

**Escuela de Educación Especial: India Mariana**

**Sección: Habilidades “C”**

**Docente: Silvana Rivero**

**Áreas: Integradas.**

**TEMA: Juegos en Familia**

**CONTENIDOS:**

- Habilidades Pre ocupacionales: ejecutar tareas manipulativas
- Habilidades conceptuales: el juego

**Teatro:**

- El cuerpo y su potencialidad expresiva. El cuerpo, esquema e imagen corporal.

**Música:**

- Danzas folclóricas “gato cuyano”

**Tecnología:**

- Los alimentos: Reconocimiento y características.

**Educación Física:**

- Ejercitación de capacidades condicionales: fuerza. flexibilidad.
- Participación en propuestas lúdicas.

**Plástica:**

- Texturas. Puntos. Líneas.

**DÍA 1**

- Busca en casa los tarros y las pelotas de papel que realizamos en otra guía para realizar el juego “EL EMBOCADO” que consiste en colocar 2 tarros a una distancia de 1 metro y tratar de embocar las pelotas de papel de diario dentro del tarro. Puedes realizar este juego con tu familia, usando como premio del que gana elige una película para ver en la tele. ¡A divertirse!

**MUSICA:**

- Escuche la música del gato y amine al tiempo de la misma por su casa. Escuche el gato cuyano e intente realizar los movimientos de la danza aprendida al tiempo de la música.

**DÍA 2**

- Un juego muy divertido es “EL BALERO”, para ello vamos a necesitar 1 botella de 500 cc de plástico, 1 cúter, 1 tijera, 1 clavo, piolín grueso, temperas de colores y tapa de botella. Procedimiento: con ayuda de la familia corta la botella a unos

## E.E.E. India Mariana Habilidades C Áreas Integradas Guía 8

10 centímetros de la tapa primero con el cúter y luego con la tijera, realiza con el clavo un orificio en las 2 tapas de botella para pasar el piolín por medio de ellas, primero por una de las tapas y colócala en la boca de la botella y luego pasa el piolín por la otra tapa. Fíjate que quede bien segura. Con las temperas de colores pinta el balero de la manera que más te guste. ¡Ahora a jugar!



### TEATRO:

- Volvemos a jugar con sombras. El alumno va a explorar e investigar sombras con su cuerpo, para eso necesitas que la habitación esté oscurecida y que alguien le dé luz con una linterna, para que se refleje su sombra en la pared o sabana. El adulto debe mostrarse como su propia sombra se mueve.

### DÍA 3

- Un juego muy divertido es “EL TROMPO”, para hacer uno vamos a necesitar: 1 cd que ya no uses, un corcho, temperas de colores y un cúter. Procedimiento: con ayuda de la familia corta el corcho midiendo que entre por medio del orificio del cd procurando que quede una punta hacia abajo y bien ajustado. Luego decora con las temperas de colores en la parte de arriba como más te guste. Toma como ejemplo la siguiente imagen.



### EDUCACIÓN FÍSICA:

- Comenzar caminando durante 5 minutos, luego los siguientes 5 minutos iremos alternando cada 10 segundos cada una de los siguientes ejercicios 1-caminar lento, 2 carrera veloz, 3 caminar lento, 4 trote rápido y así sucesivamente durante 5 minutos. Al finalizar realiza 5 de los ejercicios de elongación realizados en clases anteriores.

### DÍA 4

## E.E.E. India Mariana Habilidades C Áreas Integradas Guía 8

- Busca en casa las figuras geométricas que realizaste con masa de sal en otra guía anterior. Vamos a jugar a “ORDENA LOS TAMAÑOS”, con algún miembro de la familia realiza el juego. Reparte todas las fichas, la misma cantidad para todos los que juegan. Ordena cada ficha de acuerdo al tamaño que te indica 1° grande – mediano – chico. 2° chico – mediano – grande. 3° todos los chicos juntos. 4° todos los grandes juntos, etc.

### TECNOLOGÍA:

- Contenido seleccionado: Los alimentos: Reconocimiento y características.
- Para tener salud tenemos que tener una buena alimentación que sea ordenada y variada.
- Cada día nuestros platos deben tener variedad de colores en cuanto a los vegetales y a la vez
- intercalar las diferentes carnes, incluyendo los cereales y legumbres, sin olvidar los lácteos y sus derivados.
- Primera actividad: Buscar y recortar, en revistas o diarios figuritas de los diferentes alimentos.



### DÍA 5

- Busca en casa las botellas que realizaste en guías anteriores para jugar a “VOLTEA LA BOTELLA” para ello vamos a necesitar: botellas plásticas, 1 pelota de media, 1 media de muselina. Procedimiento: colocar todas las botellas en fila, colocar la pelota de media por dentro de la media de muselina, el jugador debe atarse la media con la pelota a la cabeza y debe voltear la mayor cantidad de pelotas posibles antes de que los demás jugadores cuenten hasta 10.

### PLÁSTICA:

- Con ayuda de un adulto busca una bandeja, o la tapa de una caja de cartón y coloca dentro de ella, una taza de polenta o harina, también puedes utilizar

## E.E.E. India Mariana Habilidades C Áreas Integradas Guía 8

arena, utiliza los materiales que tienes en casa. Luego extiende el material (polenta, harina, arena, etc.) por toda la superficie de la bandeja, luego puedes dibujar lo que quieras usando un palito o tu dedo sobre la arena. Para borrar tu dibujo solo debes mover la bandeja

### DÍA 6

- Vamos a jugar al “LANZA PELOTITAS” para ello vamos a necesitar: 1 tubo de cartón de papel higiénico o de rollo de servilletas, 1 globo, 1 tijera y hojas de diario. Procedimiento: con ayuda de un adulto corta el globo (unos 5 centímetros desde la boca del globo) y luego colócalo en uno de los extremos del tubo de cartón. Realiza con las hojas de diario pelotas chicas para que entren por el tubo de cartón con facilidad. Ahora a jugar en familia para ver quien llega más lejos tirando las pelotitas.

### MÚSICA:

- 2- baile la danza varias veces hasta memorizar, respetando el tiempo y la coreografía.

### DÍA 7

- Busca en casa palillos escarbadiantes y una caja de zapatos con tapa, con ayuda de la familia realiza con un clavo grueso varios orificios en la tapa. Vamos a jugar a “INSERTAR EL PALILLO”. Procedimiento: coloca la caja sobre la mesa, coloca los palillos en un plato cerca de la caja y el jugador debe tratar de insertar la mayor cantidad de palillos antes de que los demás jugadores cuenten hasta 10.

### TEATRO:

- 2- hacer formas con papel o cartón. Siluetas de árbol, animales, nubes, personas, etc. Buscar un cuento o inventar una historia para jugar con las sombras. Usar las siluetas y el cuerpo.

### DÍA 8

- Busca en casa una tapa de caja de zapatos y con ayuda de la familia realiza 1 orificios con un clavo, coloca en el orificio un palito largo que pueden ser de brochet o de una rama de árbol que sea resistente (debe ser fina), coloca cereales de colores en un recipiente (de los que traen orificio en el centro), debes

insertar la mayor cantidad de cereales en los palitos antes de que los demás jugadores cuenten hasta 10. ¡A DIVERTIRSE!

#### EDUCACIÓN FÍSICA:

- Realizar trote lento durante 5 minutos realizando los siguientes movimientos: talones a la cola, rodillas al pecho, salticado lateral. Luego realizar los siguientes ejercicios: Saltos con piernas juntas 10 seguidos. (3 veces), Correr y saltar lo más alto posible (3 veces), Abdominales acostados en el piso con rodillas flexionadas 15 repeticiones (3 veces), Flexiones de brazos apoyando rodillas en el suelo 15 repeticiones (3 veces), Finalizamos realizando 3 ejercicios de elongación aprendidos anteriormente.

#### DÍA 9

- Busca en casa las botellas que pintaste en otra guía anterior, vamos a jugar a “LOS BOLOS”. Procedimiento: coloca las botellas todas juntas una al lado de otra, con la pelota que hiciste de trapo colócate a unos 10 pasos de distancia de las botellas y tira con fuerza la pelota para tirar la mayor cantidad de botellas.

#### TECNOLOGÍA

- Dibuja un ovalo y pega alimentos de revistas o diarios, ubica los alimentos como corresponde según el Ejemplo dado.

#### DÍA 10

- Busca en casa los tarros de durazno que pintaste en otra guía anterior para jugar al “EMBOCADO”. Procedimiento: coloca los tarros de duraznos a unos 10 pasos de distancia y con los lanza pelotitas intenta embocar las pelotitas dentro del tarro. ¡A divertirse en familia!

#### PLÁSTICA:

- ¿Jugamos al tesoro escondido? Mama o un adulto esconde en la bandeja de harina algunas piedritas, botones, semillas, lo que tenga a mano. Tú debes buscar en la bandeja esos objetos enterrados. Cuando los descubras puedes crear con ellos alguna imagen como un sol o lo que gustes. También puedes dibujar muchas líneas con un tenedor, hacer pozos o círculos con una cuchara o lo que te guste ¡a divertirse! ¿Te gustaron las actividades?

Marca con una x el emoticón

