

# E-Book Juguemos Aprendiendo

MODALIDAD E-LEARNING  
ASINCRÓNICO

## OBJETIVO DEL E-BOOK:

Desempeñar procesos de enseñanza y aprendizaje en la primera y segunda infancia por medio de herramientas didácticas que involucren el juego.



### Módulo 1: Rutina.

- Beneficios de establecer rutina en casa.

### Módulo 2: Juego para niños

- Introducción.
- Ordenando las pelotas de colores.
- Sigamos a la serpiente.
- Cada perrito con su color.
- Tetris Casero.
- Laberinto de Cartón.
- Legos Numéricos.
- Búsqueda de los números perdidos.
- Saltarín.

### Módulo 3: Juegos en familia

- Introducción.
- Creando Títeres.
- Carreras de pelotas.
- Abriendo Tapas.
- Exposición de Arte.
- Elefante Tira Bolos.
- Los desafíos.
- Búsqueda del Tesoro.
- Despegue de Globos.

### Módulo 4: Cocina entretenida

- Introducción.
- Banana Helada.
- Paleta sorpresa.
- Mini torta.
- Oreo POPS.
- Salchipulpos.
- Bolitas de avena y mantequilla de maní.
- Chips de Zapallo Italiano.
- Donuts de Manzana y Yogurt.

## Metodología

Libro con contenidos en formato online, con actividades y capsulas de video.

[www.otecimpulsa.cl](http://www.otecimpulsa.cl)  
[/otecimpulsa](https://www.instagram.com/otecimpulsa)



**CONSULTA A:**  
[contacto@otecimpulsa.cl](mailto:contacto@otecimpulsa.cl)  
2 2406 8776