



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

Servicios Educativos Integrados al Estado de México
Dirección de Educación Elemental
Departamento de Educación Especial Valle de Toluca
Subjefatura Académica

SEIEM

EDOMÉX
ORGANISMOS PARA RESULTADOS FUERTES



VERANO DIVERTIDO



DISCAPACIDAD INTELLECTUAL

Cuadernillo de actividades



DE QUE SE TRATA ESTE CUADERNILLO

Derivado de la contingencia sanitaria de COVID-19 en el que aún es necesario seguir en aislamiento y respetar la sana distancia para el cuidado de la salud, evitando la propagación del virus, se hace inevitable que los padres de familia cuenten con actividades de recreación, para lograr que sus hijos tengan un verano divertido, permitiendo con ello que en éste tiempo prevalezca la convivencia sana y pacífica en cada uno de los hogares.

Con el fin de lograr dichos objetivos el Departamento de Educación Especial Valle de Toluca propone una serie de actividades lúdicas y recreativas que se puedan realizar en familia, en las que se refuercen habilidades sociales y adaptativas a través del juego, sin perder de vista que este tiene un papel determinante en el desarrollo integral de los niños, manteniéndolos motivados e impulsados a participar en cada una de las actividades.

Pensando en la diversidad de condiciones es importante tomar en cuenta las necesidades de los alumnos, así como el contexto en el que se desenvuelven, por ello se elaboró el presente cuadernillo que contiene actividades para alumnos con discapacidad intelectual, las cuales pueden realizarse en conjunto con todos los miembros de su familia.

ESTE CUADERNILLO SE LEE ASÍ....

1. Hay dibujos llamados íconos que son para identificar a que tipo de juego se refiere

2. Después vienen los juegos y te explican la forma de realizarlo.



Nombre del juego



Para que lo vamos a jugar



Materiales que vamos a ocupar



¿Cómo lo vamos a jugar?

Como podemos hacer mas fácil el juego



CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS



Juegos al interior de casa

Son juegos que se podrán jugar fácilmente dentro de la casa.

Juegos de expresión

Son juegos de representaciones e imitaciones corporales de personajes, situaciones, cosas, momentos y más.



Juegos de pareja/equipos

Son juegos útiles cuando hay pocas personas, podrán hacer pareja o equipo con quien viva en la misma casa.

Juegos en patio

Son juegos adecuados cuando se dispone de espacios al aire libre o fuera de casa.



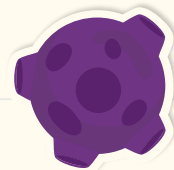
Juegos con pelotas

Son juegos para hacer uso o construir una pelota con distintos materiales.

Juegos para moverse y bailar

Son juegos para disfrutar del movimiento mientras se divierten.





ACTIVIDADES





EL REY PIDE



¿Cómo lo vamos a jugar?

- Se requiere de dos o mas jugadores
- Uno de los participantes será el rey y puede pedir cualquier objeto que este en casa a los demás participantes
- El rey hace su petición anunciando **“el rey pide...”** (ejemplo: *el rey pide una cuchara*)
- Los demás participantes tiene que cumplir la indicación que da el rey, buscando el objeto dentro de la casa
- El rey pide mas objetos uno por uno de manera consecutiva
- Gana quien logre conseguir todos los objetos que pide el rey



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Cualquier objeto que este dentro de la casa (cepillo, reloj, cuchara, libro, llaves, escoba, botón, zapato, crayola)



¿Para qué lo vamos a jugar?

Esta actividad nos permite reforzar el seguimiento de instrucciones y reconocer objetos de uso común

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas



- Se puede contar con apoyos para que los jugadores cumplan con lo que el rey manda, en el apartado de anexos (ANEXO 1) se encuentra una plantilla con tarjetas recortables, las cuales contienen imágenes de objetos comunes que se pueden encontrar en la casa, y que permitirán que el jugador identifique que objeto pide el rey.



SIGUIENDO EL CAMINO



¿Para qué lo vamos a jugar?

Esta actividad permite reforzar lateralidad, (izquierda, derecha) atención, motricidad, equilibrio

¿Cómo lo vamos a jugar?

- Se marca con plumón en hojas, cartulinas, cartón, etc. varias huellas de pies y manos (ANEXO 2) y se recortan
- Se marca en el suelo el camino que los jugadores deben seguir (utilizando las plantillas)
- El camino puede ser variado acomodando las huellas que tiene que seguir, puede ser ambos pies, solo un pie, pies juntos, pies separados, vueltas, etc.
- Los jugadores forman una fila, uno a uno irán recorriendo el camino, colocado sus manos y pies en las huellas, si un jugador no pone sus pies y manos en las huellas correctas del camino o pierde el equilibrio, tendrá que salir del camino sin llegar a la meta.
- Gana quien logre llegar a la meta, siguiendo las huellas recorriendo todo el camino sin equivocarse

Nota: El camino se podrá construir con las huellas de manos y pies de acuerdo a la posibilidad física de cada uno de los jugadores.



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Hojas, cartulina, cartón, marcador, plumón, lápiz, tijeras, huellas de pies y manos, cinta adhesiva

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas

- Las huellas de manos y pies se pueden realizar utilizando diferentes colores para diferenciar izquierda y derecha
- El camino puede ser sencillo, aumentando la dificultad poco a poco





¡BASTA!



¿Para qué lo vamos a jugar?



Esta actividad nos permite reforzar el seguimiento de instrucciones y reconocer objetos de uso común



¿Cómo lo vamos a jugar?

- Primero se escribe en la hoja las categorías de cada columna del juego (letra, nombre, cosa, color, animal y total) (ANEXO 3)
- Uno de los jugadores, menciona en voz baja el abecedario hasta que otro jugador le dice “**BASTA**”, mencionando en voz alta la letra del abecedario en la que se quedo
- Los jugadores escriben en cada una de las categorías de la hoja, palabras que comiencen con la letra mencionada
- El primero en terminar de escribir grita “**BASTA**” y cuenta hasta el numero 15 de la siguiente manera: **basta 1, basta 2, basta 3....** Al finalizar la cuenta en **basta 15**, los demás jugadores ya no pueden escribir mas palabras
- Cada participante menciona la palabra que escribió en cada categoría, si esta es correcta y no se repite obtiene 10 puntos, si la palabra se repite con otro jugador obtendrá 5 puntos y si no se escribió nada o es incorrecto no obtendrá puntos
- Al finalizar se suman los puntos de la fila de palabras, escribiendo el total de puntos que logro
- Gana quien logre hacer mas puntos.



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Hoja y lápiz

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas

- Se puede escribir cada letra del abecedario en tarjetas, se colocan en un recipiente y se selecciona una tarjeta al azar, siendo esta la letra que utilizaran para llenar los categorías correspondientes
- Se puede jugar con apoyo de fichas con palabras escritas y que correspondan a los elementos de cada una de las columnas del juego, así los jugadores seleccionaran de las tarjetas la que corresponda a la letra y elemento correspondiente, dichas fichas pueden ser con palabras que los jugadores reconozcan, es decir palabras familiares





¿QUIÉN TIENE MAS PUNTOS?



¿Para qué lo vamos a jugar?

Reforzar la atención, motricidad, fuerza, precisión, campo visual

¿Cómo lo vamos a jugar?



- Se prepara el área de juego, colocando los recipientes (plato, cubeta, jícara, etc.) de manera que estén sujetos formando un triángulo.
- Cada recipiente tiene un valor, aquellos que se encuentran en la primer línea valen 3, los recipientes de la segunda línea valen 5, los de la tercera línea valen 10 y última línea y recipiente vale 20
- Se debe marcar una línea, lugar desde donde cada jugador iniciara a jugar
- Cada jugador tendrá la oportunidad de lanzar tres pelotas, tratando de que entren a alguno de los recipientes
- Se sumaran los puntos, según el lugar donde caigan las tres pelotas
- Gana quien logre hacer mas puntos



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Platos desechables o recipientes (jícara, cubeta), plumones, pelota de goma

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas



- Los recipientes pueden ser mas grandes para que no se salga la pelota del recipiente
- La distancia desde donde se lanza la pelota puede variar comenzando desde un punto cercano e irse alejando poco a poco.



ADIVINA LA EMOCIÓN



¿Para qué lo vamos a jugar?

Identificación y reconocimiento de las emociones y socialización



¿Cómo lo vamos a jugar?

- En un contenedor se encuentra fichas con palabras escritas sobre los diferentes tipos de emociones (tristeza, felicidad, enojo, miedo, sorpresa y asco)
- Un jugador selecciona una tarjeta, sin mostrársela a los demás participantes
- Sin poder hablar no hacer algún sonido, hará gestos y señas que representen la emoción que le toco
- Los demás participantes trataran de adivinar la emoción representada
- Quien adivine cuenta a los demás participantes en que momento o situaciones ha sentido esa emoción
- Gana quien adivine mas emociones



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Fichas con emociones, recipiente contenedor

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas



- Si le es difícil leer la ficha, se pueden dibujar las emociones y el jugador tratara de imitar la emoción de la ficha que le toco, para que los demás participantes la adivinen.



¿DONDÉ ESTA?



¿Cómo lo vamos a jugar?

- De 4 a 6 participantes
- Tener 10 objetos de tamaño mediano.
- Se conforman equipos de dos o tres jugadores
- Uno de los equipos selecciona tres objetos y los esconde por el espacio abierto (patio, jardín o área verde la casa).
- Una vez escondidos los objetos el equipo deberá de orientar al equipo contrario cantando:
 - **Caliente:** cuando se va acercando al objeto
 - **Tibio:** cuando se va alejando del objeto
 - **Frio:** cuando esta muy lejos del objeto
- Se darán 5 minutos para que los encuentre
- El equipo que encuentre mas objetos en menos tiempo gana



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Objetos de plástico, madera, tela, cerámica, etc.

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas

- Se puede adaptar a espacios mas pequeños y con objetos mas grandes o llamativos.



¿Para qué lo vamos a jugar?

Encontrar los artículos escondidos con la intención de despertar en los alumnos la curiosidad de saber que es y donde está, ubicación



EL TREN CARGADO DE....



¿Cómo lo vamos a jugar?

- El juego se debe realizar con la participación de más de tres integrantes.
- En 10 tarjetas escribir 10 lugares de la casa por ejemplo: **cocina, recamara, baño, etc.**
- Una vez terminadas las tarjetas se deberán de revolverlas
- Un jugador toma una de las tarjetas e inician a cantar: **había una vez un tren cargado de objetos de.....** se muestra la tarjeta del lugar por ejemplo (cocina)
- Los otros dos jugadores deben ir a buscar tres objetos que se encuentren en el lugar mencionado: por ejemplo en la cocina (plato, cuchara, trapo, vaso de plástico, frutas, verduras)
- El jugador que tiene la tarjeta cuenta 10 segundos, tiempo en el que los otros dos jugadores tienen que regresar con los 3 objetos y llevarlos al centro del lugar donde se esta llevando a cabo el juego (sala, comedor, patio, etc.)
- Obtiene la tarjeta el jugador que logre reunir los tres objetos primero antes de que termine el tiempo
- Gana el participante que haya logrado obtener el mayor numero de tarjetas.



¿Para qué lo vamos a jugar?

Identificar los artículos y objetos que se encuentran en casa



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Fichas bibliográficas, hojas blancas, bolígrafos o plumones

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas

- Si se dificulta desplazarse por los objetos se podrán dibujar en fichas, hojas o libreta, los tres objetos del lugar que se mencionó. El primero en terminar de dibujarlas ganará la tarjeta.





PONCHADO DE EMOCIONES



¿Para qué lo vamos a jugar?

Las emociones y la importancia de identificar el tipo de emoción que nos provocan algunas cosas, el desplazamiento y equilibrio

¿Cómo lo vamos a jugar?



- Se requieren de 6 integrantes
- Se forman dos equipos de tres participantes
- Se selecciona a un participante de cada uno de los equipos
- Cada uno de los participantes deberá elegir ser una de las emociones (tristeza, felicidad, enojo, miedo, sorpresa y asco)
- Los participantes seleccionados se amarran en los pies dos globos los cuales deben tener dibujada la cara de la emoción que representan.
- Solo se pueden utilizar los pies para ponchar los globos, las manos deberán ir a los lados sin moverlas.
- El primero que ponche los dos globos deberá gritar la emoción que representa.
- Se seleccionan otros dos participantes los cuales eligen otra emoción diferente a las que ya habían participado.
- Finalmente el equipo que haya logrado ponchar más globos será el ganador.



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Globos, marcadores o plumones, listón, ligas, resorte, etc.

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas



- Sentados en una silla de frente los dos participantes deben ponchar los globos.
- Si se muestra mucha dificultad podrán tomarse de las manos para tener mayor equilibrio y lograr el objetivo



EL DADO QUE TE PONE A TRABAJAR



¿Cómo lo vamos a jugar?

- Se requiere de 4 participantes como mínimo.
- Realizar con cartón, cartulina u hojas de papel bond un cubo (ANEXO 4)
- En cada una de las cara del cubo anotar las siguientes frases:
 - Lavar una manzana
 - Servir un vaso de agua
 - Cantar la canción que más te gusta
 - Bailar la pelusa
 - Decir lo que te hace enojar mucho
 - Darle un abrazo y un beso a la persona que mas quieres

NOTA: las instrucciones se pueden modificar y agregar al gusto de los participantes.

- Uno de los participantes lee en voz alta cada una de las acciones de las caras del dado.
- Sentados en circulo el jugador mas grande lanzara el dado y realizara la acción que le salio.
- Es el turno del jugador de la derecha el cual debe lanzar el dado y asume la acción
- Y así hasta que pasen todos los participantes.



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Cartón, cartulinas u hojas de papel bond, pegamento, plumones y colores



¿Para qué lo vamos a jugar?

Seguir instrucciones y respetar la participación por turnos

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas



- Se podrán ajustar las acciones de acuerdo a las características de los jugadores.



PESCANDO COLORES



¿Para qué lo vamos a jugar?

Identificación, selección, concentración y conteo



¿Cómo lo vamos a jugar?

- 3 participantes.
- Inflar 5 globos con poca agua (amarillos, rojos, naranjas)
- Llenar una tina grande de agua.
- Colocar los globos en la tina con agua.
- Se asigna un color a cada pescador.
- Uno de los pescadores deberá de tomar el tiempo.
- Inicia el pescador mas pequeño.
- El jugador deberá de pescar con la boca los globos del color asignado.
- Solo se darán 3 minutos por pescador.
- No se deben meter manos
- El pescador que haga menos tiempo en pescar los globos será el ganador.



Materiales que se pueden usar (lo que tenga en casa)

Tina grande, agua, pelotas, globoso, reloj
(para tomar el tiempo)

Si las actividades son difíciles de lograr, aquí hay unas ideas para facilitarlas

- Se podrán implementar tres cubetas, tinas o recipientes y realizarlo de manera individual, gana el pescador que termine primero.





ANEXOS



Anexo 1 Juego: El rey pide



El rey pide:

Un Cepillo



El rey pide:

Un Reloj



El rey pide:

Un Cuchara



El rey pide:

Un libro



El rey pide:

Un desarmador



El rey pide:

Unas llaves



El rey pide:

Una escoba



El rey pide:

Un boton



El rey pide:

Una zapato



El rey pide:

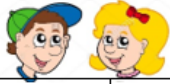
Un vaso



Anexo 2 Juego: Siguiendo el camino



Anexo 3 Juego: ¡Basta!

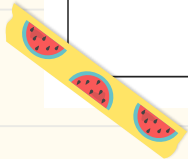


¡¡BASTA!!

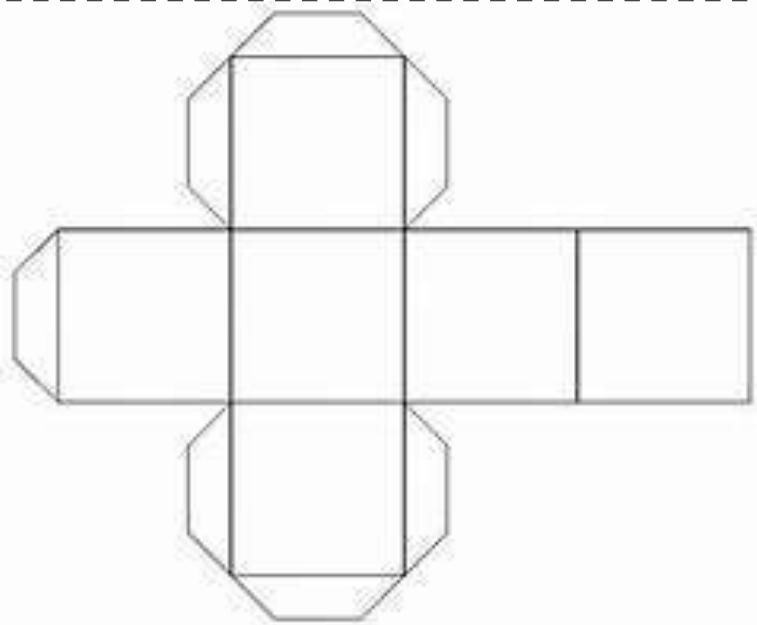
ABC



Letra	Nombre	Color	Cosa	Animal	Total



Anexo 4 Juego: El dado que te pone a trabajar



DIRECTORIO



Lic. Gerardo Monroy Serrano

Director General de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México.

Prof. Isidro Galíndez Martínez

Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Elemental

Dra. María del Carmen Ramos Vázquez

Encargada del Despacho del Departamento de Educación Especial Valle de Toluca



Mtra. Valery Alejandra Campuzano Estrada

Subjefa académica



SUBJEFATURA ACADÉMICA



Lic. Angélica Nava Pureco
Lic. Anayeli Nava Huitron
Lic. Miriam Noemi García Álvarez
Lic. en T.S. Danaé Espinoza Zimerman
Lic. Pedro Francisco Benavides Vilchis
Lic. Elizabeth Orozco Rodríguez
Mtra. Martha Elena Negrete Pérez
Lic. Milagros Solache Cerecedo
P. en A. María Fernanda Aranza García Guadarrama
Lic. Francisco Vázquez Gordillo
Mtra. Jeanice Mejía Vallejo
Lic. Armando Sánchez Martínez
P. en D.E. Lizet Reyes González
Mtra. Eloisa Crispin Vieyra
Lic. T.S. María de los Ángeles Baeza Zavala
Dra. Laura Guadalupe Zárate Moreno
P. en Ped. Gabriela Gómez Amaro





GRACIAS

¿Tienes alguna duda o comentario?
Escríbenos:

adg0122b@dee.edu.mx



CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including
icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik

