

**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL 25 DE MAYO**  
**GRADO: HABILIDADES II**  
**AREA CURRICULAR: HABILIDADES PARA EL TRABAJO**

Escuela: de Educación Especial 25 de Mayo

Docente: Agüero Verónica

Grado: Habilidades II

Turno: Mañana

Área curricular: Matemática. Lengua. Habilidades para la vida diaria

Título: “Jugamos a los Naipes”

Contenido

- ✓ El reconocimiento y uso de los números naturales, de su designación oral y representación escrita y de la organización del sistema decimal de numeración en situaciones problemáticas
- ✓ Usar las operaciones de adición y sustracción con distintos significados, evolucionando desde procedimientos basados en el conteo a otros de cálculo

Actividades

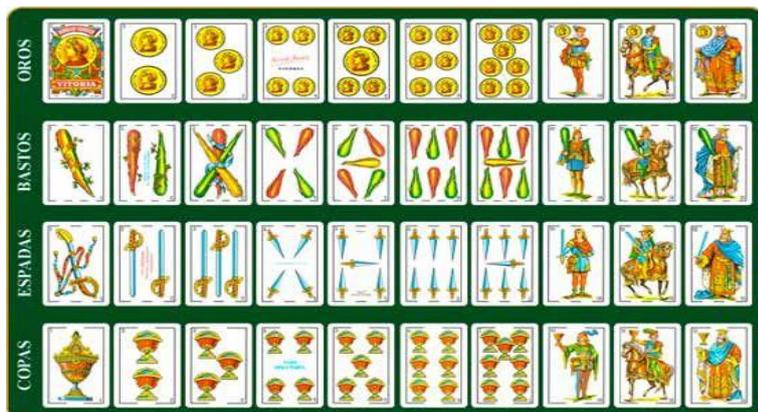
**Día 1**

Presentar un juego de naipes

Observar las cartas, sus formas, colores, números

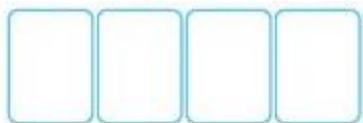
Señalar los números que conozco

Recordar cada pinta



Juntar las cartas como indica la imagen

Dibujar en el cuaderno una carta de cada pinta.



**Día 2**

Responder en forma oral

¿Te gustaría jugar a las cartas?

¿Conoces el juego “Chancho Va”?

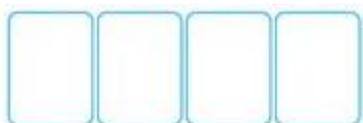
**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL 25 DE MAYO**  
**GRADO: HABILIDADES II**  
**AREA CURRICULAR: HABILIDADES PARA EL TRABAJO**

Escuchar las Reglas del juego

Se separan cuatro cartas del mismo número para cada participante. Se mezclan y se reparten 4 cartas a cada jugador. Todos los jugadores, después de mirar sus cartas, seleccionan una y la pasan, todos al mismo tiempo, al jugador de la derecha, diciendo: "Chanco va". Se repite lo mismo hasta que algún jugador junta cuatro cartas del mismo número y golpea en el medio de la mesa diciendo "CHANCHO".

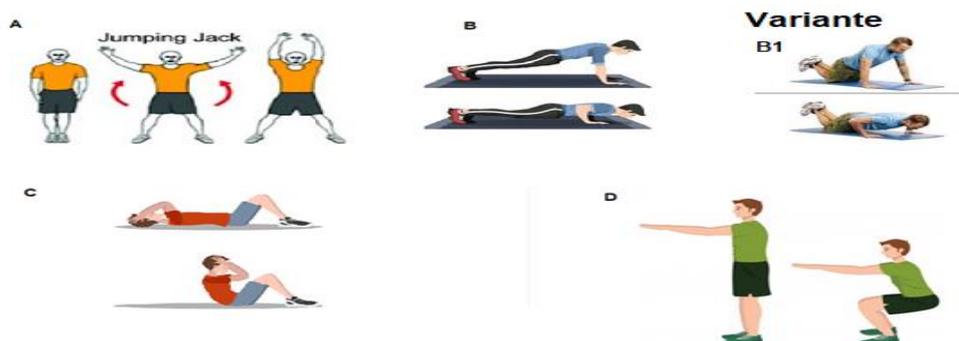
Jugar al "Chanco Va"

Dibujar las cartas ganadoras



Área: Educación Física

1. Realizar el siguiente circuito, 3 veces
  - A. Saltar abriendo y cerrando piernas, acompañado de movimientos de brazos, 30 segundos.
  - B. Fuerza de brazos: Apoyar los pies y las manos en el suelo. Flexionar codos y extender los mismo, 6 veces. Variante de posición: apoyo de rodillas en el suelo, (Fig. B1).
  - C. Fuerza abdominal: acostado mirando hacia arriba (decúbito dorsal), rodillas flexionadas, relajar flexión de tronco, 10 repeticiones.
  - D. Fuerza de piernas: realizar sentadillas, 8 repeticiones.



**Día 3**

Presentar el juego "Los amigos del 10"

Escuchar las reglas del juego

Buscar cartas, las cuales sumándolas dé como resultado 10. Realizar las mayores formas posibles de sumas con distintas cartas. Él que mayor formas de suma realizo será el ganador.

Jugar a "Los amigos del 10"

**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL 25 DE MAYO**  
**GRADO: HABILIDADES II**  
**AREA CURRICULAR: HABILIDADES PARA EL TRABAJO**

Dibujar la carta que se necesita para tener como resultado 10



**Día 4**

Jugar al “cinquillo”

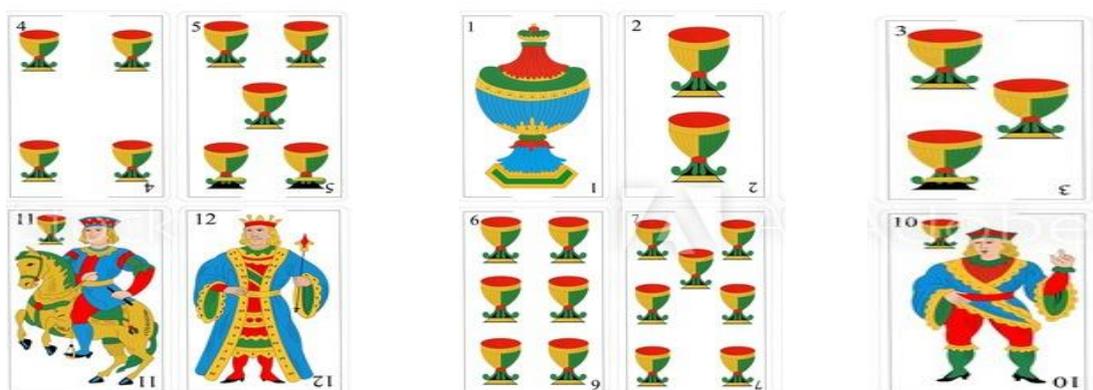
Instrucciones del juego

Se repartirán todas las cartas entre los jugadores. Comienza la partida el jugador que tenga en su poder el 5 de oro. Esta carta deberá colocarse encima de la mesa, pasando el turno al jugador que se encuentre a su izquierda.

El siguiente jugador se verá obligado a colocar o el 4 deoros por debajo del 5 ó el 6 deoros por encima del 5. Si el jugador no tiene ninguna de estas dos cartas, podrá colocar al lado del 5 deoros otro 5 del palo que sea. El juego seguirá con el resto de los jugadores colocando sus cartas sobre la mesa en orden, tanto por encima del 5 como por debajo, pero siempre en orden numérico.

No se puede pasar turno siempre que se tenga una carta para colocar. Si un jugador no tiene cartas para continuar podrá pasar. Se proclamará ganador aquel jugador que se quede sin cartas, es decir, haya colocado todos sus naipes.

Recortar, y pegar de forma ordenada



#53719438

**Día 5**

Jugar en familia “La carta mayor”

- Se repartirán todas las cartas entre los participantes, tendrás las cartas boca abajo. Todos los participantes deben dar vuelta la carta al mismo tiempo. El participante

**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL 25 DE MAYO**  
**GRADO: HABILIDADES II**  
**AREA CURRICULAR: HABILIDADES PARA EL TRABAJO**

que tiene la carta mayor será el perdedor y deberá llevarse todas las cartas. Esto se repetirá hasta que un jugador se quede sin cartas, el cual será el ganador.

Completar las siguientes cartas

Cartas menores a 6



Cartas mayores a 4



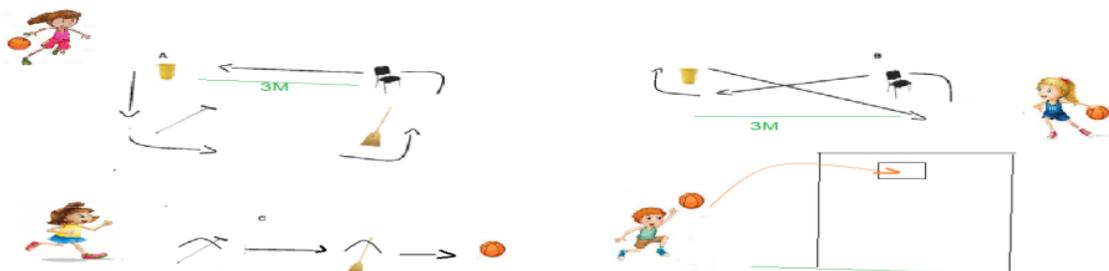
Pintar la carta mayor de cada hilera



Área: Educación Física

2. Realizar el siguiente circuito, 3 veces

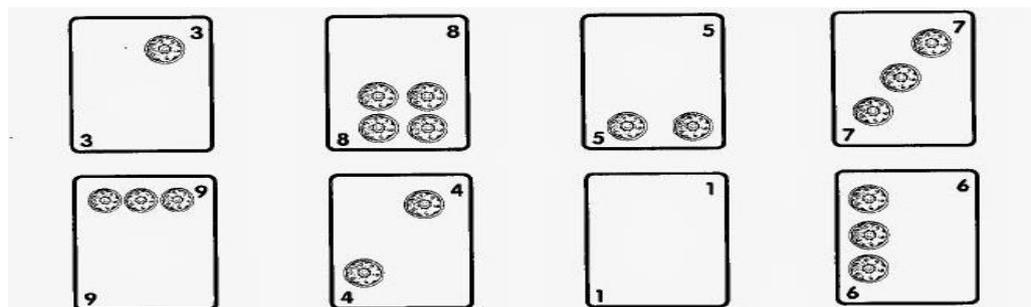
- A. Trotar alrededor de los obstáculos picando la pelota, dos veces.
- B. Caminar lateralmente hacia adelante y picando la pelota, en un recorrido en forma de 8 entre la silla y el balde.
- C. Salir trotando saltar el secador, la escoba, luego tomar la pelota realizar dos pasos largos y saltar lanzando la pelota hacia una pared.



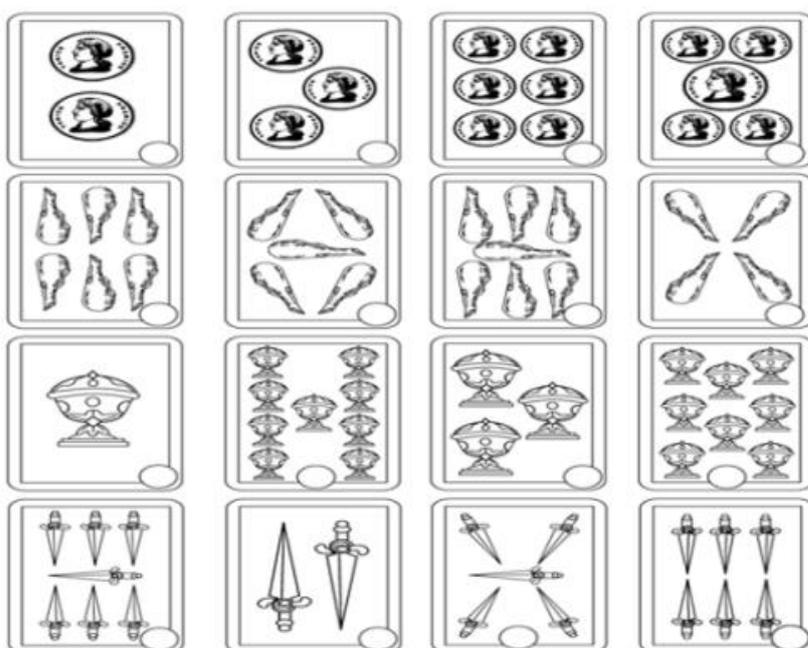
**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL 25 DE MAYO**  
**GRADO: HABILIDADES II**  
**AREA CURRICULAR: HABILIDADES PARA EL TRABAJO**

**Día 6**

Dibujar en cada carta la cantidad deoros que faltan para completar según el numeral



Colocar el número que indica cada carta



Área: Música

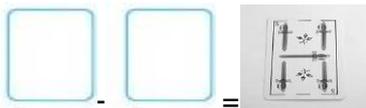
- 1). Escuchar la canción “Raza de Mil Colores” (audio enviado aparte).
- 2). Marcar primero pulso de la canción, luego acento y por último el ritmo.
- 3). Buscar en casa dos tarros y dos palitos para poder acompañar con el ritmo mientras se escucha la canción.

**Día 7**

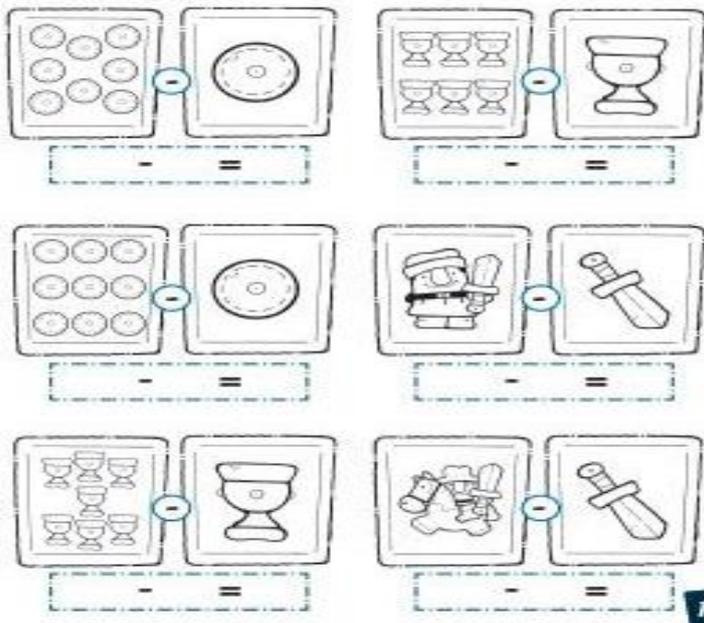
Jugar a “Los enemigos del 5”

- Buscar cartas, las cuales restándolas dé como resultado 5. Realizar las mayores formas posibles de sumas con distintas cartas. Él que mayor formas de restas realice será el ganador

Dibujar las cartas que restando den como resultado 5



Realizar las siguientes restas



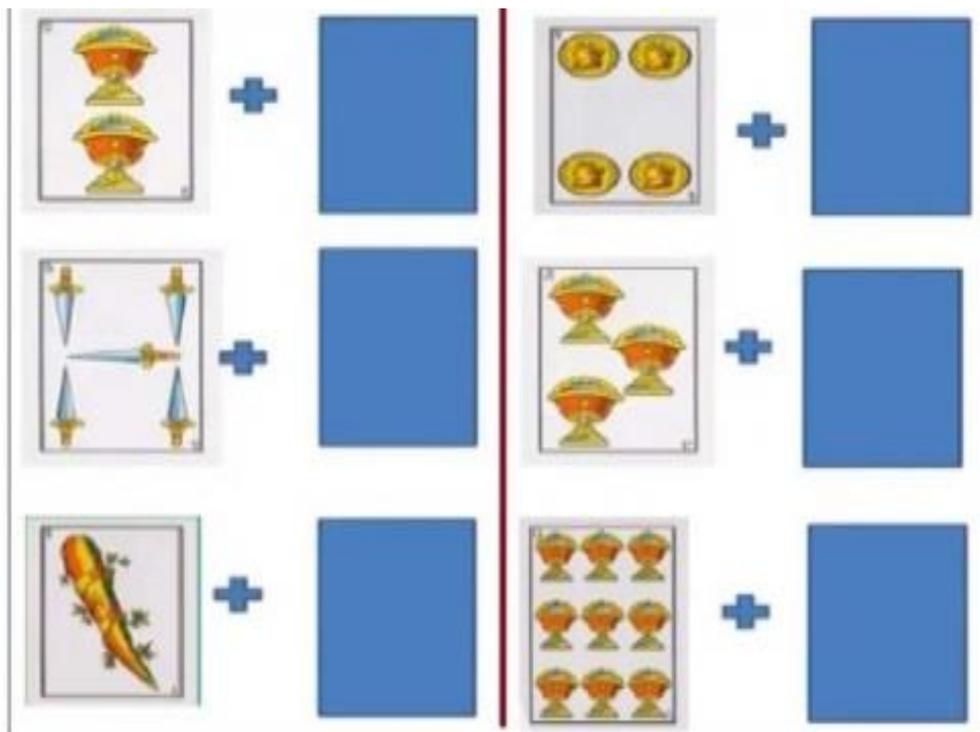
Día 8

Realizar sumas de cartas

¿CUÁNTO SUMAN?

  <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	  <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>
  <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	  <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>

Realizar la carta que falta para sumar 10

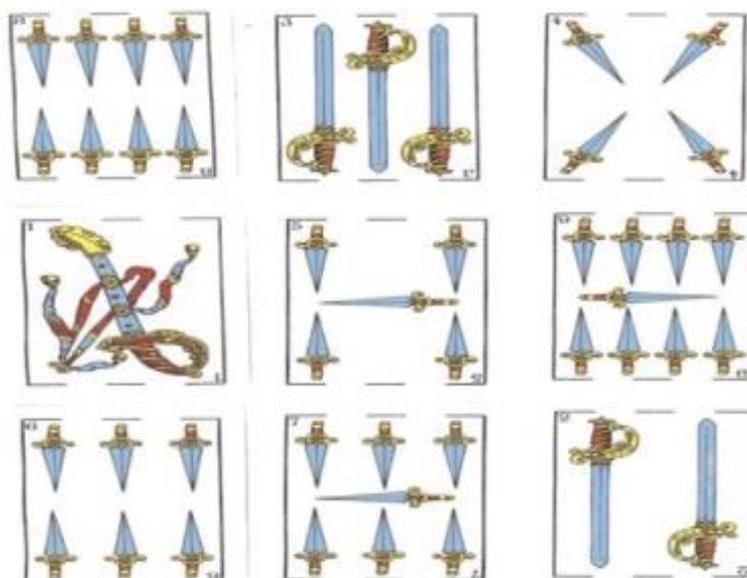


**Día 9**

Realizar el Juego "intermedio"

- Entregar dos cartas a un participante (boca arriba enseñando los números). El participante debe decidir si ver la tercer carta, la cual debe tener un numero intermedio a las otras dos, sino está convencido puede pasar y sigue el próximo participante. Será el ganador el participante que más acertó.

Encerrar la carta que se encuentra al intermedio



Marcar con una cruz, las cartas que son mayores al número 3.

**ESCUELA DE EDUCACION ESPECIAL 25 DE MAYO**  
**GRADO: HABILIDADES II**  
**AREA CURRICULAR: HABILIDADES PARA EL TRABAJO**



Encerrar en un círculo las cartas mayores a 7



**Día 10**

Completar el cuadro con el número que necesito para llegar a 10

SI TENGO UN...	1	2	3	4	5	6	7	8	9
NECESITO UN									

Área: Música

- 1). Escuchar la siguiente canción: "Todos Somos Distintos" (audio enviado aparte).
- 2). Prestar mucha atención a la letra de la canción y describir que dice cada estrofa. ¿Dice algo parecido en la canción de la actividad N°1 o no?
- 3). ¿Cómo te ves tú según la canción? En tu cuaderno dibújate y coloca el mejor talento que poseas.

Dirección: Valdez Roxana