



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

GUÍA 13

TURNO: Tarde.

DOCENTES: Silvia Cano, Elisa Villarreal, Silvana Zepeda.

ÁREAS CURRICULARES: Estimulación Visual e Inclusión Alumnos con Ceguera

ÁREAS ESPECIALES: Computación, Música.

CONTENIDOS:

ESTIMULACIÓN VISUAL: Funciones sensitivas y óculo-motrices: percepción visual, color, fijación. Funciones perceptivas con objetos tridimensionales: discriminación de detalles, constancia perceptiva, perspectiva espacial, memoria visual. Funciones perceptivas en representación bidimensionales: discriminación de detalles en representaciones bidimensionales, memoria visual, copia de modelos.

INCLUSIÓN DE ALUMNOS CON CEGUERA: Adaptación de materiales. Repaso de lectura Braille.

COMPUTACIÓN:

MÚSICA: Estilo: Música folclórica. Carácter de la obra musical: Alegre, enérgico, etc. Música folclórica: Chacarera y Escondido.

-Ritmo: utilización del cuerpo como medio para la interiorización rítmica.

– Forma: utilización del cuerpo para el reconocimiento de las diferentes partes que componen la obra.

TÍTULO: Estimulando la visión en familia.

Tener presente 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.

1- ¡Seguimos creando

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.

1-Día 2

Área: Estimulación Visual.

Jugamos al "Busca y encuentra".

Para este juego utilizaremos el arroz de colores pintado la clase anterior, una botella de plástico transparente, varios objetos pequeños y una hoja en blanco.

Escoge los objetos que vas a poner en la botella (dijes, aros, dado pequeño, piedritas, juguetitos, invisibles, etc.) escribimos en la hoja el nombre de cada objeto para que el participante sepa el objeto que tiene que buscar.

Llenamos la botella con un poco de arroz luego de 2cm añade 2 o 3 objetos y así sucesivamente hasta llenar la botella, dejando un pequeño espacio para que el arroz pueda moverse libremente, y tapa la botella.

Ahora ... a jugar, solo tienes que encontrar los objetos ocultos girando y moviendo la botella. Marca con una x en el papel, los objetos que vayas encontrando.

Día 3

Área: Estimulación Visual.

1-En hojas A4 o canson realizamos tarjetas con círculos de distintos colores y con una fibra trazamos un recorrido en ellos. A una de ellas le haremos ganchitos con silicona o elastiquines para poder pasar una lana como nos muestra la imágén.



Día 4

Área: Estimulación Visual.

Realiza el enhebrado con una lana del recorrido de todas las tarjetas que realizaron la clase anterior. Luego lo repetimos varias veces.

Día 5

Área: Inclusión alumnos con ceguera.

Adaptación de materiales (Guías, mapas, gráficos, geometría, etc.).

Área: Computación.

- Mirar o escuchar el video sobre Hardware y Software:
(<https://www.youtube.com/watch?v=wDzxyXPPPs>)
- Escribe en la computadora la siguiente información. O en una hoja suelta si no tengo compu: (me leen y me ayudan si no puedo solito)

Una computadora es una máquina que recibe 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.





Área: Música.

1) Vemos el video que la profesora enviará por whatsapp de la canción "Carnavalito de la Llama que llama". Dialogamos en familia: ¿Quién aparece en la canción? ¿Se puede bailar?

a) Volvemos a escuchar la canción y te invito a que en familia bailes este carnavalito siguiendo la coreografía que se te indica en el video

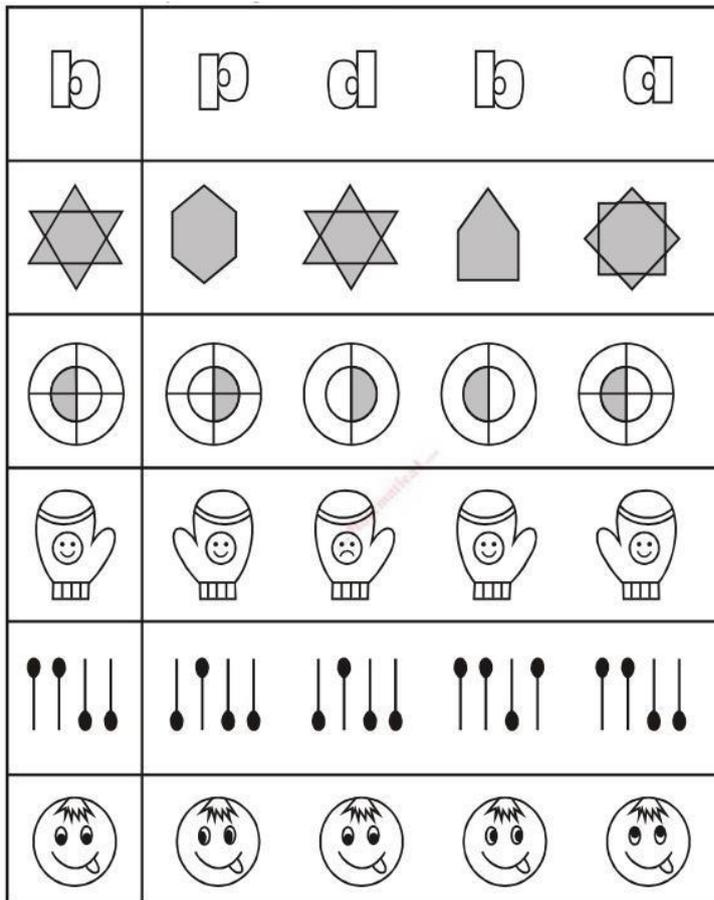
2) Prestamos atención al video de "Chacarera del Monte" donde explica la coreografía de la ese estilo de danza folklórica . (Sera enviado por whatsapp.)

a) Nos preparamos en familia para seguir la coreografía de la danza.

Día 6

Área: Estimulación Visual.

1-Busca la forma igual a la primera. Si es posible imprimir la imagen si no alguien nos la dibuja para poder realizar la actividad.



Día 7

Área: Estimulación Visual.



1-Rodea la palabra correcta.

casa	cosa – saca – cama – cara – zasa - casa
piloto	piloto – boleteo – pilto – pollito - palito
azúcar	lugar – arrugar – acunar – arúcar – azúcar - buscar

Día 8

Área: Estimulación Visual.

1-Encontramos las palabras escondidas.

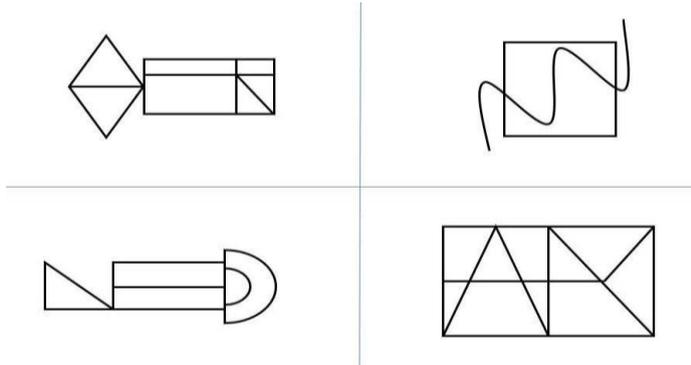
Alguien de nuestra familia escribe palabras entre x en folios con marcador negro indeleble (podemos hacer varios), dentro de estos colocamos cartulina negra y los abrimos de forma horizontal la parte contraria a los hojalillos. Luego hacemos una lupa con papel blanco, como muestra la imagen.



Día 9

Área: Estimulación Visual.

1-Copia cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo.



Día 10

Área: AVD

Actividad recreativa

Para jugar en familia.

Seguimos proponiendo juegos para pasar un lindo momento en familia o con amigos.

Juego: Empieza con...

- Para este juego necesitamos dos o más jugadores.
- Quien inicia el juego debe pensar en un objeto que este en la casa, decir

"Empieza con" y la letra inicial del nombre del objeto. Ejemplo: CAJA

"Empieza con la letra C".

- Los demás jugadores deben ir adivinando.
- Los jugadores que deben adivinar pueden pedir pistas. Ejemplo: para que sirve, tamaño, material del que esta hecho, etc.
- Una vez que han adivinado la palabra, quien adivino, propone una nueva palabra para continuar con el juego y seguir divirtiendonos.

"En cada amanecer, hay un nuevo día, lleno de esperanza que ilumina nuestra vida. El privilegio de la vida, es tener una familia, con quien se puede contar toda la vida".

Área: Computación.

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

- 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!!!

Área: Música.

1) Prestamos atención al video "juego con vasos" que la profesora de música te enviará por whatsapp.

a) En familia seguimos jugamos con los vasos haciendo ejercicio rítmico con otro soporte Melódico sobre la mesa.

2) Escuchamos y prestamos atención al video de la coreografía de la danza folklórica El Escondido. (Sera enviado por whatsapp).

a) Nos preparamos en familia para seguir la coreografía de la danza.