

RECOMENDACIONES DURANTE LA CUARENTENA

2º DE PRIMARIA

A continuación, os proponemos unas ideas y recomendaciones para hacer más llevadero el tiempo en casa:

1. ES TIEMPO DE ESTAR CON LA FAMILIA: jugar a juegos de mesa, conversar y compartir experiencias que quizás en situaciones cotidianas no tenemos tiempo de disfrutar.

2. FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN EN CASA: haciendo sus camas, ayudando en la cocina, poniendo la mesa, organizando su cuarto, recogiendo juguetes...

3. REALIZAR MANUALIDADES Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS: actividades de recortar, modelar con plastilina, pintar con pinceles, usar material de reciclaje...

4. TIEMPO PARA EL DEPORTE: poner música y bailar, jugar a mantener el equilibrio, subir y bajar escaleras...

5. REALIZAR ALGÚN JUEGO DE RAZONAMIENTO LÓGICO, de agilidad mental o memoria, de cálculo...

6. APROVECHAR LAS SITUACIONES COTIDIANAS PARA RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS: plantear situaciones cotidianas que puedan resolverse con operaciones sencillas de sumas y restas.

*** ESTIMULAR LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA ***

(se puede mejorar el vocabulario y la gramática jugando)

7. JUGAMOS CON LOS CUENTOS:

- Tras la lectura de un cuento realizar **preguntas y dar opiniones o bien inventar otros finales.**
- **Juego de roles:** Ej: tú eres el lobo feroz y yo caperucita roja. Improvisar un diálogo.
- **Inventar cuentos o pequeñas historias:** recortad una pila de pequeñas tarjetas. En cada tarjeta, escribid palabras sencillas. Una vez que tengáis escritas todas las tarjetas, mezclad las cartas y ponedlas boca abajo. Cada jugador tendrá que coger 7 cartas e intentar hacer dos o tres frases con esas palabras para contar una pequeña historia.
- **Binomio fantástico:** varios jugadores. Se escriben dos palabras en dos papelitos (sin que se conozcan cuáles son esas palabras). Hay que tener en cuenta que para que el juego surta efecto tiene que haber una cierta diferencia semántica entre las dos palabras. Así por ejemplo: Las palabras "perro y gato" no serían una buena pareja. Si ocurriera esto, convendría cambiar de pareja. Un ejemplo de buena pareja, podría ser: **oso y**

motocicleta. El juego consiste en inventar una pequeña historia que contenga esas dos palabras.

- **Estos cuentos están locos:** se trata de invertir los roles de los personajes del cuento de forma premeditada. Por ejemplo: Caperucita Roja es mala y el lobo bueno...Con esta inversión de papeles, podemos conseguir el punto de partida de una narración libre.
- **Mezcla de cuentos:** se mezclan elementos de distintos cuentos, Ejemplo: El lobo ataca a Cenicienta, el Gato con Botas ayuda a Caperucita Roja, etc.

8. VISIONADO DE PELÍCULAS: tras ver una película se les pueden hacer preguntas sobre el tema o moraleja de la historia, preguntarles cuál fue su personaje favorito y por qué, que momento es el que más le ha gustado, que cambiaría de la película, etc.

9. JUGAR A LAS PALABRAS ENCADENADAS: El primer jugador dice una palabra cualquiera y el jugador que le sigue debe decir una palabra que comience con la última sílaba o letra de la palabra anterior.

10. DECIR O ESCRIBIR LISTAS de palabras que estén relacionadas (campos semánticos): materiales (mármol, ladrillo, corcho, piedra, acero...), animales domésticos (gato, pájaro, gato...), etc..

11. ESCRIBIR UN DIARIO de la cuarentena (escribir cada día un par de frases acerca de lo que ha hecho durante el día o de cómo se ha sentido... “Me reí mucho cuando mi hermano...”, “lo mejor de hoy ha sido...”

12. HACER DESCRIPCIONES de imágenes (objetos, animales y personas). (También carácter, gustos, cualidades, forma de vestir...).

13. ESCRIBIR IMAGINATIVAMENTE: Deberán imaginar que son, por ejemplo, un león de la selva, un deportista famoso, un conductor de ambulancia, una lombriz de tierra, el ser más horrible, el más guapo, el más travieso, el más alto,... y escribir sobre ello.

14. ORACIONES:

- **Alargar frases:** comenzaremos con un grupo de palabras y sucesivamente, cada jugador tendrá que recordar todas las palabras que se han dicho hasta su turno y añadir una más. El juego se interrumpirá cuando alguien se equivoque al recordar como iba la frase. Entonces, se puede volver a comenzar con una frase nueva.

Por ejemplo: El perro de mi amigo... El perro de mi amigo muerde... El perro de mi amigo muerde cuando.... (para mayor dificultad se puede poner una palabra tabú).

- Alargar frases contestando a las siguientes cuestiones: ¿qué?, ¿cuánto?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿por qué?
- Escribir diferentes oraciones utilizando la misma palabra.
- Escribir varias oraciones sobre algo que hayan dibujado.

15. NUEVOS USOS: Contar diferentes y novedosos usos que pueda tener un paraguas, un cubo, un colador, unas botas, etc...

16. ADIVINANZAS: el alumnado va haciendo preguntas que solo se responderán con un Sí o un No.

17. ¿QUÉ PASARÍA SI...? Si vas en un avión y aterrizas en la Luna; si una mañana al levantarnos hubieran desaparecido las plantas; si al llegar al colegio hubieran desaparecido los maestros...

18. LOS PREFIJOS Y SUFIJOS DEFORMANTES: esta actividad consiste en deformar las palabras para estimular la expresión oral. Una buena manera de deformar una palabra es poniéndole un prefijo o sufijo arbitrario. Una vez formada la nueva palabra, la definen y se cuentan historias. Por ejemplo: Semi-perro (mitad hombre y mitad perro). Super-lámpara (ilumina la mitad de España).

20. RECORTAR TITULARES DE PERIÓDICOS y mezclarlos para obtener noticias absurdas.

21. DEDICAR UN TIEMPO DIARIO A LA LECTURA (MUY IMPORTANTE): Se debe aprovechar las horas para invitar a leer libros con más tiempo y dedicación de la que podemos destinar habitualmente. Lectura interior, lectura en voz alta, lectura en familia (leerles y que ellos os lean), etc.



Aprovechad esta situación para pasar más tiempo de disfrute y ocio en familia, algo tan necesario y escaso habitualmente.



LOS NIÑOS SE HACEN LECTORES
EN EL REGAZO DE SUS PADRES



Un saludo

Las tutoras de 2º Primaria.