



CUE:700033400 E.E.E. Luis Braille

Guía: N°13

Sección: Inclusión Educativa alumnos con ceguera –Nivel: Secundario

Inclusión Educativa alumnos con baja visión–Nivel: Primario

Docentes: Laura Olivera, Luciana Puigrós, Elisa Villarreal, Silvana Cepeda, Belén Alcucero. Gustavo Moreno.

Turno: Mañana y Tarde

Área Curricular: Braille- AVD- O y M- Estimulación visual

Áreas Especiales: Psicomotricidad- Computación- Música –Cerámica-Educación Física

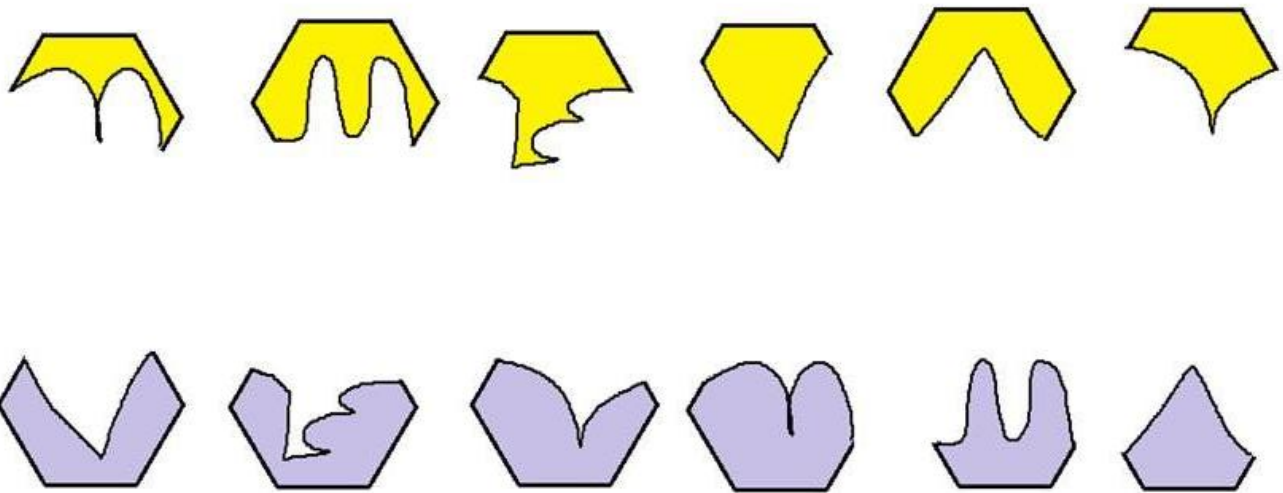
Contenidos:

- Orientaciones para la adaptación del material de aprendizajes que le soliciten en sus escuelas Inclusivas (Primaria y Secundarias comunes)
- Repaso de lectura y escritura Braille: repaso de símbolos matemáticos.
- O y M: Técnica de movimiento del bastón "en ritmo" Técnica de movimiento del bastón "al paso"
- AVD: Conducta social: Modales en la mesa: "cortar el pan"
- Estimulación Visual: Discriminación y agudeza visual. Atención y memoria visual. Percepción del detalle. Percepción de la forma. Orientación espacial.
- Música: Estilo: Música folclórica. Carácter de la obra musical: Alegre, enérgico etc.
- Psicomotricidad: Control y consciencia corporal. Motricidad gruesa
- Computación: Partes de la Computadora: Hardware y Software
- Cerámica: Rememorar técnicas aprendidas y conocer personas ilustres ceramistas de actualidad.
- Educación Física: Participación y cooperación en actividades en interacción con otros

Título de la propuesta: "Sonríe porque todos los días son únicos"



Actividades Día 1: Estimulación Visual: Busca la parte de la figura que la completa y une.



Música: a) Prestamos atención al video que la profesora de música te envía por whatsapp de la "Chacarera De La Bienvenida" . Seguimos las acciones que la canción indica. b) Acompaño la canción con las maracas (2 vasos de plástico pegados y rellenos con semilla o piedritas).

Día 2: Braille: Repasamos lectura y escritura en braille. Escribir un listado de los signos matemáticos básicos.

Signo braille	Puntos braille	Signo tinta	Significado
	235	+	signo de suma
	36	-	signo de resta
	236	x	signo de multiplicar
	256	: ÷ /	signo de dividir
	2356	=	signo de igualdad
	456-356	%	tanto por ciento

Psicomotricidad: en familia jugamos a ir nombrando las partes de nuestro cuerpo realizando un sonido, es decir, un familiar dice "manos" y deben aplaudir, si dice "pies", deben zapatear, si dice "cabeza" realizar un movimiento con la cabeza y de ese modo continuar hasta nombrar las diferentes partes del cuerpo.



instrucciones y nos ayuda a resolver tareas. Sirven para comunicarse con amigos, para jugar, para aprender y buscar información, hacer y escuchar música, etc, están por todos lados.

Las partes de la computadora se dividen en 2: Hardware y software.

Hardware es la parte dura que se puede tocar, la parte material como el teclado, el monitor, el mouse, etc.

Software es la parte que no podemos tocar, esos son los programas por ejemplo Windows que es el Sistema Operativo, Word que sirve para escribir texto, Paint que sirve para dibujar, etc.

Un robot necesita un software, o sea un programa para que se mueva y reciba órdenes. Una lista ordenada y precisa de instrucciones, cómo las que estuvimos trabajando en las otras guías, para saber lo que tiene que hacer. Por ejemplo para que agarre una caja y la mueva del lugar:

Paso 1: Avanzar 4 pasos

Paso 2: Cerrar brazos

Paso 3: Dar media vuelta

Paso 4: Avanzar 4 pasos

Paso 5: Abrir brazos

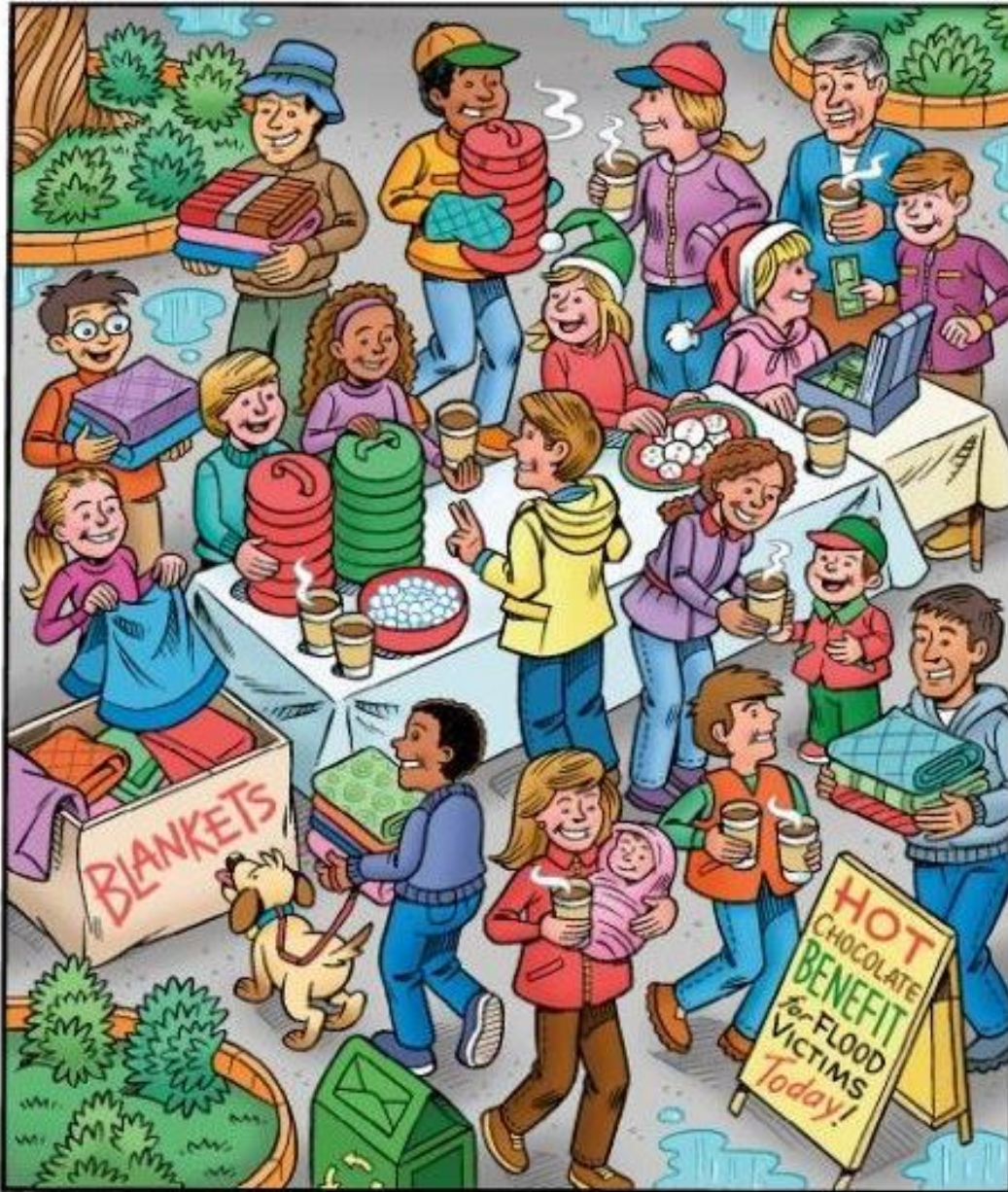
Día 5: Estimulación visual: A jugar!!! Elaborar como se indica en la imagen con rollos de papel higiénico los casilleros donde se debe empujar las fichas (de cartón con números) hasta entrar en cada uno.



Educación Física: Elementos: Pelota (de lana, goma, o papel) En parejas, se colocaran en filas enfrentadas a dos metros de distancia, donde el alumno deberá tener la pelota y realizar lanzamientos a donde el acompañante realizo el aplauso, deberá realizar 5 repeticiones de cada una.

- ✓ Realizar la actividad anterior con lanzamiento hacia la derecha
- ✓ Hacia la Izquierda
- ✓ Arriba
- ✓ Abajo

Día 6: Estimulación visual: Mira con atención y busca los objetos que rodean a la imagen.



Música: a) Escuchamos la canción "Carnavalito Con el Cuerpito" (el audio será enviado por whatsapp) Seguimos las acciones que la música indica.



b) En familia buscamos elementos que tengamos en casa, como cintas, pañuelos etc para jugar y acompañar la canción.

Escuchamos y prestamos atención al video de la coreografía de la danza folklórica Chacarera. (Sera enviado por whatsapp.) Nos preparamos en familia para seguir la coreografía de la danza.

Día 7: Actividades de la Vida Diaria (AVD) repasamos los modales en la mesa:

Cortar pan Estas actividades deben ser supervisadas por un adulto.

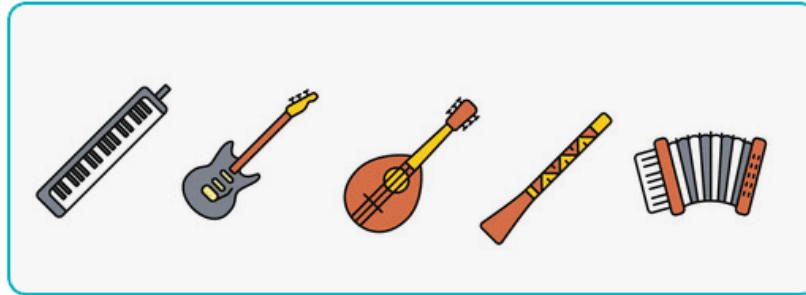
1. Apoyar el pan sobre una mesa
2. Sostenerlo con la mano izquierda o la no dominante.
3. Ubicar el cuchillo vertical en extremo del pan para tomar la posición de corte y se lo lleva conservando esta posición hasta donde se efectuará el corte.
4. Para determinar el ancho de la rodaja se toma la medida con el índice de la mano izquierda.

Psicomotricidad: Colocar en el suelo cinta papel o dibujar una línea larga, también se puede colocar una soga. Pasar por la línea dibujada previamente, arrastrándose como una serpiente,
_ saltar con el pie hábil por toda la línea,
_ saltar con los dos pies juntos a un lado y al otro de la línea.
_ ¿de qué otra forma podemos pasar por la línea dibujada? ¿Se animan a pasar de diferentes posiciones?

Día 8: Estimulación visual: Observa con atención y memoriza.



Doble la ficha por la línea indicada. Observe estos objetos durante un minuto.



(doblar por aquí)

Rodee con un círculo aquellos objetos que había memorizado.



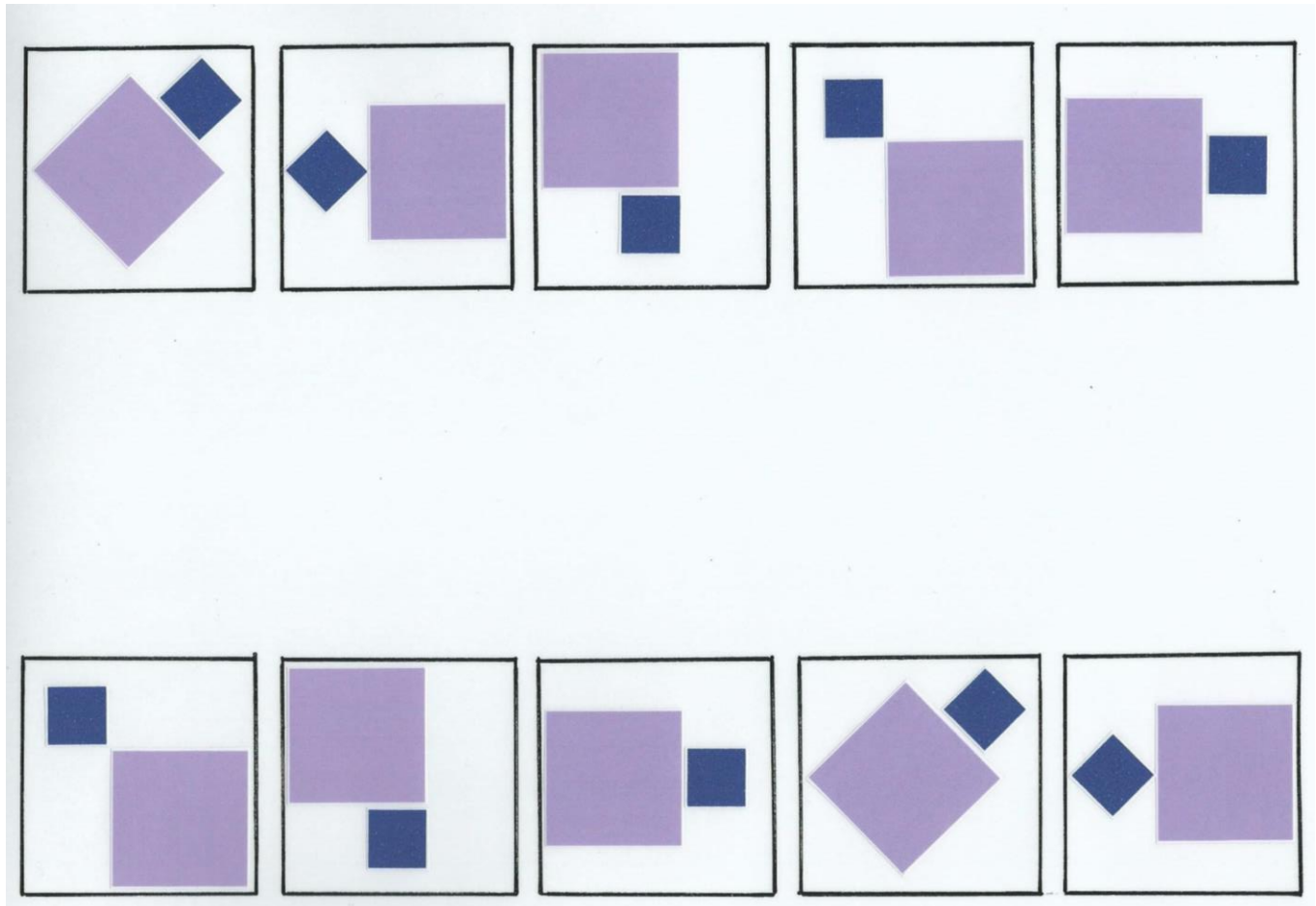
Cerámica: Semanas de las Artes: comenzamos a prepararnos. En esta oportunidad vamos a conocer quién es "Luciano Polverigiani" (ceramista argentino). Lee con atención: **Luciano Polverigiani** nace en 1973 en Buenos Aires, Argentina. En 1991 ingresa a la feria del Patio del Cabildo, C.A.B.A. Obtiene numerosos premios, entre otros, 1° Premio en: Cerámica Contemporánea (2009), Cerámica Ornamental (2010), Cerámica Modelado (2011), en los Salones Nacionales de Creatividad y Diseño Artesanal de Berazategui. Gran premio Adquisición Artesanía Contemporánea (2011). 4to Premio Salón Pequeño Formato (2000). 1° Premio Adquisición en el Salón Nacional de Artesanías del Bicentenario organizado por el Fondo Nacional de las Artes (2010). Premio Adquisición, rubro cerámica Alfarería (2011) Bienal de Artesanías de Buenos Aires. Es Maestro Nacional de Cerámica. Leer atentamente el siguiente artículo sobre la entrevista al ceramista "Luciano Polverigiani" para conocer un poco más sobre él: <http://vacioesformaformaesvacio.blogspot.com/2017/04/luciano-polverigiani-ceramica.html>

Día 9: O y M (Orientación y Movilidad) "aplicación de técnicas de uso de bastón": Técnica del bastón en movimiento (técnica de los dos puntos) "En ritmo": mover el bastón en ritmo con los pies. Cada vez que das un paso, mueves el bastón hacia la derecha y hacia la izquierda. Usar un toque de dos puntos (tocar el bastón de lado a lado) ayuda a crear un ritmo que puedan escuchar.

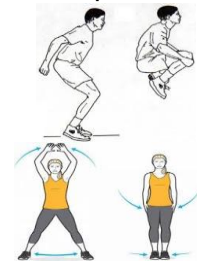


Computación: Invento la **lista de instrucciones** que le daríamos a un robot, para que nos pase un **"vaso de agua de la canilla"**. (Tener en cuenta los pasos que se dieron en el punto anterior) Nos puede ayudar un familiar y podemos hacer de cuenta que somos el robot y seguir esas instrucciones. Suerte!!

Día 10: **Estimulación visual:** Observa la posición de las figuras y une con su igual.



Educación Física: Elementos de distintas texturas: En parejas, el adulto deberá colocarle al alumno en el suelo, elementos de diferentes texturas (algodón, lana, piedras, peluda, cartón de huevos), donde el mismo tendrá que caminar por cada una de ellas descalzo, y al tocar sus pies una superficie:



-Dura, deberá realizar 4 saltos con rodillas al pecho

-Suave, deberá realizar 6 saltos tijera

-Corrugada, deberá sentarse y pararse, apoyando la cola en el suelo 6 veces

Directivo: Marisa Pelletant