



Escuela: Escuela de Educación Especial Luis Braille

Docentes: María Eugenia Carrión – Elisa Villarreal (Computación)

Grado/Año: Sección Apoyo a la Inclusión

Nivel Primario

Turno: Tarde

Áreas Curriculares: Lengua – Matemática – Orientación y Movilidad - Computación

Guía N° 13 “ATREVETE A LUCHAR POR LO QUE QUIERES”

Contenidos seleccionados

Área Lengua: Compresión de texto.

Área Matemática: Numeración: Ejercitación de los números 0-1000.

Área Orientación y Movilidad: Relaciones Espaciales.

Área Computación: Partes de la Computadora: Hardware y Software.

Día 1

***Área Matemática:** Repasamos los números

-Ordeno de mayor a menor.

1000- 562- 835- 567- 100- 34- 987

- Resuelvo

a) $354+25 =$

b) $45+80 =$

c) $630+150 =$

d) $985-45=$



Área Computación: Contenido: Partes de la Computadora: Hardware y Software

Actividad:

1- Escuchar el video sobre Hardware y Software:

(<https://www.youtube.com/watch?v=wDzxyXPPPs>)

2- 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.

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

3- 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!!!

Día 2

*Área Lengua

-Mamá me lee el cuento: "El árbol mágico" y luego respondo en mi cuaderno.

"El árbol mágico"

"Hace mucho, mucho tiempo, un niño paseaba por un prado en cuyo centro encontró un árbol con un cartel que decía: *soy un árbol encantado, si dices las palabras mágicas, lo verás.*

El niño trató de acertar el hechizo, y probó con *abracadabra, ábrete sésamo, tan-ta-ta-chán, y muchas otras, pero nada. Rendido, se tiró suplicante, diciendo: "¡¡por favor, arbolito!!", y entonces, se abrió una gran puerta en el árbol. Todo estaba oscuro, menos un cartel que decía: "sigue haciendo magia". Entonces el niño dijo "¡¡Gracias, arbolito!!", y se encendió dentro del árbol una luz que alumbraba un camino hacia una gran montaña de juguetes y chocolate.*

El niño pudo llevar a todos sus amigos a aquel árbol y tener la mejor fiesta del mundo, y por eso se dice siempre que "por favor" y "gracias", son las palabras mágicas"



Cuestionario:

- a) ¿Qué encontró el niño?
- b) Escribe las palabras que el niño probó y no funcionaron.
- c) ¿Qué palabras si funcionaron? ¿Por qué piensas que las palabras "POR FAVOR" y "GRACIAS" son palabras mágicas?
- d) Escribe dos situaciones donde se utilizan las palabras "Gracias y Por favor."

Día 3

***Área Orientación y Movilidad: Juego con la familia**

Juego: "EL MUNDO DE AL REVÉS"

INSTRUCCIONES:

Un jugador se colocará en frente de los demás miembros del juego y leerá las instrucciones, pero los demás jugadores deberán realizar lo contrario de las indicaciones. Por ejemplo: si la tarjetita dice tocarse la cabeza, los jugadores deberán tocarse los pies, porque es el mundo al revés.

SE NECESITA:

- 3 jugadores o más.
- Tarjetitas con las indicaciones.
- Entusiasmo.
- Mucha atención.
- Muchas ganas de jugar.

INDICACIONES PARA LAS TARJETITAS:

- Tocarse el pie.
- Quedarse quieto.
- Levantar la mano izquierda.
- Saltar con el pie derecho.
- Mover las manos.
- Dar un paso hacia adelante.
- Tocar a mi compañero de la derecha.
- Dar dos pasos hacia atrás.





Día 4

Área Matemática

-Completa el cuadro según se indica.

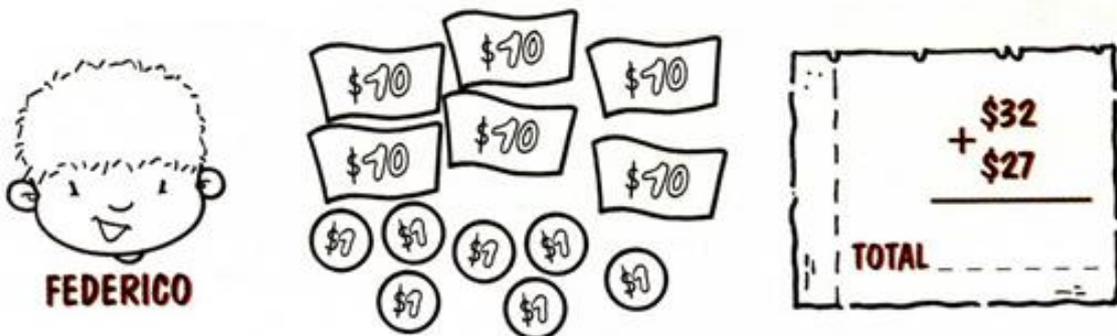
-Escribe el nombre de los números que tengan como unidad el 1 y como decena el 8.

-10		+10
	154	
	253	
	319	
	462	

-100		+100
	253	
	483	
	319	
	191	

-Observa los tiques y calculá cuanto tiene que pagar Federico en su compra.

-Calculá el dinero que tiene Federico y completá las oraciones con los números correctos.



CANTIDAD DE DINERO QUE TIENE **FEDERICO**: _ _ _ _
 TOTAL DE DINERO QUE NECESITA PARA PAGAR LA COMPRA: _ _ _ _
 TOTAL DE DINERO QUE LE SOBRA _ _ _ _

Día 5

Área Lengua

Para jugar en familia.

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

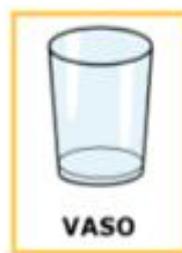


Día 6

Área Actividades de la Vida Diaria

-Mamá me cuenta que hay en cada una de las imágenes, luego conversamos sobre cada una de ellas.

-Con ayuda de mamá, realiza un listado con él orden de las imágenes, según se colocan en la mesa a la hora de almorzar.



OBSERVACIONES: El alumno asiste a la E.E.E. Luis Braille tres veces por semana (lunes, miércoles y viernes), ya que está incluido en la escuela común.

Las actividades que tienen * son realizadas por la alumna residente Norma Sofía Ramos.

Directora: Marisa Pelletant