

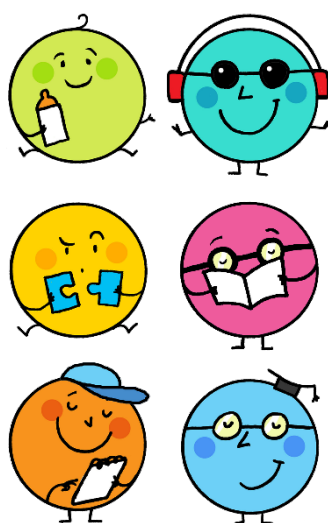
BRAITICO

Método Braille de la ONCE para la alfabetización y competencia lectoescritora

Módulo 4: Superbraille 4.0

Programa didáctico
de eficacia lectoescritora

Competencia en Precisión



BRAITICO

Módulo 4: Superbraille 4.0

**Programa didáctico
de eficacia lectoescritora**

Competencia en Precisión



Autoría:

Elena Gastón López

M^a Dolores Lorenzo López

Pilar Martín Andrade

Teresa Tejido Domínguez

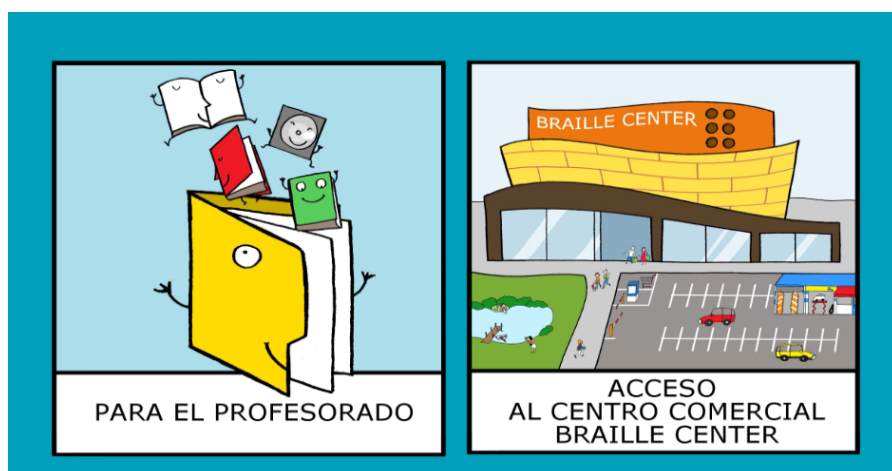
Pilar Gloria Val Noeno

BRAITICO

Módulo 4: Superbraille 4.0

Programa didáctico
de eficacia lectoescritora

Competencia en Precisión



Edita:

Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)

Dirección General

Dirección de Educación, Empleo y Braille

Comisión Braille Española

Calle Prado, 24

Madrid 28014



COPYRIGHT

La Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) es una Corporación de Derecho Público, de carácter social y sin ánimo de lucro, cuyos fines sociales se dirigen a la consecución de la autonomía personal y plena integración de las personas ciegas y con deficiencia visual grave. Los materiales didácticos y educativos que integran la obra Braitico (la "Obra") han sido elaborados por la ONCE y están dirigidos fundamentalmente a estas personas, siendo el objetivo de la ONCE que se usen de manera gratuita en interés de este colectivo, y que ningún tercero se apropie o utilice total o parcialmente de los mismos para explotarlos con fines comerciales.

El usuario queda informado, por tanto, de que la Obra y los módulos y elementos que la integran son titularidad exclusiva de la ONCE. Como titular exclusivo, la ONCE otorga al usuario una licencia gratuita para el uso de la Obra. La licencia queda sometida a las siguientes condiciones: (i) todos los derechos de propiedad intelectual no expresamente licenciados al usuario quedan reservados a la ONCE; (ii) el usuario no podrá bajo ningún concepto hacer un uso o explotación comercial de la Obra de forma directa o indirecta; (iii) el usuario deberá respetar la titularidad de la ONCE sobre la Obra, no pudiendo alterar ni eliminar los términos de la presente licencia, el aviso de copyright de la ONCE y el logotipo BRAITICO que aparecen en la Obra.

Quedan fuera del ámbito de esta licencia y, por tanto, quedan prohibidos al usuario todos los actos de uso y explotación de la Obra no expresamente permitidos, entre otros, la reproducción, la comunicación pública, la distribución, la transformación y la creación de obras derivadas de la Obra. Para llevar a cabo estos actos, el usuario deberá solicitar y obtener la autorización previa y escrita de la ONCE, quien podrá denegarla a su sola discreción.



Módulo 4: Superbraille 4.0

Programa didáctico de eficacia lectoescritora

Competencia en Precisión

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPACIDADES, OBJETIVOS Y ACTIVIDADES	10
1. ERGONOMÍA Y MOTRICIDAD (ERGOMOTRICIDAD)	10
<i>Objetivo 1.1: Adoptar una postura correcta que permita leer y escribir sin errores</i>	<i>10</i>
1.1.1 Exploradores	10
1.1.2 Balones sorpresa	11
1.1.3 Construcciones	12
1.1.4 ¡A merendar!	13
2. DISCRIMINACIÓN PERCEPTIVA	14
<i>Objetivo 2.1: Reconocer con precisión e interiorizar la imagen mental de los signos del sistema braille que presentan mayor dificultad</i>	<i>15</i>
2.1.1 Cofre sorpresa	15
2.1.2 Descenso en tirolina	18
2.1.3 ¡Navega velero!	18
2.1.4 Parejas de letras	20
2.1.5 Letra infiltrada	21
2.1.6 Inventores	22
<i>Objetivo 2.2. Escribir con precisión los signos que presentan mayor dificultad en braille</i>	<i>23</i>
2.2.1 Diez globitos	23
2.2.2 Patinando, patinando	24
2.2.3 Vocales a la fuga	25
2.2.4 Movable	26
2.2.5 Canasta de signos	26
3. DISCRIMINACIÓN SILÁBICA	28



<i>Objetivo 3.1: Favorecer la discriminación de sílabas, que permita a los alumnos la formación correcta de palabras</i>	<i>28</i>
3.1.1 Encadenados	28
3.1.2 Palabras traviesas	29
3.1.3 Rimamos	30
<i>Objetivo 3.2: Reconocer con precisión e interiorizar la imagen mental de sílabas.....</i>	<i>31</i>
3.2.1 ¡Feliz cumpleaños!.....	31
3.2.2 Cargar los barcos	33
3.2.3 Espejos de sílabas	34
3.2.4 Transformers	34
<i>Objetivo 3.3: Interiorizar y reproducir con precisión las sílabas que presenten mayor dificultad fonética y ortográfica</i>	<i>35</i>
3.3.1 Piruetas en el hielo	35
3.3.2 Al escondite	36
3.3.3 Descubridores.....	37
3.3.4 Pensadores	38
4. RECONOCIMIENTO LÉXICO	39
<i>Objetivo 4.1: Desarrollar la discriminación auditiva de palabras que permita a los alumnos su reconocimiento e interiorización</i>	<i>40</i>
4.1.1 Goles al contrario	40
4.1.2 Lo mismo, lo mismo... ..	42
4.1.3 Te lo digo rimando.....	43
4.1.4 Busco mi pareja	43
4.1.5 ¡Vaya trío!.....	45
4.1.6 Cancionfuga.....	46
<i>Objetivo 4.2: Reconocer con precisión e interiorizar la imagen mental de palabras.....</i>	<i>47</i>
4.2.1 La bolera	47
4.2.2 Castillo hinchable	49
4.2.3 La intrusa	50
4.2.4 Puzzle de palabras.....	52
<i>Objetivo 4.3: Integrar e interiorizar adecuadamente las palabras a través de la escritura.....</i>	<i>53</i>
4.3.1 Dardos correctores.....	53
4.3.2 Pequeños chefs	54
4.3.3 Crucigrama	55
4.3.4 Vocales caídas	56



<i>Objetivo 4.4: Interiorizar la imagen mental de las palabras escritas con corrección ortográfica</i>	57
4.4.1 Fotografías	57
4.4.2 Cuatro cajas	58
4.4.3 En busca de... la tilde perdida	59
4.4.4 ¡Socorro! ¡Correctores... correctores!	60
5. PROCESOS SINTÁCTICOS	61
<i>Objetivo 5.1: Expresar las propias ideas con claridad y precisión</i>	62
5.1.1 Rapelando	62
5.1.2 ¡Bomba va!	63
5.1.3 ¡Qué pasará si...!	64
5.1.4 Puz-frase	65
5.1.5 Librofrase	66
<i>Objetivo 5.2: Reconocer e interpretar correctamente los diferentes signos de puntuación</i>	67
5.2.1 Pescando las comas	67
5.2.2 ¡Verdad o mentira!	68
5.2.3 ¿Dónde están los signos de puntuación?	69
5.2.4 Historias de enamorados	70
<i>Objetivo 5.3: Escribir de forma gramatical y ortográficamente correcta</i>	71
5.3.1 Ja, ja, ja... ¡Vaya absurdo!	71
5.3.2 Pilla-pilla	72
5.3.3 Trabalenguas	73
5.3.4 Recitamos	74
6. HÁBITOS LECTORES	75
<i>Objetivo 6.1: Generar hábitos de lectura que favorezcan la correcta interpretación de los caracteres braille y del mensaje</i>	75
6.1.1 La barca de las palabras	75
6.1.2 El detective	78
6.1.3 Busca las gemelas	79
6.1.4 Rocódromo	80
7. PRESENTACIÓN DE TEXTOS	82
<i>Objetivo 7.1: Escribir textos con una presentación cuidada</i>	82
7.1.1 Corta... por donde puedas	82
7.1.2 Siempre... orden	84
7.1.3 Carta a un amigo	84



MÓDULO 4: SUPERBRAILLE 4.0

PROGRAMA DIDÁCTICO

DE EFICACIA LECTOESCRITORA

Competencia en Precisión

INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de precisión en lectoescritura, nos referimos a una competencia, que, a su vez, engloba varias competencias que forman parte del proceso lector:

- La **exactitud**, entendida como la adecuada conversión grafema/fonema evitando sustituciones.
- La **fluidez lectora**, que está relacionada con la presencia o ausencia de vacilaciones.
- La **expresividad**, que se refiere al respeto por las pausas y la entonación demandadas por el texto.

La adquisición y el dominio de estas competencias, junto a la velocidad lectora y la comprensión, permitirán llegar a tener una lectura de calidad¹.

Estas tres competencias (exactitud, fluidez y expresividad) son la base para poder avanzar hacia la comprensión y nos permiten determinar cómo decodifica el alumno y la rapidez con que lo hace.

Cuando el alumno decodifica bien y lo hace a una velocidad adecuada, su lectura es fluida. Esto indica que tiene un vocabulario adecuado a lo que lee y esto le permite destinar los recursos cognitivos a la comprensión. Sin embargo, cuando el alumno presenta problemas en la decodificación, debe utilizar sus recursos cognitivos en procesos de bajo nivel, como el reconocimiento de letras y sílabas, no consiguiendo dar sentido a lo que lee. La pobreza de vocabulario hace aún mayor este problema.

¹ “En este documento, se han utilizado términos en lo que académicamente se llama género marcado, o genérico masculino, para garantizar claridad, rigor y facilidad de lectura, sin que esto suponga ignorancia en cuanto a la necesaria diferenciación, ni un menor compromiso de esta Institución con las políticas de igualdad y contra la discriminación por razón de sexo”.



Estas competencias forman parte del proceso lector tanto para tinta como para braille. En el caso de los niños con ceguera o con grave discapacidad visual, pueden llegar a presentar más dificultades debido principalmente a la menor cantidad de experiencias y vivencias, así como del vocabulario que va unida a ellas.

Así pues, la competencia de precisión incluye diferentes objetivos distribuidos en diversas capacidades, que se van a trabajar en la zona exterior del Braille Center.



CAPACIDADES, OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

1. ERGONOMÍA Y MOTRICIDAD (ERGOMOTRICIDAD)

En esta capacidad se incluyen objetivos relacionados con aspectos físicos que ayuden a tener posturas correctas. De esta manera facilitaremos leer y escribir sin errores, así como la disminución de la fatiga.

En el caso de alumnos que trabajan en braille deberemos prestar especial atención:

- A la postura corporal: los pies deben estar apoyados sobre el suelo, el tronco erguido y los antebrazos y codos apoyados sobre la mesa.
- A la postura de las manos: los dedos deben permanecer relajados, pero con la presión suficiente de las yemas de los dedos, para conseguir la correcta discriminación de los puntos braille.
- A los movimientos de las manos: La coordinación bimanual y la disociación de las manos es necesaria para conseguir una lectura eficaz.

Estos aspectos se tendrán en cuenta en todas las actividades que se proponen en el área de precisión. No obstante, aunque estas son las formas adecuadas de situarse para leer braille, los adultos que guían el proceso de enseñanza del alumno estarán atentos a las peculiaridades perceptivas a nivel táctil que presente, ya que, en algunos casos, la forma de colocarse y tocar será diferente y habrá que valorar su idoneidad para ese caso concreto.

Objetivo 1.1: Adoptar una postura correcta que permita leer y escribir sin errores

1.1.1 Exploradores

Zona exterior – Zona ajardinada.

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 1.



Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

En la pantalla se presenta un recorrido en zig-zag, empezando desde arriba a la izquierda y llegando abajo a la derecha. En el recorrido se van intercalando los nombres de los diferentes espacios que rodean el centro comercial por orden: zona multiusos, multiaventura, pista de patinaje, lago, parque infantil y zona deportiva. Al encontrar los nombres en el orden adecuado tendrá un refuerzo positivo en cada caso. Si se salta alguno sonará un mensaje de error y deberá volverlo a buscar. También sonará el mensaje de error si vuelve a alguno de los espacios leídos anteriormente.

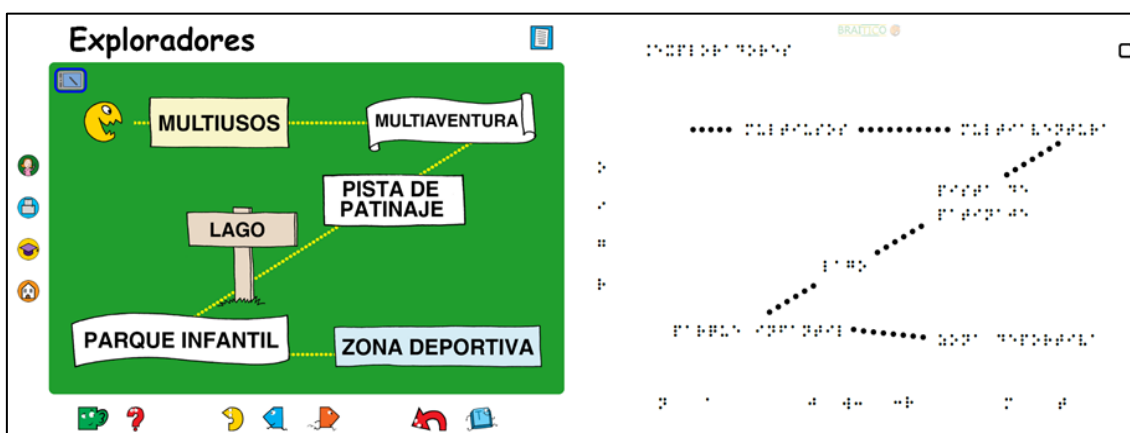


Imagen 1: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que se realice una exploración global de la lámina antes de empezar. Vigilar una correcta posición de manos y dedos.

1.1.2 Balones sorpresa

Zona exterior – Pabellón deportivo.

Material y nivel

Línea braille. Actividad de nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad se desarrolla en la zona deportiva. En la pantalla se presentan 6 balones distribuidos en dos filas. Al final de la pantalla, hay un cuadro de edición donde los alumnos tendrán que escribir las respuestas. Debe utilizar la tecla balancín para cambiar de línea.



La actividad consistirá en responder correctamente, escribiendo en el cuadro de edición, el nombre de los siguientes deportes: esquí de fondo, goalball, atletismo, judo, natación y ajedrez.



Imagen 2: Pantalla de la actividad.

Las preguntas serán:

1. ¿Qué deporte se practica con un tablero? (Ajedrez).
2. ¿Qué deporte se practica en el agua? (Natación).
3. ¿Qué deporte se practica en la nieve? (Esquí de fondo).
4. ¿Qué deporte se practica en una pista? (Atletismo).
5. ¿Qué deporte se practica con un balón? (Goalball).
6. ¿Qué deporte se practica en un tatami? (Judo).

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos aprendan a utilizar los sensores, las teclas balancín de la línea braille y la tecla *enter* (punto 8 del teclado braille).

Debe cuidarse que lleve una correcta posición de manos y dedos y que pulsen los sensores que se encuentran dentro del área activa.

1.1.3 Construcciones

Zona exterior – Pabellón multiusos – Manualidades.

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

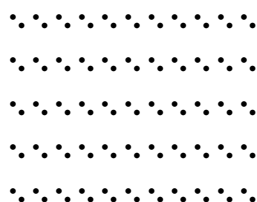
La actividad consistirá en construir, con la máquina Perkins, triángulos de diferentes alturas (4, 5, 6 pisos), rombos, cuadrados... utilizando las letras del alfabeto.



Por ejemplo, un triángulo de 4 pisos con la letra “e”, la primera centrada en el papel y las siguientes de la forma adecuada para construir un triángulo.



Ejemplo de rectángulo: Escribir cuatro líneas de letras “e”, empezando siempre en la misma línea del renglón para dibujar un rectángulo.



Se pueden repetir estos ejercicios con otras letras:

- Con la letra e.
- Con la letra i.
- Con las d y f.
- Con las letras h y j.
- Con las letras á y ú.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos coloquen bien los dedos en el teclado y presionen las teclas de forma adecuada.

1.1.4 ¡A merendar!

Zona exterior - Pabellón multiusos – Cumpleaños.

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad consistirá en pedir a los alumnos que escriban cómo pondrían los ingredientes para hacerse un bocadillo o una hamburguesa.



Por ejemplo:

- pan
- mostaza
- huevo
- queso
- carne
- ketchup
- pan

Observaciones y sugerencias para los maestros

Sería conveniente que los alumnos experimentaran cómo se prepara un bocadillo, hamburguesa...

2. DISCRIMINACIÓN PERCEPTIVA

En esta capacidad se incluyen los objetivos relacionados con los procesos perceptivos, es decir, procesos de reconocimiento de letras y palabras. Entre estos procesos parece existir una interacción: a medida que se van identificando letras, se favorece el reconocimiento de las palabras. A su vez, el proceso se retroalimenta; cuanto más fácil y rápido se reconoce una palabra, más familiar es, y por lo tanto más fácil es identificar las letras que la forman.

En el caso de los alumnos que trabajan en braille, el aprendizaje de la lectura va de lo más simple (letra) a lo más complejo (palabra). Por eso hablamos del braille como un sistema analítico. Sin embargo, de alguna manera también podemos decir que es un sistema sintético; cada letra debe percibirse globalmente, como un conjunto de puntos que forman una parte de un todo; incluso pueden llegar a percibirse grupos de dos o más signos de forma global en la lectura avanzada, algo a lo que habrá que tender.

En braille, cada letra se percibe de una manera distinta al tacto. Se reconocerán con mayor o menor facilidad en función de diferentes factores:

- Del número de puntos de que conste la letra.
- De su simplicidad en su diseño: es más fácil de percibir tres puntos seguidos (la “l”) que tres puntos formando un ángulo (la “d”).
- De si el signo contiene los puntos 3 y 6. Su presencia hace más difícil su percepción. En el caso del braille computarizado se utilizan también los



puntos 7 y 8 para algunos signos, lo cual también dificulta la percepción, especialmente para los más pequeños.

- De que sean letras simétricas (e/i, f/d, h/j, q/ñ...).
- La frecuencia de aparición de las letras.

Por este motivo, dentro de los objetivos del área de precisión se han planteado actividades en las que se trabajan los signos braille que presentan mayor dificultad.

Objetivo 2.1: Reconocer con precisión e interiorizar la imagen mental de los signos del sistema braille que presentan mayor dificultad

2.1.1 Cofre sorpresa

Zona exterior - El lago - Embarcadero.

Material y nivel

Línea braille (nivel 1 y nivel 2) y Tableta digitalizadora (nivel 1 y nivel 2).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Línea braille.

La actividad está en la zona del lago. En la parte central de la pantalla, en medio del lago, veremos un cofre cerrado. Al final de la pantalla, hay un cuadro de edición donde los alumnos tendrán que escribir la respuesta. Al iniciarse la actividad sonará una locución "¿Cuántas letras ... hay?" (e, i, h, j, ...). "Escribe la respuesta y pulsa enter" (punto 8 del teclado braille). Debajo del cofre y en la línea braille se presentará una fila de 15 letras: e / i (h/j; d/f; á/ú...).

Los alumnos deberán escribir el número de veces que se repite la letra indicada y si acierta oír: "Has conseguido un punto. ¿Cuántas letras ... hay? Escribe la respuesta y pulsa enter" (punto 8 del teclado braille). Si no acierta se oír un sonido de fallo y deberá volver a intentarlo hasta que acierte. Si comete cuatro fallos en un nivel la actividad se cerrará y se tendrá que volver a intentar más tarde. Si acierta entre cuatro y seis grupos de letras se escuchará esta canción o poema:

El pirata Brailleroja

Yo soy un pirata

el pirata Brailleroja



y recorro el mundo entero
con mi loro Perkinsero.
Busco un tesoro de letras,
busco un tesoro en el lago
Y... ya lo hemos encontrado.
Yo soy un pirata
el pirata Brailleroja
y recorro el mundo entero
con mi loro Perkinsero.



Imagen 3: Pantalla de la actividad.

En el nivel 1 aparecerán los siguientes seis grupos de palabras:

eieieieieieieieieieie (**e - 9**)
iieiiiiieieieieieie (**i - 10**)
hjhhjjjhjhjhjhjh (**h - 8**)
jjhjhhjhjjhjjjh (**j - 9**)
dffdffddffddffdd (**d - 10**)
ddffddffddffddff (**f - 9**)

En el nivel 2 aparecerán los siguientes seis grupos de palabras:

tüttttüttüttütt (**t - 9**)
üttüttüttüttütt (**ü - 8**)
ááúáúáááúáúááú (**á - 9**)
úúááúááúúáúáúáú (**ú - 8**)
óóóuuóuuóuuóuuó (**u - 7**)
wrrwrrwrrwrrwrrw (**w - 8**)



Tableta digitalizadora.

Si se realiza en tableta digitalizadora en pantalla se presentarán cinco filas compuestas por un signo generador a la izquierda y 14 letras en grupos de dos. Los alumnos tendrán que pinchar primero en el signo generador para conocer la letra a buscar y, luego, leer las que están a su derecha e ir contando el número de veces que aparece.

Para resolver la actividad tendrán que pinchar en el número correcto de veces que se repite la letra buscada entre los que aparecen en la parte inferior (del cinco al diez).

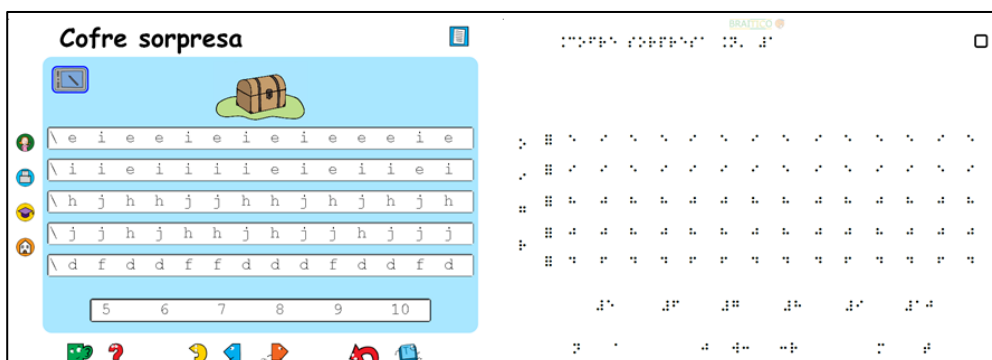


Imagen 4: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

En el primer nivel se mostrarán:

\e i e e i e i e e e i e (**e – 9**)

\i i e i i i e i e i e i (**i – 10**)

\h j h h j j h h j h j h (**h – 8**)

\j j h j h h j j h j j j (**j – 9**)

\d f d d f f d d f d d f (**d – 9**)

Y en el segundo nivel:

\f d f f d f f f d f d f f (**f – 9**)

\r w r r r w w r r w r r r (**r – 9**)

\ó ó u u ó ó u ó ó u ó (**ó – 9**)

\á á ú á ú ú á á ú á á ú (**á – 9**)

\ú ú á á ú á á ú ú á ú ú á (**ú – 9**)

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer la tecla enter.

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

Es necesario que coloquen bien los dedos en el teclado y presionar las teclas de forma adecuada.



2.1.2 Descenso en tirolina

Zona exterior - Zona multiaventura - Tirolina.

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la mitad superior de la pantalla se presenta el personaje en una tirolina y se irá moviendo de izquierda a derecha cada vez que los alumnos escriban una respuesta correcta. En la parte inferior aparece un cuadro de edición en el que irán apareciendo palabras.

Al iniciarse la actividad se presenta una palabra en el cuadro de edición que estará presente durante cinco segundos. Cuando desaparezca hay que escribir la primera y la última letra de la palabra, separadas por un espacio en blanco, que ha desaparecido. Para comprobar si está bien hay que pulsar la tecla enter y se recibirá un sonido de error o acierto.



Imagen 5: Pantalla de la actividad.

Las palabras que se presentan en la actividad son: *cable, gemelo, gimnasio, habilidad, horchata, hueso, jarabe, jersey, kiosco y xilófono.*

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer la tecla enter.

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

Es necesario que coloquen bien los dedos en el teclado y presionar las teclas de forma adecuada.



2.1.3 ¡Navega velero!

Zona exterior - El lago - Embarcadero

Material y nivel

Línea braille (nivel 1) y Tableta digitalizadora (nivel 1 y nivel 2).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Línea braille.

Estamos en el lago. El lago aparece en la zona central de la pantalla. En la parte izquierda del lago se presenta un velero. En la parte derecha del lago estará la meta. En la parte inferior de la pantalla se presentarán una fila con 12 signos y letras separadas por un espacio.

Al pulsar tabulador, o colocarse con el ratón en el cuadro de edición de las letras, se escuchará una locución indicando los signos de puntuación que tiene que localizar y pinchar en ellos, ya sea con el ratón o con los sensores de la línea braille. Cuando pinche en todos debe pulsar enter, punto ocho de la línea braille, para saber si lo ha hecho bien o mal, escuchándose el sonido correspondiente. Si lo hace bien el velero avanzará hacia la meta.

Cuando termine una línea, tendrá que volver a pulsar enter, para que aparezca la siguiente línea de letras y signos.

Tendrá que localizar: admiraciones, interrogaciones, comillas, bastardillas, guiones, puntos y comas, dos puntos, abrir paréntesis, cerrar paréntesis y guiones de diálogo.

Para dar como correcta la actividad tendrá que realizar bien seis de las diez filas de signos y letras de las que está compuesta la actividad.



Imagen 6: Pantalla de la actividad.



Tableta digitalizadora

En la pantalla de la actividad hay un lago en su parte superior con un barco y la inferior hay signos y letras sueltas y las palabras que definen esos signos.

La actividad consistirá en pinchar primero en uno de esos signos y luego en la palabra correcta que lo define. Si lo hace bien el barco avanzará hacia la meta y si lo hace mal se quedará quieto, en uno o en otro caso se recibirá el sonido correspondiente.

En el Nivel 1 se tendrá que pinchar en los signos de *admiración*, *interrogación*, *comillas*, *asterisco* y *guion*. En el Nivel 2 los signos serán *punto y coma*, *abrir paréntesis*, *dos puntos*, *cerrar paréntesis* y *guion de diálogo*.

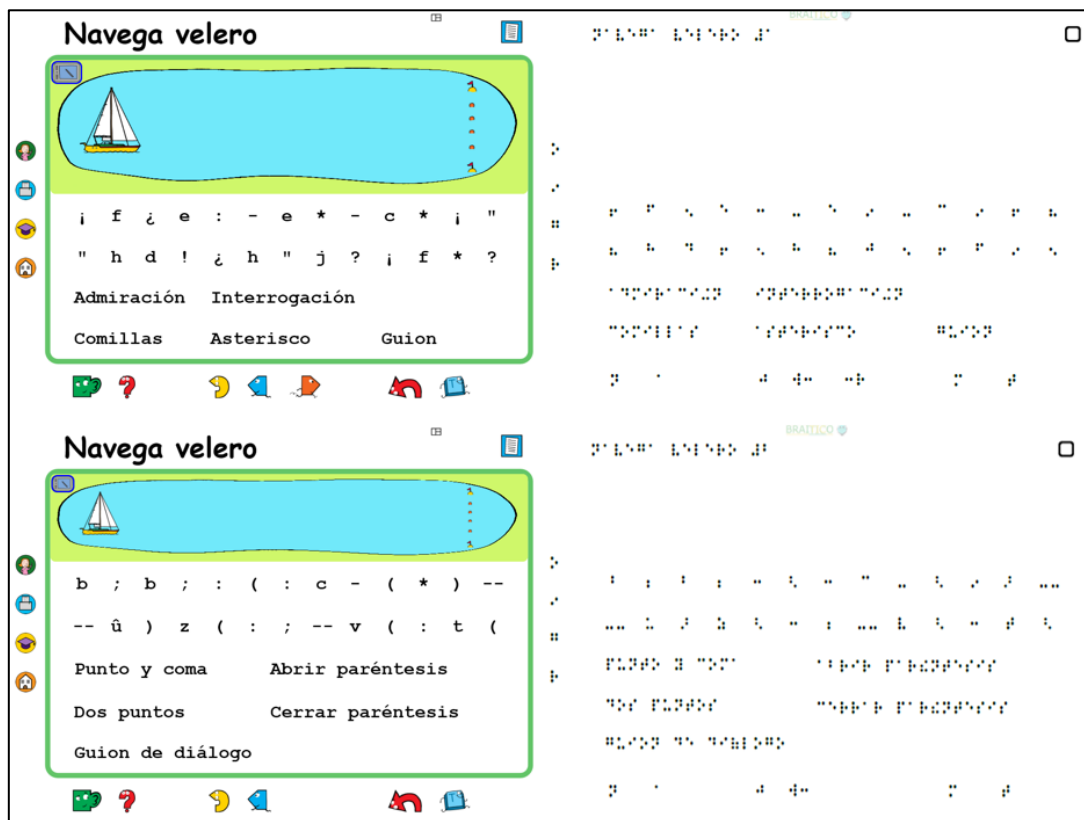


Imagen 7: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos aprendan a utilizar los sensores que corresponden a cada cajetín braille.

2.1.4 Parejas de letras

Zona exterior - Parque infantil - Césped

Material y nivel

Papel. Nivel 1.



En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presentan dos columnas de letras. La actividad consistirá en unir las letras iguales de cada columna. Las letras serán: *e, ü, d, á, t, g, i, ú y d*.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deberán empezar la actividad de forma serena, tocando despacio, para poder después llegar a hacerlo con rapidez y precisión.

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

Se debe intentar que lean una columna con cada mano.

2.1.5 Letra infiltrada

Zona exterior - Parque infantil - Tobogán

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presentan diez filas y tres columnas. Las columnas se leerán con distinta mano. La primera con la mano izquierda y la segunda y la tercera con la derecha. La actividad consistirá en descubrir, en cada fila, la letra infiltrada y luego escribirla.

Las filas de letras (soluciones al final) serán:

i	e	o	o
b	p	r	b
á	ú	u	u
ñ	q	ú	ú
d	f	n	n
í	ó	i	i
h	e	j	e
m	n	o	o
á	ñ	ú	ñ
é	z	n	é



Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer y que lean con ambas manos.

2.1.6 Inventores

Zona exterior - Zona ajardinada

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad consiste en leer las cuatro palabras de cada grupo y escribir las letras iniciales y finales de cada una. Después hay que inventar con esas letras una palabra nueva.

- elefante, cocodrilo, león, hiena: e, e, c, o, l, n, h, a: celo (halcón, cole, col, eco, leo...).
- paracaidismo, alpinismo, rafting, motocross: p, o, a, o, r, g, m, s: ogro, (gramo, magro, proa, sapo, sor, sogá...).
- alicates, taladro, destornillador, martillo: a, s, t, o, d, r, m o: astro (átomo, todo, mora, dora, adoro, mar...).
- contenedor, farola, papelería, banco: c, r, f, a, p, a, b, o: capa (foca, ropa, boca, ...).
- albañil, electricista, fontanero, carpintero: a, l, e, a, f, o, c, o: foco (feo, fea, oca, celo, flaca, flaco...).
- guantes, jersey, abrigo, bufanda: g, s, j, y, a, o, b, a: bajo, (joya, boya, gasa, gas...).
- arena, cemento, hormigón, escayola: a, a, c, o, h, n, e, a: oca, (heno, eco, cana...).
- caracol, babosa, gusano, escarabajo: c, l, b, a, g, o, e, o: cable (gol, cola, leo, balo, lago...).
- queso, leche, yogur, cuajada: qu, o, l, e, y, r, c, a: ley, (col, rey, roca, rayo...).
- galletas, tarta, bombón, bizcocho: g, s, t, a, b, n, b, o: gasto, (bota, gas, son, gota...).



Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse con el LEO, grabando en cada etiqueta las cuatro palabras para que los alumnos las escuchen, y escriban con la máquina Perkins las letras iniciales y finales y por último inventen las palabras.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos conozcan todo el vocabulario que aparece en la actividad.

Objetivo 2.2. Escribir con precisión los signos que presentan mayor dificultad en braille

2.2.1 Diez globitos

Zona exterior - Parque infantil - El vendedor de globos

Material y nivel

Línea braille. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad consiste en descubrir las palabras ocultas. En el cuadro de edición, en la parte inferior de la pantalla, aparecerán tantos guiones como letras tenga la palabra, además una locución indicará ese número.

Para resolver la actividad se tendrá que teclear una letra cada vez para ver si está escondida entre los guiones, si es así aparecerá en su lugar correcto (si hay varias letras aparecerán igualmente en sus respectivos lugares). Y así sucesivamente hasta que se complete la palabra. Cuando se complete se tendrá que pulsar enter para que aparezca la siguiente palabra escondida. En cada palabra se podrán cometer diez errores y en cada uno se explotará un globo.



Imagen 8: Pantalla de la actividad.



Las palabras a descubrir serán: *globo, patinaje, carnaval, hamburguesa, marioneta, payaso, hierba, botella, biblioteca y cuento.*

Otros Recursos

Esta actividad se podría hacer en papel dándoles escritas las letras de la cada palabra de forma desordenada para que adivine la palabra y la escriba.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos tengan una organización espacial adecuada para la resolución del ejercicio.

2.2.2 Patinando, patinando...

Zona exterior - Pista de patinaje

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la parte superior de la pantalla se verá una pista de patinaje y el personaje se deslizará por ella cada vez que se responda adecuadamente. En la parte de abajo de la pantalla, hay un cuadro de edición donde los alumnos tendrán que escribir las respuestas.

Al iniciar la actividad escuchará una palabra. Los alumnos deberán escribir las letras por las que empieza y acaba, separadas por un espacio y pulsar enter. Si lo hace bien escuchará un sonido de acierto y si lo hace mal uno de error. En los aciertos se escuchará la siguiente palabra de forma automática.



Imagen 9: Pantalla de la actividad.

Palabras que se escucharán, apareciendo 10 de ellas de forma aleatoria cada vez que se inicie la actividad: *hábil, jerarquía, kiosco/quiosco, bondad, ajedrez,*



vagabundo, jirón, obsesión, gesticular, kimono/quimono, jinete, gigante, voluble, hoguera, vulgaridad, gemido, kiwi, jersey y burlad.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buena atención y memoria auditiva, conocer el vocabulario de la actividad y la ortografía de las palabras y, por último, saber usar el teclado de la línea braille.

2.2.3 Vocales a la fuga

Zona exterior - Pabellón multiusos - Magia

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se muestran unas palabras relacionadas con el deporte en las que se han eliminado las vocales. La actividad consiste en volver a escribirlas colocando las vocales correctas en su lugar.

Las palabras que aparecen son:

g _ _ l b _ l l (goalball)
p _ r t _ r _ (portero/a)
_ s q _ _ (esquí)
_ t l _ t _ s m _ (atletismo)
f _ t b _ l (fútbol)
c _ n _ s t _ (canasta)
b _ l _ n (balón)
r _ q _ _ t _ (raqueta)
t _ n d _ m (tándem)
n _ t _ c _ _ n (natación)

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos conozcan el vocabulario de la actividad.



2.2.4 Moviletra

Zona exterior - Pabellón multiusos - Manualidades

Se trata de un cuadernillo con canutillo en apaísado, con las hojas cortadas en 8 solapas. En las hojas de cada solapa se encuentran todas las letras del abecedario o espacios en blanco. Consiste en formar palabras combinando las diferentes solapas.

Material y nivel

Papel y libro móvil. Nivel 1.

Explicación de la actividad

Con el libro móvil se formarán 5 palabras que también se deben escribir.

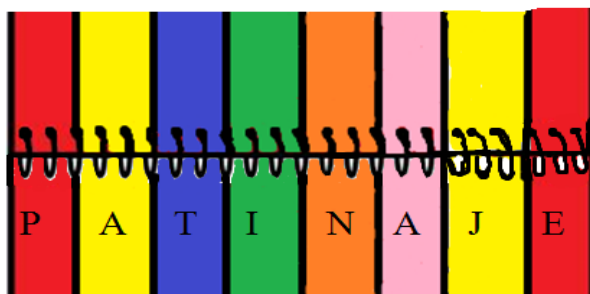


Imagen 10: Imagen del cuaderno moviletra.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben saber manejar el libro móvil. En el caso de que la movilidad del libro no permita una adecuada búsqueda de las palabras, se recomienda pegar el libro con velcro a un franelo o a una tira de velcro colocada sobre la mesa, con el fin de que no se desplace y se pueda manejar con agilidad.

2.2.5 Canasta de signos

Zona exterior - Pabellón deportivo

Material y nivel

Línea braille. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la zona central de la pantalla, para decorar la actividad, se presentan, una canasta y un niño con una pelota para lanzar.



En la parte inferior habrá un cuadro de edición donde se irán presentando las 10 frases en las que los signos de puntuación han sido sustituidos por un guion.

Después de escuchar o leer las instrucciones los alumnos deben colocar el cursor en la posición siguiente al guion, borrarlo y escribir el signo de puntuación que falta.

Tanto si lo hace bien como si lo hace mal recibirá la locución correspondiente. Si se falla dos veces una frase aparecerá la siguiente.



Imagen 11: Pantalla de la actividad.

Listado de frases y respuestas correctas:

Qué sabes de nuestros primos

Solución ¿Qué sabes de nuestros primos?

Cómo me alegro de verte tan bien

Solución: ¡Cómo me alegro de verte tan bien!

Dijo que iba a venir_ sin embargo_ se olvidó.

Solución: Dijo que iba a venir, sin embargo, se olvidó.

Qué película tan divertida

Solución: ¡Qué película tan divertida!

Debe de hacer_ unos quince años.

Solución: Debe de hacer... unos quince años.

Me recuerda a Juan_ ya sabes_ el amigo de María.

Solución: Me recuerda a Juan, ya sabes, el amigo de María.

Alberto_ borra todo y escribe esta frase_ _Qué tremendo terremoto_

Solución: Alberto, borra todo y escribe esta frase: ¡Qué tremendo terremoto!

Cómo se llama tu abuelo

Solución: ¿Cómo se llama tu abuelo?



Pensándolo bien_ mejor que no venga

Solución: Pensándolo bien... mejor que no venga

Pedro fue al cine y Juan_ al teatro

Solución: Pedro fue al cine y Juan, al teatro.

Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse en papel, dándole a los alumnos las frases para que las escribieran debajo con los signos de puntuación adecuados.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos aprendan a utilizar los sensores asociados a cada cajetín braille y a borrar con el teclado braille (punto 7).

3. DISCRIMINACIÓN SILÁBICA

En esta capacidad se van a continuar trabajando los objetivos relacionados con los procesos perceptivos, pero relacionados con la discriminación, interiorización y reproducción de sílabas que presenten mayor dificultad fonética y ortográfica.

Dentro de los objetivos del área de precisión se han planteado actividades en las que se trabajan sílabas que presentan mayor dificultad.

Objetivo 3.1: Favorecer la discriminación de sílabas, que permita a los alumnos la formación correcta de palabras

3.1.1 Encadenados

Zona exterior - Parque infantil - Césped

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 1.

Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

En la pantalla se presentarán 10 dibujos con sus nombres, uno centrado en la parte superior y los otros 9 debajo en tres filas. Los alumnos deben leer el primer nombre, pinchar sobre él y fijarse en la última sílaba para luego buscar, entre las



otras nueve palabras, la que empieza igual y pinchar sobre ella. Si lo hace bien se oirá un sonido de acierto y, si falla, un sonido de error y deberá volver a intentarlo.

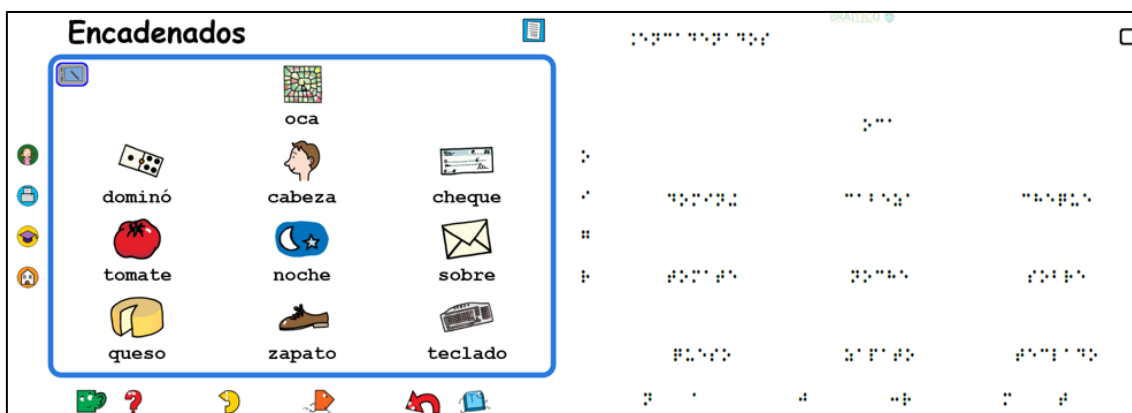


Imagen 12: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Primero tendrán que pinchar siempre en la palabra *oca* y luego ir seleccionando la que corresponda: *dominó*, *cabeza*, *cheque*, *tomate*, *noche*, *sobre*, *queso*, *zapato* y *teclado*.

Otros Recursos

La actividad podría hacerse en papel, dándole a los alumnos una hoja con las palabras escritas en braille para que luego vuelvan a escribirlas haciendo coincidir el final de una palabra con el principio de la otra.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

3.1.2 Palabras traviesas

Zona exterior - Pabellón multiusos - Magia

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 1.

Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

En el centro de la pantalla se presenta una chistera con una etiqueta que pone *bl* y el libro de magia con una etiqueta que pone *br*. A la izquierda y a la derecha hay 14 palabras que contienen el *br* o *bl*.

Los alumnos deben ir pinchando cada palabra y luego pinchar en la chistera o en el libro, según el sonido que contenga la palabra. Si lo hacen bien oírán un



sonido de acierto, si se equivocan un sonido de fallo y debe continuar. Si cometen tres fallos deberán empezar de nuevo la actividad.

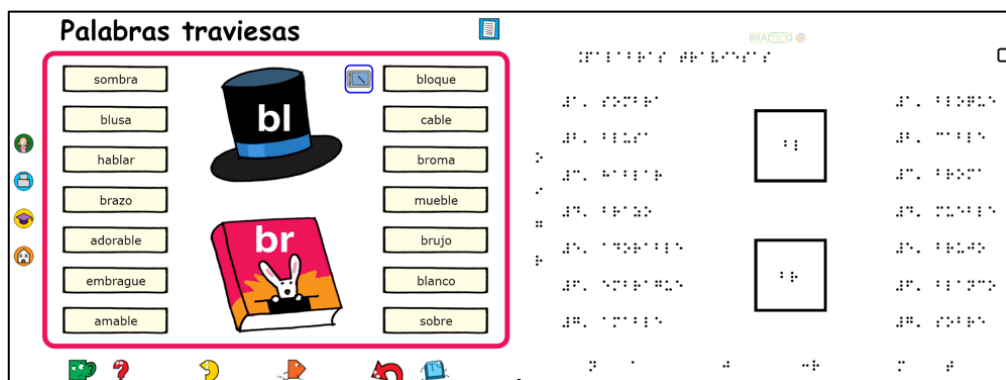


Imagen 13: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

La lista de palabras será:

- bl: blusa, hablar, adorable, amable, bloque, cable, mueble y blanco.
- br: sombra, brazo, embrague, broma, brujo y sobre.

Otros Recursos

La actividad se puede hacer en papel, dándole a los alumnos la hoja con las palabras escritas en braille para que las clasifiquen en dos grupos según tengan el sonido *bl* o *br*.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

3.1.3 Rimamos

Zona exterior - Pabellón multiusos - Concursos

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En esta actividad se van a ofrecer grupos de cuatro palabras cada uno y los alumnos tendrán que escribir las dos palabras, de cada grupo, que riman.

Los grupos de palabras serán:

- dado, dedo, debo, helado
- pasillo, pálido, cuchillo, comida



- plano, plato, peto, pato
- brazo, broma, premio, abrazo
- cable, doble, sable, pobre
- hambre, mueble, enjambre, múltiple
- digestivo, nuevo, esclavo, festivo
- recoger, alargar, acoger, extender

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener un conocimiento previo de lo que es la rima.

Objetivo 3.2: Reconocer con precisión e interiorizar la imagen mental de sílabas

3.2.1 ¡Feliz cumpleaños!

Zona exterior - Pabellón multiusos - Cumpleaños

Material y nivel

Línea braille (Nivel 2) y Tableta digitalizadora (nivel 1).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Línea braille

En pantalla se mostrará un cuadro de edición en el que aparecerán, de una en una, diez palabras relacionadas con una fiesta de cumpleaños. Las palabras estarán divididas en sílabas que, además, estarán desordenadas.

La actividad consiste en ir seleccionando, por orden, las sílabas para crear la palabra. Se podrá hacer haciendo clic con el ratón o ir pulsando los sensores adecuados en la línea braille.



Imagen 14: Pantalla de la actividad.

La lista de palabras será: *tarta, bocadillos, refrescos, agua, chocolate, patatas, caramelos, pistachos, batidos y zumos.*

Tableta digitalizadora

Se presenta en pantalla un listado de palabras separadas por sus sílabas desordenadas.

Para resolver la actividad se tendrá que ir haciendo clic en las sílabas para formar cada palabra de forma correcta. Una vez que se ha empezado por una palabra no se puede cambiar a otra, hay que terminarla para no escuchar sonidos de error continuamente. Terminada una palabra aparecerá en la lista de la zona derecha de la pantalla y desaparecerá de la izquierda.

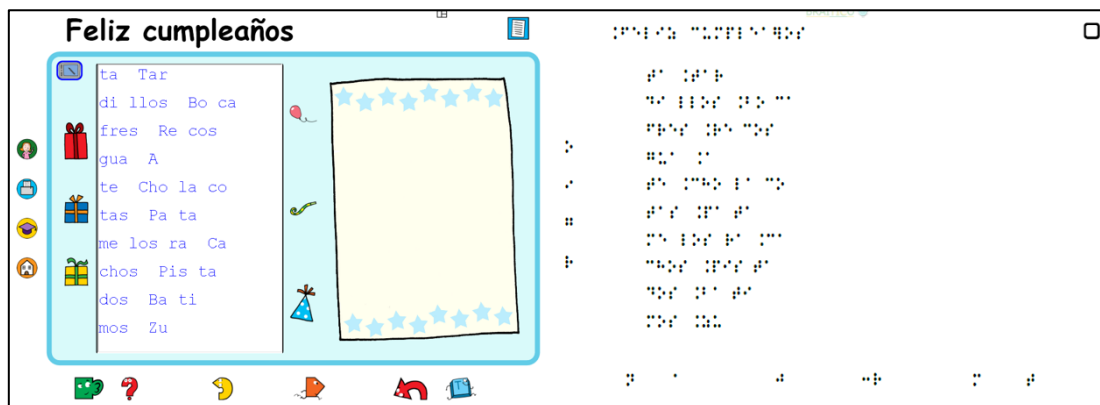


Imagen 15: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

La lista de palabras será: *tarta, bocadillos, refrescos, agua, chocolate, patatas, caramelos, pistachos, batidos y zumos.*

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos utilicen adecuadamente los sensores que corresponden a cada cajetín braille.

En la actividad de tableta los alumnos deben ser bastante precisos para pinchar en las sílabas.



3.2.2 Cargar los barcos

Zona exterior - El lago - Embarcadero

Material y nivel

Tableta digitalizadora (nivel 1).

Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

Estamos en el lago. En el centro de la pantalla se verá el lago con dos barcos uno con la sílaba *be* y otro con la sílaba *bi*. En la parte derecha y en la izquierda se presentarán una lista de 16 palabras (8 en cada lado) que contienen esas dos sílabas.

La actividad consiste en pinchar en una de las palabras de la columna de la izquierda o de la columna derecha y luego en el barco que contenga la misma sílaba que tiene la palabra seleccionada. Si lo hace bien se oirá un sonido de acierto y si falla un sonido de fallo. A los 3 fallos deberá volver a comenzar la actividad. Al finalizar la actividad sonará un aplauso.

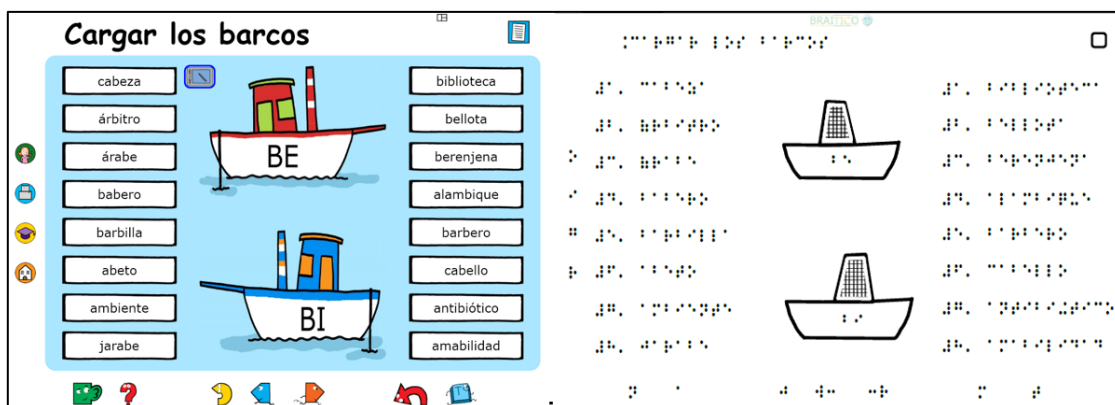


Imagen 16: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

La lista de palabras será:

- *be*: cabeza, árabe, babero, abeto, jarabe, bellota, berenjena, barbero y cabello.
- *bi*: árbitro, barbilla, ambiente, biblioteca, alambique, antibiótico y amabilidad.

Otros Recursos

La actividad puede hacerse en papel, escribiendo a continuación de cada sílaba (*be* o *bi*), las palabras dadas, según contengan una sílaba u otra.



Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buenas estrategias de exploración en el plano, capacidad de concentración y de mantenerse en la tarea y habilidad en el manejo de la actividad de relacionar pinchando en la tableta.

3.2.3 Espejos de sílabas

Zona exterior - Pabellón multiusos - Sala de arte

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se muestran dos columnas con distintas sílabas. La actividad consiste en leerlas, una con cada mano, y después de leerlas decir también su inversa.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

Se debe intentar que lean una columna con cada mano.

3.2.4 Transformers

Zona exterior - Pabellón multiusos - Magia

Material y nivel

Papel. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se muestra una lista de palabras. La actividad consiste en leer esas palabras y cambiar algunas sílabas para crear nuevas palabras.

Las palabras que se muestran son: *color, descenso, elegante, estrella, falda, flecha, dudar, encargado, flotar, encender, foto, encina y frasco*

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buena atención y conocer el vocabulario.



Objetivo 3.3: Interiorizar y reproducir con precisión las sílabas que presenten mayor dificultad fonética y ortográfica

3.3.1 Piruetas en el hielo

Zona exterior - Pista de patinaje

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1 y Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la parte superior de la pantalla se presenta la pista de patinaje y un personaje patinando. En la parte inferior hay un cuadro de edición.

Se escuchará una música suave y de vez en cuando se escuchará una palabra. Para resolver la actividad los alumnos deberán estar atentos, memorizar la palabra y escribirla correctamente en el cuadro de edición separando sus sílabas con guiones.

Si los alumnos lo hacen correctamente recibirán un sonido de acierto y si lo hacen mal de error.



Imagen 17: Pantalla de la actividad.

En la actividad de nivel 1 las palabras serán: *pirueta, hielo, caer, nieve, frío, carámbano, patinaje, triunfador, perfección, guantes, deslizar, pausa, invierno, valiente, triunfar y trineo*.

En el nivel 2 se presentarán las siguientes palabras: *flauta, acción, viento, distracción, resbalar, incorrección, elección, dirección, coleccionista, abstraer, obsequio, obstaculizar, derribar, ágil, girar, acceder, accidente y protección*.

En ambos niveles aparecerán diez palabras, de una en una y de forma aleatoria, cada vez que se inicie la actividad.



Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos coloquen bien los dedos en el teclado y presionen las teclas de forma adecuada, además de conocer el uso de la tecla enter en la línea braille.

3.3.2 Al escondite

Zona exterior - Zona ajardinada

Material y nivel

Línea braille. Actividad de nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la pantalla, de adorno, se verán sus diferentes espacios (zona multiusos, multiaventura, pista de patinaje, lago, parque infantil y zona deportiva). En la parte inferior de la pantalla habrá un cuadro de edición.

Al pulsar tabulador, o situarse con el ratón en el cuadro de edición, se escuchará el sonido de un instrumento musical y después una palabra: si es un sonido de flauta, deberá escribir la primera sílaba, si es de violín, deberá escribir la última sílaba y si van precedidas por música de piano escribirá una sílaba que no sea ni la primera ni la última.

Cada vez que escriba una sílaba deberá pulsar enter. Si lo hace bien se escuchará un sonido de acierto y si lo hace mal de error.

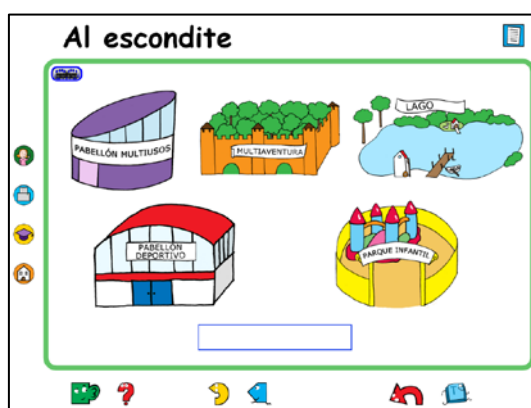


Imagen 18: Pantalla de la actividad.

Los sonidos y sus palabras serán:

- Zona multiusos (música de flauta): magia, títeres, espectáculo, cuentacuentos, concurso.
- Multiaventura (música de violín): rocódromo, tirolina, cuerda, pasarela, puente.



- Lago (música de piano): barcaza, velero, navegar, pescador, patinaje.
- Zona deportiva (música de violín): goalball, balón, portería, diana, bicicleta.
- Parque infantil (música de flauta): balancín, tobogán, heladería, fuente, hinchable.

Otros Recursos

Puede realizarse la actividad con el LEO haciendo un plano del Braille Center y colocando, en cada zona, etiquetas donde estén grabadas la música y las palabras cuyas sílabas escribirán los alumnos en una hoja braille.

También puede hacerse en papel, dándoles una hoja con las palabras, indicando si deben escribir la sílaba inicial, final o ninguna de esas.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos tengan buena atención y discriminación auditiva, además de conocer el vocabulario de la actividad y la ortografía de las palabras.

3.3.3 Descubridores

Zona exterior - Zona ajardinada

Material y nivel

Papel. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Intentar descubrir palabras nuevas cambiando solo una sílaba de cada palabra.

- turrón: zurrón, tubo...
- pócima: encima, décima...
- bruja: teja, bruma, bruto...
- hueso: huevo, huelo...
- hielo: hiena, hiedra, pelo...
- cuento: moto, cuenta, cuenco...
- amigo: apago, abrigo...
- castillo: pestillo, cestillo...
- cazador: calzador, rizador...



- lobo: lona, cabo...

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buena atención y conocer el vocabulario.

3.3.4 Pensadores

Zona exterior - Parque infantil - Biblioteca

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad consistirá en crear palabras añadiendo nuevas sílabas a las que se presentan.

Las sílabas que se dan son:

- hue...
- hie...
- per...
- bur...
- bom...
- ve...
- be...
- ja...
- ga....
- ge...
- je...
- va...
- ba...
- ex...
- gui...
- hui...



Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben ser capaces de completar palabras a partir de una sílaba.

4. RECONOCIMIENTO LÉXICO

En esta capacidad se incluyen los objetivos relacionados con los procesos léxicos, que son los encargados de transformar las representaciones ortográficas de las palabras en conceptos.

El conocimiento previo almacenado en el léxico interno (lexicón) del lector, nos va a ayudar a descifrar el significado de estas diferentes agrupaciones de letras.

Son dos los procedimientos o caminos para conseguir desentrañar el significado de las palabras:

- Ruta o vía léxica directa (visual y táctil): Se conecta directamente la forma ortográfica de la palabra con su representación interna y de esta forma se recuperan las palabras que son familiares y conocidas por haberse leído numerosas veces. Ej.: mamá, perro.
- Ruta o vía léxica indirecta (fonológica): Permite llegar al significado de la palabra transformando cada grafema en fonema mediante las reglas correspondientes y esta vía nos permite la decodificación de palabras irregulares, desconocidas y pseudopalabras. Ej.: alambique, tacirupeca.

Ambas vías son complementarias y se usan en distinta medida durante la lectura. La ruta fonológica es la más usada durante las primeras etapas de adquisición de la lectura y, en las etapas posteriores, cuando el niño cuenta con mayor cantidad de representaciones internas de las palabras, predominará la ruta léxica directa.

En el caso de la lectura en braille suele predominar más la vía fonológica, esto supone que la lectura será más lenta, pero no tiene por qué haber diferencias en la comprensión.

Por ello, dentro de los objetivos del área de precisión, se han incluido actividades relacionadas con la discriminación, reconocimiento e interiorización de palabras.



Objetivo 4.1: Desarrollar la discriminación auditiva de palabras que permita a los alumnos su reconocimiento e interiorización

4.1.1 Goles al contrario

Zona exterior - Pabellón deportivo

Material y nivel

Línea braille (Nivel 1 y 2) y Tableta digitalizadora (Nivel 1 y Nivel 2).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Línea braille

En la mitad superior de la pantalla se presenta una portería. En ella está la portera y a poca distancia un chico preparado para lanzar el balón.

En la parte inferior hay un cuadro de edición en el que se mostrarán cuatro palabras cada vez.

Al comenzar la actividad se escuchará una palabra y se tiene que seleccionar, haciendo clic o pulsando un sensor de la línea, entre las cuatro que aparecen en el cuadro de edición, su antónima.

Las palabras locutadas (en mayúscula) y la lista de palabras que aparecerán en el cuadro de edición, de forma aleatoria, serán:

TRANQUILO: sosegado, rápido, nervioso, pacífico.

ABURRIDO: simpático, divertido, tedioso, triste.

PRUDENTE: educado, temerario, tranquilo, sereno.

EGOÍSTA: avaro, altruista, cobarde, silencioso.

APAGADO: débil, encendido, acabado, tenue.

OSCURO: sucio, luminoso, sombrío, opaco.

ARTIFICIAL: fabricado, fingido, natural, falso.

AMIGO: aliado, adversario, leal, conocido.

TRABAJADOR: lento, fuerte, cumplidor, vago.

VALIENTE: atrevido, cobarde, intrépido, legal.



Imagen 19: Pantalla de la actividad.

Las palabras locutadas (en mayúscula) y la lista de palabras que aparecerán en el cuadro de edición, de forma aleatoria, serán:

TRANQUILO: sosegado, rápido, nervioso, pacífico.

ABURRIDO: simpático, divertido, tedioso, triste.

PRUDENTE: educado, temerario, tranquilo, sereno.

EGOÍSTA: avaro, altruista, cobarde, silencioso.

APAGADO: débil, encendido, acabado, tenue.

OSCURO: sucio, luminoso, sombrío, opaco.

ARTIFICIAL: fabricado, fingido, natural, falso.

AMIGO: aliado, adversario, leal, conocido.

TRABAJADOR: lento, fuerte, cumplidor, vago.

VALIENTE: atrevido, cobarde, intrépido, legal.

Tableta digitalizadora

Se presentan en la pantalla cinco filas de palabras precedidas, cada una, por un número. Para resolver la actividad hay que pinchar primero en uno de los números y escuchar la palabra, después hay que pinchar, en la misma fila del número seleccionado, en la palabra antónima a la que se ha escuchado. No hay que hacerla por orden numérico.

En el nivel 1 aparecerán en pantalla:

- Tranquilo: sosegado, rápido, nervioso, pacífico.
- Aburrido: simpático, divertido, tedioso, triste.
- Prudente: cauto, temerario, tranquilo, sereno.
- Egoísta: avaro, altruista, cobarde, callado.
- Apagado: débil, encendido, acabado, tenue.

En el nivel 2 aparecerán en pantalla:



- Oscuro: sucio, luminoso, sombrío, opaco.
- Artificial: fabricado, fingido, natural, falso.
- Amigo: aliado, adversario, leal, conocido.
- Trabajador: lento, fuerte, cumplidor, vago.
- Valiente: atrevido, cobarde, intrépido, legal.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos aprendan a utilizar los sensores de la línea braille, que lleven una correcta posición de manos y dedos y que pulsen los sensores que se encuentran dentro de la palabra correcta.

4.1.2 Lo mismo, lo mismo...

Zona exterior - Parque infantil - Tobogán

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Los alumnos tendrán que leer las frases y fijarse en las palabras destacadas.

La actividad consistirá en sustituir esas palabras destacadas por otras de forma que el significado de cada frase no cambie y luego escribirla debajo.

Las frases que se muestran son:

- El mago Braillón **perdió** su chistera y no la **encontró**.
- Me **gusta** patinar en el lago helado mientras **escucho** una canción.
- El cofre del tesoro estaba **lleno** de sorpresas que pudimos **descubrir**.
- Decidimos **preparar** una fiesta sorpresa para el cumpleaños de mi **amigo**.
- **Subir y bajar** en la tirolina con mis amigos es muy **divertido**.
- El tren de la bruja daba vueltas sin parar **dándonos** un globo al **acabar**.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el concepto de palabras sinónimas.



4.1.3 Te lo digo rimando

Zona exterior - Pabellón multiusos - Concursos

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Los alumnos tendrán que leer primero una serie de palabras. Después de leerlas tendrán que buscar, de una nueva lista de palabras, las cinco palabras que riman con cada una de ellas.

Las palabras que tiene que leer primero son: *canción, tirolina, barca, carnaval, mago, balancín y globo.*

La lista de palabras en las que hay que buscar las que riman es: *adivina, higo, pasión, rombo, calabacín, cerca, formal, oficina, botín, fuego, hípica, animal, rabo, bailarina, largo, trampolín, derrumbo, atlética, esquimal, camión, jardín, femenina, verbo, nación, jugo, mágica, capital, maletín, escorpión, colosal, boca, escribo, encina, natación y galgo.*

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el concepto de rima.

4.1.4 Busco mi pareja

Zona exterior - Parque infantil - Césped

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presentan a los alumnos tarjetas con palabras escritas. Cada uno cogerá una tarjeta y tendrá que encontrar la pareja que, en su tarjeta, tenga escrita la palabra contraria. Cuando todos los alumnos hayan encontrado sus parejas, se leerán en voz alta y se escribirán.



Primer nivel:

- | | |
|--------------|-----------|
| • recordar | olvidar |
| • valiente | cobarde |
| • entrar | salir |
| • izquierdo | derecho |
| • amigo | enemigo |
| • barato | caro |
| • nervioso | tranquilo |
| • trabajador | vago |
| • enfermo | sano |
| • lento | rápido |
| • fuerte | débil |
| • ancho | estrecho |
| • seco | mojado |
| • oscuro | claro |
| • dormido | despierto |
| • aburrido | divertido |

Segundo nivel:

- | | |
|--------------|------------|
| • enérgico | apocado |
| • alba | crepúsculo |
| • abundancia | escasez |
| • diurno | nocturno |
| • orden | caos |
| • deudor | acreedor |
| • abundante | escaso |
| • amanecer | anocheecer |
| • posterior | anterior |
| • inquieto | sosegado |
| • ordenado | caótico |

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el concepto de antónimo.



4.1.5 ¡Vaya trío!

Zona exterior - Parque infantil - Castillo hinchable

Material y nivel

Papel. Tarjetas con cada una de las palabras y caja para guardarlas. Nivel 1 y Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad consiste en coger una tarjeta y leer la palabra. Luego buscar a dos compañeros que en sus tarjetas tengan escritas palabras que signifiquen lo mismo para hacer un trío. Cuando todos los alumnos hayan hecho los tríos, se leerán las palabras en voz alta y se escribirán correctamente.

Primer nivel:

- | | | |
|-----------|----------|-------------|
| • limpiar | lavar | asear |
| • acabar | terminar | finalizar |
| • cortar | dividir | partir |
| • escalar | ascender | tregar |
| • hablar | charlar | conversar |
| • empezar | comenzar | iniciar |
| • flaco | delgado | esquelético |
| • alegre | contento | feliz |
| • maestro | profesor | educador |
| • bonito | hermoso | bello |

Segundo nivel:

- | | | |
|--------------|------------|------------|
| • lanzar | arrojar | tirar |
| • subir | tregar | ascender |
| • chillar | gritar | vocear |
| • frío | helado | gélido |
| • abonar | fertilizar | enriquecer |
| • cosechar | recolectar | recoger |
| • cicatrizar | cerrar | encarnar |
| • contagiar | transmitir | infectar |



- estrecho angosto apretado
- regalo obsequio presente

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el concepto de sinónimo.

Las tarjetas tienen que estar preparadas antes de iniciarse la actividad.

4.1.6 Cancionfuga

Zona exterior – Pabellón multiusos - Concurso

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Actividad de nivel 1.

Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

Antes de empezar la actividad hay que escuchar la canción pulsando el botón *Escuchar canción*.

Después hay que ir, por orden, pinchando primero en un número para escuchar partes de la canción a las que se ha sustituido una palabra por un sonido. Luego, de las palabras que tiene a la derecha, seleccionar la que se ha eliminado.

Según se acierte o se comentan errores a la hora de seleccionar las palabras que faltan se escuchará el sonido correspondiente. Al tercer fallo la actividad se cerrará y se tendrá que intentar más tarde.

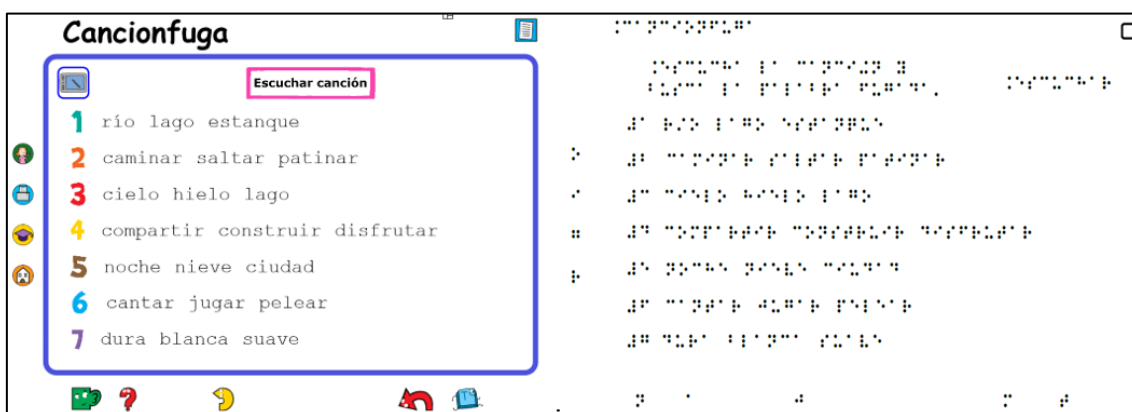


Imagen 20: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Las frases son:

1. El invierno es un mago y se puso a transformar todo el agua del ... (río, lago, estanque) en blanco cristal.
2. Mira la nieve, que dura está. ¡Cómo quisiera ... (caminar, saltar, patinar)!



3. Quiero ser el mago y con mis amigos patinar, hacer piruetas en el ... (cielo, hielo, lago) blanco como el cristal.
4. Mira la nieve que blanca está, cómo me gusta ... (compartir, construir, disfrutar).
5. A ver si te animas y con mis amigos inventar un monstruo de la ... (noche, nieve, ciudad) con bolas de cristal.
6. Mira la nieve que blanca está, cómo me gusta ... (cantar, jugar, pelear).
7. Mis amigos son magos y con ellos voy a transformar toda la nieve ... (dura, blanca, suave) en bolas de cristal.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

Objetivo 4.2: Reconocer con precisión e interiorizar la imagen mental de palabras

4.2.1 La bolera

Zona exterior - Pabellón deportivo

Material y nivel

Línea braille (Nivel 1) y Tableta digitalizadora (Nivel 1 y Nivel 2).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Línea braille

En la parte superior de la pantalla aparecen los bolos colocados. En la parte inferior un cuadro de edición en el que aparecerán palabras en grupos de cuatro.

La actividad consistirá en pinchar, en los grupos de cuatro palabras, en las dos que no tengan ningún significado. Si se aciertan aparecerán, automáticamente, otro grupo de cuatro palabras.



Imagen 21: Pantalla de la actividad.

Los grupos de palabras serán:

- siembra siendre siempre diendre
- pueril puerta puerta puerna
- pielna piedra piegra pierna
- vienfo viernes vento viento
- blanto blando blanso blanco
- tronco tronchar tronfo trondo
- gense gensio general gente
- grapa grapis granse grasa
- arpea arpón arcia arpa

Tableta digitalizadora

En los dos niveles se presenta la misma estructura de pantalla. Cinco filas de cuatro palabras cada una precedida por un número. En este caso hay que hacer la actividad de forma ordenada siguiendo el orden de los números.

Para solucionar la actividad se pincha en el número que corresponda y, de esa fila, hay que pinchar en las palabras que no tienen ningún significado.

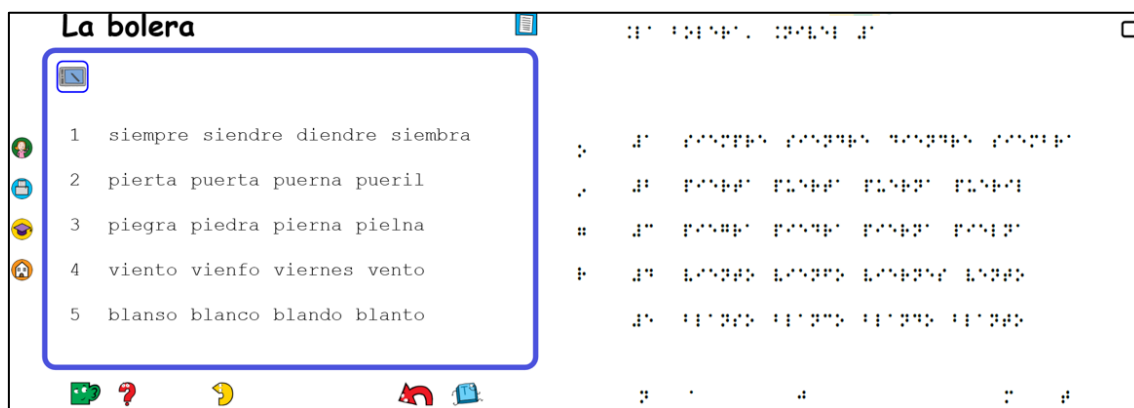


Imagen 22: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.



En el Nivel 1 aparecerán:

- siempre siendre diendre siembra
- pierta puerta puerna pueril
- piegra piedra pierna pielna
- viento vienfo viernes vento
- blanso blanco blando blanto

En el Nivel 2

- trondo tronco tronfo troncha
- gente gense gensio general
- granse grasa grapa grapis
- arpa arcia arpea arpón
- isla ischa india isna

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos aprendan a utilizar los sensores y deben saber lo que son las pseudopalabras y tener buena capacidad de atención y una discriminación táctil adecuada.

4.2.2 Castillo hinchable

Zona exterior - Parque infantil - Castillo hinchable

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presentan diez palabras. La actividad consistirá en modificar una letra de cada palabra para crear nuevas.

Las palabras que se tendrán que cambiar serán: *castillo, fila, salto, barco, balón, gol, magia, bolos, rima y lago*.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buena capacidad de atención y de discriminación táctil y conocer el vocabulario utilizado en la actividad.



4.2.3 La intrusa

Zona exterior - Parque infantil - Biblioteca

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presentarán grupos de palabras entre las que hay una intrusa. La actividad consistirá en descubrirla y señalarla.

Grupo 1:

- bicicleta
- calcetines
- sombrero
- guantes
- zapatos

Grupo 2:

- cantar
- oír
- silbar
- tararear
- hablar

Grupo 3:

- caballo
- vaca
- cerdo
- gallina
- ciervo

Grupo 4:

- deteriorar
- estropear
- separar



- dañar
- romper

Grupo 5:

- violinista
- trompetista
- poeta
- pianista
- saxofonista

Grupo 6:

- Zaragoza
- Barcelona
- Madrid
- Valladolid
- Pamplona

Grupo 7:

- lechón
- cordero
- potro
- conejo
- pollo

Grupo 8:

- manzana
- pera
- lechuga
- cerezas
- fresas

Grupo 9:

- rotulador
- lápiz
- bolígrafo



- cuaderno
- pluma

Grupo 10:

- rosa
- melocotón
- amapola
- jazmín
- orquídea

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el vocabulario y el concepto de categoría, el de pertenencia o no pertenencia.

4.2.4 Puzle de palabras

Zona exterior - Pabellón multiusos - Cumpleaños

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se muestran dos columnas. Cada columna contiene partes de una palabra. La actividad consistirá en unir las partes para formar las palabras correctas.

Las columnas serán:



hom	ta
jar	bien
nues	nedas
via	ticia
tam	bre
mo	na
lu	dras
almen	to
cuar	jeros
guan	tro
pá	jaros
no	liz
fies	tes
fe	dín

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buena coordinación bimanual, buena organización espacial y capacidad de atención.

Objetivo 4.3: Integrar e interiorizar adecuadamente las palabras a través de la escritura

4.3.1 Dardos correctores

Zona exterior - Pabellón deportivo

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la parte superior de la pantalla se presenta una diana y un personaje dispuesto a tirar los dardos. En la parte inferior hay un cuadro de edición en el que irán apareciendo palabras relacionadas con el deporte pero estarán mal escritas.



Para resolver la actividad se tendrán que escribir las palabras correctamente y para comprobar que la palabra está bien escrita hay que pulsar enter (punto 8 de la línea braille). El cursor se situará, automáticamente, en lugar correcto para empezar a escribir. Tanto si se hace bien como si se hace mal se recibirá el feedback sonoro correspondiente.



Imagen 23: Pantalla de la actividad.

Las palabras que hay que escribir correctamente son:

- atlemismo (atletismo)
- tánsem (tándem)
- senmerismo (senderismo)
- goelball (goalball)
- calrera (carrera)
- montasismo (montañismo)
- palto (salto)
- escasada (escalada)
- malatón (maratón)
- natalión (natación)

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos aprendan a utilizar las teclas balancín de la línea braille y los sensores asociados a cada cajetín braille.

Los alumnos deben conocer la ortografía de las palabras.

4.3.2 Pequeños chefs

Zona exterior - Pabellón multiusos - Cocina

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 2.



Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

Se presenta en pantalla una sopa de letras. En la parte izquierda está la lista de palabras que hay que descubrir y a su derecha la sopa de letras.

La actividad consiste en buscar las palabras en la sopa de letras. Pueden estar en vertical y en horizontal. Para resolver la actividad hay que pinchar en la primera y en la última letra de cada palabra, se podrá empezar la relación tanto por la primera letra como por la última.

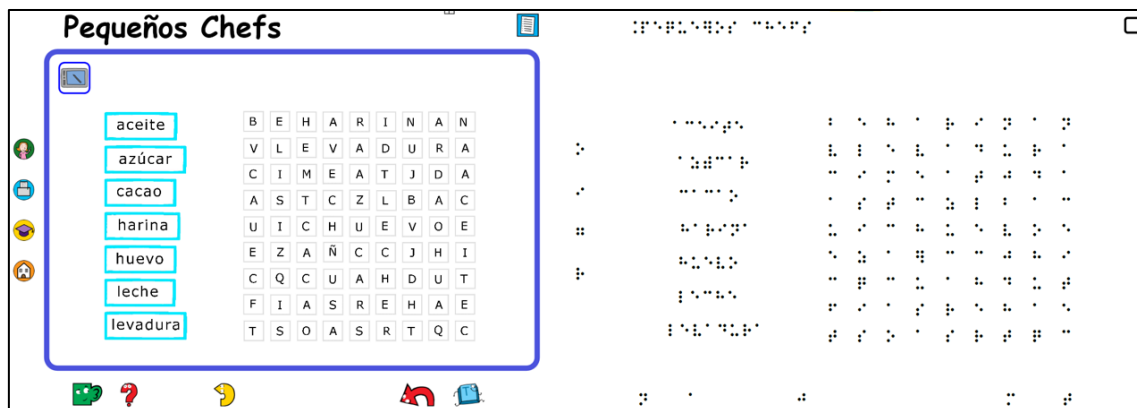


Imagen 24: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Las palabras escondidas son: *aceite*, *azúcar*, *cacao*, *harina*, *huevo*, *leche* y *levadura*.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos realicen una exploración global de la lámina y lean los ingredientes que aparecen a la izquierda.

Deben saber buscar en vertical y en horizontal. Deben mantener el orden de búsqueda por la sopa de letras para poder realizar la actividad con mayor eficacia.

Los alumnos deben tener la habilidad de pinchar en la primera y última letra de la palabra.

4.3.3 Crucigrama

Zona exterior - Parque infantil - Césped

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.



Explicación de la actividad

La actividad consistirá en completar un crucigrama. Se tendrán que leer las definiciones de las 8 palabras y luego colócalas en el lugar correspondiente, escribiendo una letra en cada casilla.

Las definiciones de las palabras serán:

Horizontales:

1. Hoja de papel escrita que se envía por correo. (Carta).
3. Que pesa mucho. (Pesado).
6. Persona que capitanea un equipo. (Capitán).
8. Cada uno de los palos verticales de la portería de fútbol y de otros deportes. (Poste).

Verticales:

2. Edificio destinado a vivienda. (Casa)
4. Señal que puede conducir a averiguar algo. (Pista).
5. Terreno llano donde se siembra y cultiva. (Campo).
7. Órgano de la vista, globo ocular. (Ojo).

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos realicen una exploración global del crucigrama antes de iniciar la actividad y cada vez que busquen una nueva palabra.

Hay que explicar a los alumnos la forma de cruzarse las palabras, así como que una letra ya escrita le puede servir de pista para otra que se cruce con ella.

Debe cuidarse que lleven una correcta posición de manos y dedos al leer.

4.3.4 Vocales caídas

Zona exterior - Zona multiaventura - Tirolina

Material y nivel

Papel. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presenta un texto que hay que leer y luego el mismo texto pero en el que se han eliminado las vocales y se han sustituido por guiones. La actividad consiste en volver a escribir el texto sustituyendo los guiones por las vocales correctas.



El texto es:

Hojitas que caen.

El árbol de mi colegio estaba lleno de hojas hasta que... un día llegó un viento que... soplabla y soplabla. Las hojas iban cayendo sin parar. Unas las pisaban los niños, otras se marchaban volando y otras el barrendero las echaba a la basura.

En una de las ramitas quedaban tres hojitas, tiritaban de miedo, no querían caer y cada vez que el viento soplabla se apretaban a la rama del árbol.

Un día ya no pudieron más. El viento sopló tan fuerte que cayeron las tres, ¡como gritaban!

Ese día, los niños salieron a recoger hojas. Cuando los niños las cogieron, las tres hojitas no paraban de temblar, ¿qué harán con nosotras?, se preguntaban.

Los niños fueron poniendo las hojas con mucho cuidado en la pared del colegio y, con todas las que recogieron, formaron un árbol maravilloso.

Las hojitas estaban muy contentas... de nuevo estaban en un árbol que era lo que más les gustaba.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos hayan leído el cuento “Hojitas que caen”.

Objetivo 4.4: Interiorizar la imagen mental de las palabras escritas con corrección ortográfica

4.4.1 Fotografías

Zona exterior - Pabellón multiusos - Sala de arte

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la pantalla aparecerá, en la parte central, una fotografía y en la parte inferior un cuadro de edición.

Al aparecer la fotografía se escuchará su descripción y en el cuadro de edición se mostrará dos palabras. La actividad consistirá en pinchar en la palabra correcta que corresponde a la definición que se ha escuchado. Para pasar a la siguiente fotografía se tendrá que pulsar enter.



Imagen 25: Pantalla de la actividad.

Las definiciones y palabras de la actividad son:

- Corriente natural de agua de escaso caudal. arrollo – *arroyo*.
- Árbol de hoja caduca, ramas altas y copa espesa y redondeada. *haya* – *aya*.
- Bastón grueso de madera y con el extremo superior curvo. *callado* – *cayado*.
- Soporte que algunos vehículos tienen en la parte superior para colocar el equipaje. *vaca* – *baca*.
- Calzado que resguarda el pie y parte de la pierna. *bota* – *vota*.
- Banco de piedra que suele estar adosado a una pared. *pollo* – *poyo*.
- Bacteria en forma de bastoncito. *vacilo* – *bacilo*.
- Fruto carnosos, de forma redondeada, con varias semillas en su interior envueltas por la pulpa. *valla* – *baya*.
- Desmenuzar algo con el rallador. *rayar* – *rallar*.
- Pasar las hojas de un libro, revista... haciendo una lectura rápida. *ohear* – *hojear*.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener buena atención y memoria auditiva y conocer el vocabulario que se utiliza en las definiciones.

4.4.2 Cuatro cajas

Zona exterior - Pista de patinaje

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 1.



Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

En pantalla se presenta un cartel etiquetado con el texto "palabras" y a su alrededor se distribuyen cuatro cajas que tienen los siguientes nombres: *agudas*, *llanas*, *esdrújulas* y *sobreesdrújulas*.

Para empezar la actividad hay que hacer clic en el cartel "palabras" para que aparezca una nueva. Después de leerla hay que comprobar qué tipo de palabra es en relación a su acentuación y, dependiendo del resultado, tendrá que pincharse luego en la caja correspondiente. Si se hace bien se recibirá el feedback de acierto y se tendrá que volver a pinchar en el cartel "palabras" para conocer una nueva palabra y poder colocarla en su caja. Si se hace mal se recibe el sonido de error y se podrá pinchar en otra caja para colocarla correctamente.

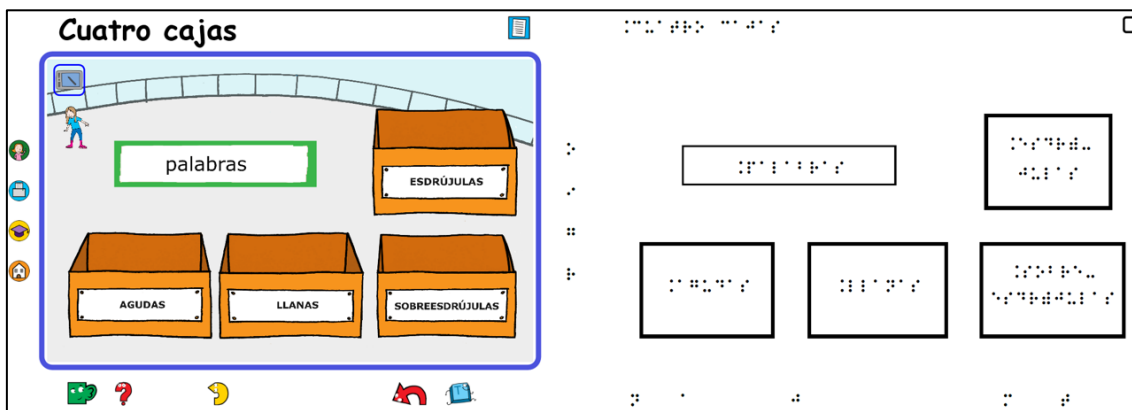


Imagen 26: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Cada vez que se inicie la actividad aparecerán diez palabras, de forma aleatoria, seleccionadas de las siguientes: *balón, campeón, canción, protección, parchís, información, colocar, escribir, ordenador, pastel, patinar, reloj, saludar, alegría, caja, césped, lápiz, libro, rodillera, problema, policía, poesía, partido, hielo, braille, música, libélula, miércoles, océano, vehículo, democráticamente, pacíficamente, últimamente y difícilmente*.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben hacer una adecuada exploración de la lámina y llevar una adecuada posición de manos y dedos al leer.

4.4.3 En busca de... la tilde perdida

Zona exterior - El lago - Embarcadero

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.



En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En las frases que se presentan se han eliminado las letras acentuadas. La actividad consiste en escribir las frases de nuevo colocando las tildes en las palabras que lo necesiten.

Las frases que se presentan son:

1. La proxima primavera naceran los tulipanes en el jardin.
2. Estabamos deseando subirnos al arbol a coger cerezas.
3. Han cortado tanto el cesped que parece que se ha secado.
4. Aquel personaje era el mas simpatico de todas las marionetas.
5. No se puede jugar al balon en el exterior porque molestamos a los peatones.
6. Ha usado la camara del movil para hacer un video de todos los amigos.
7. He visto a los amigos que subian por las escaleras mientras nosotros comprabamos un helado.
8. Nuestro equipo de futbol gano por goleada.
9. Los exámenes de matematicas siempre me resultan dificiles.
10. ¿Quien quiere mas ensalada? Yo si quiero, esta riquisima.

Otros Recursos

Si se quiere realizar la actividad en la línea braille, lo primero es copiar las frases mal escritas en una aplicación de texto. Luego, los alumnos tendrán que modificarlas utilizando los sensores para colocar el cursor en la posición siguiente de la letra donde falta la letra acentuada y eliminar la letra incorrecta utilizando el punto 7 de la línea braille para volver a escribirla correctamente. Si se quiere cambiar de frase utilizará las teclas balancín.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer las reglas del uso de la tilde.

4.4.4 ¡Socorro! ¡Correctores... correctores!

Zona exterior - Zona multiaventura - Puente colgante

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.



En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se muestran varias frases en las que hay palabras con errores ortográficos. El desarrollo de la actividad consiste en volver a escribir las frases correctamente, corrigiendo esas palabras mal escritas.

Las frases son:

1. Los herbiboros son animales que comen hierva. (herbívoros, hierba).
2. A los monos les gusta comer cacautes. (cacahuetes).
3. En la voveda de la iglesia había una pequeña bivora. (bóveda, víbora).
4. El veículo extranjero pasó por la hautopista a gran belocidaz. (vehículo, autopista, velocidad).
5. La benta de alcoool está proibida para los menores. (venga, alcohol, prohibida).
6. Vimos en el zirco un espectáculo de ginetes y caballos. (circo, espectáculo, jinetes).
7. Mi hamigo Enrrique tiene un pekeño perrito que parece un obillo. (amigo, Enrique, pequeño, ovillo).
8. Despues del simiestro los arquitezto tuvieron que reconstuir todo el edificio. (Después, siniestro, arquitectos, reconstruir).
9. Desde la bentana de mi casa del pueblo beo pastar un grupo yegüas. (ventana, veo, yeguas).
10. En la torre de la iglesia abía un nido de cigueñas con las crias a punto de salir de sus huebos. (había, cigüeñas, crías, huevos).

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el vocabulario y la ortografía de las palabras.

5. PROCESOS SINTÁCTICOS

En esta capacidad se incluyen los objetivos relacionados con los procesos sintácticos. Además de reconocer las palabras, es necesario conocer las relaciones sintácticas y gramaticales que se establecen entre ellas para construir proposiciones que nos proporcionen información.

Las estrategias de procesamiento sintáctico más utilizadas son:



- Frases cuya construcción sigue el siguiente orden de las palabras: sujeto-verbo-objeto. Si se cambia el orden de la secuencia aumentan las dificultades de procesamiento. Por ejemplo, si nos encontramos con la oración “El lobo atacó a las ovejas”, se le asigna al primer sustantivo el papel de sujeto y al segundo, el de objeto de la acción expresada por el verbo. Cuando se cambia el orden de las palabras, bien porque nos encontramos la oración en forma pasiva (“Las ovejas fueron atacadas por el lobo”) o bien porque se introduzcan palabras funcionales (“A las ovejas las atacó el lobo”), se incrementan considerablemente las dificultades de procesamiento.
- Los signos de puntuación. Un lector que no respete los signos de puntuación no podrá determinar los papeles sintácticos de las palabras y no podrá entender lo que lee. Ej.: ¡Vamos a comer, niños! ¡Vamos a comer niños!

En los procesos sintácticos no hay diferencias entre lectores en tinta y en braille. Como consecuencia de esto, dentro del área de precisión, se han incluido actividades destinadas a trabajar tanto el orden de las palabras como los signos de puntuación, dada su importancia para llegar a tener una buena comprensión.

Objetivo 5.1: Expresar las propias ideas con claridad y precisión

5.1.1 Rapelando

Zona exterior - Zona multiaventura - Rocódromo

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 1.

Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

Se muestran en pantalla varias frases que están desordenadas. La actividad consistirá en ordenarlas y, para ello, hay que ir haciendo clic en las palabras, por orden, para crear la frase de forma correcta.

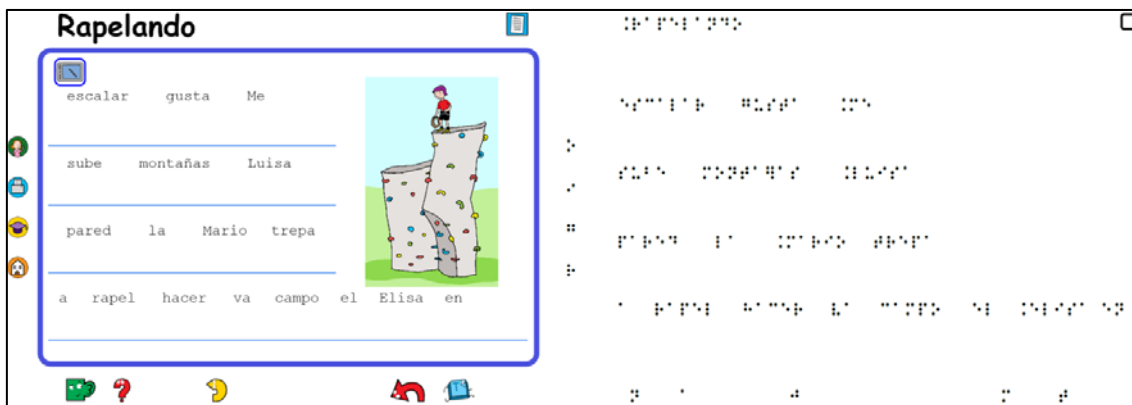


Imagen 27: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Las frases son:

- escalar gusta Me
- sube montañas Luisa
- pared la Mario trepa
- a rapel hacer va campo el Elisa en

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos realicen una exploración adecuada de la lámina.

Los alumnos deben saber llevar el lápiz en la mano a la suficiente distancia de la lámina para que no realice la acción de pinchar.

5.1.2 ¡Bomba va!

Zona exterior - Pabellón deportivo

Material y nivel

Línea braille. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la parte superior de la pantalla aparecerá una piscina con una niña en bañador y en la parte inferior un cuadro de edición.

En el cuadro de edición aparecerán cinco frases, de una en una, sin espacios. La actividad consistirá en colocar los espacios en los sitios adecuados para dividir las palabras. Una vez terminados de colocar todos los espacios hay que pulsar enter para comprobar si la frase está correcta o no, de una forma o de otra se recibirá el sonido correspondiente.



Imagen 28: Pantalla de la actividad.

Las frases que se mostrarán en el cuadro de edición serán las siguientes:

- Entrenamosagoalballtodoslosviernesporlatarde. Entrenamos a goalball todos los viernes por la tarde.
- Jugamoselpartidoenelpolideportivo. Jugamos el partido en el polideportivo.
- Traselpartidoestábamosmuycansados. Tras el partido estábamos muy cansados.
- Elentrenadornosfelicitóatodos. El entrenador nos felicitó a todos.
- Alsalirfuimosamerendartodosjuntos. Al salir fuimos a merendar todos juntos.

Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse en papel. Los alumnos leerán cada frase encadenada y la escribirán debajo separando las palabras utilizando la máquina Perkins.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben saber colocar el cursor y el uso de la tecla espaciadora.

5.1.3 ¡Qué pasará si...!

Zona exterior - Parque infantil - Biblioteca

Material y nivel

Papel. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.



Explicación de la actividad

Cada cosa que hacemos tiene una consecuencia. En esta actividad se dará una primera frase y luego se tendrán que ir haciendo nuevas frases encadenando cinco consecuencias, relacionadas con la frase anterior.

Ejemplo:

Si no cierro la jaula, el pájaro se escapará.

Si el pájaro se escapa... mi hermano se enfadará.

Si mi hermano se enfada...no querrá jugar conmigo.

Si no juega conmigo... tendré que jugar solo.

Si juego solo... me aburriré.

Las frases para encadenar las frases serán:

- Si juego al ordenador, no estudio.
- Si me como ahora este pastel, luego no tendré hambre.
- Si no riego ahora las flores, luego se me olvidará.

Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse en la línea braille. Los alumnos irán escribiendo las cinco consecuencias encadenadas. Una vez hayan finalizado el ejercicio, se podrá imprimir y volver a leerlo en papel.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer y comprobar que colocan bien los dedos en el teclado y hacen una presión adecuada en las teclas al escribir.

5.1.4 Puz-frase

Zona exterior - Pabellón multiusos - Cumpleaños

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En esta actividad se han separado frases en dos partes. Cada parte se ha colocado en una columna. La actividad consistirá en unir correctamente esas dos partes y luego escribirlas.



Las frases propuestas son:

Se cayó al lago	a goalball.
El teclado de mi línea braille	metí un gol.
Mi hermano se comió	y no sabía nadar.
Compré una sudadera	jugué con mis amigos.
Las ruedas de mi tándem	tiene una tecla rota.
En el partido de goalball	vimos una peli de miedo.
En el cine	un bocadillo de jamón.
En el parque	que vengas a casa.
Me gusta jugar	de color rojo.
Estoy deseando	están deshinchadas.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe intentarse que los alumnos lean una columna con cada mano.

5.1.5 Librofrase

Zona exterior - Pabellón multiusos - Manualidades

El librofrase es un cuadernillo, similar a la Moviletra, compuesto por varias hojas cortadas en solapas. En cada solapa hay una palabra diferente, de forma que con la combinación de dos o más solapas se pueden formar frases.

Material y nivel

Papel y Librofrase. Nivel 1 y 2.

Explicación de la actividad

La actividad consistirá en formar frases combinando las hojas del librofrase y después escribirlas en el cuaderno.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben saber manejar el librofrase. En el caso de que la movilidad del libro no permita una adecuada búsqueda de las palabras, se recomienda pegar el libro con velcro a un franelo o a una tira de velcro colocada sobre la mesa, con el fin de que no se desplace y se pueda manejar con agilidad.



Objetivo 5.2: Reconocer e interpretar correctamente los diferentes signos de puntuación

5.2.1 Pescando las comas

Zona exterior - El lago - Zona de pesca

Material y nivel

Línea braille. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En la parte superior de la pantalla se presenta un personaje pescando en el lago y en la parte inferior se presentan, una a una, cinco frases que no tienen comas.

Los alumnos deberán leer cada frase y colocar las comas donde correspondan para que la frase tenga sentido. Para ello, se colocarán con los sensores de línea braille detrás de la palabra que lleva la coma, la escribirán y si está bien escucharán un sonido de acierto y si lo hace mal de error. Cuando terminen de colocar todas las comas en cada frase tendrán que pulsar enter para comprobar si la frase está escrita correctamente o no, recibiendo el feedback correspondiente.



Imagen 29: Pantalla de la actividad.

Las frases correctas son:

1. Pedro, mi mejor amigo, pescó una perca en el lago.
2. En el lago podemos pescar percas, truchas y barbos.
3. Todos mis amigos, incluido Pedro, quisieron ir a pescar.
4. Para pescar, sobre todo con caña, hay que tener mucha paciencia.
5. La tarde en el lago, mientras pescamos, resultó muy entretenida.



Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse en papel, dándole una hoja con las frases escritas en braille, para que los alumnos las volvieresen a escribir con la máquina Perkins, colocando las comas donde correspondan.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos sepan utilizar los sensores y las teclas balancín de la línea braille y lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

5.2.2 ¡Verdad o mentira!

Zona exterior - Parque infantil - Tobogán

Material y nivel

Línea braille (nivel 2) y Tableta digitalizadora (nivel 2).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Línea braille

En la actividad se presentarán cinco frases, una a una, referentes a los signos de puntuación. Para resolver la actividad se tendrá que leer la frase y luego, dependiendo de su contenido, pulsar en el botón *verdadero* o en el botón *falso*. Para situarse sobre estos botones se tendrá que pulsar *tabulador*. Se recibirá un sonido de acierto o de error dependiendo del botón pulsado.



Imagen 30: Pantalla de la actividad.

Tableta digitalizadora

En pantalla se presentan, a la izquierda, cinco botones numerados. Cada uno tiene una locución asociada con una frase referente a los signos de puntuación. Para resolver la actividad tendrá que pinchar primero en uno de esos botones,



escuchar la frase y luego pulsar en el botón correcto dependiendo de si su contenido es *verdadero* o *falso*.

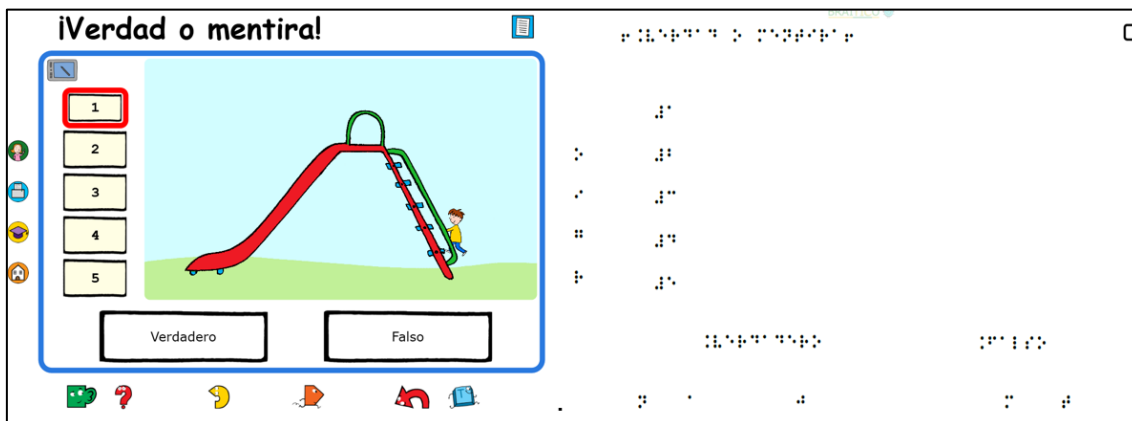


Imagen 31: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Las frases que se presentan para los dos dispositivos son:

- El punto es un signo ortográfico que se utiliza para indicar una pausa larga al final de una frase u oración. (Verdadero).
- El punto y seguido separa dos párrafos que tienen contenidos diferentes y se continúa escribiendo en la misma línea. (Falso).
- Después de punto y aparte hay que cambiar de línea y comenzar a escribir dejando un sangrado a la izquierda. (Verdadero).
- Tras los signos de interrogación, de exclamación y puntos suspensivos, no se escribe nunca punto, aunque con ellos se termine el enunciado. (Verdadero).
- La sigla se escribe con puntos entre las letras que la componen. (Falso).

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos sepan utilizar los sensores y las teclas balancín de la línea braille, además de conocer el uso de los signos de puntuación.

5.2.3 ¿Dónde están los signos de puntuación?

Zona exterior - Pabellón multiusos - Magia

Material y nivel

Papel. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.



Explicación de la actividad

Se presenta un texto en el que se han eliminado todos los signos de puntuación. Para resolver la actividad se tendrá que volver a escribir el texto colocando esos signos de puntuación en los lugares que sea necesario.

El texto para colocarlos será el siguiente:

Ser un perro tiene sus ventajas Solo tienes que preocuparte porque alguien te dé de comer te saque varias veces al día a hacer tus cosas y de vez en cuando tratar de pescar algo en el suelo de la cocina

Aunque si eres un perro guía también tienes algunas responsabilidades como llevar a tu dueño sano y salvo al trabajo acompañarle hasta la parada del autobús ayudarle a encontrar el paso de peatones llevarle hasta el otro lado de la calle Pero en general es una vida muy cómoda Básicamente lo único que hay que hacer es portarse bien no comer nada del suelo ni por la calle aunque te lo ofrezca un señor amablemente en el bar A veces te dan alguna galleta de premio

En definitiva es mucho mejor ser perro que humano Los humanos están siempre preocupados Especialmente por unos papeles de colores a los que llaman dinero

No hay quien entienda a los humanos Si tienen comida suficiente una cama en la que dormir y otros humanos que les den cariño ¿por qué se preocuparán tanto?

En definitiva creo que en los tiempos que corren se vive mucho mejor siendo un perro

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer, coloquen bien los dedos en el teclado y presionen las teclas de forma adecuada.

5.2.4 Historias de enamorados

Zona exterior - Parque infantil - Biblioteca

Material y nivel

Papel. Nivel 2.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.



Explicación de la actividad

En esta actividad se presentará una carta sin signos de puntuación. Dependiendo el lugar en el que se coloquen, el resultado de la carta será diferente. La actividad consistirá, precisamente, en eso, en colocar los signos de puntuación en diferentes lugares para que el resultado sea el que se nos propone.

El texto será:

Tres hermanos que buenos son los tres me han pedido que diga a cual amo yo digo que amo a Pedro no a Juan cuya fuerza nadie tiene no quiero a Manuel que no es el más feo de los tres. el ejercicio.

Los alumnos tendrán que colocar los signos de puntuación para que:

- El elegido sea Pedro.
- El elegido sea Juan.
- El elegido sea Manuel.
- Ninguno sea el elegido.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer el uso de los signos de puntuación.

Objetivo 5.3: Escribir de forma gramatical y ortográficamente correcta

5.3.1 Ja, ja, ja... ¡Vaya absurdo!

Zona exterior - Zona multiaventura - Puente colgante

Material y nivel

Papel (Nivel 2) y Tableta digitalizadora (Nivel 1).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille además de poder imprimir los diseños para colocar sobre la tableta digitalizadora.

Explicación de la actividad

Papel

Se muestran unas frases en las que se han incluido palabras absurdas. Para realizar la actividad se tendrán que sustituir esas palabras que no pegan en las frases por otras para crear una frase con sentido.

Las frases con palabras absurdas que se presentan son:



- El ventilador canta mucho.
- El pulpo tiene once patas.
- Me peino con el tenedor.
- Las pingüinos vuelan bien.
- Antes del viernes viene el domingo.

Tableta digitalizadora

En la pantalla se presentarán 5 frases, precedidas de un número de orden. Para resolver la actividad hay que pinchar primero, y siempre por orden, en el número de la frase y luego en la palabra absurda que contiene. Según se haga bien o mal se recibirá el sonido correspondiente.

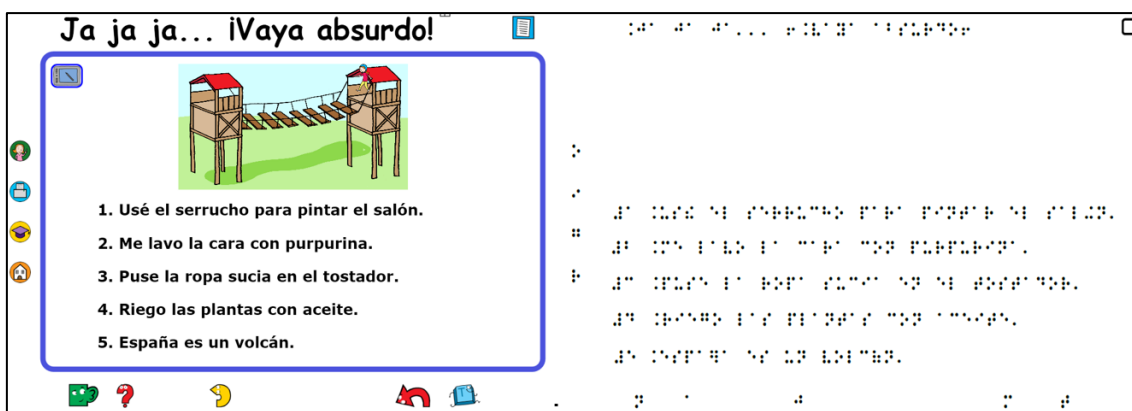


Imagen 32: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Las frases con palabras absurdas que se presentan son:

- Usé el serrucho para pintar el salón.
- Me lavo la cara con purpurina.
- Puse la ropa sucia en el tostador.
- Riego las plantas con aceite.
- España es un volcán.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

5.3.2 Pilla-pilla

Zona exterior - Pista de patinaje

Material y nivel

Tableta digitalizadora. Nivel 2.



Lámina en relieve imprimible desde el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir".

Explicación de la actividad

En la actividad se presenta un cuento en el que se han infiltrado tres frases de otro cuento. Los alumnos deben encontrar las frases infiltradas y pinchar en cualquier letra de ellas para indicarlo. Si lo hace bien recibirán el sonido de acierto y si lo hacen mal el de error.

El texto que se presenta en la actividad es el siguiente:

Pillaquetepilla era una ardilla, le encantaban las cosquillas. Al rey le gustaba gastar bromas. Pillaquetepilla embrollaba todo y convertía los días tristes en desternillantes. Un día al rey le gastaron una broma. Así que... si tienes un día malo, llama a Pillaquetepilla... Al rey la broma no le gustó y se enfadó. Pillaquetepilla convertirá tus pesadillas en cosquillas.

Otros Recursos

La actividad podría hacerse en papel. Le presentaríamos a los alumnos el texto con las frases infiltradas para que las escribieran debajo con la máquina Perkins.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

5.3.3 Trabalenguas

Zona exterior - Pabellón multiusos - Sala de arte

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

La actividad consistirá en leer primero un trabalenguas. Luego copiarlo y aprenderlo y terminar inventando uno los alumnos cambiando las palabras destacadas.

Había un padre, **samable, inmensurable y tantarontable**, que tenía un hijo **samijo, inmensurijo y tantarontijo**.

Un día el padre, **samable, inmensurable y tantarontable**, le dijo a su hijo **samijo, inmensurijo y tantarontijo**:



Hijo, **samijo, inmensurijo y tantarontijo**: tráeme la cabra **samcabra, inmensucabra y tantaroncabra** del monte **samonte, inmensumonte y tantaronmonte**.

Así el hijo **samijo, inmensurijo y tantarontijo**, fue al monte **samonte, inmensumonte y tantaronmonte**, a traer una cabra **samcabra, inmensucabra y tantaroncabra**.

Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse en la línea braille. Los alumnos leerán el trabalenguas y lo memorizarán.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben tener una buena discriminación táctil y capacidad de atención.

5.3.4 Recitamos

Zona exterior - Pabellón multiusos - Concursos

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

Explicación de la actividad

La actividad consistirá en leer el poema de Lope de Vega “Los ratones” y luego recitarlo en voz alta con la entonación adecuada.

El poema es el siguiente:

Los ratones.

Juntáronse los ratones
para librarse del gato;
y después de largo rato
de disputas y opiniones,
dijeron que acertarían
en ponerle un cascabel,
que andando el gato con él,
librarse mejor podrían.

Salió un ratón barbicano
collilargo, hociquirromo
y encrespando el grueso lomo,
dijo al senado romano,
después de hablar culto un rato:
¿Quién de todos ha de ser



el que se atreva a poner
ese cascabel al gato?

Observaciones y sugerencias para los maestros

En la aplicación informática Superbraille 4.0 se podrá escuchar el poema al inicio de la actividad *Recitamos*.

Los alumnos deben tener una discriminación táctil adecuada y conocer los signos de puntuación y las pausas que conllevan en la lectura.

6. HÁBITOS LECTORES

En esta capacidad se incluyen los objetivos que permitan generar hábitos de lectura favorecedores de la correcta interpretación de los caracteres braille, así como del mensaje global.

Así, dentro del área de precisión se han incluido actividades cuya intención es animar a los alumnos a seguir leyendo para que puedan continuar desarrollando sus destrezas y habilidades.

Objetivo 6.1: Generar hábitos de lectura que favorezcan la correcta interpretación de los caracteres braille y del mensaje

6.1.1 La barca de las palabras

Zona exterior - El lago - Embarcadero

Material y nivel

Línea braille (nivel 2) y Tableta digitalizadora (nivel 1).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Línea braille

Estamos en la zona del lago. En la mitad superior de la pantalla, se verá un lago y un personaje en una barca. En el lago hay 10 paradas. La barca estará en la salida y al iniciarse la actividad se presenta la primera adivinanza, tanto en la pantalla y como en la línea braille.

En la parte inferior de la pantalla, hay un cuadro de edición donde los alumnos tendrán que escribir la respuesta. Cuando escriban la respuesta deberán pulsar



enter (tecla número 8 del teclado braille) y, si aciertan, escucharán un sonido de acierto y si no aciertan escucharán uno de error, animando para que lo intenten de nuevo. Al segundo fallo en una adivinanza se *navegará* a la siguiente adivinanza.



Imagen 33: Pantalla de la actividad.

Tableta digitalizadora

Estamos en la zona del lago. En la mitad superior de la pantalla, se verá un lago y un personaje en una barca y en la inferior las posibles respuestas.

En el lago hay 10 paradas. La barca estará en la salida y para escuchar las adivinanzas tendrá que pinchar en cada parada (reflejada en la pantalla con una bandera y con un número). Y para resolver la actividad tendrá que pinchar en la solución de la adivinanza que se encontrará entre las palabras de la parte inferior de la pantalla.

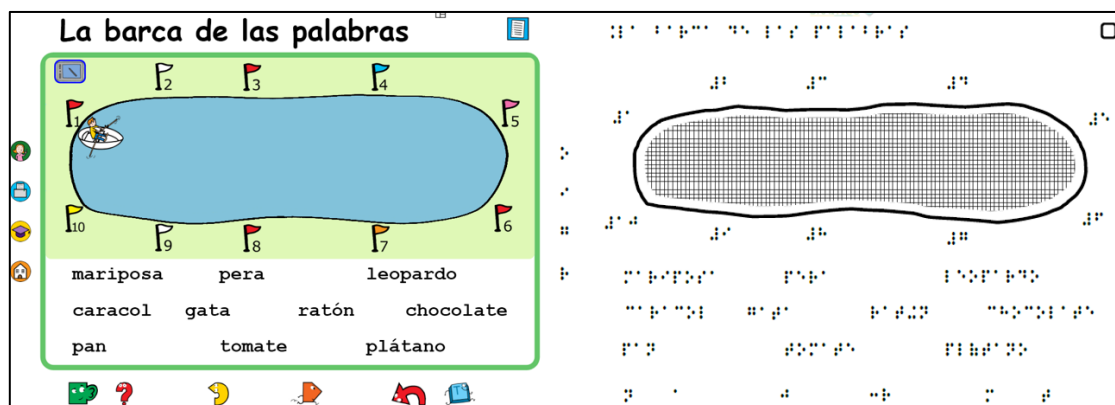


Imagen 34: Actividad en pantalla y de su adaptación para la tableta.

Adivinanzas

Primo hermano del ratón
pero capaz de volar,
como está mal de visión
se guía por su radar.

Respuesta: 10 letras (murciélago)



El dromedario se parece al ... pero solo tiene una joroba.

Respuesta: 7 letras (camello).

Cuatro patas tiene sin saber andar, también cabecera sin saber hablar.

Respuesta: 4 letras (cama).

¿Qué es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?

Respuesta: 1 letra (m).

De bello puedo presumir, soy blanco como la cal, todos me saben abrir, pero nadie me sabe cerrar ¿Quién soy?

Respuesta: 5 letras (huevo).

De noche llegan sin ser invitadas, de día se pierden, pero no están extraviadas.

Respuesta: 9 letras (estrellas).

En medio del mar estoy, no soy ni buque ni vela, y si vas al arsenal me encontrarás la primera ¿Que soy?

Respuesta: 1 letra (a).

Te la digo y no me entiendes, te la repito y no me comprendes.

Respuesta: 4 letras (tela).

Amarilla en el centro, blanca por fuera, si fuera huevo, estaría en la nevera, pero como no lo soy aparezco en primavera.

Respuesta: 9 letras (margarita).

Tiene dientes y no come, tiene cabeza y no es hombre.

Respuesta: 3 letras (ajo).

Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse con el LEO colocando en cada parada una etiqueta en la que habrá grabada una adivinanza. Los alumnos escribirán en la máquina Perkins las respuestas a las adivinanzas y en una etiqueta, que estará abajo a la derecha, estarán las soluciones numeradas.

También puede hacerse en papel, dándole las adivinanzas en una hoja de papel braille, para que escriba las respuestas con la máquina Perkins.



Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos conozcan la tecla enter (punto 8 del teclado braille).

Debe cuidarse que lleve una correcta posición de manos y dedos.

Debemos estar siempre muy pendientes de que los alumnos conozcan el vocabulario utilizado en la actividad.

6.1.2 El detective

Zona exterior - Zona ajardinada

Material y nivel

Línea braille (nivel 1), Tableta digitalizadora (nivel 1) y Papel (nivel 1).

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Línea braille.

En pantalla y en la línea braille aparecerán varios grupos de palabras. En cada grupo de palabras hay una palabra bien escrita entre otras que están mal.

La actividad consistirá en seleccionar, con los sensores de la línea braille, la palabra que está bien escrita (se puede pinchar también con el puntero del ratón sobre las palabras).

Los grupos de palabras serán:

- periódoco **periódico** pereódico bereódico
- vinte **veinte** velte viente
- setriembe sertiembre **septiembre** septembre
- cruqueta **croqueta** cloqueta corqueta
- murcélago muciélago **murciélago** morciélago

Tableta digitalizadora.

En pantalla aparecerán cinco filas con tres palabras cada una. La actividad consistirá en pinchar en la palabra escrita correctamente que hay en cada fila. Se podrá resolver con el lápiz magnético de la tableta digitalizadora y con el puntero de ratón.

- sapato zapato zabato
- periódoco periódico pereódico
- marioneta merioneta mariometa



- zabatilla sapatilla zapatilla
- aseite aceite aceide

Papel.

En el botón de imprimir se podrá realizar una copia impresa, tanto en tinta como en braille, de la actividad para resolverla sobre papel. En este caso aparecerán las siguientes filas de palabras:

- sapato zapato zabato zopato
- periódoco periódico pereódico bereódico
- marioneta merioneta mariometa mareoneta
- zabatilla sapatilla zapatulla zapatilla
- aseite aceite acelte aceide:

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

Es necesario que los alumnos coloquen bien los dedos en el teclado y presionen las teclas de forma adecuada.

6.1.3 Busca las gemelas

Zona exterior - Parque infantil - Césped

Material y nivel

Papel. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

Se presentan grupos de cinco frases. En cada grupo hay dos que son exactamente iguales. La actividad consiste en encontrarlas y luego escribirlas.

Grupo 1:

Sofía se comía un bocadillo cada día.

Sofía se comía una tostada cada día.

Sofía se comía un bocadillo cada día.

Sofía se comía el bocadillo solo un día.

Sofía no comía el bocadillo cada día.

**Grupo 2:**

Mi perro no come huesos, solo come pienso.

Mi perro no come huesos, pero come pienso.

Mi pato no come huesos, pero come pienso.

Mi perro no come huevos, solo come pienso.

Mi perro no come huesos, pero come pienso.

Grupo 3:

En el lago cabía un tesoro debajo de una roca.

En el lago había un tesoro debajo de una foca.

En el lago había un tesoro debajo de una roca.

En el lago había un tesoro debajo de la roca.

En el lago había un tesoro debajo de una roca.

Grupo 4:

La gruta estaba oscura y llena de sonidos.

La cueva estaba oscura y llena de sonidos.

La gruta seguía oscura y llena de sonidos.

La gruta estaba oscura y llena de ruidos.

La gruta seguía oscura y llena de sonidos.

Grupo 5:

El cajón de la ropa está atascado y no se puede abrir.

El cajón de tu ropa está cerrado y no se puede abrir.

El cajón de la ropa está atascado y no lo puedo abrir.

El cajón de su ropa no está atascado y lo puedo abrir.

El cajón de la ropa está atascado y no lo puedo abrir.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer.

6.1.4 Rocódromo

Zona exterior – Zona multiaventura – Rocódromo

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1 y Nivel 2.



En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En el cuadro de edición irán apareciendo grupos de tres palabras. Los alumnos las leerán y pulsarán **enter**. Al pulsar **enter** las palabras desaparecerán y aparecerán de nuevo, pero faltará una de ellas. Al leerlas nuevamente deben recordar la que falta y escribirla a continuación. Para ello se situarán después de la última palabra, dejarán un espacio en blanco y escribirán la palabra que falta. Según lo haga bien o mal se recibirá la locución correspondiente.

Si cometen dos errores en tres grupos diferentes la actividad se cerrará.



Imagen 35: Pantalla de la actividad.

Los grupos de palabras para el nivel uno serán:

- esquí alpino, goalball, **baloncesto**
- **atletismo**, fútbol sala, judo
- tobogán, columpios, **balancín**
- tiovivo, **tren chuchú**, karts
- **papelera**, banco, jardinera
- dominó, **parchís**, ajedrez
- **rocódromo**, tirolina, puente colgante
- balón, mancuernas, **pesas**

Los grupos de palabras para el nivel dos serán:

- esquí alpino, goalball, baloncesto, **patinaje**
- atletismo, **fútbol sala**, judo, esquí de fondo
- **tobogán**, columpios, balancín, castillo hinchable
- tiovivo, **tren chuchú**, karts, montaña rusa



- papelería, banco, **jardinera**, fuente
- dominó, parchís, ajedrez, **oca**
- **rocódromo**, tirolina, puente colgante, pasarela
- balón, mancuernas, **pesas**, cuerdas

Observaciones y sugerencias para los maestros

Es necesario que los alumnos conozcan la tecla enter, todo el vocabulario y debe cuidarse que lleven una correcta posición de manos y dedos.

7. PRESENTACIÓN DE TEXTOS

En esta capacidad se incluyen objetivos relacionados con la escritura, que es la vía para expresar un pensamiento mediante signos y que está íntimamente ligada con la lectura.

En la escritura en braille debemos señalar la absoluta necesidad de colocar adecuadamente los dedos en cada una de las teclas de la máquina Perkins, presionando simultáneamente todas aquellas teclas que conforman cada letra y evitando vicios que aminoren la calidad y la velocidad. Es preciso, además, prestar atención a la correcta estructuración formal del texto en braille de forma que se facilite su lectura y comprensión, es decir, utilizando márgenes, títulos, sangrías...

Objetivo 7.1: Escribir textos con una presentación cuidada

7.1.1 Corta... por donde puedas

Zona exterior - Pabellón multiusos - Manualidades

Material y nivel

Línea braille. Nivel 1.

En el apartado "Abrir documentos para leer o imprimir" se tiene acceso a los documentos imprimibles para realizar la actividad en tinta y en braille.

Explicación de la actividad

En pantalla se presenta un niño con unas tijeras en la mano y debajo un cuadro de edición en el que aparecerán las palabras.



En el cuadro de edición aparecerá una palabra y la actividad consistirá en poner un guion en el lugar en que se puede dividir al final de línea.



Imagen 36: Pantalla de la actividad.

Las palabras que aparecerán, de forma aleatoria, en la actividad serán:

- amistad (amis-tad)
- boxeo (bo-xeo)
- acción (ac-ción)
- adherir (adhe-rir)
- oriental (orien-tal)
- protección (protec-ción)
- espía (es-pía)
- tensión (ten-sión)
- perro (pe-rro)
- monstruo (mons-truo)
- edredón (edre-dón)
- extra (ex-tra)
- ilusión (ilu-sión)
- liebre (lie-bre)
- unidad (uni-dad)

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer las reglas de separación de palabras al final de línea.



7.1.2 Siempre... orden

Zona exterior - Pabellón multiusos - Cocina

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.

Explicación de la actividad

En la actividad se van a proponer unas frases para organizar los trabajos.

La actividad consiste en marcar las que son correctas a la hora de tener una buena organización para aprovechar al máximo las horas de estudio.

Las frases son:

1. Archivo mis trabajos en una sola carpeta sin ningún orden.
2. Archivo mis trabajos en carpetas diferentes con el nombre de la asignatura. (Correcta).
3. Al principio de cada página pongo la fecha a la izquierda y la asignatura, el número del tema y el número de página a la derecha. (Correcta).
4. Al principio de cada página solo pongo el nombre de la asignatura.
5. Al principio de cada página solo pongo el número a la derecha.
6. Antes de responder a los ejercicios del libro escribo el número del ejercicio y la página del libro. (Correcta).
7. Cuando respondo ejercicios del libro, escribo *libro*.
8. Antes de responder a los ejercicios del libro escribo solo la página.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Los alumnos deben conocer claramente las normas para organizar su material en braille.

7.1.3 Carta a un amigo

Zona exterior - Pabellón multiusos - Cumpleaños

Material y nivel

Papel. Nivel 1 y 2.

Explicación de la actividad

La actividad consiste en escribir una carta a un amigo contándole tus experiencias en el Braille Center. Se debe tener cuidado con la presentación y la estructura de la carta:



- **Inicio:** con el encabezamiento o saludo y la fecha.
- **Cuerpo:** mensaje redactado de forma clara y adecuada.
- **Cierre:** con la despedida y la firma.

Otros Recursos

Esta actividad podría hacerse con la línea braille. Los alumnos escribirán la carta con el teclado de la línea braille o con el teclado qwerty.

Observaciones y sugerencias para los maestros

Debe cuidarse que los alumnos lleven una adecuada posición de manos y dedos al leer, coloquen bien los dedos en el teclado y realicen una presión adecuada sobre las teclas.