

## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

Escuela de Educación Especial: India Mariana

Sección: Habilidades "C"

Docente: Silvana Rivero

Áreas: Integradas.

TEMA: La Familia

Contenidos:

HABILIDADES CONCEPTUALES:

- La Familia. Roles y funciones. Juegos en familia.
- Habilidades manipulativas: prensión fina y gruesa.

MÚSICA:

- Percusión corporal. Pulsación regular.

TEATRO:

- El cuerpo y su potencialidad expresiva. Exploración de objetos. Exploración y descubrimiento de posturas.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- El juego con el otro. Lanzamiento. Juegos de ronda.

TECNOLOGÍA:

- Los diferentes materiales: reciclado.

PLÁSTICA:

- Colores primarios. Procedimiento: collage.

DÍA 1

- Observa las imágenes en familia y conversa ¿Quiénes son? ¿Qué están haciendo? ¿Dónde están? Etc.



## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

- Busca en casa una hoja de dibujo blanca N°5 y dibuja jugando al juego que más te gusta. Pinta del color que más te guste.

### MÚSICA

- En familia busque la canción “DANCE MONKEY”. Con los integrantes de la familia armar una ronda, escuchar la canción y girar al tiempo de la misma marcando fuerte los pasos en los pies, girar hacia un lado y hacia el otro.

### DÍA 2

- Busca en casa tubos de cartón de papel higiénico, globos, tijera, papel de diario, cinta de papel o cintec. Con ayuda de la familia y tomando en cuenta la imagen que te brinda la seño corta los globos para colocarlo en uno de los extremos de los tubos de cartón para realizar como un lanzador de pelotitas. Luego corta hojas de diario y realiza pelotitas de tamaño chica para que puedan entrar dentro del orificio del tubo de cartón. Has 20 pelotitas de papel. Juega en familia haciendo competencia para ver quién llega más lejos gana. ¡¡A divertirse!!



### TEATRO

- Con el acompañamiento de toda la familia, armar una ronda parados. Uno pasa al medio y los demás le darán masajes, todos al mismo tiempo. Masajearán cabeza, espalda, manos, brazos, piernas. Una vez cada uno pasará al centro. Luego poner música para bailar, y hacer el baile de la licuadora, luego el del secador de pelo, el del secarropas, el del celular. ¿Cómo bailarían éstos objetos? Animarse a dejar volar la imaginación y hacer otros bailes.

### DÍA 3

- Busca en asa una caja de cartón con tapa de tamaño grande, con ayuda de la familia corta una de las caras de la caja (preferentemente uno de los costados) y con papel afiche forra toda la caja y tomando como ejemplo la imagen dada por la seño, un adulto deberá realizar 2 orificios de tamaño grande (para poder ingresar las manos) en la cara opuesta a la que fue cortada.

## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

- Una vez terminada la caja ya están en condiciones de jugar “ADIVINA SIN MIRAR”, un integrante de la familia deberá colocar un elemento dentro de la caja y los demás jugadores no deben mirar ya que deben adivinar el objeto tocando con las manos (sin mirar). Gana el equipo que adivinó más elementos u objetos. ¡¡Que se diviertan en familia!!



### EDUCACIÓN FÍSICA

- Vamos a necesitar: 1 balde, pelotitas de papel, piedras chicas, latas.
- Para realizar esta actividad es necesario la participación de toda la familia, tanto en la colaboración como en la realización de las actividades y juegos. También vamos a necesitar ubicarnos en un lugar fuera de la casa para disfrutar del juego.
- Desarrollo del juego: los integrantes del juego van a mirar hacia la pared mientras que un integrante de la familia esconde 1 elemento (pelotita) en algún lugar no muy lejano. Una vez escondido el elemento ya puede decirles a los demás que se den vuelta y salgan a buscarlo respetando los límites del lugar del juego (ej. el patio, la plaza, etc.). luego el que encuentra el elemento será el próximo que le tocará esconderlo y así continuar hasta que hayan pasado varias veces cada uno. Luego todos los integrantes de la familia hacen una ronda sentados en sillas o en el piso y un integrante luego de observarlos a todos se va a una habitación. En ese momento un integrante de la ronda le cambiará de lugar a otro. Luego se llama al que se fue a la otra habitación y se le dice que tiene 2 oportunidades para decir quien se cambió de lugar con quien. Luego será otro el participante que se irá a otra habitación y así continua el juego tantas veces como tengan ganas de jugarlo.

### DÍA 4

- Busca en casa 2 tubos de cartón de rollo de papel, pinta uno de color rojo y el otro de color azul, pega cada uno sobre una base de cartón duro, recorta con ayuda de la familia círculos de cartón, pinta 5 de color rojo y 5 de color azul (como muestra la imagen dada por la seño) para poder realizar el juego “A EMBOCAR”

## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

- En familia armen 2 equipos, coloca los tubos de cartón en el piso a una distancia de 1 metro de los que van a jugar y separados entre ellos. Armen fila cada equipo frente al tubo de cartón y cada integrante debe embocar el círculo de cartón dentro del tubo de cartón del color que corresponde, gana el equipo que en menos tiempo emboca todos los círculos de cartón. ¡A divertirse en familia!



### TENOLOGÍA

- Rompe cabezas: dibuja un gusano parecido al de la imagen y pinta, pégalo en un cartón, y córtalo en 4 partes y a jugar con la familia.



### DÍA 5

- Busca en casa botellas plásticas y con ayuda de la familia corta a unos 15 centímetros desde el pico de la botella. Luego con una piola o piolín ata una tapa de plástico al extremo (opcional: un adulto puede hacerle un orificio con un clavo en el centro de la tapa y pasar la piola o piolín y hacer un nudo para que no se desate). Puedes decorar con elementos que tengas en casa como temperas, papeles de colores, etc. decora a tu gusto, realiza 2 como mínimo para que puedan jugar en familia y por equipos y gana quién emboca primero la tapita dentro de la botella. Toma como ejemplo la imagen dada por la seo para guiarte en la realización de este divertido juego.



### PLÁSTICA

- Observa la imagen. Un adulto nombrará y señalará los colores y luego el niño hará lo mismo: señalar y nombrar los mismos.

## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

- Los colores primarios son: el color rojo, azul y amarillo y se llaman colores primarios porque ellos no se pueden obtener mediante la mezcla de otros colores.



### DÍA 6

- Busca en casa vasos plásticos o envases de telgopor de helado para decorar con los elementos que tengas en casa: temperas, papeles de colores, etc. y hojas de papel o de diario para hacer pelotitas de tamaño chicas, luego busca piola o piolín, totora o trozos de tela para cortar trozos que puedas atar el vaso a los pies como puedes observar en la imagen dada por la seño para realizar el juego de "AGARRA CON LOS PIES", que consiste en armar 2 equipos donde uno de los integrantes del equipo debe colocarse los vasos en los pies y ubicarse a 1 metro de distancia de su equipo, el resto de los integrantes deben lanzar pelotitas hechas de diario de tamaño pequeñas, gana el equipo que emboca las pelotitas en ambos vasos colocados en los pies en menos tiempo.



### MÚSICA

- Escuche atento con la familia la canción "DANCE MONKEY" ubicados en ronda. En familia ejecute corporalmente el pulso de la misma (comenzar a ejecutar corporalmente cuando escuche la voz), pies (16 golpes), palmas (16 golpes), muslos (16 golpes), chasquidos (16 golpes).

### DÍA 7

- Busca en casa una caja de cartón grande, 6 vasos plásticos, piola, piolín o totora, cinta para pegar y tijeras. Primero con ayuda de un adulto realiza un orificio en la base de los vasos plásticos e introduce piola o piolín para atarlos con un nudo resistente como muestra la imagen dada por la seño, con ayuda de un familiar

## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

con un marcador escribe números a cada vaso (1,2,3,4,5,6). Luego el otro extremo pégalo con cinta bien reforzada a la caja de cartón (toma ejemplo de la imagen) recuerda que deben estar separados entre sí los vasos para poder realizar el juego y los números deben estar a la vista. Una vez terminada se formaran en fila frente a la caja cada miembro de la familia para realizar el juego “¿QUIÉN LE PEGA?” con ayuda de los lanzadores de tubos de cartón que hiciste en otra actividad (DÍA 2) coloca la caja con los vasos sobre la mesa y cada participante debe lanzar las pelotitas y pegarle a los vasos, un adulto deberá llevar la cuenta de cada participante para saber quién ganó el juego. ¡¡A divertirse!!



### TEATRO

- La familia va a elegir cinco electrodomésticos o máquinas que se encuentren en el hogar como: ventilador, batidora, pastalinda, etc. Deben armar la maquina con sus cuerpos entre todos. Por ejemplo, si es un ventilador, uno será el pie y los demás armarán las aspas y se moverán para hacerlo girar. Si es un lavarropas, alguien será la ropa, otro será el tambor que gira, otro los botones y otro las mangueras. Probar todos los objetos.

### DÍA 8

- Busca en casa tubos de cartón de rollo de servilletas, 2 vasos plásticos, 10 pelotitas plásticas (si no tienes pelotitas puedes realizar pelotitas con hojas de diario que sean livianas), para realizar el juego “SOPLA,SOPLA” que consiste en formar 2 equipos con los miembros de la familia, cada equipo deberá tener 5 pelotitas cada equipo, se debe pegar con cinta los vasos a un extremo de una mesa como muestra la imagen dada por la seño, los jugadores deben colocarse en el otro lado de la mesa y con ayuda del tubo de cartón soplar muy fuerte tantas veces hasta que la pelotita entre en el vaso, así deben ir pasando cada jugador de cada equipo. Cada miembro debe tener su tubo de cartón para soplar. Gana el equipo que en menos tiempo emboca todas las pelotitas.



## EDUCACIÓN FÍSICA

- Vamos a colocar varias latas en el suelo a 2 metros de distancia aproximadamente y vamos a jugar a lanzar las pelotitas con el objetivo de embocarlas adentro. Cada participante realiza 3 lanzamientos y cuenta cuantas pelotitas embocó y luego pasa el siguiente.
- Ahora vamos a cambiar de juego utilizando las mismas latas pero nos vamos a colocar más lejos a 4 metros aproximadamente, desde allí vamos a jugar a lanzar las piedritas con el objetivo de pegarle a las latas. Lanza 3 tiros cada uno, busca las piedritas y se las pasa al compañero y así sucesivamente. Al terminar de jugar no olvides de lavar las manos, espero que disfruten mucho estas actividades tan importantes para la felicidad de sus hijos y de ustedes mismos papás.

## DÍA 9

- Busca en casa palitos de helado, plasticola, 1 tapita plástica, 10 pelotitas de papel de diario de tamaño pequeñas y 3 coleritos plásticos para armar una catapulta para jugar a “¿QUIÉN LLEGA MÁS LEJOS?”. Con ayuda de un familiar pega los palitos de helados como muestra la imagen dada por la seño y los extremos se cierran con las colitas plásticas para poder formar el trampolín. Un adulto con pegamento pegará la tapita plástica en uno de los extremos del palito de helado. El juego consiste en que cada jugador debe lanzar la pelotita usando sus fuerzas para hacer llegar la pelotita lo más lejos posible. ¡A divertirse juntos!



## TECNOLOGÍA

- Para jugar en familia: con ayuda de un mayor, ahueca tapitas plásticas y con una piola o alambre atraviesa todas las tapitas, para formar un gusano. Para hacer

## E. E. E. India Mariana\_Habilidades C\_Áreas Integradas\_Guía 13

la cabeza y la cola, coloca una tapa más grande o el envase de un huevo kínder y con un marcador hacerle los ojos y la boca. ¡¡A divertirse jugando!!



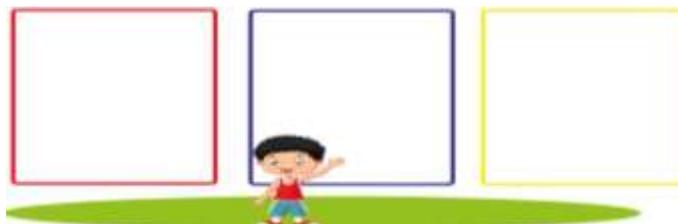
### DÍA 10

- Busca en casa una caja de cartón grande y con ayuda de un familiar forra con papel de afiche y un adulto debe cortar con tijera o cúter un orificio como muestra la imagen dada por la seño dando la forma de un conejo (usen la imaginación en familia), con papel de diario y cinta armen 10 pelotas de papel para poder realizar el juego “A DARLE DE COMER AL CONEJO” que consiste en formar 2 equipos con los integrantes de la familia, cada equipo debe tener 5 pelotas para poder lanzar, cada equipo debe lanzar de uno por vez. Gana quién logre ingresar más pelotitas dentro de la boca del conejo ¡A divertirse jugando en familia!



### PLÁSTICA

- Con ayuda de la familia, busca en revistas y diarios imágenes, dibujos o letras que sean de los colores primarios: rojo, azul y amarillo. Trozar con las manos, recortar o hacer pelotitas con los papeles y pegar dentro del rectángulo del color que corresponde. Pegar en una hoja de dibujo N°5 blanca y guarda en tu carpeta.



Director: Prof. Raúl Riveros

Profesores: Silvana Rivero, Verónica Castro, Patricia Lucero, Gabriel Bariacloti, Sandra Gatica, Leonor Plaza