

Desarrollar Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

Nombre de la actividad: Dibujo de diez segundos

Nivel/Grado: 1º -3º

Aspecto de rendimiento:	<input type="checkbox"/>	Instrucción de las Habilidades para la Actividad
	<input type="checkbox"/>	Sobrellevar/Controlar las Emociones
	<input type="checkbox"/>	Descubriendo Temas de Interés/Rutinas de Esparcimiento Funcionales
	<input type="checkbox"/>	Atención Conjunta
	<input type="checkbox"/>	Formación Recreativa
	<input checked="" type="checkbox"/>	Tomar la Perspectiva/Interacción Recíproca de la Cognición Social

Para los estudiantes que tienen dificultades para: tomar turnos, esperar, compartir materiales, mantener la atención, elogiar, imitar

Esta actividad apoyará al estudiante al: incrementar las oportunidades para practicar las habilidades

Materiales:

Papel y lápices

Actividad Inicial:

Programas el reloj automático para diez segundos de modo que sea más fácil para que el estudiante haga la transición a los dibujos. Repasar las reglas, tal vez pueda hacer una ronda de ejemplo y reírse del dibujo gracioso creado al final.

Descripción de la Actividad:

Todos tienen papel y lápiz. Todos dibujan algo durante diez segundos y luego pasan su papel a la siguiente persona para continuar dibujando en el papel de la otra persona. En el nuevo papel, continúan dibujando lo que piensan que la otra persona iba a dibujar o crear su propia idea.

***Otras formas de modificar o adaptar el nivel de dificultad:**

Si alguien no puede pensar sobre qué dibujar, ¡formen un grupo y jueguen!

Terapia Recreativa

Desarrollar las Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

Habilidades de Interacción Recíproca - Actividad de Buscar y Encontrar

Nivel de Grado:

K-5° Grado

Materiales:

-Hoja de actividad de “Buscar y Encontrar” adjunta.

Habilidades por Aprender:

Demostrar y emplear habilidades de interacción recíproca positiva, mantener la atención conjunta, trabajar con los demás

Instrucciones:

Actividad inicial- Hablar sobre el comportamiento deseado, tal como seguir las reglas del juego, escuchar y seguir instrucciones, compartir, pedir ayuda, mostrar un espíritu deportivo positivo, etc.

Actividad principal-

1. Imprima la hoja de actividades de Buscar y Encontrar adjunta (si no tiene una impresora, escriba los objetos en una hoja de papel.
2. Repase los objetos de la lista.
3. Guíe al estudiante a que encuentre los objetos de la lista.
4. Anímelo a que pida ayuda cuando la necesite.
5. Una vez que se encuentren los objetos, haga que el estudiante comparta los objetos que encontró y a que los describa.

Otras formas de modificar o adaptar el nivel de dificultad:

1. Formen parejas con los miembros de la familia para realizar el reto con un compañero y compitan contra otros en su casa (¡la primera pareja que encuentre el objeto gana!)
2. Participe con otros a través de la aplicación de Zoom, Facetime, etc. (Haga que un adulto identifique cada objeto uno por uno y guíe al estudiante para que los traiga de regreso y se los muestre a los demás en la pantalla.
3. Pídale al estudiante que utilice la capacidad para escuchar corporal, cuando describa los objetos que encontró (mostrando el contacto visual apropiado, su cuerpo frente a los demás, las manos y los pies quietos, etc.), y anímelo a que le haga preguntas a los demás participantes (es decir ¿Dónde encontraste eso?)

SEEK & FIND

● Find something fuzzy.

● Find something soft.



● Find something rough.

● Find something hard.

● Find something smooth.

● Find something green.

● Find something round.

● Find something brown.



● Find something tall.

● Find something alive.

● Find something little.



Terapia Recreativa

Desarrollar las Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

INTERACCIONES RECÍPROCAS- malabarismo
con globos

Nivel de grado:

1° - 5° Grado

Materiales:

- Globos
- Cronómetro

Habilidades por Aprender:

Aumento de las interacciones recíprocas,
Ser más consciente de los espacios,
Aumento de la coordinación

Instrucciones:

El objetivo de la actividad es hacer malabarismos con el globo en el aire para conseguir la cantidad de repeticiones o el tiempo predeterminado que se desee. (Ejemplo: hacer malabares con el globo en el aire durante 5 golpes o durante 10 segundos)

"El malabarismo se define como mantener el globo en el aire sin atraparlo o sostenerlo mediante golpearlo con las manos, los brazos, las piernas, los pies, la cabeza, etc.."

1. Determina quién irá primero si hay más de un jugador.
2. El primer jugador hará "malabares" con el globo en el aire para la cantidad de golpes o el tiempo predeterminado.
3. El siguiente jugador tomará su turno y así sucesivamente.

* Otras formas de modificar o adaptar el nivel de dificultad:

Usa solo una mano,

Usa solo la mano no

predominante,

Usa solo los pies

Usa sólo las manos, pero pararse o saltar en un pie.

Usa más de un globo a la vez

Que dos jugadores hagan malabares con un globo

a la vez, pero que sean conscientes de los

espacios y no se tropiecen entre ellos. (Ser

Conscientes de los Espacios)

Que 2 jugadores trabajen en equipo y tengan que hacer malabares con el globo de acá para allá sin golpear el globo dos veces seguidas.

Que 2 jugadores trabajen en equipo y mantengan 3 globos en el aire a la vez.

Terapia Recreativa

Desarrollar las Habilidades a través de la Recreación y el Esparcimiento

Interacciones Recíprocas- Juego con
una Caja de Cereal

Nivel de Grado:

Preescolar-Kindergarten

Habilidades por aprender:

Interacciones recíprocas,
Atención conjunta,
Habilidades de la actividad

Materiales:

Caja de Cereal,
Plumas o
Marcadores,
Papel,
Un Dado

Instrucciones:

Actividad inicial- Corta o arranca un lado de la caja de cereal para hacer una tabla rectangular grande. Dibuja una ruta de cuadritos. Corta o rompe pedazos de papel para usarlos como piezas de juego.

Probablemente ya tienes a la mano todos los materiales necesarios para crear este Juego de la Caja de Cereal. ¡Simplemente corta o rompe tu caja, dibuja una ruta de cuadritos para crear tu propio tablero de juego! Agrégale detalles mediante colorear o dibujar ilustraciones sencillas. Usa dados o ruletas para crear tu propio juego. Las reglas dependen de ti. Este es un proyecto maravilloso para los niños más pequeños que podrían estar aprendiendo a jugar.

Si tienes dificultad para ponerte de acuerdo con respecto a las reglas, simplemente copia las reglas de juego regulares, como lanzar un dado y mover tu pieza de juego a esa cantidad de cuadritos. ¡El que llegue primero al final gana!

Practica usando palabras amables para felicitar al ganador y analizar cómo ser flexible cuando perdemos.

* Otras formas de modificar o adaptar el nivel de dificultad:

Si no tienes un dado en casa, puedes crear uno usando un papel o escribe los números (1-6) en los pedazos de papel para sacarlos de una taza y sigue colocándolos de regreso en la taza con cada turno. Agrégale calcomanías o permite que el estudiante haga dibujos divertidos en el tablero de juego para mayor diversión.

¡Inventen un nombre interesante juntos!