



---

CUE: 700033400 E.E.E. Luis Braille Sección: Inclusión Alumnos Ciegos Y Baja Visión, Nivel Primario Y Secundario.

GUÍA 9.

TURNO: Tarde.

DOCENTES: Silvia Cano, Elisa Villarreal, Silvana Zepeda, Fernando Gómez.

ÁREAS CURRICULARES: Estimulación Visual e Inclusión Alumnos con Ceguera.

ÁREAS ESPECIALES: Computación, Música, Actividades de la Vida Diaria.

CONTENIDOS:

- ✚ ESTIMULACIÓN VISUAL: Funciones sensitivas y óculo-motrices: coordinación viso-motriz gruesa y fina, percepción visual, contacto visual, seguimiento, fijación. Funciones perceptivas con objetos tridimensionales: discriminación de detalles, constancia perceptiva, memoria visual. Funciones perceptivas en representación bidimensionales: memoria visual, discriminación de detalles en representaciones bidimensionales, percepción parte todo, atención, percepción figura-fondo.
- ✚ INCLUSIÓN DE ALUMNOS CON CEGUERA: Adaptación de materiales. Fracciones.
- ✚ COMPUTACIÓN: Pensamiento computacional.
- ✚ ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA: Buenos Modales.
- ✚ MÚSICA: Repertorio Oficial: Himno a Sarmiento. Estilo: Música folclórica: Chacarera.

TÍTULO: ¡Cuídate mucho! ....Seguimos desde casa.

Sigamos teniendo en cuenta para realizar las actividades: las ayudas ópticas recomendadas por su oftalmólogo, la luz adecuada (natural y artificial), la postura y elementos necesarios para trabajar en ellas. También si es necesario ampliar las diferentes imágenes ya sea imprimiéndolas o dibujándolas.



Día 1.

Área: Estimulación Visual.

1. ¡Crear para Jugar!

Para ésta actividad necesitamos: el cartón de rollos de papel higiénico o de cocina, tijera, silicona o plasticola, una caja de 40x50cm de base y 20cm de alto aproximadamente, marcador negro, una pelotita pequeña que pase fácilmente dentro de los rollos y tempera blanca o amarilla.

Cortamos los rollos de papel higiénico por la mitad (también podemos hacerlos con cartulina). Pintamos de color blanco o amarillo o de un color claro la caja y los rollos, cuando estén secos los pegamos dentro de la caja en distintas direcciones y separados unos de otros como se ve en la imagen. Por último a cada rollo le escribimos un puntaje con marcador negro.



Día 2

Área: Estimulación Visual.

1. ¡Ahora a jugar!

El juego consiste en tratar de embocar la pelotita por los distintos puentes de puntaje. Cada jugador tendrá 5 minutos, el puntaje más alto es el que gana.



Área: Actividades de la Vida Diaria.

El uso de las palabras mágicas mejora la convivencia diaria, sea en nuestra casa, en la escuela, con los amigos, si salimos a pasear o comprar.

Recordemos las Palabras mágicas y cuándo debemos usarlas.

- **Gracias:** Cada vez que recibimos ayuda, cuando nos sirven la comida, cuando nos dan permiso o al recibir algún regalo.
- **Perdón:** cuando nos equivocamos o cuando hacemos algo sin mala intención debemos pedir Perdón.
- **Por favor:** Cuando vamos a pedir que nos ayuden o si pedimos algo, antes, decimos por favor.
- **Permiso:** si vamos caminando y hay alguien pedimos permiso, es mejor que chocar a la persona y querer pasar.

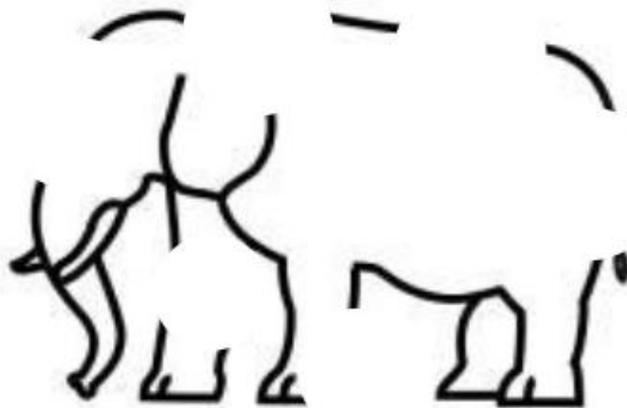
¿Por qué debemos usarlas?

Debemos usarlas para demostrar nuestros buenos modales, respeto y educación hacia los demás. De esta manera las Palabras Mágicas mejoraran nuestra relación con nuestra familia, amigos, vecinos y en la escuela.

Día 3.

Área: Estimulación Visual.

1. Observo la imagen y dibujo lo que me falta.





Día 4

Área: Inclusión de Alumnos Ciegos con Ceguera.

Adaptación de material.

Área: Computación.

Actividad:

Seguimos trabajando con las cosas que hacemos a diario en nuestra casa y las instrucciones que seguimos para poder hacerlas. Pensando cuales son todos los pasos que damos para hacer algo.

1. Escribir en la compu o en una hoja suelta los pasos para **"hacernos la cama"**, desde cero poniendo las sábanas, frazadas, etc.. Siguiendo el ejemplo de la clase anterior: que hacemos primero, que agarramos, que hacemos luego, etc. Pedirle ayuda a un familiar si no puedo solito.

Área: Música.

1. Vemos en familia el video del Himno a Sarmiento Provincial (Se enviara por whatsapp el video a las docentes a cargo).

2. Escucha nuevamente el Himno a Sarmiento y lo canto dentro de nuestra posibilidades.

Día 5

Área: Estimulación Visual.

¡Seguimos creando!

1. En una hoja A4 o canson N° 5 dibujamos un cubo como se ve en la siguiente imagen. Buscaremos papel glasé, cartulinas, hojas de color o goma eva y armaremos 10 pequeños cubos, intercalando los colores en cada uno de ellos. Y cortaremos los cuadros con los mismos colores para poder armar el cubo grande.



Día 6

Área: Estimulación Visual.

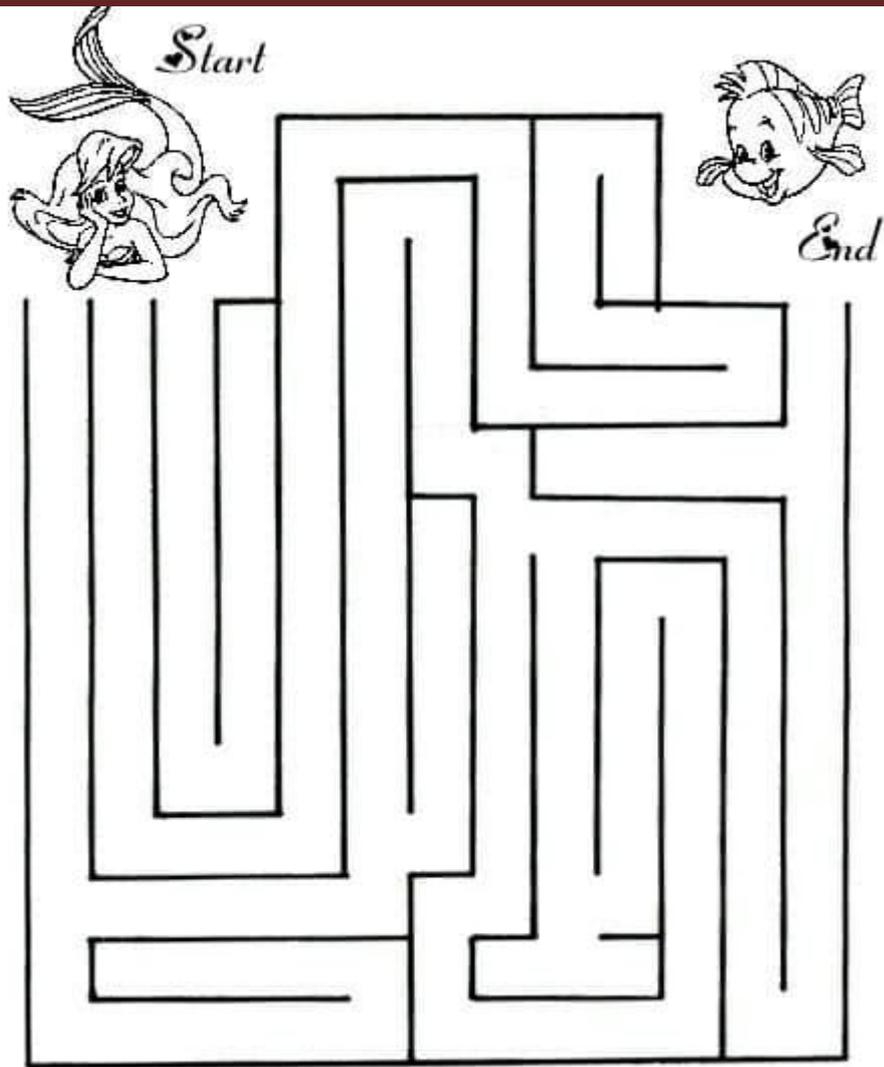
1. Jugamos al cubo mágico.

Debemos armar el cubo mágico de acuerdo a los modelos de los cubos pequeños.

Día 7

Área: Estimulación Visual.

1. Recorremos el laberinto. ¡La sirenita necesita encontrar a su amigo!



Día 8

Área: Inclusión Alumnos con Ceguera.

1. Transformo las siguientes fracciones a decimales:

$5/4$     $6/10$     $8/14$     $3/8$

2. Ahora de decimales a fracciones.

0,13   0,25   3,375   0,6

Área: Computación.

1. Con la ayuda de un familiar realizo el siguiente tablero como indica la imagen: con cartón y tapitas, o piedritas, etc. pegadas en el cartón. Buscar elásticos o banditas del



pele, algo que sea elástico. La idea es agrupar las tapitas en la cantidad y el orden en que se indica con la bandita elástica:

- Agrupar 5 tapitas una al lado de la otra con el elástico.
- Con otro elástico agrupar seis tapitas, tres arriba y tres abajo.
- Con otro elástico agrupar 4 tapitas, dos arriba y dos abajo.
- Con otro elástico agrupar tres tapitas, dos arriba y una abajo.



Puedo inventar las agrupaciones que quiera o que alguien me diga y seguir jugando. Si tengo hermanitos los hago jugar. Suerteeee!!!

Área: Música.

1. Escuchamos la canción "Gato Patrio" (El video será enviado por whatsapp)

2. Lo escucho nuevamente y realizo la coreografía :- **vuelta entera** de 8 pasos (salgo de un lugar y vuelvo al mismo lugar), **giro** de 4 pasos (salgo de un lado y vuelvo al lugar), - **zapateo o zarandeo**, - **media vuelta** de 4 pasos (salgo de un lugar y me quedo en el lado contrario) , - **Zapateo o zarandeo**, - **media vuelta y giro final** de 4 pasos (avanzo 2 pasos y hago un giro y me quedo) .

Día 9

Área: Estimulación Visual.

Observamos y buscamos la cantidad de letras que veo y las escribo en la tabla de anotaciones.



S	I	A	A	I	A	U	A	A	F	S	P	A	M
S	A	F	M	U	U	F	U	S	I	O	L	I	P
E	O	F	E	S	S	U	P	F	F	S	P	F	U
P	F	P	M	M	E	L	S	U	E	P	L	L	O
P	P	F	S	A	O	A	O	I	I	P	O	I	S
E	U	I	A	M	U	S	L	I	L	S	U	M	A
O	U	A	A	L	F	P	O	P	L	I	F	E	F
O	I	A	M	I	I	F	E	L	L	M	O	I	I
M	I	E	O	M	I	O	L	P	M	I	M	M	P
M	A	A	A	S	U	F	E	L	I	L	E	P	O
A	S	M	O	E	U	P	E	F	F	L	P	U	F
E	S	U	M	E	S	E	S	M	U	I	O	E	E
U	F	P	F	F	L	S	I	P	U	S	U	E	P
U	I	U	L	S	I	P	I	I	I	A	M	U	F
S	O	O	U	A	I	L	I	P	U	O	M	A	S
O	E	P	S	M	O	E	A	E	P	S	E	P	L

**LETRAS**

A	E	I	O	U
P	S	M	F	L

Día 10

Área: Estimulación Visual.

1. ¿Cuántas botellas hay?

