



CUE:700033400 E.E.E. Luis Braille

Guía: N°5

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, Vanina Montaña.
Gustavo Moreno.

Turno: Mañana y Tarde

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

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

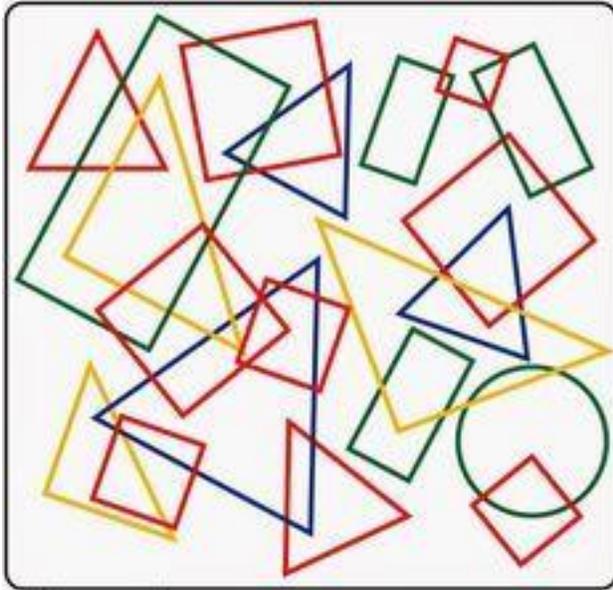
Contenidos:

- 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
- O y M: técnicas del bastón: Uso de puertas.
- AVD: Doblar y colgar prendas: pantalón.
- Estimulación Visual: Discriminación y agudeza visual. Atención y memoria visual. Percepción del detalle. Orientación espacial. Velocidad visomotora
- Música: Estilo: Música folclórica: Gato cuyano
- Psicomotricidad: Descubrir y trabajar diferentes texturas
- Computación: Sistema Operativo: Carpetas y archivos en Windows
- Cerámica: plastilina casera, modelado y grabado.
- Educación Física: Prácticas corporales motrices y ludomotrices, en relación a sí mismo

Título de la propuesta: “Confío en ti, tu puedes”



Actividades_Día 1: Estimulación Visual: mira con atención y coloca la cantidad de cada figura que encuentras.



Música: 1) Escuchamos la canción "Gatito Pa' Don Lucas" (audio anexo).

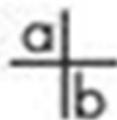
Día 2: Braille Repasamos lectura y escritura en braille.

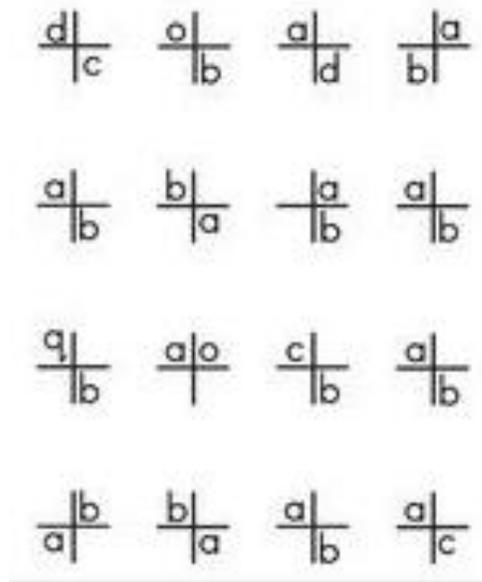
- a- Dictado de palabras (repaso de vocales acentuadas: maní-azúcar-árbol-acción-atún)
- b- Que un adulto la transcriba en tinta y si tiene errores reescribela sin ellos.

Psicomotricidad: En compañía de un familiar buscar en la casa objetos que sean suaves y objetos que sean ásperos. Sentir los objetos en la piel para diferenciar unos de otros.

En un papel en blanco dibujar el contorno de dos animales que más le guste; en un animal pegar los objetos con textura áspera y en el otro dibujo pegar los objetos con textura suave.

Día 3: Estimulación visual: ¡Presta mucha atención! Busca y marca la imagen del modelo





Cerámica: Hacemos formas con la masa que elaboramos anteriormente. Buscar una hoja de árbol o planta que tengas en casa y alguna pintura ya sea tempera o acuarela. Con un rodillo pasar por la hoja y estamparla en la masa. Dejamos secar. Tocamos su textura

Día 4: O y M (Orientación y Movilidad) Técnica del bastón: uso de puertas

-“Aproximación”: al buscar o acercarse a una puerta anclar el bastón contra la puerta y encuentre la manija o picaporte. Si se usa la mano derecha para el bastón, el bastón debe cambiarse a la mano izquierda y la mano derecha se usa para abrir la puerta; si es una puerta doble también usa el lado derecho

-Practica diariamente esta técnica en las puertas de tu casa.

Computación: Leo o me leen la siguiente información:

Un **Archivo** es un documento que contiene información, pueden ser de diferentes formatos por ejemplo: tipo videos, canciones, documentos, imágenes, que se encuentran en tu computadora.

Un **Carpeta** es el lugar donde se almacenan los archivos. Dentro de una carpeta pueden haber archivos y también más carpetas, llamadas subcarpetas.

Los archivos y carpetas se representan mediante **iconos**, que son pequeños dibujos que vienen acompañados por un nombre que los identifica.

¿Recuerdo algún archivo de los que tengo en la computadora de escuela? ¿y alguna carpeta?
¿Qué nombre tenían?



Día 5: Estimulación visual: A jugar!!! Recortar huellas de forma de pies y colocar en el piso como muestra la imagen (de frente, izquierda y derecha) "para pisar caminando o saltando (como puedas)" otra variante es dibujarlas con tizas en el piso.



Educación Física: Sujetar un elemento (balón, pelota, bolsita de arroz o arena, rollo de servilletas o de papel higiénico, etc.) con nuestras rodillas y desplazarnos de una pared a otra sin que se caiga.

Día 6: Estimulación visual:

Velocidad visomotora

1. Pedir que toque todas las 'a' que vea en 30 segundos

e	a	o	e	e	i	e
i	i	i	u	o	i	e
i	a	a	e	e	a	a
i	u	u	o	a	u	u
a	i	o	o	e	u	e
u	a	e	e	a	u	o
e	u	e	e	e	e	u
u	a	e	u	i	u	e
o	i	i	u	u	i	o

2. Pedir que ponga un toque en cada cuadro por 30 segundos:



Música: a) Escucha nuevamente la canción y realizo:- **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 paso (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 7: Actividades de la Vida Diaria (AVD) Doblar y colgar prendas: pantalón.

Estas actividades deben ser supervisadas por un adulto y repetir hasta que se realice correctamente.

Pantalón: Técnica: Para doblarlo se toma una pierna por la botamanga, se juntas las costuras y se lo prensa entre el mentón y el pecho (para que queden las manos libres), se repite la operación con la otra pierna, luego se comprueba con ambas manos si las dos piernas quedaron derechas. Se cuelga la percha en el picaporte de la puerta y con la mano derecha se pasan las botamangas del pantalón por el hueco de la percha, mientras con la izquierda se lo acomoda.

Psicomotricidad: con ayuda de un familiar colocar las manos del alumno sobre un papel en blanco. Dibujar su contorno. Luego recortarlas. En una mano pegar sémola, en la otra fideos para comparar las texturas (se pueden dibujar varias manos y pegar diferentes elementos)

Día 8: Estimulación visual: tacha o señala el número igual a...

366521

568745 - 232452 - 324569 - 324563
325669 - 357489 - 351475 - 369695
963321 - 324745 - 374896 - 314241
396587 - 366521 - 324114 - 325681

874899

454745 - 968745 - 874994 - 987984
354899 - 974598 - 874899 - 698485
655849 - 684298 - 789789 - 354799
352489 - 235399 - 784894 - 336895

332323

332123 - 332213 - 332141 - 332321
332133 - 324123 - 333233 - 223232
332132 - 222331 - 213323 - 223323
332323 - 322332 - 223123 - 233223



Cerámica: Utilizamos la masa de sal o plastilina y estiramos con un rodillo tratando que quede un espesor de 3cm aproximadamente.

Dibujamos en un cartón una camiseta de fútbol o una corbata lo que más te guste y colocamos la figura sobre la masa y cortamos el contorno con un cuchillo. hacemos un pequeño agujero para pasar por ahí un anillo de llavero.

Lo dejamos secar al aire y luego pintamos.

Una vez terminado pasar por el agujero hecho en la parte superior el anillo que puede hacerse con un pedacito de alambre. Ya está listo nuestro llavero para regalar a papá, abuelo o tío, alguien especial para ustedes.

Día 9: O y M (Orientación y Movilidad) "Uso de puertas": al pasar por la puerta el bastón pasa primero para localizar cualquier obstáculo o caída. Una vez que atraviesas la puerta, puedes cambiar el bastón de mano si es necesario

Computación En la computadora, en Word escribo las siguientes oraciones. Me lo dictan. Practico la posición de los dedos en la fila guía, fila de arriba y fila de abajo.

Tomás es un gato gordo, él le gusta jugar mucho todo el día. Puede saltar muy alto.

En un día de sol, en el fondo del mar, el pulpo fue a visitar a su amiga sirena que vivía en un castillo de algas.

Día 10: Estimulación visual: ¡A jugar! Hacemos avioncitos de papel y tratamos de que pasen por los círculos calados en el papel. Jugamos con algún miembro de la familia.



Educación Física: colocar como en el ejercicio anterior un objeto entre las piernas sin que el elemento se caiga, hasta llegar a un recipiente (balde, caja, tacho, etc.) e introducir el elemento dentro de dicho recipiente, dejándolo caer, sin utilizar las manos. Como variante, pueden jugar con un integrante de su familia "¿Quién introduce primero el elemento sin que se caiga!?"



Directivo: Marisa Pelletant