



COMPETENCIAS, OBJETIVOS Y ACTIVIDADES MÓDULO 2 BRAITICO

LAS COMPETENCIAS COGNITIVAS

ATENCIÓN

Objetivo 1. Atención auditiva: Atender e identificar estímulos auditivos

- 1.1. ¡Me gustan los cuentos! Actividad manipulativa
- 1.2. ¿Cómo suena? Actividad manipulativa
- 1.3. ¡Suena igual! Lápiz lector LEO
- 1.4. ¿Eres grave o agudo? Tableta digitalizadora

Objetivo 2. Orientación por el sonido: Localizar y utilizar como referencia para el movimiento un determinado sonido

- 2.1. ¡Lláname! Actividad vivencial
- 2.2. ¡Te sigo! Actividad vivencial
- 2.3. ¡Encuentro el tesoro! Tableta digitalizadora
- 2.4. El flautista de Hamelín. Tableta digitalizadora

Objetivo 3. Atención táctil: Explorar e identificar estímulos táctiles, usando las dos manos con intencionalidad (tacto activo)

- 3.1. Toco toco. Actividad manipulativa
- 3.2. ¡Voy a investigar! Actividad manipulativa
- 3.3. ¿Cómo eres? Tableta digitalizadora
- 3.4. ¿Quién eres? Lápiz lector LEO

Objetivo 4. Reconocer y discriminar formas y cualidades táctiles

- 4.1. Juego al dominó de formas geométricas. Actividad manipulativa
- 4.2. ¿Qué hay aquí? Actividad manipulativa
- 4.3. ¡Cuántas formas! Tableta digitalizadora
- 4.4. La canción que quiero. Lápiz lector LEO

Objetivo 5. Constancia de formas y objetos: Entender la invariabilidad del objeto por encima de las variaciones

- 5.1. ¡Sigo investigando! Actividad manipulativa
- 5.2. ¿Qué te doy? Tableta digitalizadora
- 5.3. De excursión. Actividad vivencial

Objetivo 6. Ordenar elementos atendiendo a distintas indicaciones

- 6.1. ¡Fíjate en la canción! Actividad manipulativa
- 6.2. ¡Por orden! Actividad vivencial

6.3. ¡Tú primero! Tableta digitalizadora

6.4. Completo un puzle. Actividad manipulativa

Objetivo 7- Hacer seriaciones con distintos materiales o formas atendiendo a distintos atributos

7.1. Hago seriaciones. Actividad manipulativa

7.2. ¡Más difícil todavía! Actividad manipulativa

7.3. ¿Cuál dices? Tableta digitalizadora

7.4. ¿Cuál falta? Tableta digitalizadora

Objetivo 8. Hacer “copias” o “dictados” con distintos materiales

8.1. ¡A copiar! Actividad manipulativa

8.2. ¡A que te copio! Tableta digitalizadora

8.3. ¡Lo que tú digas! Actividad manipulativa

8.4. ¡Un dictado, por favor! Tableta digitalizadora

Objetivo 9. Asociar elementos por distintos criterios

9.1. Uno a cada uno. Actividad manipulativa

9.2. Juntos. Actividad manipulativa

9.3. ¡Vamos a guardarlo! Tableta digitalizadora

9.4. Soy jardinero. Tableta digitalizadora

Objetivo 10. Incorporar conceptos básicos opuestos

10.1. Caminos. Tableta digitalizadora

10.2. La sopa. Tableta digitalizadora

10.3. La fila que desfila. Actividad vivencial

10.4. ¿Qué ventana abrimos hoy? Actividad manipulativa

Objetivo 11. Clasificar: disponer un conjunto de objetos o datos por clases o categorías según sus características esenciales

11.1. Una pareja son dos. Tableta digitalizadora

11.2. Agrupo. Actividad manipulativa

11.3. Organizo mi tienda. Actividad manipulativa

11.4. Reciclo. Tableta digitalizadora

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Objetivo 1. Descubrir las nociones cuantitativas

1.1. El Súper. Actividad vivencial y manipulativa

1.2. Peces. Tableta digitalizadora

1.3. ¡A buscar castañas! Lápiz lector LEO

1.4. ¿Más o menos? Actividad manipulativa

Objetivo 2. Entender el concepto de cantidad del 0 al 6

2.1. ¡Sé contar! Actividad manipulativa

- 2.2. ¡Sé contar! Línea braille
- 2.3. Juego con una huevera. Actividad manipulativa
- 2.4. Caramelos. Tableta digitalizadora
- 2.5. Mis amigos. Tableta digitalizadora

ORIENTACIÓN ESPACIAL

Objetivo 1. Incorporar los conceptos espaciales en tres dimensiones y en dos

- 1.1. ¿Dónde está? Actividad vivencial
- 1.2. El regalo. Actividad manipulativa
- 1.3. ¿Dónde lo pongo? Tableta digitalizadora
- 1.4. ¿Delante o detrás? Tableta digitalizadora

Objetivo 2. Desarrollar la lateralización: esquema corporal, planos corporales (frontal, transversal, sagital)

- 2.1. Este soy yo. Actividad vivencial
- 2.2. Izquierda y derecha. Actividad vivencial
- 2.3. ¿Dónde se esconde? Tableta digitalizadora
- 2.4. ¡Viva el ritmo! Actividad vivencial

Objetivo 3. Percibir las relaciones espaciales en sí mismo, de los objetos con respecto a sí mismo y de unos objetos respecto a otros

- 3.1. Mi mesa. Actividad vivencial
- 3.2. ¡Este lío no me lío! Actividad vivencial
- 3.3. El gato y la pelota. Tableta digitalizadora
- 3.4. La nube y el sol. Actividad manipulativa

Objetivo 4. Interiorizar la estructura espacial del signo generador braille, tanto para la lectura como para la escritura

- 4.1. Juegos y actividades con el signo generador braille

ORIENTACIÓN TEMPORAL

Objetivo 1. Incorporar conceptos temporales

- 1.1. Conozco los días de la semana. Actividad vivencial y manipulativa
- 1.2. ¿Qué comemos hoy? Actividad vivencial
- 1.3. ¿Con el sol o con la luna? Tableta digitalizadora
- 1.4. Vamos a vestir a Lola. Actividad manipulativa

Objetivo 2. Ordenar secuencias temporales

- 2.1. ¿Qué he hecho esta mañana? Lápiz lector LEO
- 2.2. Los sonidos del bosque. Tableta digitalizadora

- 2.3. Te cuento una historieta. Actividad manipulativa
- 2.4. Cuéntame un cuento. Actividad manipulativa

REPRESENTACIÓN

Objetivo 1. Simular, reproducir, modelar, pintar, dibujar

- 1.1. ¡Hago teatro! Actividad vivencial
- 1.2. ¿Cómo te pones? Actividad vivencial
- 1.3. ¡Soy cocinero! Actividad manipulativa
- 1.4. ¡Estas son mis manos! Actividad manipulativa

MEMORIA

Objetivo 1. Retener, conservar y recordar los aprendizajes para conseguir la persistencia del conocimiento a lo largo del tiempo

- 1.1. ¡Qué memoria! Actividad vivencial
- 1.2. ¡Te escucho! Actividad vivencial
- 1.3. ¡No me engañas! Actividad manipulativa
- 1.4. Juego al memory. Actividad manipulativa

PERCEPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Objetivo 1. Percibir e interpretar estímulos sensoriales

- 1.1. ¡Os conozco! Actividad manipulativa
- 1.2. El campo y la ciudad. Tableta digitalizadora
- 1.3. Dos manos para tocar. Actividad manipulativa
- 1.4. ¡Me gusta la música! Actividad vivencial

Objetivo 2. Anticipar acontecimientos por una señal dada y hacer deducciones a partir de experiencias previas

- 2.1. ¿Y si llueve? Tableta digitalizadora
- 2.2. Va y viene. Actividad vivencial
- 2.3. Cuido mi huerto. Actividad vivencial y manipulativa
- 2.4. Adivina adivinanza. Actividad vivencial

PENSAMIENTO Y RAZONAMIENTO

Objetivo 1. Analizar, sintetizar, resolver un problema, generalizar y evaluar (pensamiento crítico)

- 1.1. Soy analista. Actividad manipulativa
- 1.2. ¿Por dónde anda? Tableta digitalizadora
- 1.3. ¡No es problema! Actividad manipulativa
- 1.4. De todas las maneras. Actividad manipulativa
- 1.5. Soy el encargado de la biblioteca. Actividad vivencial

LENGUAJE ORAL..... ¡Error! Marcador no definido.

CAPACIDAD FONOLÓGICA ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Descubrir las posibilidades de comunicación por medio de los sonidos ¡Error! Marcador no definido.

1.1. Los sonidos de los animales de la granja. Lápiz lector LEO.. ¡Error! Marcador no definido.

1.2. Sigo los sonidos. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

1.3. ¿Por dónde suena? Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

1.4. Y si también lo hago yo. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2: Reconocer y discriminar adecuadamente los sonidos de su lengua..... ¡Error! Marcador no definido.

2.1. ¡A jugar con los sonidos! Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

2.2. ¿Qué sonido oigo primero? Lápiz Lector LEO ¡Error! Marcador no definido.

2.3. Palabralarga. Lápiz lector LEO ¡Error! Marcador no definido.

2.4. ¡A pescar sonidos! Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 3: Percibir las diferentes secuencias temporales y rítmicas de los sonidos ¡Error! Marcador no definido.

3.1. Soy un gran actor. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

3.2. El juego del altavoz. Lápiz lector LEO ¡Error! Marcador no definido.

3.3. ¡Cambio la voz! Actividad vivencial.. ¡Error! Marcador no definido.

3.4. Me muevo con los sonidos. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.

CAPACIDAD LÉXICA ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Estructurar adecuadamente las frases ¡Error! Marcador no definido.

1.1. ¡Qué desorden! Actividad vivencial.. ¡Error! Marcador no definido.

1.2. Las frases crecen. Lápiz lector LEO ¡Error! Marcador no definido.

1.3. Hago frases cortas. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

1.4. ¿Te lo cuento? Actividad vivencial... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2: Percibir que una frase o enunciado contiene palabras ... ¡Error! Marcador no definido.

- 2.1. El eco de las palabras. “Repito y repito y me divierto un poquito”. Tableta digitalizadora..... ¡Error! Marcador no definido.
 - 2.2. ¡A coger palabras! Actividad vivencial¡Error! Marcador no definido.
 - 2.3. ¿Qué cambia? “Escucha lo que dice esta poesía”. Actividad vivencial..... ¡Error! Marcador no definido.
- Objetivo 3: Identificar palabras con significado¡Error! Marcador no definido.
- 3.1. ¡Palabras disparatadas! Actividad vivencial¡Error! Marcador no definido.
 - 3.2. Dame pistas y lo adivino. Tableta digitalizadora¡Error! Marcador no definido.
 - 3.3. ¿Cuál es más grande? Actividad de papel¡Error! Marcador no definido.
 - 3.4. ¿Para qué sirven? Actividad vivencial¡Error! Marcador no definido.

CAPACIDAD SINTÁCTICA..... ¡Error! Marcador no definido.

- Objetivo 1: Comprender órdenes y estructuras sintácticas ¡Error! Marcador no definido.
- 1.1. Yo también vivo en la granja. Actividad vivencial¡Error! Marcador no definido.
 - 1.2. ¡Qué disparate! Actividad vivencial.. ¡Error! Marcador no definido.
 - 1.3. Termino las frases. Actividad vivencial¡Error! Marcador no definido.
 - 1.4. ¿Cómo son? Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2: Usar el lenguaje en diferentes situaciones de comunicación empleando el vocabulario con precisión semántica¡Error! Marcador no definido.

- 2.1. ¡Cambiapalabra! Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.
- 2.2. Hago frases locas. Actividad vivencial¡Error! Marcador no definido.
- 2.3. Me gustan las series rápidas. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 2.4. ¡Cómo se parecen! Escucha esta rima. Actividad vivencial... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 3: Manejar el vocabulario para explicar experiencias ¡Error! Marcador no definido.

- 3.1. ¿Qué está pasando...? Tableta digitalizadora¡Error! Marcador no definido.
- 3.2. Hablo sobre mí. Actividad vivencial . ¡Error! Marcador no definido.

3.3. ¿Qué pasaría si...? Escucha esta rima. Actividad vivencial... **¡Error! Marcador no definido.**

3.4. ¡A bailar al compás de la música! Escucha esta rima. Tableta digitalizadora **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 4: Comprender las intenciones y mensajes que le comunican los demás en diferentes contextos **¡Error! Marcador no definido.**

4.1. Somos granjeros, hortelanos... Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

4.2. ¿Es posible? "Si los animales hablaran ¡Cuántas cosas nos contarán!". Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

4.3. Adivino desde dónde me hablan. Tableta digitalizadora..... **¡Error! Marcador no definido.**

4.4. He estado en... Actividad vivencial .. **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 5: Comprender textos narrados **¡Error! Marcador no definido.**

5.1. Busco el título a una historieta. Lápiz lector LEO **¡Error! Marcador no definido.**

5.2. Adivina, adivinanza... Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

5.3. Respondo muy rápido. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

5.4. ¡Ojo que te equivocas! Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

CAPACIDAD PRAGMÁTICA..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 1: Adquirir los componentes pragmáticos del lenguaje para llevar a cabo una comunicación social correcta **¡Error! Marcador no definido.**

1.1. Vuelvo a ser un buen actor. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

1.2. ¿Se nota la diferencia? Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

1.3. Cambio la vocal. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 2: Hablar con una adecuada entonación y ritmo **¡Error! Marcador no definido.**

2.1. ¿Cómo dirías? Actividad vivencial ... **¡Error! Marcador no definido.**

2.2. ¡Qué rápido lo sé decir! Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

CAPACIDAD PRAGMÁTICA

Objetivo 1: Adquirir los componentes pragmáticos del lenguaje para llevar a cabo una comunicación social correcta

1.1. Vuelvo a ser un buen actor. Actividad vivencial

1.2. ¿Se nota la diferencia? Actividad vivencial

1.3. Cambio la vocal. Actividad vivencial

Objetivo 2: Hablar con una adecuada entonación y ritmo

2.1. ¿Cómo dirías? Actividad vivencial

2.2. ¡Qué rápido lo sé decir! Actividad vivencial

2.3. ¿Cómo dirías si...? Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

2.3. ¿Cómo dirías si...? Actividad vivencial

COMPETENCIA MOTRIZ Y MANIPULATIVA..... ¡Error! Marcador no definido.

PRIMER BLOQUE ¡Error! Marcador no definido.

TONO MUSCULAR..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Representar mentalmente el esquema corporal ¡Error!
Marcador no definido.

1.1: Somos estatuas. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

1.2: Los muñecos de plastilina. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no
definido.

Objetivo 2: Alcanzar la capacidad de control segmentario y la
coordinación ¡Error! Marcador no definido.

2.1: Soy un soldado haciendo la instrucción. Actividad vivencial . ¡Error!
Marcador no definido.

2.2: A Pinocho le crece la nariz si no se mueve así. Actividad
vivencial..... ¡Error! Marcador no definido.

2.3: Track, track. Actividad vivencial..... ¡Error! Marcador no definido.

2.4: Espejito, espejito. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

CONTROL MUSCULAR ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Representar mentalmente la acción antes de realizarla y
controlar su tono muscular de manera voluntaria ¡Error! Marcador no
definido.

1.1: Peso tanto como un tanque. Actividad vivencial ¡Error! Marcador
no definido.

1.2: Cris, crash, splash. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no
definido.

1.3: Cuidadito, cuidadito que me derrito... Actividad vivencial ¡Error!
Marcador no definido.

1.4: Gordo, gordo, flaco, flaco. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no
definido.

EJERCICIOS DE RELAJACIÓN ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Controlar de manera sencilla los ejercicios de relajación
necesarios para obtener una buena concentración ¡Error! Marcador
no definido.

1.1: Un globo, dos globos, tres globos... Actividad vivencial ¡Error!
Marcador no definido.

1.2: Atención, atención, los sonidos entran en acción. Actividad
vivencial..... ¡Error! Marcador no definido.

1.3: Érase una vez un duende que leía muchos libros sin estrés.
Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2: Controlar de manera sencilla los ejercicios de relajación segmentaria necesarios para obtener una buena concentración **¡Error! Marcador no definido.**

2.1: A bailar y a dormir, pequeñines. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

2.2: Las figuras de hielo. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

2.3: Las figuras de barro. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

CONTROL POSTURAL **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 1: Mantener un buen control postural en posición de pie.... **¡Error! Marcador no definido.**

1.1: Los piratas, al abordaje. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

1.2: Al corro de la patata coja. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 2: Mantener un buen control postural en posición sentada. **¡Error! Marcador no definido.**

2.1: Sentadito me quedé y al pirata me encontré. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

2.2: En marcha, soy un marinero y llevo el timón de mi barco pirata... Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 3: Mantener un buen control postural en posición acostada **¡Error! Marcador no definido.**

3.1: Hombre al agua. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

3.2: Subimos a bordo. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

CONTROL RESPIRATORIO..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 1: Respirar de manera automática, torácica y abdominal ... **¡Error! Marcador no definido.**

1.1: Soy un rapero dicharachero. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

1.2: Uhm, mira que barrigota tengo. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

1.3: El globito volador. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

1.4: Me pongo de pie, me vuelvo a sentar. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**

1.5: En mi barquito de papel remo y remo sin parar. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**

1.6: Carreras de bolas. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL	¡Error!	Marcador	no definido.
Objetivo 1: Percibir el espacio que ocupa su cuerpo en el entorno con o sin ayuda de algún apoyo.....	¡Error!	Marcador	no definido.
1.1: Dibujamos en el suelo sin lápiz ni papel. Actividad vivencial.	¡Error!	Marcador	no definido.
1.2: Dibujamos otra vez. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
1.3: Qué mareo, qué mareo. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
1.4: El tente en pie. Actividad vivencial...	¡Error!	Marcador	no definido.
1.5: Toca y toca y no lo ves. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
ESTRUCTURACIÓN TEMPORAL	¡Error!	Marcador	no definido.
Objetivo 1: Realizar actividades en diferentes tiempos, sea de forma activa, o de forma pasiva.....	¡Error!	Marcador	no definido.
1.1: Circuito loco. Actividad vivencial.....	¡Error!	Marcador	no definido.
RITMO	¡Error!	Marcador	no definido.
Objetivo 1: Desarrollar la capacidad de coordinarse con un ritmo determinado	¡Error!	Marcador	no definido.
1.1: Una fiesta singular. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
SEGUNDO BLOQUE	¡Error!	Marcador	no definido.
HABILIDADES BÁSICAS DE DEDOS	¡Error!	Marcador	no definido.
Objetivo 1: Conseguir la independencia segmentaria dígito-manual de todos los dedos de la mano.....	¡Error!	Marcador	no definido.
1.1: La carrera de caballos. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
1.2: Tocamos en el piano la canción del cumpleaños feliz. Actividad vivencial.....	¡Error!	Marcador	no definido.
1.3: La orquesta va a sonar. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
1.4: Pom-Pom, tocamos el tambor. Actividad vivencial	¡Error!	Marcador	no definido.
Objetivo 2: Desarrollar la independencia y movilidad del dedo pulgar	¡Error!	Marcador	no definido.
2.1: Encendemos las velas de la tarta. Actividad vivencial.....	¡Error!	Marcador	no definido.

- 2.2: Las velas locas. Actividad vivencial. **¡Error! Marcador no definido.**
- 2.3: Empezar con shas, shas, shas... Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 3: Desarrollar la independencia y movilidad del dedo pulgar con respecto a los demás dedos **¡Error! Marcador no definido.**

- 3.1: Lola toca los palillos de una vez. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- 3.2: Encendemos las velas de la tarta. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 3.3: Los deditos, deditos, cuentan los regalitos. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 3.4: Las batallas empiezan ya. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 4: Desarrollar la independencia y movilidad de todos los dedos de ambas manos **¡Error! Marcador no definido.**

- 4.1: Este puso un huevo. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.2: Impulso y despegamooooos. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 5: Trabajar la tensión-distensión muscular de los dedos **¡Error! Marcador no definido.**

- 5.1: Cataplán, cataplún tiro, tiro y no estás tú... Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 5.2: Catapultas y tirachinas. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 6: Trabajar la actividad manual y el movimiento de los dedos a través de gestos **¡Error! Marcador no definido.**

- 6.1: Intenta ver mariposas en mis dedos. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- 6.2: Somos la familia deditos que sale de su casa. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 6.3: La arañita atrapamoscas. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- 6.4: Corto, corto sin cortar. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- 6.5: Por más que tiro no estiro... Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 7: Trabajar los movimientos disimétricos de los dedos de cada mano **¡Error! Marcador no definido.**

- 7.1: Di hola, perola. Actividad vivencial .. **¡Error! Marcador no definido.**

- 7.2: Plim, plim, plim, la máquina suena así. Actividad vivencial ... **¡Error! Marcador no definido.**
- 7.3: ¡Dios mío!, ¡Dios mío!, las arañas atacan de nuevo. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 7.4: Deditos, deditos a recortar un ratito. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 8: Desarrollar la precisión bimanual con los dedos índice y pulgar **¡Error! Marcador no definido.**
- 8.1: A jugar con mi tablero mágico. Actividad vivencial**¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 9: Trabajar el movimiento rotatorio de cada mano y la presión de los dedos sobre el material..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 9.1: Deditos, manitas y hago muchas cositas. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- 9.2: De barrito tengo lleno los deditos. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 10: Trabajar el movimiento circundante de cada mano y la sensibilidad de los dedos **¡Error! Marcador no definido.**
- 10.1: Estas manitas amasan la comidita. Actividad vivencial **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 11: Trabajar la disociación manual**¡Error! Marcador no definido.**
- 11.1: Soy el pastelero. Actividad vivencial**¡Error! Marcador no definido.**
- 11.2: Soy dulce como el azúcar. Actividad vivencial**¡Error! Marcador no definido.**
- 11.3: Soy el carnicero. Actividad vivencial**¡Error! Marcador no definido.**
- 11.4: Son amigas las manitas, pero ya no van juntitas. Actividad vivencial..... **¡Error! Marcador no definido.**
- MEMORIA HÁPTICA **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 1: Trabajar la sensibilización de las yemas de los dedos en plano..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 1.1: El coche, cochecito va por su camino muy derecho. Actividad de papel..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 1.2: El coche, cochecito va por su camino muy derecho. Tableta digitalizadora **¡Error! Marcador no definido.**
- 1.3: Al cochecito le llegan curvas. Actividad de papel**¡Error! Marcador no definido.**
- 1.4: Al cochecito le llegan curvas. Actividad Tableta digitalizadora **¡Error! Marcador no definido.**

- 1.5: Ahora curvas y rectas. Actividad de papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.6: Ahora curvas y rectas. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 1.7: Y de repente llegan los baches... Actividad de papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.8: Y de repente llegan los baches... Tableta digitalizadora..... ¡Error! Marcador no definido.
- 1.9: Al cochecito se le pincha una rueda. Actividad de papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.10: Al cochecito se le pincha una rueda. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- Objetivo 2: Trabajar la sensibilización de las yemas de los dedos en línea..... ¡Error! Marcador no definido.
- 2.1: Sigo mi camino. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 2.2: Sigo mi camino. Línea braille..... ¡Error! Marcador no definido.
- 2.3: Carretera cortada. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 2.4: Carretera cortada. Línea braille ¡Error! Marcador no definido.
- 2.5: Cada coche a su garaje. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 2.6: Cada coche a su garaje. Línea braille ¡Error! Marcador no definido.
- 2.7: Busca el coche en la carretera. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 2.8: Busca el coche en la carretera. Línea Braille ¡Error! Marcador no definido.
- 2.9: Busca el camión de la basura... Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 2.10: Busca el camión de la basura... Línea Braille ¡Error! Marcador no definido.
- 2.11: Busca el tráiler grandullón. Actividad manipulativa..... ¡Error! Marcador no definido.
- 2.12: Busca el tráiler grandullón. Línea Braille ¡Error! Marcador no definido.
- Objetivo 3: Trabajar los movimientos giratorios de las yemas de los dedos..... ¡Error! Marcador no definido.
- 3.1: Se fue la luz. Actividad vivencial..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 4: Trabajar la destreza del movimiento de las yemas de los dedos..... **¡Error! Marcador no definido.**

4.1: Bolín, Bolón soy el mayor... Bolín, Bolín soy pequeñín.
Actividad Manipulativa..... **¡Error! Marcador no definido.**

4.2: Rash, rash... decoramos la fiesta. Actividad Manipulativa..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 5: Trabajar direcciones propuestas con los dedos..... **¡Error! Marcador no definido.**

5.1: Raya, raya sin parar... Actividad de papel **¡Error! Marcador no definido.**

5.2: Raya, raya sin parar... Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

5.3: Con las manos en la masa, míster cake. Actividad de papel. **¡Error! Marcador no definido.**

5.4: Con las manos en la masa, míster cake. Actividad Manipulativa
..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 6: Conseguir la independencia segmentaria del brazo con respecto al hombro..... **¡Error! Marcador no definido.**

6.1: Pico y pico sin parar. Actividad Manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

6.2: Pica, pica los Picapiedras. Actividad de papel **¡Error! Marcador no definido.**

6.3: Por el filito y no me salgo ni un poquito. Actividad Manipulativa
..... **¡Error! Marcador no definido.**

6.4: Entre dos, pico más velas que Don Ramón. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

6.5: Entre dos, pico más velas que Don Ramón. Actividad de papel
..... **¡Error! Marcador no definido.**

6.6: Entre vela y vela, pico porque me toca. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

6.7: Entre vela y vela, pico porque me toca. Actividad de papel... **¡Error! Marcador no definido.**

6.8: Pelo, pico, pata. Actividad Manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

6.9: Pelo, pico, pata. Actividad de papel. **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 7: Reconocimiento y memorización de formas a través del tacto..... **¡Error! Marcador no definido.**

7.1: Geo-Memory. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

7.2: Adivina-adivinanza... Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

7.3: Hacemos una tarta. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.

7.4: El Mago de Hoz. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

COMPETENCIA PREESCRITORA..... ¡Error! Marcador no definido.

INTRODUCCIÓN ¡Error! Marcador no definido.

CONTROL MOTRIZ DE LAS MANOS ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1. Mantener un adecuado control postural de manos, dedos y muñecas..... ¡Error! Marcador no definido.

1.1. El piano. Máquina Perkins. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

1.2. Para tocar bien el piano... Máquina Perkins. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2. Adquirir fuerza digital ¡Error! Marcador no definido.

2.1. Para tocar la flauta se necesita una poca de gracia... Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

2.2. Tamborrada. Papel ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 3. Adquirir habilidades de independencia digital ¡Error! Marcador no definido.

3.1. Dirigiendo la orquesta. Actividad vivencial ¡Error! Marcador no definido.

3.2. Saludo de tambores al bombo. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

INICIACIÓN A LA MÁQUINA PERKINS ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1. Iniciarse en el manejo de la máquina Perkins, reconociendo sus partes..... ¡Error! Marcador no definido.

1.1. Empieza el concierto. Máquina Perkins ¡Error! Marcador no definido.

1.2. Tocando la carraca. Máquina Perkins ¡Error! Marcador no definido.

1.3. Aprendiendo a tocar el piano. Máquina Perkins ¡Error! Marcador no definido.

1.4. A golpes de tambor. Máquina Perkins ¡Error! Marcador no definido.

1.5. Tocando el violín. Máquina Perkins . ¡Error! Marcador no definido.

1.6. Golpes de batería. Máquina Perkins ¡Error! Marcador no definido.

- 1.7. Termina la canción. Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 2. Ejercitar una presión adecuada al pulsar las teclas de la máquina Perkins..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 2.1. Redobles de batería. Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- 2.2. Marcha de tambores. Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 3. Interiorizar el signo generador y su traslación a la Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- 3.1. Sé tocar el acordeón y el piano. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**
- 3.2. El concierto. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**
- 3.3. Abajo el telón. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 4. Tomar conciencia de la estructura espacial del signo generador, tanto para leer como para escribir **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.1. ¿Qué nota toco? Tableta digitalizadora **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.2. ¿Qué nota toco? Lápiz lector LEO... **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.3. A tocar la flauta. Máquina Perkins ... **¡Error! Marcador no definido.**
- 4.4. Clase de piano. Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 5. Escribir espontáneamente con la máquina Perkins, comprobando lo escrito **¡Error! Marcador no definido.**
- 5.1. Mi canción. Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 6. Escribir en la máquina Perkins siguiendo una secuencia **¡Error! Marcador no definido.**
- 6.1. Voy a escribir una partitura musical. Máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**
- INICIACIÓN A LA LÍNEA BRAILLE..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 1. Familiarizarse con la línea braille y escribir aleatoriamente con esta..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 1.1. Las notas del teclado. Línea braille . **¡Error! Marcador no definido.**
- 1.2. Con las dos manos. Línea braille..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Objetivo 2. Escribir con la línea braille siguiendo una secuencia..... **¡Error! Marcador no definido.**
- 2.1. Ya sé tocar el teclado. Línea braille . **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 3. Bajar y subir por el texto utilizando el balancín o tecla correspondiente de la línea braille..... **¡Error! Marcador no definido.**

3.1. Por las cuerdas de la guitarra. Línea braille..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 4. Familiarizarse con los sensores de la línea braille..... **¡Error! Marcador no definido.**

4.1. Reviso la partitura. Línea braille **¡Error! Marcador no definido.**

4.2. Esta sí, esta no, esta nota sí la toco yo. Línea braille **¡Error! Marcador no definido.**

INICIACIÓN A LA PREESCRITURA..... **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 1. Reproducción tridimensional de modelos dados **¡Error! Marcador no definido.**

1.1. Soy inventor de instrumentos. Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

1.2. Profe, ¿qué instrumento es? Actividad manipulativa **¡Error! Marcador no definido.**

Objetivo 2. Reproducir formas realizadas en cajetines braille en la máquina Perkins..... **¡Error! Marcador no definido.**

2.1. Notas a medias. Actividad manipulativa y máquina Perkins.. **¡Error! Marcador no definido.**

2.2. Para todos los públicos. Actividad manipulativa y máquina Perkins **¡Error! Marcador no definido.**



BRAITICO





BRAITICO





COMPETENCIA PRELECTORA..... ¡Error! Marcador no definido.

CUIDADO PERSONAL ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Lavarse las manos antes de empezar a trabajar ¡Error!
Marcador no definido.

1.1. ¡Al agua manos! Actividad manipulativa¡Error! **Marcador no
definido.**

Objetivo 2: Evitar la fatiga muscular..... ¡Error! Marcador no definido.

2.1. Hazme una foto en el parque. Actividad manipulativa ¡Error!
Marcador no definido.

CAPACIDADES HÁPTICAS..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Interpretar adecuadamente los estímulos táctiles
experimentando con elementos cotidianos¡Error! **Marcador no
definido.**

1.1. Buscando pepitas de oro. Tableta digitalizadora¡Error! **Marcador
no definido.**

1.2. Buscando pepitas de oro. Papel..... ¡Error! Marcador no definido.

1.3. Mi propia colección de canicas y chapas. Actividad
manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

1.4. Quiero ser un gran detective. Actividad manipulativa ¡Error!
Marcador no definido.

1.5. Reconocimiento de objetos. Lápiz lector LEO¡Error! Marcador no
definido.

Objetivo 2: Desarrollar la curiosidad háptica como actitud
permanente ¡Error! Marcador no definido.

2.1. Veo veo. Papel ¡Error! Marcador no definido.

2.2. Veo veo, qué ves. Tableta digitalizadora¡Error! **Marcador no
definido.**

2.3. Veo veo, qué ves. Papel..... ¡Error! Marcador no definido.

2.4. ¡El parque es guay! Actividad manipulativa¡Error! **Marcador no
definido.**

COORDINACIÓN BIMANUAL..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1: Progresar en la coordinación bimanual y segmentaria ... ¡Error!
Marcador no definido.

1.1. Montando el columpio. Actividad manipulativa¡Error! **Marcador no
definido.**

Objetivo 2: Favorecer la exploración bimanual y la orientación espacial
en el plano ¡Error! Marcador no definido.

2.1. Adivina el dibujo. Tableta digitalizadora¡Error! **Marcador no
definido.**

- 2.2. Adivina el dibujo. Lápiz lector LEO .. ¡Error! Marcador no definido.
- 2.3. Paseando por el parque. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 2.4. Paseando por el parque. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 2.5. Plantamos árboles, flores y plantas. Actividad manipulativa . ¡Error! Marcador no definido.
- 2.6. Caliente caliente. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- ORGANIZACIÓN EN EL TEXTO ¡Error! Marcador no definido.
- Objetivo 1. Localizar los inicios y finales de línea en un texto y desplazarse por este de modo correcto ¡Error! Marcador no definido.
- 1.1. Señalo el principio y el final del carril bici. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.2. ¡A comer, palomitas! Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 1.3. Dando de comer a las palomitas. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 1.4. Dando de comer a las palomitas. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.5. Me deslizo por los toboganes. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.6. Carrera de relevos. Línea braille..... ¡Error! Marcador no definido.
- 1.7. Carrera de relevos. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- Objetivo 2. Adquirir un correcto patrón de lectura ¡Error! Marcador no definido.
- 2.1. La paloma camina adelante, la paloma camina hacia atrás. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 2.2. Pintor de brocha gorda. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 2.3. Encuentro las ranitas. Línea braille.. ¡Error! Marcador no definido.
- 2.4. Encuentro las ranitas. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 2.5. Con mi bici por el circuito. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 2.6. Con mi bici por el circuito. Papel..... ¡Error! Marcador no definido.
- Objetivo 3. Conocer las partes de un libro y orientarse en él para su lectura..... ¡Error! Marcador no definido.
- 3.1. ¡Qué bonitos son los cuentos! Lápiz lector LEO ¡Error! Marcador no definido.
- 3.2. Del derecho o del revés. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.

- 3.3. Del derecho o del revés. Papel..... ¡Error! Marcador no definido.
- 3.4. A ver cuántos libros soy capaz de leer. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 4. Pasar páginas de una en una empleando ambas manos ¡Error! Marcador no definido.

- 4.1. Un cuento a medias. Lápiz lector LEO ¡Error! Marcador no definido.
- 4.2. Escucho un bonito cuento. Lápiz lector LEO ¡Error! Marcador no definido.

INICIACIÓN A LA TÉCNICA LECTORA ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1. Interiorizar la estructura espacial del signo generador.... ¡Error! Marcador no definido.

- 1.1. ¿Igual o diferente? Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 1.2. Figuras de barro. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 1.3. Figuras de barro. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 1.4. Modelando en el barro. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.
- 1.5. Pasajeros al tren. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 1.6. Pasajeros al tren. Papel..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2. Realizar recorridos rápidos en distintas direcciones y tipos de líneas..... ¡Error! Marcador no definido.

- 2.1. El gran tobogán. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 2.2. Contrarreloj. Papel..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 3. Afianzar las técnicas de seguimiento y rastreo de líneas ¡Error! Marcador no definido.

- 3.1. El juego de la rayuela. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.
- 3.2. El juego de la rayuela. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 3.3. Vigilando el parque. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 3.4. Saltando charcos. Línea braille..... ¡Error! Marcador no definido.
- 3.5. Saltando charcos. Papel ¡Error! Marcador no definido.
- 3.6. Un cuento en el parque. Línea braille ¡Error! Marcador no definido.
- 3.7. Un cuento en el parque. Papel ¡Error! Marcador no definido.

DISCRIMINACIÓN HÁPTICA..... ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 1. Discriminar, asociar y clasificar formas ¡Error! Marcador no definido.

1.1. Cada oveja con su pareja. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

1.2. El juego del escondite. Línea braille ¡Error! Marcador no definido.

1.3. El juego del escondite. Papel ¡Error! Marcador no definido.

1.4. Mis canicas. Tableta digitalizadora .. ¡Error! Marcador no definido.

1.5. Mis canicas. Papel ¡Error! Marcador no definido.

1.6. Voy a buscar árboles iguales. Papel ¡Error! Marcador no definido.

Objetivo 2. Localizar y reconocer formas, texturas y espacios, iguales y diferentes..... ¡Error! Marcador no definido.

2.1. Saltando a la comba. Papel ¡Error! Marcador no definido.

2.2. Encuentro la figura distinta en el arenero. Actividad manipulativa ¡Error! Marcador no definido.

2.3. Buscando ranitas. Tableta digitalizadora ¡Error! Marcador no definido.

2.4. Buscando ranitas. Papel ¡Error! Marcador no definido.

2.5. Pescando ranas. Línea braille ¡Error! Marcador no definido.

2.6. Pescando ranas. Papel ¡Error! Marcador no definido.

