



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

GUÍA 8.

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, color, fijación. Funciones perceptivas con objetos tridimensionales: discriminación de detalles, constancia perceptiva, perspectiva espacial, memoria visual. Funciones perceptivas en representación bidimensionales: memoria visual, discriminación de detalles en representaciones bidimensionales, percepción parte todo.
- ✚ INCLUSIÓN DE ALUMNOS CON CEGUERA: Adaptación de materiales.
- ✚ COMPUTACIÓN: Pensamiento Computacional.
- ✚ ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA: Higiene y cuidados personales. Lavado de manos.
- ✚ MÚSICA: Repertorio Oficial: Himno al Gral. José de San Martín. Estilo: Música folclórica: Zamba.

TÍTULO: ¡Aprendemos jugando!

¡Comenzamos la segunda etapa del año! queremos darles las gracias por el apoyo y el trabajo desde casa en estos tiempos tan difíciles. Cualquier duda o consulta estamos a su disposición. 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.

ACTIVIDADES GENERALES.

Día 1

Área: Estimulación Visual.

Dibujaremos 8 fichas en cartón: 4 circulares, 2 triangulares, 2 cuadradas, luego las recortaremos y las pintaremos de diferentes colores (rojo-amarillo-azul-verde).

Luego realizamos 6 tarjetas con las figuras y colores, en diferente orden. Como en la imagen siguiente:



Día 2

Área: Estimulación Visual.

¡Jugamos a Enhebrar!

- 1) El alumno deberá mirar diferentes tarjetas con figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo) y enhebrar según el orden de las figuras presentadas.
- 2) El alumno deberá enhebrar las fichas, de manera inversa, por ejemplo: Si en la variante 1, sujetó la ficha con la mano izquierda y enhebró con la derecha, en este caso, deberá sujetar la ficha con la mano derecha y enhebrar con la izquierda.



Día 3

Área: Estimulación Visual.

Haremos un dado en cartulina y cada una de las caras dibujaremos figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rombo) y en ellas colocaremos x2, x3, x4 y el signo =. Luego buscaremos una tela vegetal, o cualquier tela que tengamos en casa, marcaremos diferentes orificios de formas de figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rombo), luego los recortamos, de forma que quede como en la imagen. Y a cada uno de los orificios le pondremos un puntaje.



Día 4

Área: Estimulación Visual.

Jugamos a "Embocar"

Invitamos a algunos integrantes de nuestra familia a jugar. El juego consiste en embocar las pelotas en las figuras de la tela que realizamos la clase anterior.

Primer variante:

Los jugadores por turno, deberán tirar las pelotas, tendrán 3 tiros cada uno. El alumno



que logre la mayor puntuación, gana.

Segunda variante:

Los jugadores, deberán tirar un dado, por cada vez que tiran la pelota, en él se encuentran las figuras geométricas (dibujos), cada figura tiene el puntaje X2, X3, X4 o igual, en caso de que no emboque la pelota en la figura que le tocó en el dado, se considerará el puntaje que, figura en la tela, debajo de la misma.

Tercer variante:

Los jugadores, tendrán tapado uno de sus ojos (izquierdo-derecho), deberán tirar el dado, mirar que figura les tocó, el puntaje sea X2, X3, X4 o igual y embocar las pelotas.

Día 5

Área: Inclusión alumnos con ceguera

Adaptación de material

Área: Computación.

Vamos a jugar con las cosas que hacemos a diario en nuestra casa!! Muchas veces seguimos instrucciones en nuestra vida cotidiana. Tenemos que pensar cuales son todos los pasos que damos para hacer algo, por ejemplo:

Pasos para lavarnos los dientes:

- 1) Ir hasta el baño
- 2) Tomar el cepillo de dientes
- 3) Tomar la pasta de dientes
- 4) Colocar la pasta de dientes en el cepillo
- 5) Cepillarse los dientes
- 6) Abrir la canilla
- 7) Enjuagarse la boca
- 8) Guardar el cepillo en su lugar
- 9) Salir del baño

Escribir en la compu o en una hoja suelta los pasos para "prepararse la leche" siguiendo el ejemplo anterior. Pedirle ayuda a un familiar si no puedo solito.

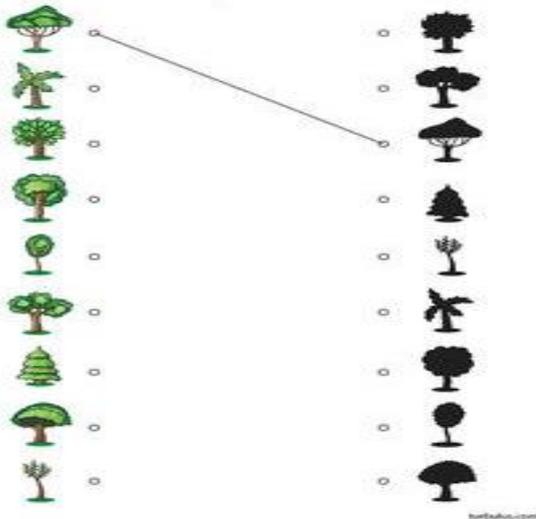


Área: Música.

1) Escuchamos y cantamos el Himno al Gral José de San Martín (Se enviara el audio a las docentes a cargo).

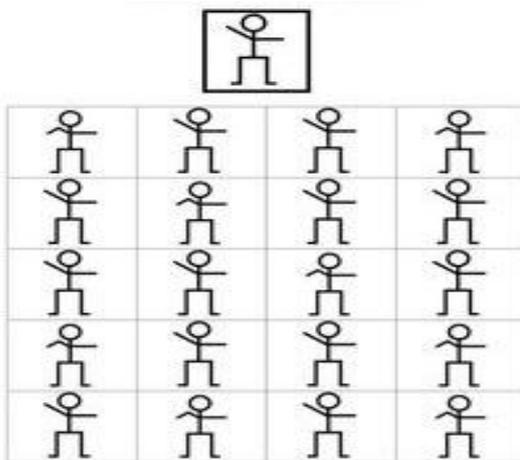
Día 6

Área: Estimulación Visual.



Día 7

Área: Estimulación Visual.



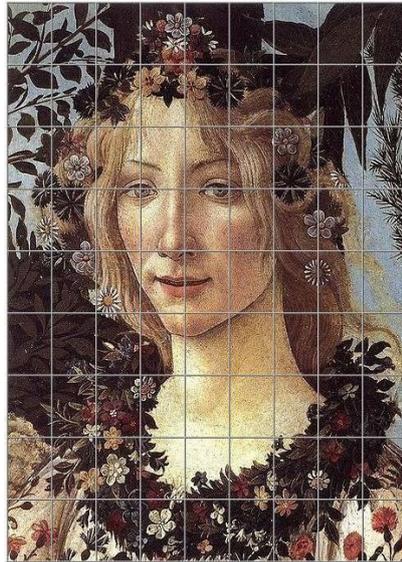


Día 8

Área: Estimulación Visual

Hacemos un rompecabezas

Elige una o dos fotos o imágenes que tengamos en casa de un tamaño no tan pequeño, puede ser A4 y la pegamos sobre un cartón fino. Luego le hacemos con marcador y regla las divisiones que queramos (cuanto más divisiones más complejo será). Por último recortamos por cada línea trazada y nos quedará el rompecabezas.



Día 9

Área: Estimulación Visual.

Armamos los rompecabezas realizados la clase anterior.

Día 10

Área: Inclusión de Alumnos con ceguera.

1-Pienso, represento y escribo 4 fracciones equivalentes.



Área: Actividades de la Vida Diaria.

Vamos a recordar y hacer hincapié sobre lo importante que es el lavado de manos y la forma correcta de hacerlo.

¿Cuándo hay que lavarse las manos?

- Después de ir al baño
- Antes y después de comer
- Si estuvimos en la calle o si salimos a jugar
- Si tuvimos contacto con dinero, picaportes o animales

¿Cómo debemos lavarnos las manos?

- Mojarse bien las manos con agua
- Colocarnos jabón
- Frotamos bien las manos durante 20 segundos incluso las muñecas (para contar los 20 segundos podemos cantar el feliz cumpleaños dos veces)
- Luego, enjuagamos las manos con abundante agua
- Secamos con una toalla, papel descartable o agitamos las manos

Es importante que el lavado de manos lo hagamos de forma correcta para evitar la transmisión de gérmenes que causan enfermedades, así nos cuidamos y cuidamos a los demás.

Área: Computación.

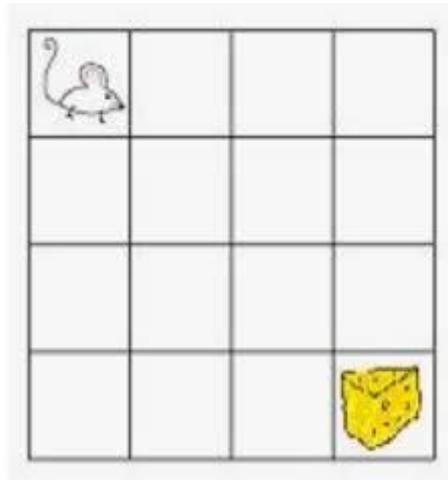
Un familiar observa y realiza el gráfico de juego que está a continuación con lanas, piolas, palillos, etc. poniendo como ratón una moneda, una tapita o un botón y como queso un pedacito de pan o un papelito doblado.

La idea es que el ratón llegue a comer el queso, moviéndolo un paso a la derecha, dos hacia abajo, etc.

Decir en voz alta todos los pasos que da el ratón.



Escribir los pasos en la compu o en un papel.



Área: Música.

1-Escucha la Canción "Zamba del 17 de Agosto" y realiza: vuelta entera de 8 pasos (salgo de un lugar y vuelvo al mismo lugar),Arrestos: la pareja se enfrenta en el centro y va de derecha a izquierda enfrentando los pañuelos y vuelvo al lugar-Media vuelta de 4 paso (la pareja se enfrenta y cambia de ubicación al lado contrario) -Arrestos, -Media Vuelta, -Arrestos y - Giro Final.