



## “LUIS BRAILLE”

---

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

GUÍA 12.

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 visomotriz gruesa y fina, constancia visual, contacto visual, seguimiento, fijación. Funciones perceptivas con objetos tridimensionales: discriminación de detalles, constancia perceptiva, memoria visual. Funciones perceptivas en representación bidimensionales: percepción visual, atención, fijación, memoria visual. La Familia.
- ✚ INCLUSIÓN DE ALUMNOS CON CEGUERA: Adaptación de Material. Actividad Recreativa. La Familia.
- ✚ COMPUTACIÓN: Software: Carpetas y archivos de Windows - La familia.
- ✚ ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA: Actividades Recreativas.
- ✚ MÚSICA: : -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. Estilo: Música folclórica: Chacarera

TÍTULO: “ La Familia”

Seguiremos trabajando, compartiendo y divirtiéndonos en familia. No olvidamos que para realizar las actividades debemos tener: 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.



“LUIS BRAILLE”

Área: Estimulación Visual.

1. Compartimos el video “Valores de Familia”. (Se enviará por whats app)

2. Conversar sobre el video con nuestra familia. Luego pensar y escribir una frase para ella.

Por ejemplo:

HARÉ DE MI  
FAMILIA  
**MATEMÁTICAS**  
SUMARÉ alegrías  
RESTARÉ dolor  
DIVIDIRÉ las penas  
MULTIPLICARÉ **el amor**

Día 2

3. Armar un cuadro con la frase para tenerla presente siempre en nuestro hogar, podemos utilizar distintos elementos para el marco como tapitas, botones, sorbetes, rollitos de papeles de colores, etc.



Día 2

Área: Estimulación Visual.

¡Armamos palabras!



“LUIS BRAILLE”

Se formarán dos equipos en la familia (un integrante será el que prepare el juego y sea el juez). Los equipos se deben colocar a una distancia de 4 metros aprox. de la meta, cuando el juez de la orden deben salir corriendo hacia ella, allí estarán tarjetas con letras mezcladas de varias palabras (FAMILIA, AMOR, BESOS, ABUELOS) y cada participante deberá armar una palabra según la consigna.

Consignas:

Éste mes festejamos el día de la.....(palabra de 7 letras, empieza con F y termina con A).

La base de la familia es el..... (palabra de 4 letras que empieza con A y termina con R).

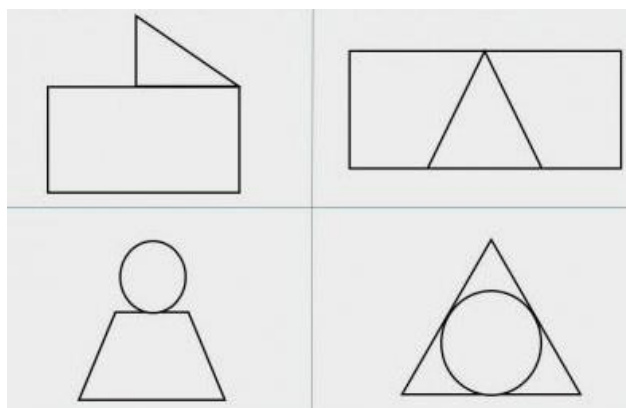
A los hijos les gusta que los padres les den muchos .....(palabra de 5 letras, empieza con B y termina con S).

Quienes prestan gran ayuda a los padres en el cuidado de sus hijos son los queridos.....(palabra de 7 letras, empieza con A y termina con S).

Día 3

Área: Estimulación Visual.

Copiar cada dibujo en una hoja en blanco. Después intenta hacerlo de memoria, sin ver el modelo, finalmente intenta dibujarlos con los ojos vendados



Día 4



“LUIS BRAILLE”

Área: Inclusión de alumnos con ceguera.

Adaptación de material.

Realizar la actividad de el día 1 del área Estimulación Visual. Escribir la frase que elijamos en Braille.

Área: Computación.

Las carpetas en Windows: son una especie de contenedores de información, allí, al igual que ocurre con un archivador, podemos guardar archivos de cualquier tipo (fotos, vídeos, documentos, música, programas) y otras carpetas que a su vez contienen archivos.

Ejemplo de carpetas comunes:



Carpetas de Windows en una

computadora:

Carpeta que contiene otras carpetas y archivos:



A trabajar!!

1- Si tenemos compu escribimos en Word, si no en una hoja suelta, la información que leímos o que me leyeron.

Área: Música

Título: Juego corporal rítmico

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.

Día 5

Área: Estimulación Visual.



“LUIS BRAILLE”

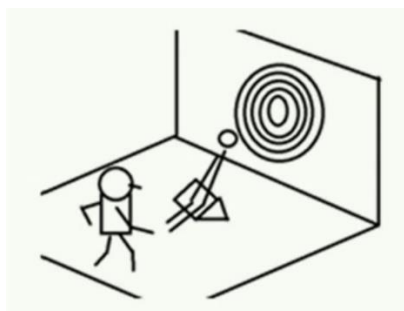
Jugamos en familia

El juego consiste en una rampa, realizada con una caja de zapatos, enfrentada a una diana (círculos de cartón y diario de diferentes tamaños, uno dentro de otro), en donde quedará encerrada una pelota. Cada círculo va a tener un puntaje.

Primera variante: Cada jugador, se deberá colocar detrás de una línea indicada, a una cierta distancia de la rampa, la diana se encuentra en el piso frente a la misma, tendrán que intentar que la pelota, quede dentro del círculo de la diana con mayor puntaje(centro). Los jugadores tendrán 1 turno con 3 tiros, cada uno y ganará el que más puntaje acumule.



Segunda variante: Cada jugador, se deberá colocar detrás de una línea indicada, a una cierta distancia de la rampa, en este caso, la diana se encontrará frente a la misma, pero en la pared, los jugadores deberán hacer que la pelota, rebote dentro de los círculos, tendrán 1 turno con 3 tiros cada uno. Gana quien acumule más puntaje.



Día 6

Área: Estimulación Visual.

¡Haremos nuestro juego de pesca!

Necesitamos: palitos de brochet o palitos lo mas derecho posible, tanza, lana o piola, la cabeza de un tornillos o clavos, cartón, goma eva o cartulinas de colores e imanes pequeños.



“LUIS BRAILLE”

Pintamos un cartón para poner de base (el mar), luego dibujamos y recortamos los peces en goma eva o cartulias y les pegamos los imanes como ojos. A los paliitos le atamos en un extremo la piola y en la punta de la misma la cabeza del tornillo o clavo. (como nos muestra la imagen)



Día 7

Área: Estimulación Visual.

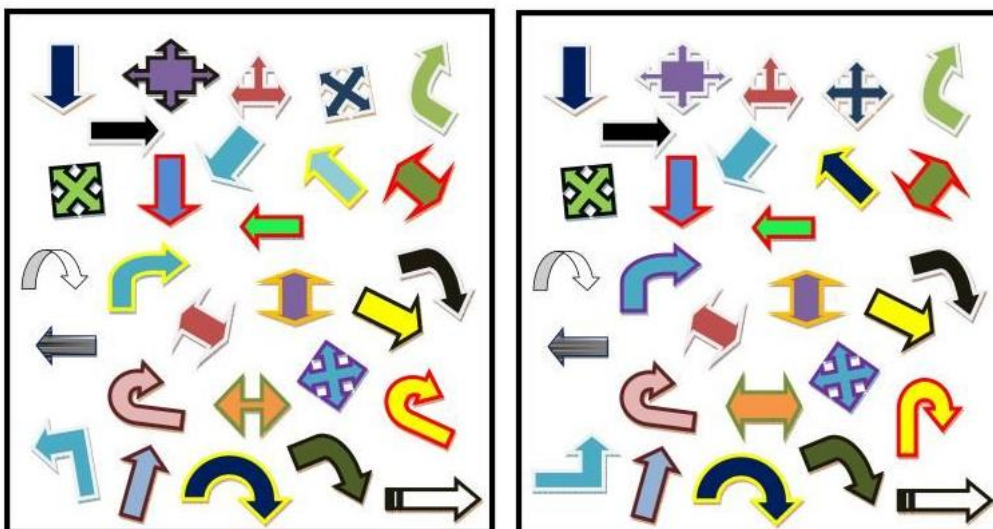
¡A pescar!

Cada integrante de la familia deberá sostener el palillo con una mano e intentar atrapar los peces de colores, una vez atrapado, con la otra mano deberá colocarlos en el costado, ganará el integrante que haya pescado más.

Día 8

Área: Estimulación Visual.

1. Encontrar las 7 diferencias. Pueden ser de tamaño, color y orientación.





“LUIS BRAILLE”

---

Día 9

Área: Inclusión de alumnos con ceguera.

1. Haremos la actividad del día 2 del área Estimulación Visual.

Área: Computación.

2- Usamos la carpeta que hicimos en las guías anteriores o hacemos una nueva con cartón, revistas, hojas sueltas, etc. Le escribimos nuestro apellido adelante de la carpeta. Hacemos otras carpetas, (una por cada integrante de nuestra familia), (puede ser una hoja doblada a la mitad) y le ponemos a cada una el nombre del familiar.

Luego ponemos adentro de cada carpeta:

- Una foto o un dibujo de ese familiar,
- Un papel con alguna frase o algo lindo que ellos nos escriban,
- El nombre de la canción que les gusta.
- El nombre de su película favorita.

Vamos a hacer de cuenta que todo eso que ponemos adentro de cada CARPETA es un ARCHIVO. Guardamos todas las carpetas de nuestra familia adentro de la carpeta que lleva “*nuestro apellido*”.

Todos pueden ayudar y pasar una rato juntos haciendo algo en familia. Será el archivo familiar!!!

Área: Música.

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

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

Día 10

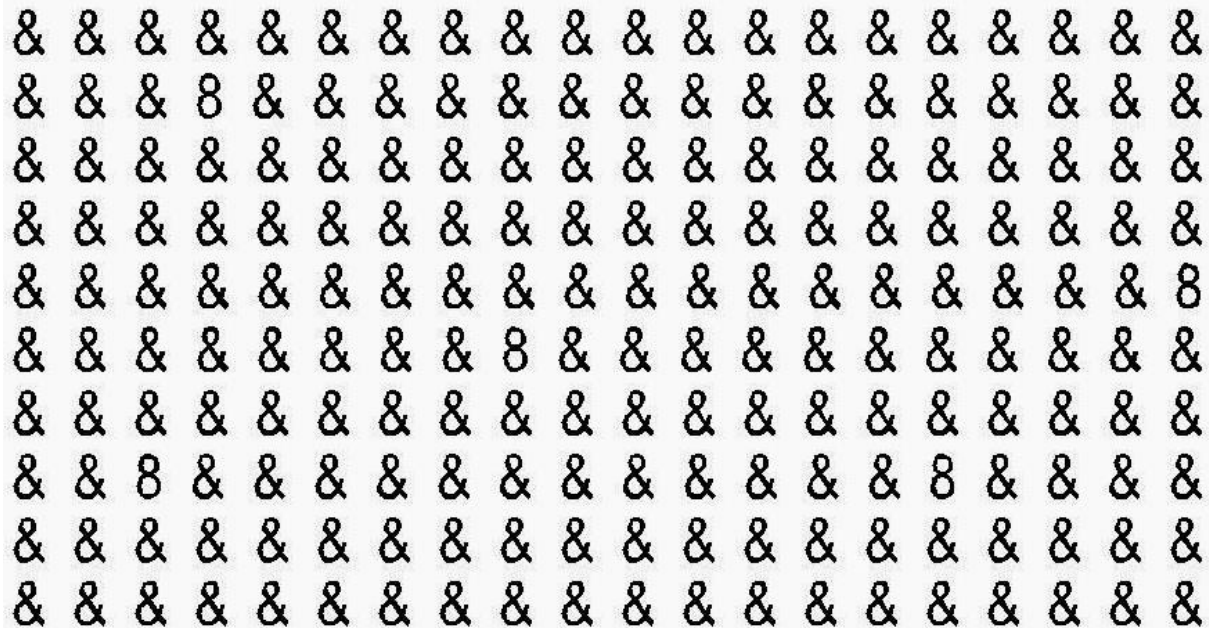
Área: Estimulación Visual.

¿Cuántos 8 hay en la siguiente imagen?





## “LUIS BRAILLE”



Área: Actividades de la Vida Diaria.

### Para jugar en familia.

Nuestra vida se centra y se basa en la memoria, todos nuestros sentimientos, emociones, vivencias y recuerdos son los cimientos de nuestro día a día.

En algún momento del día que este reunida la familia en casa o si estamos compartiendo un momento con amigos, podemos proponer este juego para ejercitar nuestra memoria.

Juego: Fui a la verdulería. (Verduras y Frutas)

- El juego se debe realizar con dos o más jugadores.
- Quien inicia el juego dice: “Fui a la verdulería y compre..... (nombra una verdura o fruta).
- El siguiente jugador repite la frase “Fui a la verdulería.....” y agrega una articulo más.
- Cada jugador va agregando una fruta o verdura a la frase.
- Quien se olvide o se equivoque de repetir la frase o alguno de los artículos, pierde.
- El juego debe seguir hasta que quede un solo participante.

***“La memoria del corazón elimina los malos recuerdos y magnifica los buenos, gracias a esto, logramos sobrellevar el pasado”.***