Este, se parará de su silla y tendrá que ir a buscar el plumón para unir las dos columnas.
5. Cada participante debe esperar su turno para participar.
6. El coordinador debe elegir a una persona distinta para cada refrán.

## DESEMPEÑO B

### DESEMPEÑO B1

1. Hacer pasos 1, 2, 3 del desempeño "A".
2. El/la coordinador(a) preguntará quiénes no sabían la continuación del refrán para identificarlos y le solicitará a un(a) residente que sí lo sabía, que se empareje con el que no, solicitando al que no conocía la continuación del refrán, que sea él/ella quien se pare a unir las dos columnas en el pizarrón.
3. El participante vuelve a su silla, tendrá que esperar a que los demás participen para volver a pararse y participar.
4. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada refrán.

### DESEMPEÑO B2

1. Hacer pasos 1, 2 y 3 del desempeño alto.
2. El/la coordinador(a) asistirá físicamente al participantes con dificultades para trasladarse, para que éste una las dos columnas correspondientes en el pizarrón.
3. El/la participante vuelve a su silla, tendrá que dejar que los demás participen.
4. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada refrán.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. Hacer pasos 1, 2 y 3 del desempeño alto.
2. El/la coordinador(a) asistirá tanto física como cognitivamente al residente que tiene dificultades, para que éste/ésta una las dos columnas en el pizarrón.
  - La asistencia cognitiva está relacionada a la comprensión y evocación del refrán.
  - La asistencia física está relacionada al traslado de la silla hasta la pizarra.
3. La persona mayor vuelve a su silla, tendrá que esperar a que los demás residentes participen para volver a pararse y participar.
4. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada refrán para que todos participen.

## DESEMPEÑO “D”

1. El/la participante será trasladado, mediante asistencia física, al lugar donde se desarrollará la actividad. Su participación será mediante el acompañamiento, donde presenciara toda la actividad.
2. Importante hacerle las preguntas de acompañamiento (página 6).



# RECURSOS

## POSIBLES REFRANES

<b>De tal palo...</b>	<b>... tal astilla.</b>
<b>Dime con quien andas...</b>	<b>...y te diré quién eres.</b>
<b>Por la boca.....</b>	<b>...muere el pez.</b>
<b>A mal tiempo...</b>	<b>...buena cara.</b>
<b>La tercera...</b>	<b>...es la vencida.</b>
<b>Quien madruga...</b>	<b>...Dios le ayuda.</b>
<b>Más vale tarde...</b>	<b>...que nunca.</b>
<b>Quien mucho abarca...</b>	<b>...poco aprieta.</b>
<b>Camarón que se duerme...</b>	<b>...se lo lleva la corriente.</b>
<b>El que se fue a Melipilla...</b>	<b>...perdio su silla.</b>
<b>Lo que fácil viene...</b>	<b>... fácil se va.</b>
<b>A caballo regalado...</b>	<b>... no se le miran los dientes.</b>
<b>Un clavo...</b>	<b>... saca otro clavo.</b>
<b>Mala suerte en el juego...</b>	<b>... buena suerte en el amor.</b>



# GOLF CON ESCOBAS



## INSTRUCCIONES

1. El/la coordinador(a) organizará el espacio, creando, al menos, dos circuitos de campos de golf con masking tape y dispondrá de algunos obstáculos entremedio del recorrido para aumentar el desafío.
2. Al final del recorrido debe poner la meta, donde deberá entrar la pelota. La meta podrá ser de distintas formas:
  - a. Un basurero acostado en el piso de forma horizontal.
  - b. Una cartulina grande doblada creando un puente en el piso dejando un espacio para que entre la pelota.
  - c. Una silla donde la pelota deba pasar entre los dos palos.
  - d. Una marca de masking tape en el suelo.
3. El/la coordinador(a) hará dos grupos, definiendo los turnos para cada participante.
4. Los grupos esperarán sus turnos sentadas en sillas alrededor de los circuitos.
5. Al momento del turno de cada residente, se le entregará una escoba, con la cual debe empujar la pelota para hacerla llegar hasta la meta.
6. Cada participante tendrá 3 intentos para ingresar la pelota a la meta sin salirse del camino. Por cada "error" se descuenta un punto, siendo 3 el máximo.
7. Luego, tendrá que contar y anotar sus puntos en la pizarra, para dejar que el siguiente en la fila continúe.
8. Al finalizar la actividad, se sumarán todos los puntos obtenidos en cada equipo.
9. El equipo que obtenga más puntos, es el ganador.

## ACOMPañAMIENTO

- ¿Le gustan los deportes?
- ¿Alguna vez ha jugado golf?
- ¿Qué otros deportes ha realizado?, ¿con quiénes?
- ¿Qué recuerdos le traen los deportes?
- ¿Tiene algún deporte favorito?
- ¿Cuál?

## OBJETOS

- Escoba (idealmente 1 por persona).
- Pelota plástica. Si no tiene, armar una de papel envuelta en scotch.
- Sillas para sentarse.
- Basurero.
- Obstáculos: sillas, mesas, ropa, lana, vasos de plástico.
- Masking tape.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. Dividir a los residentes en dos grupos.
2. Entregar escoba y pelota al primero en la fila.
3. El/la residente comienza a avanzar en el circuito, evadiendo los obstáculos. Tiene 3 oportunidades para llegar a la meta.
4. Le pasa la escoba y pelota al siguiente, anota sus puntos y vuelve a ponerse en la fila.

## DESEMPEÑO B

### DESEMPEÑO B1

1. Repetir paso 1 y 2 del desempeño "A".
2. El/la coordinador(a) asistirá al residente en cuanto a su posición, la entrega de material y a la ejecución de la acción.
3. El/la residente tendrá que golpear la pelota, y el/la coordinador(a) lo asistirá verbalmente, señalándole que al tercer intento se termina su turno y debe entregarle la escoba a la persona siguiente en la fila.
4. Cuando todo el equipo haya terminado, el/la coordinador(a) debe contar los puntos de los residentes que necesiten asistencia.

### DESEMPEÑO B2

1. Repetir paso 1 y 2 del desempeño alto.
2. Se le ayudará a la persona a posicionarse al lado de la pelota con un acompañamiento físico constante durante la tarea.
3. Una vez posicionada, se le entregará la escoba si puede tomarla, si no, el/la coordinador(a) podrá ayudarla.
4. La persona balancea la escoba y golpea a la pelota. Si no es posible, se le ayudará físicamente guiando el movimiento que le ayude a movilizar la pelota.
5. Una vez golpea la pelota, se termina el turno de la persona y se le debe ayudar para volver a su puesto.
6. Una vez vuelva a su puesto, el/la coordinador(a) deberá entregarle la escoba a la otra persona a quien le toca.
7. La persona debe contar sus puntos según cuantas veces intentaron golpear hasta llegar a la meta.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. Se le señalará directamente cuando toque su turno.
2. Se le ayudará a la persona a posicionarse al lado de la pelota, sea en una silla, silla de rueda o con otra ayuda técnica, y/o con un acompañamiento físico constante durante la tarea.
3. Una vez posicionada, se le entregará la escoba si puede tomarla, si no, el/la coordinador(a) podrá ayudarla.
4. La persona balancea la escoba y golpea a la pelota, si no es posible, se le ayudará físicamente guiando el movimiento que debe realizar o realizando un movimiento posible para sí y que le ayude a movilizar la pelota.
5. Una vez golpea la pelota, se termina el turno de la persona y se le debe ayudar para volver a su puesto.
6. Una vez vuelva a su puesto, el/la coordinador(a) deberá entregarle la escoba a la otra persona a quien le toca.
7. Una vez terminada la actividad, el/la coordinador(a) deberá contar sus puntos.

## DESEMPEÑO D

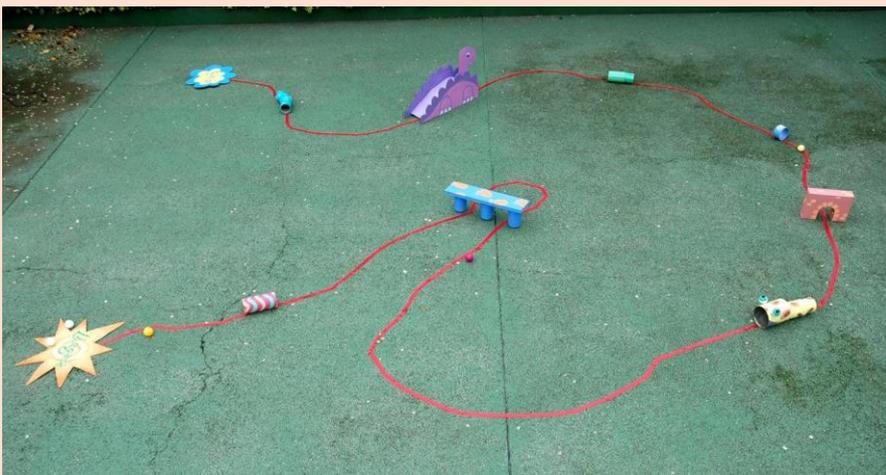
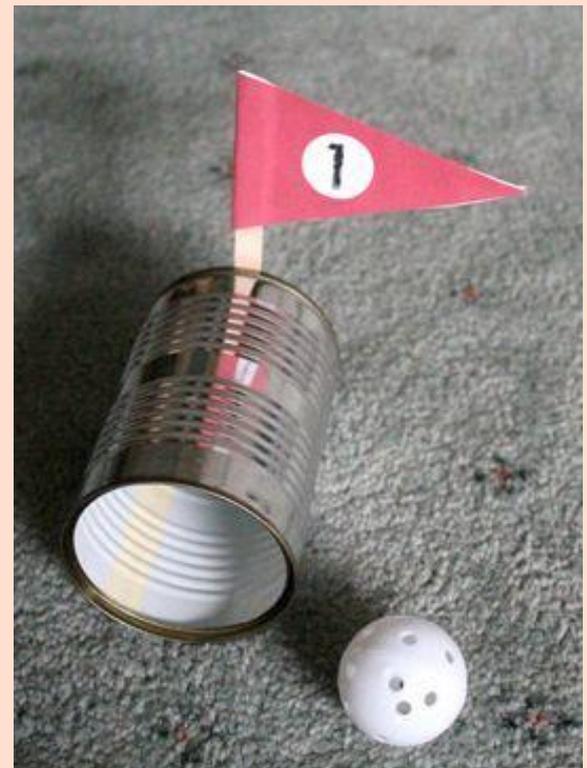
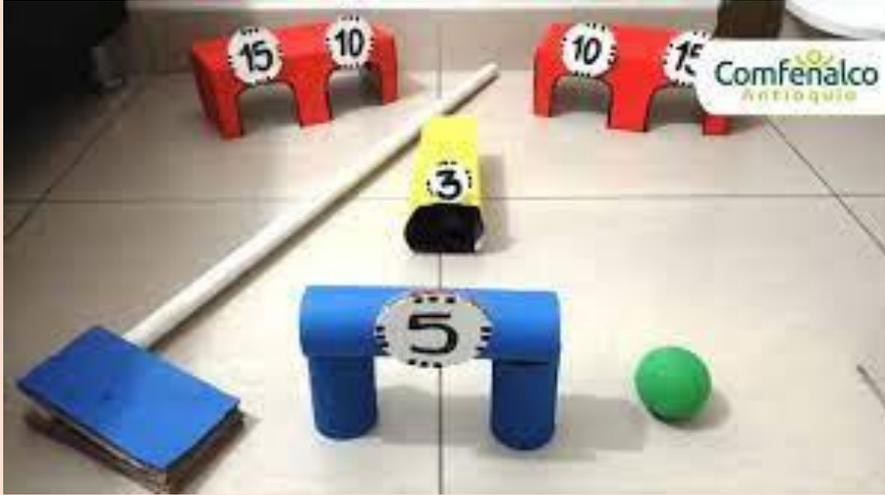
1. El usuario será trasladado mediante asistencia física al lugar donde se desarrollará la actividad. Su participación será mediante el acompañamiento, donde presenciará toda la actividad.
2. Importante hacerle las preguntas de acompañamiento (página 10).



# RECURSOS

LAS SIGUIENTES IMÁGENES PUEDEN SER UTILIZADAS COMO REFERENCIAS PARA UN MEJOR DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

SIN EMBARGO, LA ACTIVIDAD NO TIENE POR QUÉ ESTAR ESTRUCTURADA SIGUIENDO LAS IMÁGENES.



# ENSOPADOS

Esta actividad puede ser realizada de manera grupal e individual

## INSTRUCCIONES

1. Ordenar la sala, disponiendo las sillas en un semicírculo mirando en dirección al pizarrón.
2. Que las personas entren a la sala y se sienten donde deseen.
3. El/la coordinador(a) se presentará y explicará, a grandes rasgos, en lo que consiste la actividad. “Ensopados consiste en buscar las palabras enlistadas en la sopa de letras. Por turnos, irán pasando al pizarrón para encontrar y encerrar una palabra.”
4. El/la coordinador(a) proyectará la sopa de letras, cada una de estas posee un tema, además de facilitar el plumón de pizarra para que la actividad se pueda llevar a cabo.
5. El/la coordinador(a) debe velar por el respeto de los turnos y por la seguridad de los usuarios.

## OBJETOS

- Pizarra y proyector para presentar el material de sopa de letras, disponible en recursos de esta actividad.\*
- Sillas.
- Plumones de pizarra.

\*En caso de que no exista proyector o pizarra, se necesitarán papeles con las sopas de letras impresas, las cuales deberán ser pegadas en la pared.

Además, se necesitará masking tape para poder pegar los papeles.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Le gustan las sopas de letras?
- ¿Reconoce alguna de las palabras que hay que encontrar?
- Act. 1: ¿Ha utilizado alguno de estos elementos de cocina?, ¿cómo?
- Act. 2: ¿Cuál de estos animales es el que más le gusta?, ¿por qué?
- Act. 3: ¿Cuál es su color favorito?, ¿por qué?

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. El/la coordinador(a) debe proyectar la actividad, mostrando a las personas la sopa de letras y las palabras a encontrar.
2. Tendrá que leer el tema de la sopa de letras y el listado a las personas.
3. Dar tiempo a que las personas identifiquen y busquen.
4. El/la coordinador(a) elegirá a un participante que encontró una palabra en la sopa, para que éste se pare de su silla y vaya a buscar un plumón para encerrarla.
5. La persona mayor vuelve a su silla, tendrá que esperar a que las demás personas participen para volver a pararse y participar.
6. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada palabra para que todos participen.

## DESEMPEÑO B

### *DESEMPEÑO B1*

1. Repetir pasos 1, 2 y 3 del desempeño alto.
2. El/la coordinador(a) debe preguntar a las personas quienes no han podido identificar ninguna palabra para que, de esta forma, en conjunto con el grupo, se le asista a que encuentren una.
3. El/la coordinador(a) le debe solicitar a la persona que necesitó asistencia para identificar, que sea él/ella quien se pare a encerrarla en el pizarrón.
4. La persona mayor vuelve a su silla, tendrá que esperar a que los demás participen para volver a pararse y participar.
5. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada palabra para que todos participen.

### *DESEMPEÑO B2*

1. Repetir pasos 1, 2 y 3 del desempeño alto.
2. El/la coordinador(a) asistirá físicamente a la persona que tiene dificultades para trasladarse, para que este encierre la palabra en el pizarrón.
3. La persona mayor vuelve a su silla, tendrá que esperar a que las demás personas participen para volver a pararse y participar.
4. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada palabra para que todos participen.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. Repetir pasos 1, 2 y 3 del desempeño alto.
2. El/a coordinador(a) asistirá, tanto física como cognitivamente, a la persona que tiene dificultades para completar la actividad.
  - La asistencia cognitiva está relacionada a la lectura de la palabra y de la identificación de esta.
  - La asistencia física está relacionada al traslado de la silla hasta la pizarra, para encerrarla.
3. La persona mayor vuelve a su silla, tendrá que esperar a que las demás personas participen para volver a pararse y participar.
4. El/la coordinador(a) debe elegir a una persona distinta para cada palabra para que todos participen.

## DESEMPEÑO D

1. El usuario deberá participar a través de la asistencia física al lugar donde se realizará la actividad, además, el/la coordinador(a) deberá realizarle las preguntas de acompañamiento.



# RECURSOS

## SOPA 1: Cosas de cocina

R	N	P	M	H	N	T	E	N	E	D	O	R	A	G
R	O	L	I	O	E	O	E	S	P	Á	T	U	L	A
F	A	A	C	R	R	E	O	N	R	T	E	E	I	D
T	T	T	R	N	M	A	N	T	E	L	A	P	D	S
O	O	O	O	O	D	G	I	N	F	A	A	Y	V	R
M	S	S	O	A	U	N	S	A	R	A	S	O	U	E
A	A	B	N	A	T	S	S	A	I	I	M	C	L	T
D	N	H	D	R	B	E	L	A	G	A	I	O	E	E
F	R	Y	A	P	N	A	R	E	E	O	A	L	M	R
O	O	C	S	E	A	A	T	I	R	Z	O	L	A	D
V	E	O	T	R	H	E	O	I	A	O	N	A	R	O
E	U	R	E	C	T	N	O	T	D	C	S	S	T	L
T	A	A	U	Z	U	R	A	U	O	O	I	S	L	T
S	P	C	S	V	A	S	O	S	R	S	R	U	T	I
G	H	N	S	E	R	V	I	L	L	E	T	A	D	R

### PALABRAS A BUSCAR:

- PLATOS
- SARTENES
- OLLAS
- VASOS
- REFRIGERADOR
- HORNO
- TENEDOR
- CUCHARA
- MANTEL
- MICROONDAS
- USLERO
- BATIDORA
- ESPÁTULA
- SERVILLETA
- TAZA

# RECURSOS

## SOPA 2: Animales

L	R	R	R	E	D	G	E	E	S	I	V	O	A	O
E	R	H	A	S	J	D	C	G	E	P	C	E	A	E
P	L	R	L	N	M	N	R	A	I	E	P	E	T	A
A	A	A	E	E	A	O	I	T	T	Z	A	N	A	R
N	E	M	I	A	O	E	N	O	E	A	E	D	A	I
T	E	A	A	P	A	P	E	N	I	I	T	G	C	N
E	Y	E	G	D	N	O	A	Ó	P	T	O	D	P	O
R	O	M	O	D	E	L	S	R	T	I	G	R	E	C
A	N	R	R	R	O	E	E	O	D	N	R	L	N	E
I	L	L	I	E	Ñ	S	T	N	E	O	F	O	C	R
O	T	E	L	T	E	L	E	F	A	N	T	E	O	O
O	N	Ó	A	N	S	E	E	C	A	N	E	B	A	N
I	E	N	B	V	R	O	B	R	R	F	O	R	A	T
O	O	T	T	I	B	U	R	Ó	N	L	O	R	O	E
E	S	I	J	I	R	A	F	A	E	O	I	R	S	N

### PALABRAS A BUSCAR:

- LEÓN
- TIGRE
- PANTERA
- OSO
- JIRAFÁ
- RINOCERONTE
- ELEFANTE
- GORILA
- LEOPARDO
- LORO
- SERPIENTE
- RANA
- TIBURÓN
- LOBO
- GATO

# RECURSOS

## SOPA 3: Colores

O	B	G	D	R	S	A	A	R	E	Z	A	E	I	H
E	N	O	R	N	N	S	Q	N	A	R	A	N	J	A
J	S	A	E	A	E	E	A	E	R	C	G	R	I	S
C	O	B	E	U	E	V	E	R	D	E	O	Q	C	S
B	B	E	Q	B	A	A	I	O	B	J	D	E	E	E
B	L	R	C	N	E	R	O	S	A	D	O	M	A	A
R	U	A	R	A	Z	D	U	U	C	L	E	N	F	C
T	N	Q	N	T	F	E	A	A	A	E	E	U	A	E
Q	S	F	N	C	A	E	M	M	M	O	M	R	N	L
A	R	R	O	I	O	E	O	A	A	I	O	O	L	E
I	N	M	S	G	E	A	R	E	N	R	B	J	I	S
I	G	C	B	G	E	S	A	A	E	A	I	O	C	T
C	U	D	L	O	L	N	D	N	G	Z	U	L	A	E
F	A	S	I	N	O	C	O	J	R	U	M	A	L	N
O	B	E	I	G	E	G	O	L	O	L	R	A	G	O

### PALABRAS A BUSCAR:

- ROJO
- AZUL
- NEGRO
- CAFÉ
- GRIS
- VERDE
- NARANJA
- AMARILLO
- CELESTE
- MORADO
- ROSADO
- BLANCO
- TURQUESA
- BEIGE
- FUCSIA

# CREANDO HISTORIAS

Esta actividad puede ser realizada de manera grupal e individual.



## INSTRUCCIONES

1. El objetivo de esta actividad es crear una historia o frase con las palabras descritas a continuación.
2. El/la coordinador(a) explicará el objetivo general de la actividad.
3. A continuación, el/la coordinador(a) leerá o les pasará el cuadernillo para que las personas lean las palabras correspondientes (dependiendo del desempeño de las personas) para cada turno, donde la persona mayor tendrá la opción de escuchar las palabras o leerlas desde el cuadernillo.
4. La persona mayor entonces deberá contestar con la historia/frase que se le ocurra, usando todas las palabras que salgan en cada punto.
5. Importante, luego de que la persona termine, le toca al siguiente, para que así se turnen y todos tengan la oportunidad de participar.

## OBJETOS

- Material para generar las historias (revisar recursos).
- Sillas.

## ACOMPañAMIENTO

- ¿Qué tipo de historias le gustan?
- ¿Han creado alguna historia?
- ¿Tienen alguna historia que le gustaría compartir?
- ¿De qué género les gustan las historias? (terror, suspenso, drama, romanticismo..)

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. El/la coordinador(a) distribuye las sillas de la sala en un círculo.
2. Una vez sentadas las personas mayores en sus respectivos puestos, el/la coordinador(a) da a conocer el objetivo de la actividad (descrito en las instrucciones).
3. El/la coordinador(a) le pasa el cuadernillo a la persona mayor, quien partirá leyendo en voz alta las palabras que tendrá que usar para empezar a describir su historia/frase usando todas las palabras.
4. La persona mayor, luego de terminar su turno, se levanta para entregar el cuadernillo a la siguiente persona que voluntariamente quiera participar.

## DESEMPEÑO B

### DESEMPEÑO B1

Repetir pasos 1 y 2:

1. El/la coordinador(a) lee las palabras correspondientes a la persona mayor, luego le pasa el cuadernillo para que pueda leerlas y reforzar los conceptos.
2. El/la coordinador(a) asiste a la persona mayor para ir formando la historia/frase, recordando lo que ya dijo y las palabras que le faltan por usar.
3. La persona mayor, al finalizar su turno, se levanta para entregar el cuadernillo a la siguiente persona que voluntariamente quiera participar.

### DESEMPEÑO B2

1. Repetir pasos 1, 2 y 3
2. La persona mayor, le devuelve el cuadernillo al coordinador para que éste se lo pase a la siguiente persona que voluntariamente quiera participar.

## DESEMPEÑO C

1. Repetir pasos 1, 2, 3 y 4.
2. Si es necesario, utilizar solo dos palabras en vez de las cuatro descritas.
3. El/la coordinador(a) al finalizar el turno de la persona, pregunta: ¿Quién más quiere participar para proseguir con la actividad?, y va a su puesto para asistirle.

## DESEMPEÑO D

1. La persona mayor tendrá que participar a través de; la asistencia física, para llegar al lugar donde realizarán la actividad; y asistencia verbal, explicándole directamente la actividad, asegurándose de que entendió y realizando las preguntas de acompañamiento correspondientes.

# RECURSOS

Los participantes deben decir en voz alta, la historia/frase corta, con las cuatro palabras de cada fila.

**PLAYA - TELÉFONO - TOALLA - NUBE**

**PALA - DIETA - SOL - MÚSICA**

**CALLE - FIEBRE - BOLSA - ANILLO**

**COSTA - RADIO - RECETA - REVISTA**

**CERRO - AMIGA - MADRUGADA - SOL**

**CASA - ALMUERZO - VERDULERÍA - TERRAZA**

**PLAZA - PERRO - NIÑOS - COLUMPIOS**

**DEPORTE - HERMANA - NOCHE - PELOTA**

**SÁBANA - ABRIGO - CAFÉ - NIDO**

**AGENDA - BANCO - PIANO - COMEDIA**

**MANTA - BOLSA - TELEVISIÓN - CONTROL**



# PASAPALABRA

Esta actividad puede ser realizada de manera grupal o individual

## INSTRUCCIONES

1. Ordenar las sillas en un semicírculo mirando en dirección al pizarrón.
2. El/la coordinador(a) debe pegar en el pizarrón el rosco, para ir marcando las letras que ya han sido adivinadas.
3. El/la coordinador(a) se debe presentar, para luego explicar cual es la actividad a realizar y en qué consiste. “Vamos a jugar una adaptación de pasapalabra, en donde, por turnos, comenzando por la persona de más al extremo (derecho o izquierdo), deben adivinar cuál es la palabra que estoy definiendo, en el caso de no saber, tienen que decir “pasapalabra”, y se reanuda el juego con el participante sentado a su lado”.
4. El/la coordinador(a) debe leer las definiciones de las palabras en orden alfabético, pasando a la siguiente letra en cada turno. Si es necesario, volver a leer la definición.
5. En el caso de que responda correctamente, su turno continúa, pasando a la letra siguiente. De caso contrario, la persona debe decir “pasapalabra”, y ahí comienza el turno del siguiente participante, donde el/la coordinador(a) debe repetir el proceso, retomando en la letra que sigue.
6. En el caso de responder erróneamente, también se pasa al turno siguiente.
7. Se debe realizar el paso 4, 5 y 6 sucesivamente, hasta que se complete todo el abecedario

\*En el caso de querer realizar la actividad por equipos, se debe dividir la sala en 2, disponiendo la sillas en 2 semicírculos. Se utilizará el rosco 1 y el rosco 2, uno para cada equipo, guiando la actividad con la misma metodología, turnándose los participantes y los equipos.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Han visto el programa “Pasapalabra”?
- ¿Tienen algún juego favorito dentro del programa?
- ¿Encuentran que es parecido al bachillerato? ¿Les gustaba jugar a esto?
- ¿Les complica idear ciertas palabras?

## OBJETOS

- Sillas.
  - Cartulina que contenga las letras del abecedario.
  - Lápiz para ir marcando las letras respondidas.
- \*En caso de no tener cartulina, se puede realizar la actividad solo con un plumón y escribir el abecedario en el pizarrón, rayando sobre las letras que fueron respondidas.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. Una vez que todos estén preparados para iniciar la actividad, el/la coordinador(a) debe explicar que el juego comenzará desde la persona que se encuentre en un extremo.
2. El/la coordinador(a) debe leer las definiciones en orden alfabético, comenzando con la letra "A" para iniciar la actividad.
3. El turno de la persona termina cuando diga "pasapalabra" o se equivoque.
4. Cuando esto suceda, el/la coordinador(a) continuará con la definición de la letra siguiente. (Ejemplo: Si se dice pasapalabra en la letra "A", al siguiente participante se le lee la definición de la letra "B").
5. Realizar los pasos 2, 3 y 4 sucesivamente hasta que se complete el rosco.

## DESEMPEÑO B

1. Realizar los pasos 1 y 2 del desempeño A.
2. Si la persona no sabe la palabra, se le otorgará una pista, que lo guiará en cual es la respuesta correcta.
3. En el caso de que la persona sepa a qué palabra se refiere la definición y responde correctamente, su turno continúa con la letra siguiente, y así sucesivamente, hasta que diga "pasapalabra".
4. Cuando esto suceda, el/la coordinador(a) continuará con la definición de la letra siguiente. (Ejemplo: Si se dice pasapalabra en la letra "A", al siguiente participante se le lee la definición de la letra "B").
5. Realizar los pasos 2, 3 y 4 sucesivamente hasta que se complete el rosco.



# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. Realizar los pasos 1 y 2 del desempeño A.
2. Si la persona no sabe a qué palabra corresponde la definición, el/la coordinador(a) debe re-leer la definición que corresponde y luego mostrar una foto de la palabra definida.
3. Luego de que la persona vea la foto y escuche la definición, en el caso de saber la respuesta, su turno continua, de caso contrario, recordarle que debe decir pasapalabra y se pasa al turno siguiente.
4. Realizar los pasos 2 y 3 sucesivamente hasta que se complete el rosco.

## DESEMPEÑO D

1. La persona mayor tendrá que participar a través de: la asistencia física para llegar al lugar donde realizarán la actividad, y asistencia verbal explicándole directamente la actividad, asegurándose de que entendió y realizando las preguntas de acompañamiento correspondientes.



# RECURSOS: ROSCO PERSONALIZADO

El recurso está destinado a ser la base para que los participantes creen su propio roscó en conjunto.

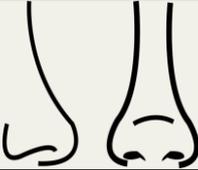
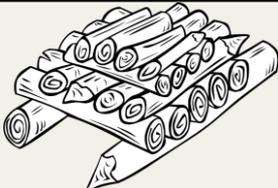
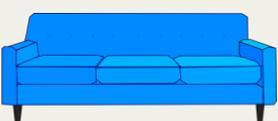
	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
I			
J			
K			
L			
M			
N			
Ñ			
O			
P			
Q			
R			
S			
T			
U			
V			
W			
X			
Y			
Z			

# RECURSOS

## ROSCO 1

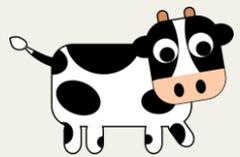
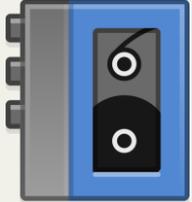
	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
A	AUTO	Vehículo a motor de 4 ruedas usado para trasladarse.	Medio transporte.	
B	BAÑO	Habitación dentro de la casa destinada a la higiene personal.	Suele tener una ducha, un lavamanos y un WC.	
C	CASA	Espacio donde vive una persona o un grupo familiar.	Vivienda.	
D	DEDOS	Parte del cuerpo que se encuentra en la mano, 5 en cada una.	Nos sirve para agarrar cosas.	
E	ESCALERA	Estructura utilizada para subir a un segundo piso.	Tiene escalones.	
F	FARMACIA	Lugar donde se suelen comprar medicamentos.	También se les conoce como droguería.	
G	GUANTE	Objeto que se usa para cubrir la mano cuando hace frío.	Prenda de ropa.	
H	HOSPITAL	Establecimiento destinado a otorgar asistencia médica.	Lugar donde se hospitalizan las personas con enfermedades.	
I	INCENDIO	Consecuencia de un fuego grande descontrolado.	Lo que pasa en los bosques en verano.	
J	JUGUETE	Objeto utilizado para jugar.	Generalmente usado por niños.	

## ROSCO 1

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
K	KILO	Unidad de medida para pesar objetos.	El pan se compra en... kilos.	
L	LAVAR	Acción de limpiar algo.	Se realiza cuando los platos o la ropa se ensucia.	
M	MAR	¿Dónde uno se baña cuando hace calor y está en la playa?	Lugar donde viven los peces.	
N	NARÍZ	Parte del cuerpo por donde olemos.	Con la mascarilla se esconde.	
Ñ	LEÑA	Contiene la Ñ. Conjunto de troncos, ramas y trozos de madera destinados a hacer fuego.	Es extraída de los árboles y se utiliza, también, para cocinar.	
O	ORDENAR	La acción contraria a desordenar.	Lo que se hace cuando está desordenado.	
P	PALA	Objeto que se usa para hacer un hoyo o agujero en el suelo.	Se usa también en la playa para hacer castillos de arena.	
Q	QUESO	Alimento que se le suele poner al pan.	Es amarillo..	
R	ROJO	El color de la sangre.	Simboliza el amor.	
S	SILLÓN	Asiento individual o para más personas con apoya brazos y respaldo que suele ser generalmente cómodo.	Suelen encontrarse en las salas de estar de los hogares.	
T	TOMATE	Verdura roja usada para la ensalada.	Se dice que es también una fruta.	

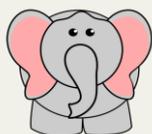
# RECURSOS

## ROSCO 1

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
U	UÑA	Protege la parte final de los dedos.	Hay que cortarlas regularmente.	
V	VACA	Animal de donde se saca la leche.	Tiene manchas negras.	
W	WALKMAN	Aparato portátil pequeño reproductor de casetes, y a veces también receptor de radio.	Solamente se puede oír a través de auriculares y funciona con pilas.	
X	EXTINTO	Contiene la X. Que ya no existe, que está muerto. La desaparición de todos los miembros de una especie.	Hoy, el pájaro Dodo está en esta situación.	
Y	YAYITA	nombre de la pareja de Condorito.	Condorito, de la historieta típica chilena.	
Z	ZAPATO	Objeto que se coloca en los pies para caminar.	Hay de muchos estilos.	

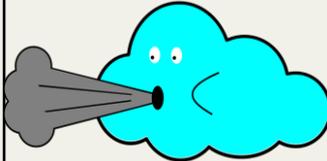
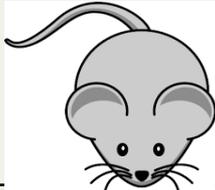
# RECURSOS

## ROSCO 2

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
A	AVIÓN	Medio de transporte aéreo.	Se usa para viajar grandes distancias.	
B	BUSCAR	Acción que se realiza cuando se quiere encontrar algo.	¿Que se hace cuando algo se pierde?	
C	CAMA	Lugar donde uno duerme.	Generalmente esta dentro de la habitación y tiene un colchón encima.	
D	DIENTE	Parte del cuerpo con la que se muerde.	Se encuentra dentro de la boca.	
E	ELEFANTE	Animal de 4 patas que tiene una trompa muy larga.	Dumbo es este animal.	
F	FILA	Cuando uno va a un lugar y hay mucha gente, uno debe realizar una... para poder entrar.	Pueden ser largas o cortas, y generalmente se hacen fuera del local.	
G	GATO	Animal de 4 patas, que se dice que es el enemigo de los perros y ratones.	Tom y jerry.	
H	HUMITA	Comida típica chilena realizada a base de choclo.	Se envuelve en la misma hoja de choclo y se pueden comer con azúcar o tomate.	
I	IGLÚ	Casas o viviendas hechas de hielo.	Suelen estar en zonas polares y sirven para refugiarse de las tempestades o para pasar el invierno.	
J	JUGO	Líquido o bebestible de fruta que se suele tomar junto a las comidas.	Puede ser muchos sabores .	

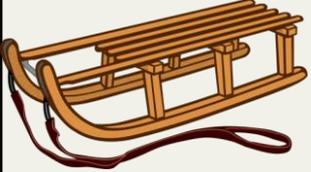
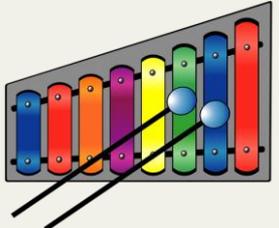
# RECURSOS

## ROSCO 2

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
L	LIMÓN	Fruta amarilla de sabor ácido y muy aromática. Tiene forma ovalada y su pulpa está dividida en gajos.	Fruto del limonero. Suele utilizarse para aliñar en ensaladas.	
M	MAGO	Seres humanos que nacen con la habilidad de hacer magia.	Aparecen en historias como Harry Potter, el Señor de los Anillos o Merlín.	
N	NUBE	Masa en el cielo visible de color blanco o gris formada por la acumulación de partículas de agua, o de agua y hielo.	Suelen aparecer cuando va a llover, y se parece a algodón.	
Ñ	ÑANDÚ	Ave corredora similar al avestruz, pero de menor tamaño, sin cola, con tres dedos en cada pie y el plumaje gris o pardo.	Ave que no puede volar, pero es uno de los animales más veloces del mundo.	
O	ÓPERA	Género de música teatral en el que una acción escénica se armoniza, se canta y tiene acompañamiento instrumental, suelen representarse en un teatro.	Las más conocidas son "La Flauta Mágica", "La Traviata", "El Barbero de Sevilla", entre otras.	
P	PASTO	Hierba verde que se encuentra en los jardines.	Se debe cortar con regularidad.	
Q	QUEBRADA	Paso estrecho entre montañas.	Generalmente corre un río o un riachuelo.	
R	RATÓN	Roedor.	Enemigo del gato de tom y jerry.	

# RECURSOS

## ROSCO 2

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
S	SÁBANA	Objeto con el que uno se tapa cuando duerme en una cama.	Ropa de cama.	
T	TRINEO	Medio de transporte que utilizan las personas en los lugares con hielo, puede estar tirado por perros.	también se usa para jugar en la nieve y deslizarse por el cerro.	
U	UVA	Fruta en base a la cual se hace el vino.	Se puede comer en el postre también.	
V	VECINO	Persona que vive en la casa de al lado.	Uno puede ir a él a pedirle ingredientes de cocina que le hagan falta.	
W	WAFFLE	Tipo de torta muy crujiente, similar a la galleta y que presenta una división en cuadrículas o rejillas.	Es de color anaranjado, se sirve caliente. Algunas personas lo comen con salsa de chocolate.	
X	XILÓFONO	Instrumento musical de percusión formado por una serie de láminas de madera o metal ordenadas horizontalmente y según su tamaño que emiten sonidos al ser golpeadas.	Suelen usarlo los niños en sus clases de música, debido a su fácil comprensión.	
Y	YEMA	Núcleo de los huevos de color amarillo y está rodeada por la clara.	Tiene un alto contenido en colesterol.	
Z	ZOOLÓGICO	Lugar de atracción turística donde viven animales.	Se debe pagar entrada para ver a distintos animales.	

# BOWLING CON BOTELLAS



## INSTRUCCIONES

1. Las personas se ubicarán en el extremo de la sala, sentadas en semicírculo. Este extremo se considerará el punto de partida de la pista.
2. Al otro extremo de la sala, se ubicarán las 10 botellas (pinos), organizados en forma de triángulo con el vértice hacia el inicio de la pista con 4 filas; la primera con 1, la segunda con 2, la tercera con 3 y la última con 4.
3. Los turnos serán según el orden en que se encuentren ubicadas las personas. Cada persona tendrá 2 intentos para lanzar la pelota.
4. Una vez realicen ambos intentos deberá contar los puntos: 1 punto cada botella, si logra botar las 10 botellas después de 2 tiros, tendrá 13 puntos y si lo realiza en un solo intento tendrá 15 puntos. Los anotará en una hoja de puntuación (revisar recursos).
5. Luego de anotar sus puntos, el coordinador deberá reponer las botellas y será el turno de la siguiente persona.

## OBJETOS

- Botellas de plástico de 500 ml o 1 L.
- Cinta adhesiva transparente.
- Pelota, la cual puede ser reemplazada por papel craft, hoja blanca u otros materiales. Si quiere agregarle peso, puede incluir harina y papel de alusa o bolsa plástica.
- Imprimir hojas de puntuaciones por persona o pareja. (En recursos de la actividad).
- Lápices para anotar los puntos.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Ha jugado o ha visto jugar alguna vez Bowling?
- ¿Le trae algún recuerdo este juego?
- ¿A usted le gusta este juego??

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. La persona deberá tomar la pelota y posicionarse al inicio de la pista.
2. Una vez posicionada, lanza la pelota.
3. Si no tiró todas las botellas de un solo tiro, deberá repetir el paso 1 y 2 para lanzar su segundo intento.
4. Luego de lanzar sus dos tiros, deberá entregarle la pelota a la siguiente persona a quien le toca lanzar.
5. Finalmente, en su puesto deberá contar y registrar su puntuación según cuantas botellas lanzó.

## DESEMPEÑO B

### Desempeño B1

1. El/la coordinador(a) asistirá físicamente para trasladarse a la posición de tiro. Si no puede mantenerse de pie, se mantendrá sentado en su puesto o lugar de tiro para lanzar desde ahí.
2. Una vez posicionada, debe lanzar la pelota. Si no puede sostener la pelota, el/la coordinador(a) deberá dejar la pelota sobre sus piernas para que la persona la empuje. De ser necesario, el/la coordinador(a) deberá apoyarla a realizar el movimiento.
3. Si no botó todas las botellas de un solo tiro, deberá repetir el paso 1 y 2 para lanzar su segundo intento.
4. Luego de lanzar sus dos tiros, el coordinador deberá entregarle la pelota a la siguiente persona a quien le toca lanzar.
5. Finalmente, en su puesto deberá contar y registrar su puntuación según cuantas botellas botó. Si no puede escribir, lo anotará el/la coordinador(a).

### Desempeño B2

1. El/la coordinador(a) llamará por su nombre a la persona mayor y se le guiará hacia la posición de tiro.
2. Una vez posicionada, el coordinador deberá entregarle la pelota y supervisar mientras lanza la pelota.
3. El/la coordinador(a) puede realizar el gesto que se solicita para que la persona lo imite, y si es necesario, deberá guiar el movimiento físicamente.
4. Si no botó todas las botellas de un solo tiro, deberá repetir el paso 2 y 3 para lanzar su segundo intento.
5. Luego de lanzar sus dos tiros, el/la coordinador(a) asistirá a la persona para registrar la puntuación obtenida y volver a su puesto.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. El/la coordinador(a) llamará por su nombre a la persona mayor y se le guiará hacia la posición de tiro.
2. Una vez posicionada, debe lanzar la pelota. Si no puede sostener la pelota, el/la coordinador(a) deberá dejar la pelota sobre sus piernas para que la persona la empuje. De ser necesario, el/la coordinador(a) deberá apoyarla a realizar el movimiento.
3. Si no tiró todas las botellas de un solo tiro, deberá repetir el paso 2 para lanzar su segundo intento.
4. Luego de lanzar sus dos tiros, el/la coordinador(a) asistirá a la persona para registrar la puntuación obtenida y volver a su puesto.

## DESEMPEÑO D

1. La persona participará al ser incluido en el contexto físico donde se desarrollará la actividad por medio de la asistencia física. Además, el/la coordinador(a) deberá incluirlo a través de las preguntas de acompañamiento.



# RECURSOS

## IMPRIMIR UNO POR PERSONA PARA CONTAR LOS PUNTOS

En el caso de no contar con impresora, la otra posibilidad es dibujar en una hoja de papel este mismo recuadro, y entregar uno por persona.

PRIMERA RONDA	SEGUNDA RONDA	TERCERA RONDA	TOTAL						
<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			



# PRACTICANDO BOCCIA

## INSTRUCCIONES

1. Las personas se sentarán en semicírculo a un extremo de la sala. Al otro extremo de la sala se encontrará una pelota distintiva o de color blanco.
2. Los participantes tomarán turnos según el orden en que se encuentren sentados para lanzar las pelotas.
3. Cada persona tendrá 3 pelotas, cuando lance una, será el turno del siguiente participante, y tendrá que esperar a que todos lancen para lanzar nuevamente en su turno.
4. Las personas tendrán que lanzar la pelota intentando posicionarla lo más cerca posible de la pelota blanca o intentar alejar las pelotas de sus rivales de la bola blanca.
5. El juego se termina cuando todos hayan lanzado sus pelotas, y se dictaminan los 3 ganadores (primer, segundo y tercer lugar) según quienes se acercaron más a la bola blanca.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Conocía este deporte?
- ¿Sabía que este deporte se juega en las paraolimpiadas?
- ¿Qué le ha parecido?
- ¿Le gustaría que realizáramos una competencia más elaborada en equipos?
- ¿Ha jugado algún juego similar?
- ¿Sugiere alguna otra forma de jugarlo?

## OBJETOS

- Bola blanca: harina y aluza o bolsa plástica. Para hacerla distintiva se recomienda papel kraft o cartulina. Cinta adhesiva para envolverla.
- Bolas para lanzar: harina y aluza o bolsa plástica. Para identificar las bolas se recomienda agregar un papel con las iniciales de la persona y cinta adhesiva.
- Delimitaciones *(opcional)*: con *Masking tape* se pueden delimitar círculos concéntricos sobre la bola blanca para ayudar a visualizar la cercanía.
- Medición: con una regla o cinta métrica.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. La persona deberá tomar la pelota y posicionarse al inicio de la pista.
2. Una vez posicionada, lanzar la pelota.
3. Luego de lanzar, deberá volver a su puesto y permitir que la siguiente persona lance.
4. Las personas deberán esperar su turno nuevamente, y repetir este proceso hasta que todos hayan lanzado sus 3 bolas.

## DESEMPEÑO B

### *DESEMPEÑO B1*

1. El/la coordinador(a) llamará por su nombre a la persona mayor y se le guiará verbalmente hacia la posición de tiro.
2. Una vez posicionada, el/la coordinador(a) le entregará la pelota y lo supervisará mientras lanza.
3. El/la coordinador(a) puede realizar el gesto que se solicita para que la persona lo imite, y si es necesario, deberá guiar el movimiento físicamente.
4. Luego de lanzar, el/la coordinador(a) lo asistirá para volver a su puesto,.
5. Las personas deberán esperar su turno nuevamente y repetir este proceso hasta que todos hayan lanzado sus 3 bolas.

### *DESEMPEÑO B2*

1. El/la coordinador(a) asistirá físicamente a la persona para trasladarse a la posición de tiro. Si no puede mantenerse de pie, se mantendrá sentado en su puesto o en el lugar de tiro para lanzar desde ahí.
2. Una vez posicionada, debe lanzar la pelota. Si no puede sostener la pelota, el/la coordinador(a) dejará la pelota sobre las piernas de la persona, para que este la empuje. De ser necesario, el/la coordinador(a) asistirá a la persona para realizar el movimiento.
3. Luego de lanzar, el/la coordinador(a) le ayudará a volver a su puesto si es necesario.
4. Las personas deberán esperar su turno nuevamente y repetir este proceso hasta que todos hayan lanzado sus 3 bolas.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. El/la coordinador(a) llamará por su nombre a la persona mayor y lo asistirá física y verbalmente, guiándolo hacia la posición de tiro. Si no es posible, deberá lanzar desde su puesto.
2. Una vez posicionada, debe lanzar la pelota. Si no puede sostener la pelota, el/la coordinador(a) dejará la pelota sobre las piernas de la persona, para que este la empuje. De ser necesario, el/la coordinador(a) asistirá a la persona para realizar el movimiento.
3. Luego de lanzar, el/la coordinador(a) asistirá a la persona para volver a su puesto si es necesario.
4. Las personas deberán esperar su turno nuevamente y repetir este proceso hasta que todos hayan lanzado sus 3 bolas.

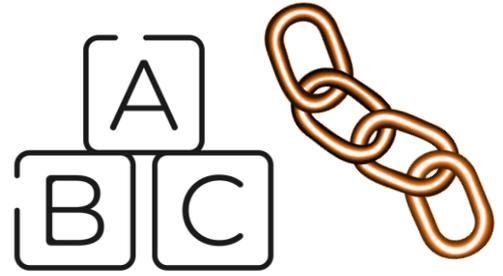
## DESEMPEÑO D

1. La persona participará al ser incluido en el contexto físico donde se desarrollará la actividad por medio de la asistencia física. Además, el/la coordinador(a) deberá incluirlo a través de las preguntas de acompañamiento.



# PALABRAS ENCADENADAS

Esta actividad puede ser realizada de manera grupal e individual.



## INSTRUCCIONES ACTIVIDAD GRUPAL

1. Ordenar la sala, disponiendo las sillas en un semicírculo, en dirección a la pizarra.
2. El/la coordinador(a) se presentará y explicará en qué consiste la actividad. “Palabras encadenadas consiste en ir encadenando palabras de tal forma que la última sílaba de una palabra sea el comienzo de la siguiente. Por turnos, nos iremos poniendo de pie para ir a la pizarra a escribir la palabra, luego el de su derecha continuará”.
3. El/la coordinador(a) debe velar por el respeto de los turnos y por la seguridad de los usuarios.

## OBJETOS ACTIVIDAD GRUPAL

- Sillas
- Pizarra. En caso de que no exista, se necesitarán Papel y Masking tape para poder pegar los papeles en la pared.
- Plumones de pizarra, si no existe pizarra, se utilizarán lápices.

## ACOMPañAMIENTO

- ¿Cuál es la palabra más extraña o larga que conoce? (Ej: *Abuhado: Persona que se asemeja a un búho - Uebos: Sinónimo de necesario, cosa necesaria - Barbian: Alguien de carácter alegre y apuesto.*)
- ¿Conoce alguna palabra que contenga las 5 sílabas?(Ej: *Riachuelo, murciélago, euforia.*)
- ¿Tiene alguna palabra favorita? ¿Cuál? ¿Le gustaría contar su significancia?
- ¿Se identifica con alguna palabra? ¿Por qué?

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. El/la coordinador(a) comenzará la actividad, debe dar tiempo a las personas mayores para que piensen y respondan.
2. Luego la persona a su derecha se pondrá de pie para ir a escribir la siguiente palabra.
3. Si se quiere, se puede agregar un límite de tiempo para responder.
4. Para agregar mayor dificultad, se puede agregar la condición de que sean solo palabras relacionadas a un tema, como lo es “Cosas de la Casa”, “Profesiones”, “Cosas que se pueden encontrar en la residencia”, “Animales”, entre otros.

## DESEMPEÑO B

### DESEMPEÑO B1

1. Repetir el paso 1 del desempeño A.
2. El/la coordinador(a) comenzará a decirle pistas, de manera verbal, a la persona para facilitar su participación.
3. Una vez que encuentre una palabra, deberá ponerse de pie para ir a escribirla.
4. Si se quiere, se puede agregar un límite de tiempo para responder.
5. Para agregar mayor dificultad, se puede agregar la condición de que sean solo palabras relacionadas a un tema, como lo es “Cosas de la Casa”, “Profesiones”, “Cosas que se pueden encontrar en la residencia”, “Animales”, entre otros.

### DESEMPEÑO B2

1. Repetir el paso 1 del desempeño A.
2. Una vez que encuentre una palabra, el/la coordinador(a) deberá asistir físicamente a la persona a que vaya a escribirla. Otra opción sería que el/la coordinador(a) la escribiese si es que la persona no puede escribir o pararse.
3. Si se quiere, se puede agregar un límite de tiempo para responder.
4. Para agregar mayor dificultad, se puede agregar la condición de que sean solo palabras relacionadas a un tema, como lo es “Cosas de la Casa”, “Profesiones”, “Cosas que se pueden encontrar en la residencia”, “Animales”, entre otros.

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. Repetir el paso 1 de desempeño A.
2. El/la coordinador(a) asistirá tanto, física como verbalmente, a la persona con dificultades para completar la actividad.
3. La asistencia verbal está relacionada a la lectura de la palabra anterior y a la identificación de una nueva.
4. La asistencia física está relacionada al traslado de la silla hasta la pizarra y/o la escritura de esta.

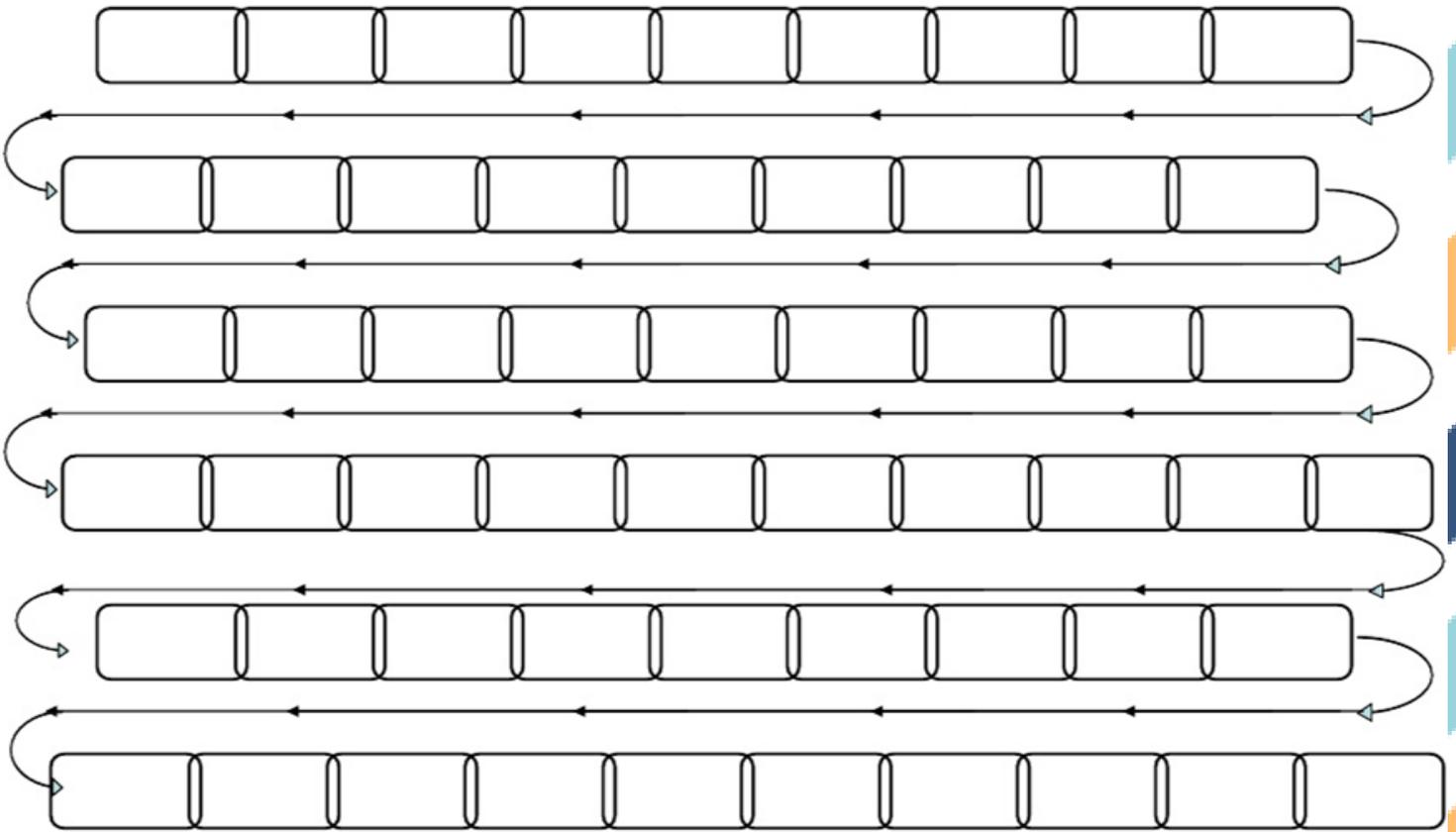
## DESEMPEÑO D

1. El/la participante deberá, con apoyo de asistencia física, verbal por parte de el/la coordinador(a) al lugar donde se realizará la actividad.



# RECURSOS

## PALABRAS ENCADENADAS



# FORMAR PALABRAS

## INSTRUCCIONES

- El/la coordinador(a) dispondrá la sala en semicírculo.
- El/la coordinador(a) pondrá todas las letras del abecedario en un recipiente donde se pueda insertar la mano.
- El/la coordinador(a) explicará el objetivo de la actividad, diciendo que “para esta actividad, la idea es decir todas las palabras que se les ocurran con la letra que les tocó sacar de este recipiente, en un tiempo límite de un minuto por persona”.
- Acto seguido, procederá la primera persona que quiera participar a sacar un papel, quien lo desdoblará para empezar a decir todas las palabras que se le ocurran.
- Termina su turno si es que no se le ocurren más palabras o se acabó el tiempo. Luego de esto, le toca a la siguiente persona. El papel que sacó, podrá devolverlo al recipiente o dejarlo fuera, dependiendo de la modalidad que decidan para el juego.
- El puntaje de cada persona es individual, siendo una competencia con sigos mismos, ya que puede volver a sacar otro papel para tratar de hacer más palabras de las que hizo la primera vez que participó.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Cuál es la palabra más extraña o larga que conoce? (*Ej: Acecinar: acto de salar carne y ponerlas al aire; Celaje: cuando en el cielo se identifican distintas texturas de nubes; Haiga: vehículo de gran tamaño y ostentoso, como una gasolina o cuatro por cuatro*)
- ¿Conoce alguna palabra que tenga las 5 sílabas?
- ¿Sabe cuál es la palabra más bonita en español? (*En una encuesta donde participaron 41 mil personas, votaron que la palabra “AMOR” es la más bella del español.*)
- Si tuviese que elegir una palabra para repetir siempre, ¿Cuál sería, y por qué?

## OBJETOS

- Papeles con las letras del abecedario impresas.
- Recipiente donde poner los papeles.
- Hoja blanca para anotar el puntaje de cada persona.
- Lápiz para anotar los resultados.

A B C D E F G H I J K L M N

# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO A

1. La persona tendrá que pararse a buscar el papel al recipiente que estará ubicado al medio del círculo, o delante de la sala.
2. Procederá a sacar un papel y el/la coordinador(a) le dirá cuándo partir, cronometrando el minuto. La persona tendrá que ir contando con los dedos de su mano cuántas palabras lleva, al igual que el resto de las personas en la sala para que lleven bien la cuenta.
3. Su turno se termina cuando ya no se le ocurren más palabras o se le acaba el tiempo. Aquí es cuando tiene que anotar su nombre y puntaje en la hoja que tendrá el/la coordinador(a).

## DESEMPEÑO B

### **DESEMPEÑO B1**

1. La persona tendrá que pararse a buscar el papel al recipiente que estará ubicado al medio del círculo, o adelante de la sala. El/la coordinador(a) lo guía verbalmente para iniciar la actividad.
2. Procederá a sacar un papel y el/la coordinador(a) le dirá cuándo partir, cronometrando el minuto. El/la coordinador(a) con el resto de las personas en la sala tendrán que ir contando el número de palabras descritas para llevar la cuenta de su puntaje.
3. Su turno se termina cuando ya no se le ocurren más palabras o se le acaba el tiempo. Aquí es cuando el/la coordinador(a) anotará su nombre y el puntaje en la hoja.

### **DESEMPEÑO B2**

1. El/la coordinador (a) apoyará físicamente a la persona hacia el recipiente. En caso contrario, llevar el recipiente a la persona para que ésta pueda sacar un papel.
2. Procederá a sacar un papel y el/la coordinador(a) le dirá cuándo partir, cronometrando el minuto. La persona tendrá que ir contando con los dedos de su mano cuántas palabras lleva, al igual que el resto de las personas en la sala para que lleven bien la cuenta.
3. Su turno se termina cuando ya no se le ocurren más palabras o se le acaba el tiempo. Aquí es cuando tiene que anotar su nombre y puntaje en una hoja que le pasará el/la coordinador(a). Si es que necesita asistencia, entonces el/la coordinador(a) anotará lo que la persona y el grupo le digan.

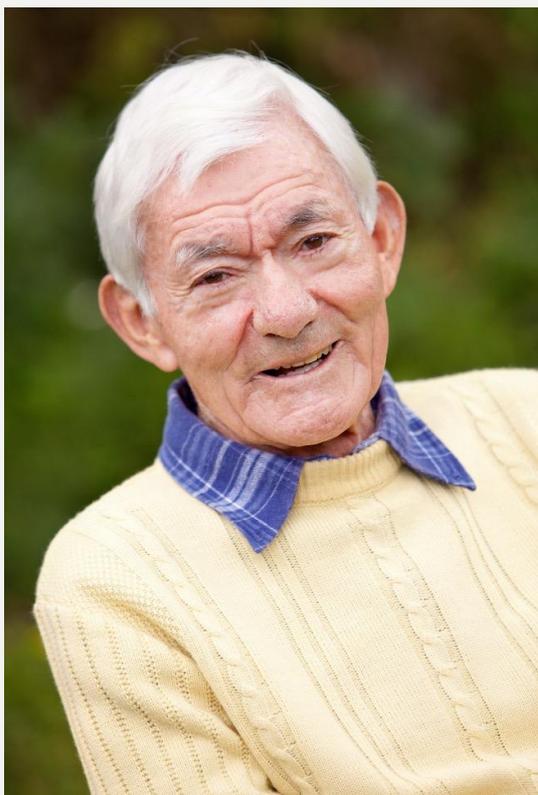
# PASOS SEGÚN DESEMPEÑO

## DESEMPEÑO C

1. El/la coordinador(a) llevará el recipiente a la persona para que esta pueda sacar un papel, y lo apoyará física y verbalmente para iniciar la actividad.
2. Procederá el/la coordinador(a) a sacar y pasarle el papel, y le dirá cuándo partir, cronometrando el minuto. El resto de las personas en la sala irán contando el número de palabras dichas.
3. El/la coordinador(a) asistirá a la persona si es necesario, dándole pistas de palabras con la letra que le tocó.
4. Su turno se termina cuando ya no se le ocurren más palabras o se le acaba el tiempo. Aquí es cuando el/la coordinador(a) anotará su nombre y el puntaje en la hoja.

## DESEMPEÑO D

1. La persona mayor tendrá que participar a través de: la asistencia física por parte de el/la coordinador(a) para llegar al lugar donde realizarán la actividad, y asistencia verbal, explicándole directamente la actividad, asegurándose de que entendió, y a través de las preguntas de acompañamiento.



# ACTIVIDADES INDIVIDUALES

**\*Nota:** Las actividades a continuación son para residentes con desempeño A, B1 y B2. Para los demás residentes, realizar mayor apoyo y/o aplicar las preguntas de acompañamiento.

# TREN DE LOS REFRANES

## Instrucciones

Para esta actividad tendrás que unir la columna de la izquierda con la columna de la derecha, para completar el refrán.

## Objetos:

- Material de los refranes, disponibles en recursos de esta actividad.
- Lápices.

## REFRANES

De tal palo...
Dime con quien andas...
Por la boca.....
A mal tiempo...
La tercera...
Quien madruga...
Más vale tarde...
Quien mucho abarca...
Camarón que se duerme...
El que se fue a Melipilla...
Lo que fácil viene...
A caballo regalado...
Un clavo...
Mala suerte en el juego...

...que nunca.
... es la vencida
... fácil se va
... perdió su silla
...y te diré quién eres.
... saca otro clavo
... tal astilla
... no se le miran los dientes
...se lo lleva la corriente.
... buena cara.
... muere el pez.
... buena suerte en el amor.
...Dios le ayuda.
...poco aprieta.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Les gustan los refranes?
- ¿Conoce algún refrán que quiera contar?
- ¿Conoce el significado del refrán?, ¿para usted, qué significa?
- ¿Qué recuerdos les trae el refrán?
- ¿Recuerda alguna ocasión donde utilizó un refrán?

# ENSOPADOS

## INSTRUCCIONES

El/la coordinador(a) deberá facilitar los materiales necesarios y explicar el objetivo de la actividad, el cual es encontrar en la sopa de letras las palabras listadas más abajo.

## OBJETOS

- Material de sopa de letras, disponible en recursos de esta actividad.
- Mesas y sillas para una mayor comodidad.
- Lápices o destacadores para marcar en el papel.

En las siguientes páginas encontrará las sopas de letras:

**SOPA 1: Elementos de cocina.**

**SOPA 2: Animales.**

**SOPA 3: Colores.**

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿Le gustan las sopas de letras?
- ¿Reconoce alguna de las palabras que hay que encontrar?
- Act. 1: ¿Ha utilizado alguno de estos elementos de cocina?, ¿cómo?
- Act. 2: ¿Cuál de estos animales es el que más le gusta?, ¿por qué?
- Act. 3: ¿Cuál es su color favorito?, ¿por qué?

# ENSOPADOS

## SOPA 1: Elementos de cocina.



R	N	P	M	H	N	T	E	N	E	D	O	R	A	G
R	O	L	I	O	E	O	E	S	P	Á	T	U	L	A
F	A	A	C	R	R	E	O	N	R	T	E	E	I	D
T	T	T	R	N	M	A	N	T	E	L	A	P	D	S
O	O	O	O	O	D	G	I	N	F	A	A	Y	V	R
M	S	S	O	A	U	N	S	A	R	A	S	O	U	E
A	A	B	N	A	T	S	S	A	I	I	M	C	L	T
D	N	H	D	R	B	E	L	A	G	A	I	O	E	E
F	R	Y	A	P	N	A	R	E	E	O	A	L	M	R
O	O	C	S	E	A	A	T	I	R	Z	O	L	A	D
V	E	O	T	R	H	E	O	I	A	O	N	A	R	O
E	U	R	E	C	T	N	O	T	D	C	S	S	T	L
T	A	A	U	Z	U	R	A	U	O	O	I	S	L	T
S	P	C	S	V	A	S	O	S	R	S	R	U	T	I
G	H	N	S	E	R	V	I	L	L	E	T	A	D	R

### PALABRAS A BUSCAR:

- PLATOS
- SARTENES
- OLLAS
- VASOS
- REFRIGERADOR

- HORNO
- TENEDOR
- CUCHARA
- MANTEL
- MICROONDAS
- USLERO

- BATIDORA
- ESPÁTULA
- SERVILLETA
- TAZA

# ENSOPADOS

## SOPA 2: Animales.



L	R	R	R	E	D	G	E	E	S	I	V	O	A	O
E	R	H	A	S	J	D	C	G	E	P	C	E	A	E
P	L	R	L	N	M	N	R	A	I	E	P	E	T	A
A	A	A	E	E	A	O	I	T	T	Z	A	N	A	R
N	E	M	I	A	O	E	N	O	E	A	E	D	A	I
T	E	A	A	P	A	P	E	N	I	I	T	G	C	N
E	Y	E	G	D	N	O	A	Ó	P	T	O	D	P	O
R	O	M	O	D	E	L	S	R	T	I	G	R	E	C
A	N	R	R	R	O	E	E	O	D	N	R	L	N	E
I	L	L	I	E	Ñ	S	T	N	E	O	F	O	C	R
O	T	E	L	T	E	L	E	F	A	N	T	E	O	O
O	N	Ó	A	N	S	E	E	C	A	N	E	B	A	N
I	E	N	B	V	R	O	B	R	R	F	O	R	A	T
O	O	T	T	I	B	U	R	Ó	N	L	O	R	O	E
E	S	I	J	I	R	A	F	A	E	O	I	R	S	N

### PALABRAS A BUSCAR:

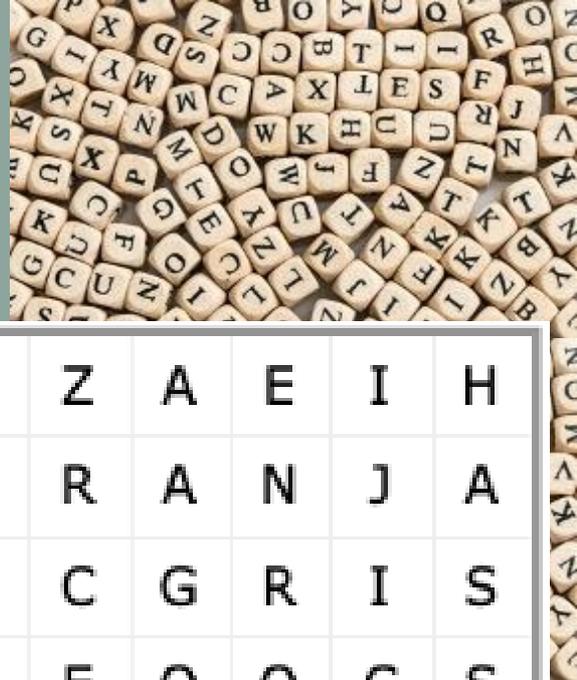
- LEÓN
- TIGRE
- PANTERA
- OSO
- JIRAFÁ

- RINOCERONTE
- ELEFANTE
- GORILA
- LEOPARDO
- LORO
- SERPIENTE

- RANA
- TIBURÓN
- LOBO
- GATO

# ENSOPADOS

## SOPA 3: Colores.



O	B	G	D	R	S	A	A	R	E	Z	A	E	I	H
E	N	O	R	N	N	S	Q	N	A	R	A	N	J	A
J	S	A	E	A	E	E	A	E	R	C	G	R	I	S
C	O	B	E	U	E	V	E	R	D	E	O	Q	C	S
B	B	E	Q	B	A	A	I	O	B	J	D	E	E	E
B	L	R	C	N	E	R	O	S	A	D	O	M	A	A
R	U	A	R	A	Z	D	U	U	C	L	E	N	F	C
T	N	Q	N	T	F	E	A	A	A	E	E	U	A	E
Q	S	F	N	C	A	E	M	M	M	O	M	R	N	L
A	R	R	O	I	O	E	O	A	A	I	O	O	L	E
I	N	M	S	G	E	A	R	E	N	R	B	J	I	S
I	G	C	B	G	E	S	A	A	E	A	I	O	C	T
C	U	D	L	O	L	N	D	N	G	Z	U	L	A	E
F	A	S	I	N	O	C	O	J	R	U	M	A	L	N
O	B	E	I	G	E	G	O	L	O	L	R	A	G	O

### PALABRAS A BUSCAR:

- ROJO
- AZUL
- NEGRO
- CAFÉ
- GRIS

- VERDE
- NARANJA
- AMARILLO
- CELESTE
- MORADO
- ROSADO

- BLANCO
- TURQUESA
- BEIGE
- FUCSIA

# CREANDO HISTORIAS

## INSTRUCCIONES

Para esta actividad debes crear y escribir una frase / oración en la línea punteada que contenga las 4 palabras otorgadas de cada fila.

## OBJETOS

- Material para crear las historias, disponible en los recursos de la actividad.
- Sillas.
- Lápiz.

## ACOMPAÑAMIENTO

- ¿De qué género les gustan las historias? (terror, suspenso, drama, romanticismo, etc.)
- ¿Ha creado alguna historia?, ¿tiene alguna historia que le gustaría compartir?

**PALA - DIETA - SOL - MÚSICA**

-----

**CALLE - FIEBRE - BOLSA - ANILLO**

-----

**COSTA - RADIO - RECETA - REVISTA**

-----

**CERRO - AMIGA - MADRUGADA - SOL**

-----

**CASA - ALMUERZO - VERDULERÍA - TERRAZA**

-----



# CREANDO HISTORIAS



## CONTINUACIÓN...

PLAZA - PERRO - NIÑOS - COLUMPIOS

---

DEPORTE - HERMANA - NOCHE - PELOTA

---

SÁBANA - ABRIGO - CAFÉ - NIDO

---

AGENDA - BANCO - PIANO - COMEDIA

---

MANTA - BOLSA - TELEVISIÓN - CONTROL

---

TORTA - COCINAR - FAMILIA - SUPERMERCADO

---

COLORES - LLUVIA - ARCOÍRIS - FRÍO

---

# PASAPALABRA

Individual

## INSTRUCCIONES

Para jugar “Pasapalabra” de manera individual, deberás completar el rosco con la palabra correspondiente a la definición dicha según la letra en que vayas. Recuerda que tendrás que completarla en orden (de la A a la Z) y que en caso de no saber la respuesta podrás “pasar la palabra” y retomarla cuando vuelva a ser el turno de esa palabra.

## OBJETOS

- Material de la actividad disponible en recursos de la actividad.
- Lápiz.

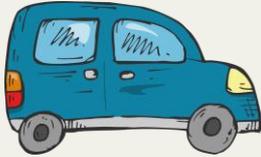
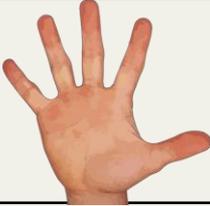


## ACOMPañAMIENTO

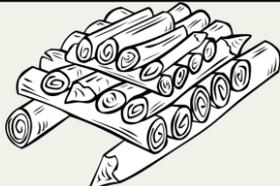
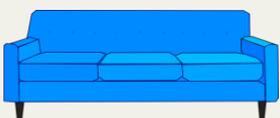
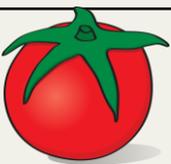
- ¿Ha visto el programa “Pasapalabra”?
- ¿Tiene algún juego favorito dentro del programa?
- ¿Encuentra que es parecido al bachillerato? ¿Le gustaba jugar a este?
- ¿Le complica idear ciertas palabras?

# RECURSOS

## ROSCO 1

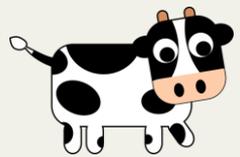
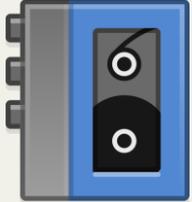
	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
A		Vehículo a motor de 4 ruedas usado para trasladarse.	Medio de transporte.	
B		Habitación dentro de la casa destinada a la higiene personal.	Suele tener una ducha, un lavamanos y un WC.	
C		Espacio donde vive una persona o un grupo familiar.	Vivienda.	
D		Parte del cuerpo que se encuentra en la mano, 5 en cada una.	Nos sirve para agarrar cosas.	
E		Objeto utilizado para subir a un segundo piso.	Tiene escalones.	
F		Lugar donde se suelen comprar medicamentos.	También se les conoce como droguería.	
G		Objeto que se usa para cubrir la mano cuando hace frío.	Prenda de ropa.	
H		Establecimiento destinado a otorgar asistencia médica.	Lugar donde se hospitalizan las personas con enfermedades.	
I		Consecuencia de un fuego grande descontrolado.	Lo que pasa en los veranos en los bosques.	
J		Objeto utilizado para jugar.	Generalmente usado por niños.	

## ROSCO 1

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
K		Unidad de medida para pesar objetos.	El pan se compra en... kilos.	
L		Acción de limpiar algo.	Se realiza cuando los platos o la ropa se ensucia.	
M		¿Donde uno se baña cuando hace calor y está en la playa?	Donde viven los peces.	
N		Parte del cuerpo por donde olemos.	Con la mascarilla se esconde.	
Ñ		Contiene la Ñ. Conjunto de troncos, ramas y trozos de madera destinados a hacer fuego.	Es extraída de los árboles y se utiliza, también, para cocinar.	
O		La acción contraria a desordenar.	Lo que se hace cuando está desordenado.	
P		Objeto que se usa para hacer un hoyo o agujero en el suelo.	Se usa también en la playa para hacer castillos de arena.	
Q		Alimento que suelen comer los ratones.	Es amarillo.	
R		El color de la sangre.	Simboliza el amor.	
S		Asiento individual o para más personas con brazos y respaldo que suele ser generalmente cómodo.	Suelen encontrarse en las salas de estar de los hogares.	
T		Verdura roja usada para la ensalada.	Se dice que es también una fruta.	

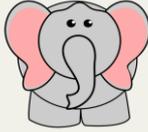
# RECURSOS

## ROSCO 1

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
U		Protege la parte final de los dedos.	Hay que cortarlas regularmente.	
V		Animal de donde se saca la leche.	Tiene manchas negras.	
W		Aparato portátil pequeño reproductor de casetes, y a veces también receptor de radio.	Solamente se puede oír a través de auriculares y funciona con pilas.	
X		Contiene la X. Que ya no existe, que está muerto. La desaparición de todos los miembros de una especie.	Hoy, el pájaro Dodo está en esta situación.	
Y		Nombre de la pareja de Condorito.	Condorito, de la historieta típica chilena.	
Z		Objeto que se coloca en los pies para caminar	Hay de muchos estilos.	

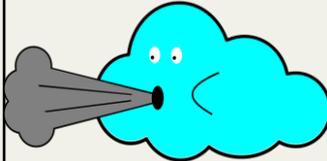
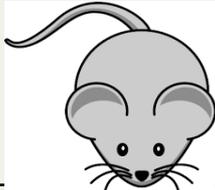
# RECURSOS

## ROSCO 2

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
A		Medio de transporte aéreo.	Se usa para viajar grandes distancias.	
B		Acción que se realiza cuando se quiere encontrar algo.	¿Qué se hace cuando algo se pierde?.	
C		Lugar donde uno duerme.	Generalmente esta dentro de la habitación y tiene un colchón encima.	
D		Parte del cuerpo con la que se muerde.	Se encuentra dentro de la boca.	
E		Animal de 4 patas que tiene una trompa muy larga.	Dumbo es este animal.	
F		Cuando uno va a un lugar y hay mucha gente, uno debe ponerse a la... para poder entrar.	Pueden ser largas o cortas, y generalmente se hacen fuera del local.	
G		Animal de 4 patas que se dice que es el enemigo de los perros y ratones.	Tom y jerry.	
H		Comida típica chilena realizada a base de choclo.	Se envuelve en la misma hoja de choclo y se pueden comer con azúcar o tomate.	
I		Casas o viviendas hechas de hielo.	Suelen estar en zonas polares y sirven para refugiarse de las tempestades o para pasar el invierno.	
J		Líquido o bebestible de fruta que se suele tomar junto a las comidas.	Puede ser muchos sabores.	

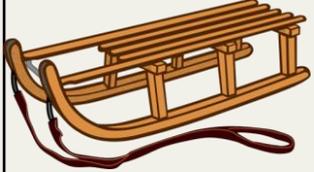
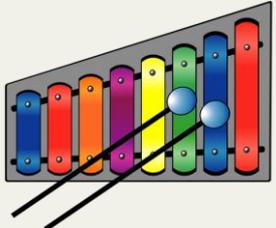
# RECURSOS

## ROSCO 2

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
L		Fruta amarilla de sabor ácido y muy aromática. Tiene forma ovalada y su pulpa está dividida en gajos.	Fruto del limonero. Suele utilizarse para aliñar en ensaladas.	
M		Seres humanos que nacen con la habilidad de hacer magia.	Aparecen en historias como Harry Potter, el Señor de los Anillos o Merlín.	
N		Masa en el cielo visible de color blanco o gris formada por la acumulación de partículas de agua, o de agua y hielo.	Suelen aparecer cuando va a llover, y se parece a algodón.	
Ñ		Ave corredora similar al avestruz, pero de menor tamaño, sin cola, con tres dedos en cada pie y el plumaje gris o pardo.	Ave que no puede volar, pero es uno de los animales más veloces del mundo.	
O		Género de música teatral en el que una acción escénica se armoniza, se canta y tiene acompañamiento instrumental, suelen representarse en un teatro.	Las más conocidas son "La Flauta Mágica", "La Traviata", "El Barbero de Sevilla", entre otras.	
P		Hierba verde que se encuentra en los jardines.	Se debe cortar con regularidad.	
Q		Paso estrecho entre montañas.	Generalmente corre un río o un riachuelo.	
R		Roedor.	Enemigo del gato de tom y jerry.	

# RECURSOS

## ROSCO 2

	PALABRA	DEFINICIÓN	PISTA	FOTO
S		Objeto con el que uno se tapa cuando duerme en una cama.	Ropa de cama.	
T		Medio de transporte que utilizan las personas en los lugares con hielo, puede estar tirado por perros.	También se usa para jugar en la nieve y deslizarse por el cerro.	
U		Fruta en base a la cual se hace el vino.	Se puede comer en el postre también.	
V		Persona que vive en la casa de al lado.	Uno puede ir a él a pedirle ingredientes de cocina que le hagan falta.	
W		Tipo de torta muy crujiente, similar a la galleta y que presenta una división en cuadrículas o rejillas.	Es de color anaranjado, se sirve caliente. Algunas personas lo comen con salsa de chocolate.	
X		Instrumento musical de percusión formado por una serie de láminas de madera o metal ordenadas horizontalmente y según su tamaño que emiten sonidos al ser golpeadas.	Suelen usarlo los niños en sus clases de música, debido a su fácil comprensión.	
Y		Núcleo de los huevos de color amarillo y está rodeada por la clara.	Tiene un alto contenido en colesterol.	
Z		Lugar de atracción turística donde viven animales.	Se debe pagar entrada para ver animales.	

# PALABRAS ENCADENADAS

## INSTRUCCIONES ACTIVIDAD INDIVIDUAL

Palabras encadenadas consiste en ir encadenando palabras de tal forma que la última sílaba de una palabra sea el comienzo de la siguiente. Se necesitará un lápiz y el recurso que está disponible a continuación, debes escribir una palabra y luego encontrar otra que comience con la última sílaba de la palabra descrita para escribirla.

Ejemplo: MESA → SAPO

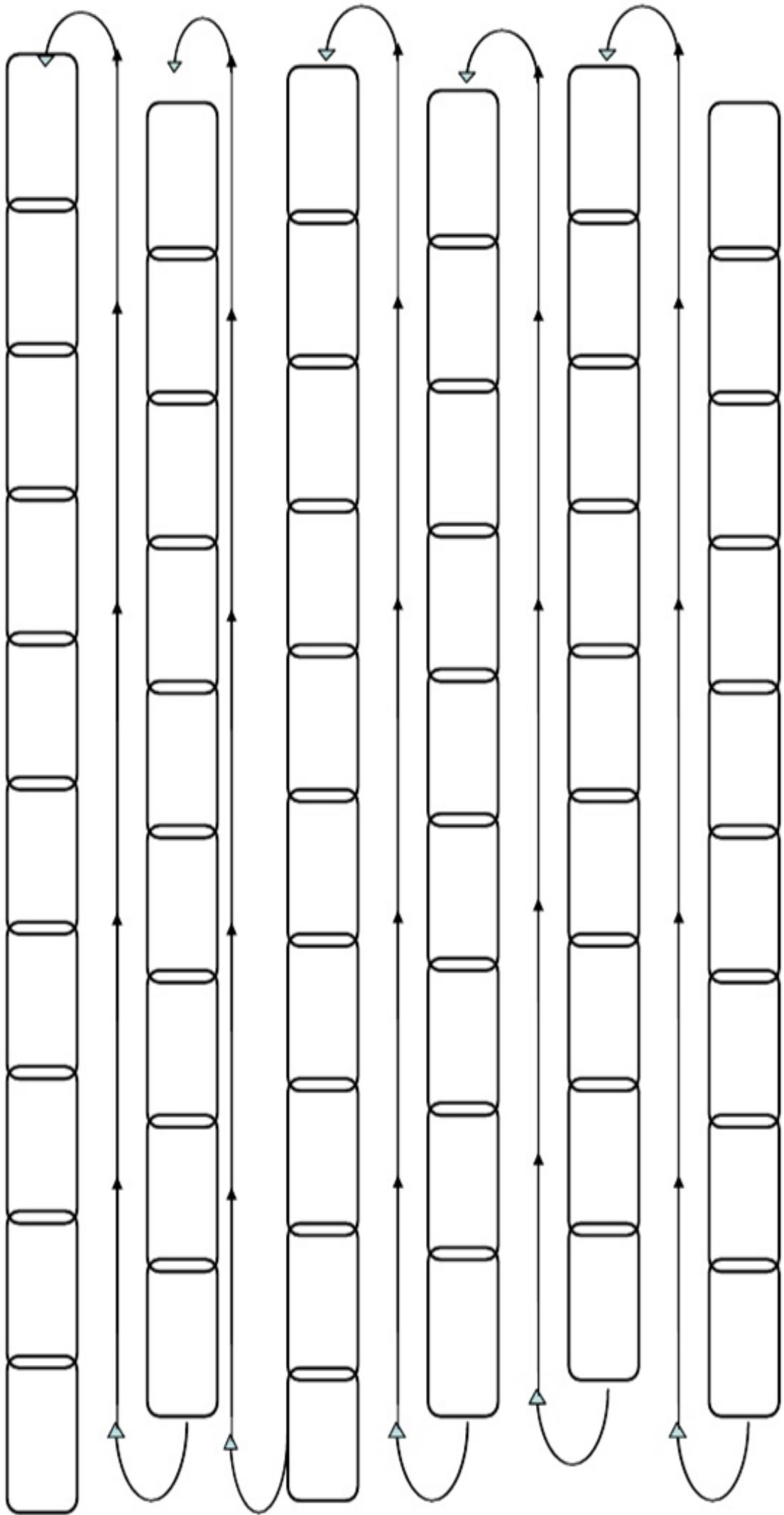
## OBJETOS ACTIVIDAD INDIVIDUAL

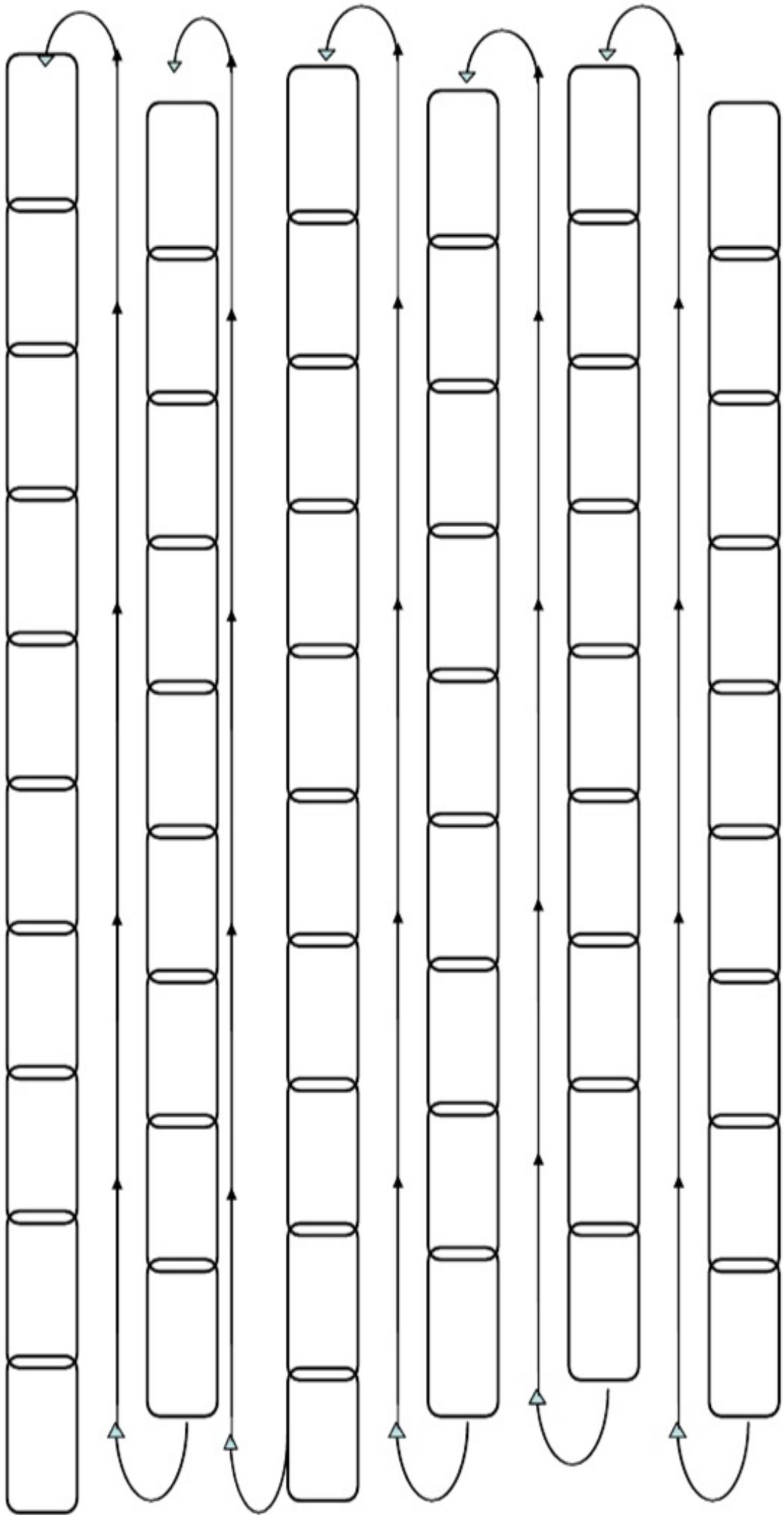
- Material para palabras encadenadas, revisar recursos de esta actividad
- Lápiz

## ACOMPañAMIENTO

- ¿Cuál es la palabra más extraña o larga que conoce? *(Ej: Abuhado: Persona que se asemeja a un búho - Uebos: Sinónimo de necesario, cosa necesaria - Barbian: Alguien de carácter alegre y apuesto.)*
- ¿Conoce alguna palabra que contenga las 5 sílabas? *(Ej: Riachuelo, murciélago, euforia.)*
- ¿Tiene alguna palabra favorita? ¿Cuál? ¿Le gustaría contar su significancia?
- ¿Se identifica con alguna palabra? ¿Por qué?







# RECURSOS ADICIONALES

# Mi reporte de lectura

TÍTULO DEL LIBRO

AUTOR DEL LIBRO

PUNTUACIÓN

(Siendo 1 muy malo y 10 muy bueno)

CATEGORÍA / TEMÁTICA

¿Qué narra la historia?

¿Dónde ocurrió la historia?

¿Quiénes son los personajes de la historia?

¿Cuáles son tus personajes favoritos?

¿Cuál es el conflicto de la historia?

¿Cuál es la moraleja de la historia?



# NOTAS

---

FUNDACIÓN AMANOS

Cuadernillo de actividades y acompañamiento



# BITÁCORA

Actividades realizadas

**ACTIVIDADES**

**L M M J V S**

	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	<input type="checkbox"/>					

**RECORDATORIOS**

**NOTAS**

**FUNDACIÓN AMANOZ**

**[WWW.AMANOZ.CL](http://WWW.AMANOZ.CL)**