

GUÍA DE MANEJO DEL PROGRAMA "PRACTICO_2"

El programa **PracTICo2** ha sido desarrollado por el Grupo ACCEDO de la ONCE para la ampliación de la Investigación "Utilización de las tic por parte del alumnado con discapacidad visual como elemento de inclusión en el apoyo al aprendizaje de la lectoescritura", como consecuencia de las solicitudes que los maestros involucrados en la misma hicieron a través de audio conferencia una vez visto el resultado de la aplicación de las Tic al aprendizaje del braille.

Con este software se pretende valorar la utilidad de las TIC para la mejora en los procesos de enseñanza en diversas áreas: comprensión y eficacia lectora, inglés y razonamiento matemático. No se trata de un programa completo que trabaje todas las áreas de forma sistemática, sino de diversos tipos de actividad que pueden servir de ejemplo de otras que pueden trabajarse en el aula para mejorar algunos aspectos del aprendizaje a través de las TIC.

Al igual que en el programa inicial de la investigación, esta es una aplicación dirigida, accesible para todos los usuarios y sencilla en el manejo, de forma que no se requieren conocimientos extra para su utilización con los alumnos.

En este programa se puede acceder a cualquier elemento de la pantalla mediante ratón o a través del teclado, pulsando tabulador para llevar el foco a los distintos elementos, y "enter" o "barra espaciadora" para entrar en ellos.

Como ya se ha mencionado, al ser este un software para manejar como parte de una investigación, las actividades que se plantean en él son sólo una muestra de diferentes tipos de actividad que se pueden desarrollar en el futuro para el apoyo a la enseñanza del

braille y otras áreas en entornos inclusivos y como tales ejemplos han de tomarse.

El objetivo esencial de esta investigación es comprobar si las TIC pueden servir a los maestros para abordar con los alumnos de forma lúdica algunos de los objetivos que más complejos les resultan a través de la enseñanza tradicional, como son la lectura comprensiva, las estrategias lectoras, el razonamiento de problemas matemáticos y la lectura y escritura en inglés.

El software consta así de cuatro apartados, distribuidos en la pantalla dos arriba y dos abajo. En cada uno de ellos, se trabaja tanto con la tableta digitalizadora como con la línea braille, utilizándolas como herramientas para conseguir otros aprendizajes.

Las actividades se han clasificado en los siguientes cuatro grupos: lengua, matemáticas, conocimiento del medio e inglés.



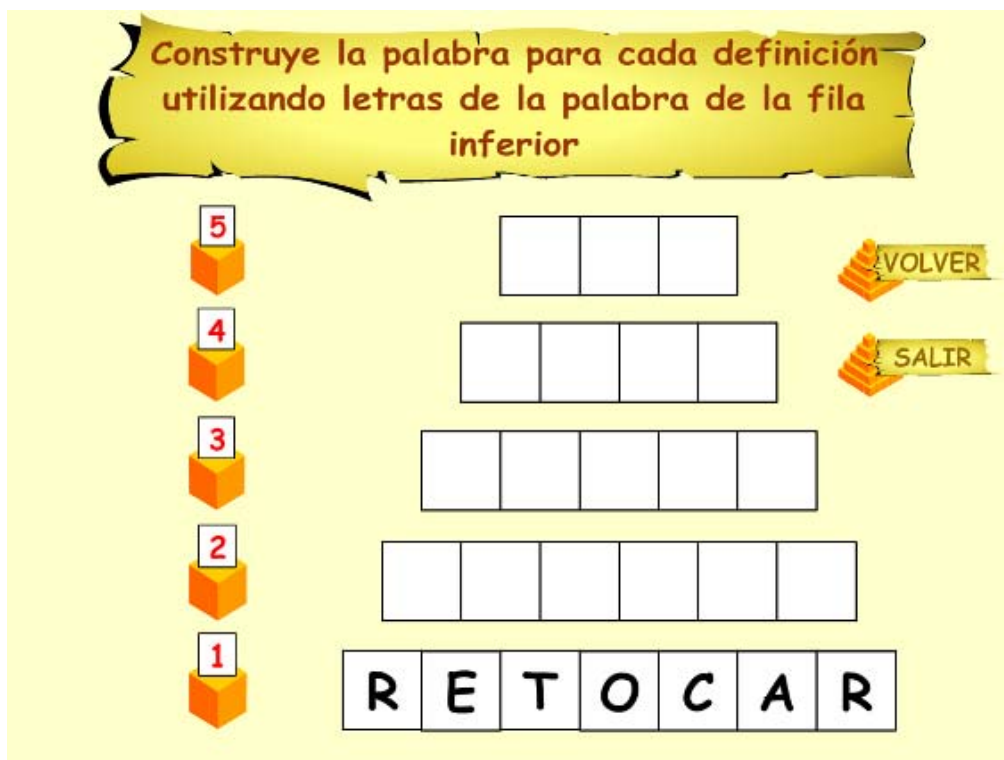
Son actividades relacionadas con el currículum de segundo de primaria, por lo que cada maestro podrá utilizarlas según considere, para avanzar en el mismo.

En algunos de los apartados existen actividades diseñadas para ser trabajadas con tableta digitalizadora y otras para línea braille. Visualmente se diferencian porque en la parte superior derecha del icono llevan un dibujo de la línea braille o la tableta, según se refieran a una u otra. Además, al final de la locución con el nombre de la actividad, en el caso de ser una actividad diseñada para línea braille suena un pitido, mientras que en las de tableta, únicamente suena la locución con el nombre de la actividad.



Las actividades para la tableta digitalizadora suelen llevar un cartel con la palabra “volver”, que permite repetir la actividad, y otro con la palabra “salir”, que finaliza ese juego y regresa a la pantalla anterior.

Una vez se pulse en un área, para pasar de una actividad a otra, o bien para pasar a un área diferente, bastará con pulsar el tabulador hasta que se escuche el nombre de dicho área.



Se describen a continuación las diferentes actividades, la forma de realizarlas y los objetivos que trabajan.

En aquellas actividades que conlleven escritura por parte del alumno, o introducir algún espacio para, por ejemplo, separar palabras, es necesario recordar que pueden hacerlo con el teclado qwerty o con el de la línea braille. En este caso, es necesario activar la función del teclado de la misma.

ÁREA DE TRABAJO 1: LENGUA

En este primer grupo de actividades se trabajarán actividades relacionadas con la comprensión y la eficacia lectora.

ACTIVIDAD: SEPARAMOS PALABRAS

ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Separar las palabras correctamente en una frase en la que aparecen todas juntas.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar la lectura en línea braille y el manejo adecuado de los sensores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD



The illustration shows a busy street with several cars in different colors (white, red, blue, green) stuck in a traffic jam. Above the cars, the Braille text 'Pllll Pllll Pllll Pllll' is written twice. Below the cars, the sentence 'La calle está llena de coches' is written in a cursive font. The entire scene is set against a yellow background.

En pantalla aparece un dibujo relacionado con la frase, y ésta, sin separación entre palabras.

Objetivo de la actividad:

Separar las palabras de una frase a través de los sensores de la línea braille.

Desarrollo de la actividad:

El alumno tendrá que identificar las palabras que forman las frases y separarlas para que ésta tenga sentido.

Para separar dos palabras, deberá pulsar en el sensor que está encima de la primera letra de la segunda palabra. Deberá realizar esta acción de forma sucesiva hasta que todas las palabras de la frase estén separadas. Una vez que esté hecho y compruebe en la línea braille que está bien hecho, deberá pulsar enter. Si lo ha hecho bien, pasará de forma automática a la palabra siguiente; si no, sonará un sonido de error y podrá volver a comprobar y modificar lo que sea pertinente, continuando la actividad hasta que consiga el objetivo.

ACTIVIDAD: ADIVINA QUÉ ES

ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Identificar un objeto definido a través de su descripción.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repaso de teclas balancín y sensores.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se presenta una frase con una descripción de una persona, animal o cosa. En pantalla, aparecen debajo tres dibujos con los nombres de tres posibles sustantivos que dan respuesta a la definición.

En la línea braille, irán apareciendo las posibles respuestas en líneas sucesivas, de forma que para buscarla, el alumno tendrá que ir bajando o subiendo con la rueda o las teclas balancín, hasta que de con ella, momento en el que deberá pulsar en cualquiera de los sensores que se encuentran en la parte superior de la palabra.

Um animal salvaje con cuatro patas y el cuello muy largo



Jirafa

Rinoceronte

León

Objetivo de la actividad:

Identificar un objeto por su descripción

Desarrollo de la actividad:

El alumno debe leer la frase que describe el objeto, animal o persona buscado.

Una vez hecho esto, deberá bajar a la línea siguiente para empezar a ver las posibles respuestas en la línea braille. En el momento en que encuentre la que considera acertada, pulsará en cualquiera de los sensores que se encuentren encima de la misma. Si acierta, sonará un sonido de acierto y pasará de forma automática a la palabra siguiente. Si falla, saltará un sonido de error, y la actividad permanecerá en pantalla hasta que se consiga acertar.

ACTIVIDAD: FRASES LOCAS

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Ordenar palabras para formar una frase.

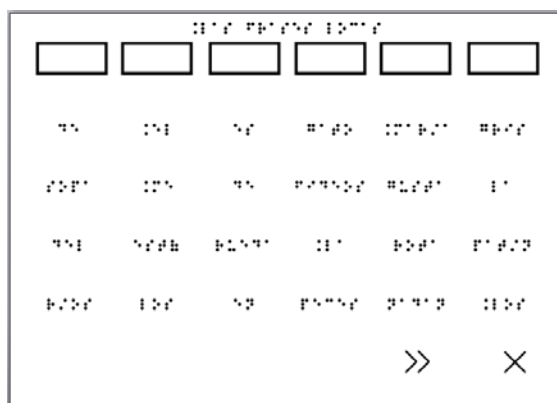
OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el pinchar y arrastrar por la lámina.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

Esta actividad se hará con la misma pantalla, si bien para los niños con visión, las palabras desordenadas de cada frase irán apareciendo una vez que resuelvan la anterior, mientras que para los que manejan tableta digitalizadora, las palabras de las diferentes frases aparecerán en la lámina a la vez.

En la parte superior de la pantalla se verán seis casillas, a las cuales hay que ir llevando las palabras en el orden en que deben formar una frase.

Debajo, irán apareciendo en fila las seis palabras que forma cada frase, también en casillas, pero desordenadas.



Objetivo de la actividad:

Ordenar palabras para formar una frase.

Desarrollo de la actividad:

El alumno debe buscar, entre las seis palabras de cada fila, cuál es la primera para formar una frase. Deberá recordar que las frases se empiezan con mayúscula, y a partir de ahí, buscará el resto de palabras para dar coherencia al resultado.

El ejercicio se tendrá que resolver por el orden de aparición de las frases en pantalla, es decir, se resolverá primero el que se encuentra inmediatamente debajo de las casillas en blanco, después, la de debajo de ésta, y así sucesivamente.

Si coloca bien todas las palabras de una frase, saltará una locución con la lectura de dicha frase y saldrán en pantalla las palabras de la siguiente, que el alumno sin visión tendrá en la lámina.

Una vez solucionadas las cuatro frases, al finalizar la locución de la última, sonará un aplauso.

Si el alumno trata de colocar una palabra en el lugar que no le corresponde, saltará un sonido de error, y la palabra volverá a la casilla en la que estaba.

En el caso de que el alumno olvide qué palabras ha usado ya y cuáles no, al pinchar en alguna que ya haya colocado saltará la locución “esa ya está”.

ACTIVIDAD: LA GRAN PIRÁMIDE

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

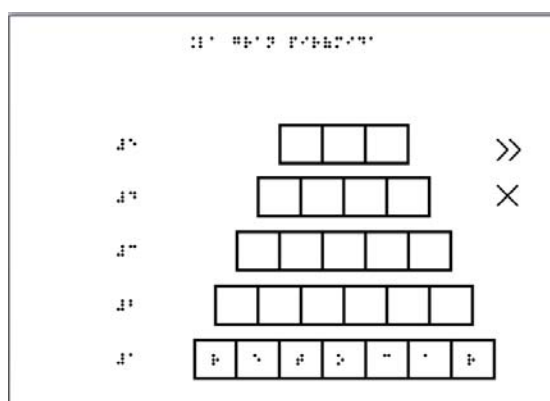
OBJETIVO DIDÁCTICO: Extraer palabras más cortas de una palabra dada de 7 letras.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repaso de pinchar y arrastrar, y pasar por encima y pinchar.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

Se presenta en pantalla una pirámide de casillas, que en la base tiene siete casillas, con la palabra "retocar" en ella. En el siguiente piso, en lugar de siete hay seis casillas, y así sucesivamente se va restando una en los pisos superiores, hasta llegar a tener sólo tres.

En el lado izquierdo de la pantalla, aparecen los números del 1 al 5, para conseguir, al pulsar en ellos, la pista que ayude a adivinar la palabra que se puede formar con varias de las letras de la palabra anterior. Ej, de "retocar", "trocea", con la pista "María hace trozos la comida"



Objetivo de la actividad:

Extraer palabras más cortas de una más larga dada

Desarrollo de la actividad:

El alumno debe leer en primer lugar la palabra que está situada en la base de la pirámide, que tiene 7 letras. A continuación, pulsará en la pista número 2 y buscará una palabra de seis letras, que tenga relación con la pista dada y cuyas letras aparezcan a su vez en la palabra inmediatamente inferior.

Si intenta colocar una letra en un lugar incorrecto, el programa no se lo permite, devolviendo dicha letra a su casilla original, mientras

suenan un sonido de error. Si acierta, sonará un sonido de acierto por cada letra y uno cuando finaliza la palabra.

Una vez que el alumno ha colocado una letra en una casilla, cuando pinche en la misma le dirá el nombre de la letra colocada. A la vez, puesto que en la lámina braille no se encontrará la palabra escrita, al pasar por encima de las casillas en blanco de la palabra resuelta anteriormente, saltará el nombre de la letra que se encuentre en la misma.

Al finalizar cada palabra, saltará una locución que le dirá “bien” y al terminar el ejercicio completo, sonará además un aplauso.

ACTIVIDAD: LA FIESTA

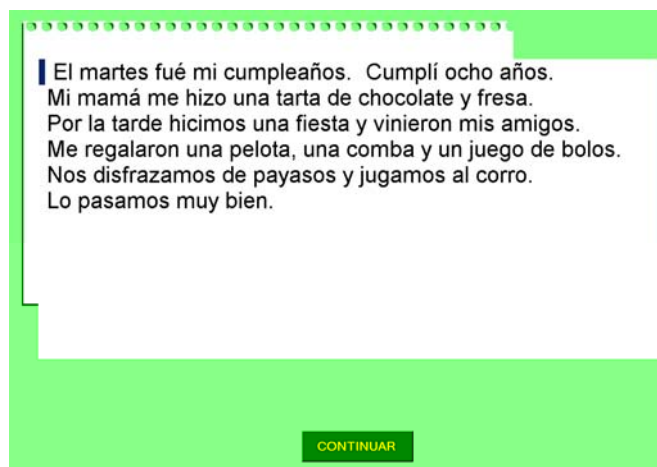
ÁREA DE TRABAJO: Línea Braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Responder a preguntas de comprensión lectora sobre un texto leído en la línea braille.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repaso de lectura y escritura en la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se trata de una actividad de comprensión lectora, en la que aparece un texto y posteriormente unas preguntas a las que el alumno deberá dar respuesta.



Objetivo de la actividad:

Contestar correctamente a algunas preguntas de comprensión lectora.

Desarrollo de la actividad:

Se presenta una lectura en pantalla que el alumno irá leyendo en la línea braille, usando para ello los comandos ya conocidos para bajar o subir de línea.

Una vez finalizada la lectura, con tabulador se va a la casilla "continuar" y se pulsará enter o, en la línea braille, el punto 8. En ese momento, aparecerá la primera pregunta que habrá que leer y contestar. Para una adecuada lectura, al no caber toda la pregunta en una misma línea, al llegar al final de la línea en la línea braille, el alumno tendrá que seguir, pulsando en el botón derecho de la parte inferior de la línea braille (el situado a la derecha de la tecla balancín). Una vez leída la pregunta, para contestar, pulsará en el sensor del espacio en blanco posterior a la pregunta, contestará y pulsará enter (punto 8 teclado braille). Si cierta, sonará una locución de acierto y pasará automáticamente a la siguiente pregunta. Si falla, saltará una locución que se lo indique; entonces, tendrá que borrar la respuesta dada y cambiarla por otra. Si el alumno falla dos veces, se pasará automáticamente a la siguiente pregunta.

En todo momento, en pantalla aparecerán dos botones con las posibilidades de “volver al texto” y “salir”, a los que habrá que ir con tabulador.

ACTIVIDAD: LA HISTORIETA

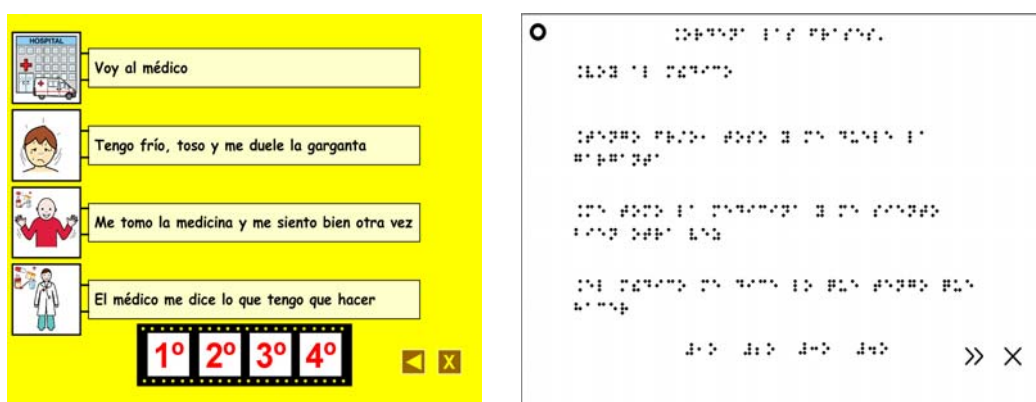
ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Ordenar secuencialmente una historia lógica.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repaso de doble selección con clic

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se trata de una actividad de comprensión lectora, en la que el alumno deberá ordenar una secuencia de frases para formar una historia lógica, en este caso, una visita al médico.



Objetivo de la actividad:

Ordenar correctamente la secuencia de una historia.

Desarrollo de la actividad:

Aparecen en pantalla cuatro frases de una misma historia, desordenadas. En la parte inferior de la lámina aparecerán los números del 1 al 4. El alumno deberá seleccionar cada una de las frases y colocarlas en el lugar que les correspondan para formar una historia con una secuencia lógica.

Si acierta al colocar la frase en el número de secuencia correspondiente, saltará un sonido de acierto; si se confunde, saltará un sonido de error y tendrá que realizar la búsqueda de nuevo.

ÁREA DE TRABAJO 2: MATEMÁTICAS

En este área se trabajarán actividades matemáticas relacionadas con la comprensión de problemas y el razonamiento matemático.

ACTIVIDAD: DALE AL COCO

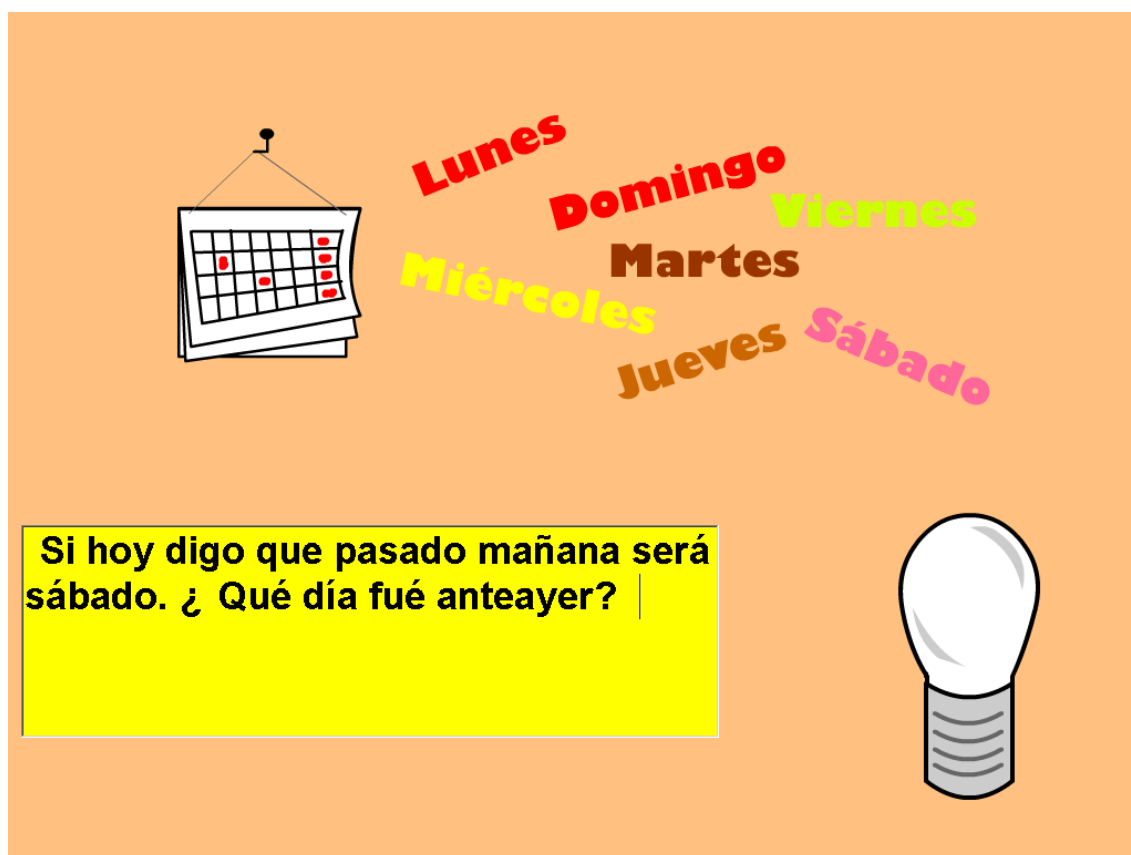
ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Resolución de problemas de lógica y razonamiento matemático

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el manejo de la escritura en la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad consta de cuatro problemas de razonamiento matemático que hay que leer y resolver en la línea braille



Objetivo de la actividad:

El alumno debe responder adecuadamente a cada una de las preguntas que se le hacen.

Desarrollo de la actividad:

Al arrancar la actividad, sale directamente el primer problema, que el alumno podrá leer en la línea braille.

Deberá responder al mismo sin pulsar previamente al espacio, en letras minúsculas y una vez escrita la respuesta, pulsar en uno de los sensores de la línea braille situados por encima de la misma, sin pulsar barra espaciadora ni enter.

Si acierta la respuesta, automáticamente la actividad pasará a la siguiente pantalla; si no, saltará un sonido de error y tendrá que modificar su respuesta.

Puede ocurrir que aun teniendo bien la respuesta, salte el sonido de error si ha introducido un espacio o ha pulsado enter, por lo que habrá que darle las instrucciones muy claras para evitar la frustración.

ACTIVIDAD: LA FILA DEL COMEDOR

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

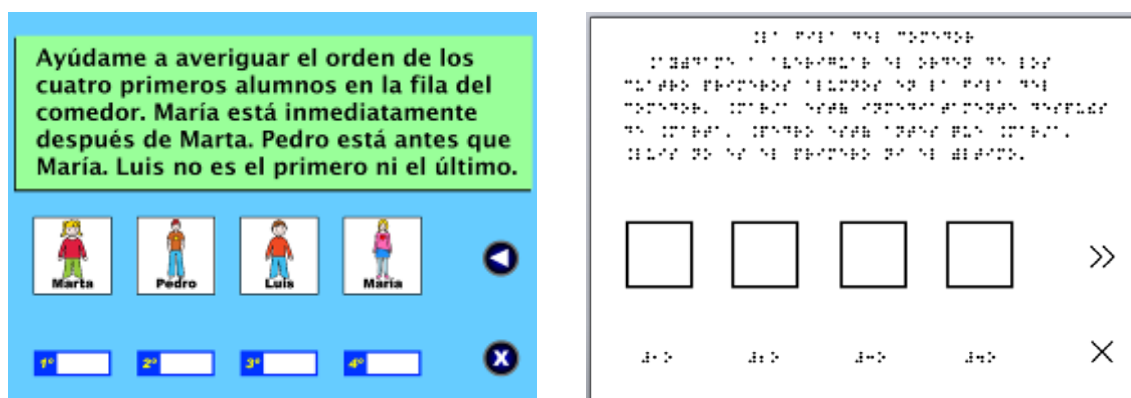
OBJETIVO DIDÁCTICO: Resolución de un problema matemático de secuenciación de número ordinales.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de pasar por encima, pinchar y arrastrar.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

En la pantalla aparece el problema escrito en la parte superior de la lámina. En la parte media aparecen las fotos de los cuatro niños de los que habla el problema, cada una con su locución correspondiente, ya que cada vez que se reinicia el ejercicio aparecen en orden aleatorio.

En la parte de abajo aparecen cuatro casillas con los números ordinales. A la derecha de la pantalla, se sitúan los botones de "seguir jugando" y "salir".



Objetivo de la actividad:

El alumno debe leer detenidamente el problema y deducir el orden en el que los alumnos están situados en la fila del comedor, colocándolos en su lugar correspondiente.

Desarrollo de la actividad:

Una vez leído el problema, el alumno debe ir deduciendo el orden en el que los alumnos están situados en la fila del comedor.

Para colocarlos, deberá pasar por encima de las fotos, y una vez encontrado el que quiera colocar, pinchar en él y arrastrarlo al lugar que le corresponda. No tiene que llevar un orden concreto, si no colocarlos a cada uno en la casilla que le corresponda. En cada movimiento, una vez seleccionada la fotografía, saltará un sonido que le haga saber que está pinchada, y cuando la coloque, si acierta, saltará un sonido de acierto, y si se equivoca, uno de error, volviendo la fotografía a su lugar de origen. Al pasar por encima de las fotos de los alumnos que ya hayan sido colocadas, se oirá una locución que indica "esa ya está".

Una vez que estén todos bien colocados, sonará un aplauso y el alumno podrá seguir jugando o salir de la actividad.

ACTIVIDAD: EL MENÚ DE ELENA

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Resolución de un problema matemático de razonamiento y suma.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de localizar y pinchar.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

Se trata de una actividad con dos pantallas.

En ambas, aparece el problema escrito en la parte superior de la lámina y tres preguntas debajo del mismo.

Elena toma cada día 4 piezas de fruta y dos vasos de leche. Además, cada semana compra carne y huevos

Marca las preguntas adecuadas para este enunciado

¿Cuántos vasos de leche bebe Elena a la semana? ☐ SI ☐ NO

¿Cuántos huevos toma cada mes? ☐ SI ☐ NO

¿Cuántos días podrá tomar fruta si tiene en casa 20 piezas de fruta? ☐ SI ☐ NO

SIGUIENTE

Elena toma cada día 4 piezas de fruta y dos vasos de leche. Además, cada semana compra carne y huevos

¿Cuántos vasos de leche bebe Elena a la semana?

¿Cuántos huevos toma cada mes?

¿Cuántos días podrá tomar fruta si tiene en casa 20 piezas de fruta?

>>

Elena toma cada día 4 piezas de fruta y dos vasos de leche. Además, cada semana compra carne y huevos

Resuelve

¿Cuántos vasos de leche bebe Elena en un día?

¿Cuántos vasos de leche beberá en una semana?

¿Cuántas piezas de fruta tomará en dos días?

Elena toma cada día 4 piezas de fruta y dos vasos de leche. Además, cada semana compra carne y huevos

¿Cuántos vasos de leche bebe Elena en un día?

¿Cuántos vasos de leche beberá en una semana?

¿Cuántas piezas de fruta tomará en dos días?

Objetivo de la actividad:

Razonar sobre un problema: decidir qué preguntas le corresponderían y responder adecuadamente a las preguntas que se formulan sobre el mismo.

Desarrollo de la actividad:

En la primera pantalla, debajo del problema aparecen tres preguntas a la derecha de las cuales se dan dos posibles respuestas, "sí" y "no".

En la parte de abajo, aparece la palabra "siguiente" para pasar a la segunda pantalla.

El alumno tendrá que leer las preguntas y seleccionar la que considera que podría ser una pregunta adecuada para ese problema. Si acierta, saltará un sonido de acierto, y si no, de error. Una vez termine el ejercicio, podrá pulsar el botón de "siguiente" y pasar a la segunda pantalla.

En ésta, debajo del problema aparecen tres preguntas relacionadas con el problema, debajo de las cuales hay cinco números entre los que el alumno tendrá que seleccionar la respuesta correcta.

Si acierta en cada respuesta, saltará un sonido de acierto y si no, de error.

Una vez acierte las tres respuestas, sonará un aplauso y el ejercicio finalizará automáticamente.

ACTIVIDAD: EL PORTAL DE MI CASA

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Resolución de un problema de razonamiento matemático.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de localizar y pinchar.


DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

En la pantalla aparece el problema escrito en la parte superior de la lámina. Debajo del mismo aparecen siete números colocados en dos filas.

Sigue las pistas que te doy y averigua cuál es el número del portal de mi casa.
La cifra de las decenas no es igual que la de las unidades.
La cifra de las unidades no es 6.
El número de mi portal es menor que 30.

33 26 37 45

19 55 56



El portal de mi casa
tiene las cifras que se dan a continuación
que es el número del portal de mi casa.
La cifra de las decenas no es igual que
la de las unidades.
La cifra de las unidades no es 6.
El número de mi portal es menor que 30.

33 26 37 45

19 55 56

Objetivo de la actividad:

El alumno debe leer detenidamente el problema y deducir la respuesta.

Desarrollo de la actividad:

Una vez leído el problema, el alumno debe deducir el número del portal en el que vive, pulsando la cifra correspondiente de entre las posibles que se le facilitan abajo.

Si falla, saltará un sonido de error. Si acierta, sonará un aplauso y la actividad finalizará automáticamente.

ACTIVIDAD: LA ALACENA DE LA ABUELA

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Resolución de un problema de razonamiento matemático.


OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de localizar y pinchar.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA


En la pantalla aparece el problema escrito en la parte superior de la lámina. Debajo del mismo aparecen cinco números colocados en dos filas.

En la alacena de mi abuela hay 20 platos llanos, 10 platos hondos, 10 platos de postre, 12 copas y 24 vasos. ¿Cuántos platos tiene mi abuela?


66




20




40




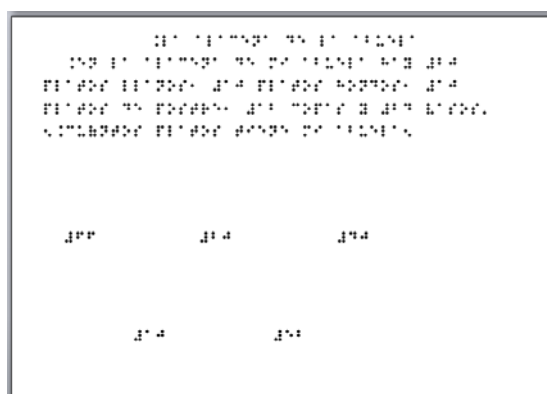


10



52





Objetivo de la actividad:

El alumno debe leer detenidamente el problema y deducir la respuesta a la pregunta que se le hace.

Desarrollo de la actividad:

Una vez leído el problema, el alumno debe deducir el número de platos que tiene la abuela, pulsando la cifra correspondiente de entre las posibles que se le facilitan abajo.

Si falla, saltará un sonido de error. Si acierta, sonará un aplauso y la actividad finalizará automáticamente.

ACTIVIDAD: EL CONCURSO DE MI CLASE

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Resolución de un problema matemático de secuenciación de número ordinales.

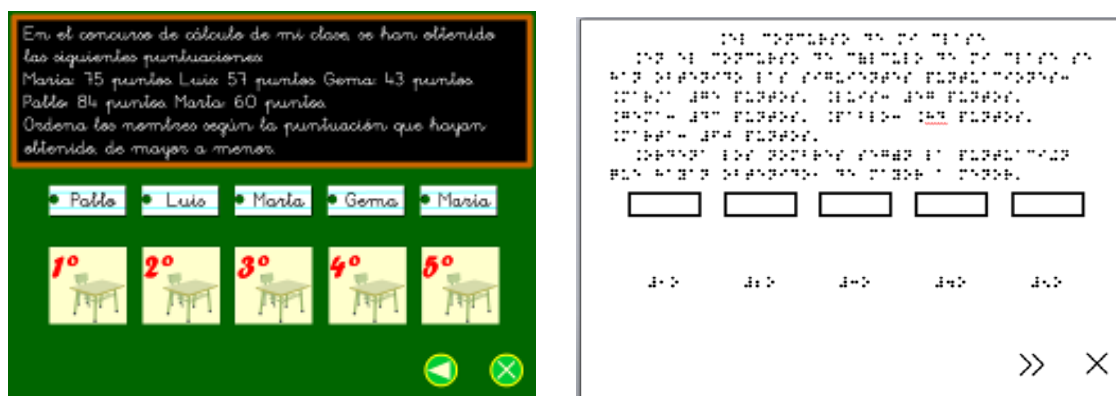
OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de pasar por encima, pinchar y arrastrar.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

En la pantalla aparece el problema escrito en la parte superior de la lámina. En la parte media aparecen los nombres de cuatro alumnos,

con su locución correspondiente, ya que cada vez que se reinicia el ejercicio aparecen en orden aleatorio.

En la parte de abajo aparecen cinco casillas con los números ordinales. En la parte inferior derecha de la pantalla, se sitúan los botones de "seguir jugando" y "salir".



Objetivo de la actividad:

El alumno debe leer detenidamente el problema y deducir el orden en el que los alumnos han quedado en el concurso de la clase.

Desarrollo de la actividad:

Una vez leído el problema, el alumno debe ir deduciendo el orden en el que los alumnos han quedado en el concurso de la clase.

Para colocarlos, deberá pasar por encima de los nombres, y una vez encontrado el que quiera colocar, pinchar en él y arrastrarlo al lugar que le corresponda. No tiene que llevar un orden concreto, si no colocarlos a cada uno en la casilla que le corresponda. En cada movimiento, una vez seleccionado el nombre, saltará un sonido que le haga saber que está pinchada, y cuando la coloque, si acierta, saltará un sonido de acierto, y si se equivoca, uno de error, volviendo el nombre a su lugar de origen. Al pasar por encima de los nombres de los alumnos que ya hayan sido colocados, se oirá una locución que indica "esa ya está".

Una vez que estén todos bien colocados, sonará un aplauso y el alumno podrá seguir jugando o salir de la actividad.

ÁREA DE TRABAJO 3: CONOCIMIENTO DEL MEDIO

ACTIVIDAD: LAS ESTACIONES DEL AÑO

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

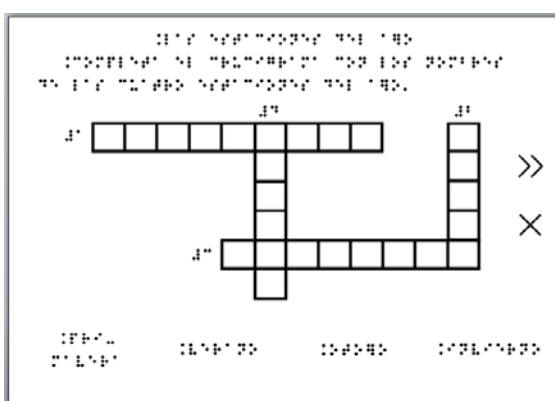
OBJETIVO DIDÁCTICO: Identificar las estaciones del año por sus características.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de doble selección con clic.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

En pantalla aparece un crucigrama con dos palabras verticales y dos horizontales para adivinar.

En la parte de abajo aparecen cuatro letreros, cada uno con el nombre de una estación.



Objetivo de la actividad:

El alumno debe encontrar la estación del año a la que se refieren las características que se le dan.

Desarrollo de la actividad:

El alumno pinchará en uno de los números del crucigrama y escuchará las características de la estación. Una vez reconocida, buscará en los letreros de abajo su nombre y pinchará sobre el mismo. Si comete un error, saltará un sonido que se lo indicará y deberá buscar otra respuesta.

En el momento en que acierte, las letras de la estación concreta se colocarán en sus respectivos lugares del crucigrama a la vez que saltará un sonido de acierto.

Una vez que una estación se haya colocado en sus correspondientes casillas, al pasar por encima de las letras sonará su nombre, por si el alumno las puede usar de pista para el resto de palabras.

Si el alumno vuelve a pulsar en una de las estaciones que ya está colocada, saltará un sonido que le indicará que "esa ya está".

ACTIVIDAD: EL BOSQUE MÁGICO

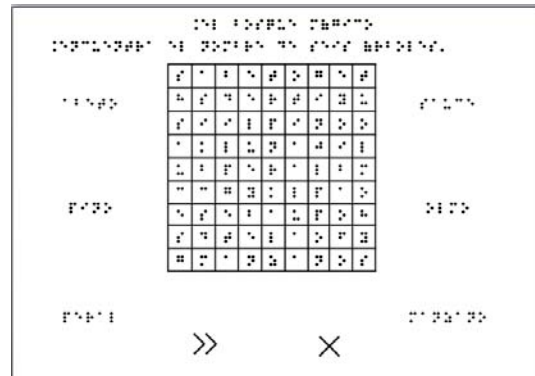
ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Buscar en una sopa de letras una serie de palabras dadas

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de doble selección con clic.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

Se presenta en el centro de la pantalla una sopa de letras y a la derecha e izquierda de la misma, tres carteles en cada lado con el nombre de un árbol en cada uno, que son los que tiene que buscar en la sopa de letras.



Objetivo de la actividad:

El alumno debe encontrar en la sopa de letras el nombre de los seis árboles que aparecen en la lámina.

Desarrollo de la actividad:

El alumno debe buscar horizontal o en vertical el nombre de uno de los seis árboles que aparecen en las tarjetas. Para seleccionarlo, tendrá que pinchar en la primera y última letras de la palabra. Si acierta, saltará un sonido de acierto, la palabra de la sopa de letras cambiará su color y saldrá un símbolo de acierto en la imagen del árbol acertado; en caso de error, saltará un sonido de error y el alumno tendrá que volver a seleccionar la palabra.

ACTIVIDAD: EL APARATO DIGESTIVO

ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

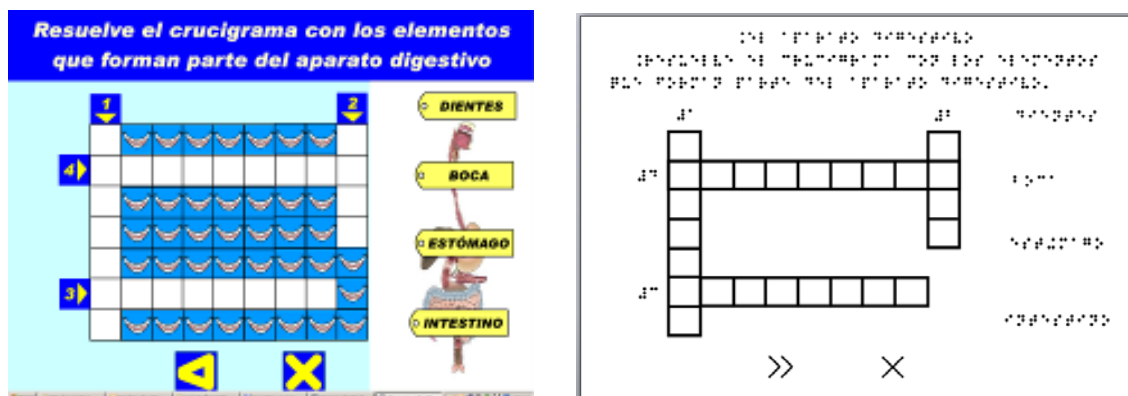
OBJETIVO DIDÁCTICO: Identificar cuatro partes del aparato digestivo por sus características.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar las actividades de doble selección con clic.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

En pantalla aparece un crucigrama con dos palabras verticales y dos horizontales para adivinar.

En la parte de la derecha aparecen cuatro letreros, cada uno con el nombre de una parte del aparato digestivo.



Objetivo de la actividad:

El alumno debe encontrar la parte del aparato digestivo a la que se refieren las características que se le dan.

Desarrollo de la actividad:

El alumno pinchará en uno de los números del crucigrama y escuchará las características que está locutadas. Una vez reconocida la parte del aparato digestivo a la que se refieren, buscará en los letreros de la derecha su nombre y pinchará sobre el mismo. Si comete un error, saltará un sonido que se lo indicará y deberá buscar otra respuesta.

En el momento en que acierte, las letras correctas se colocarán en sus respectivos lugares del crucigrama a la vez que saltará un sonido de acierto. Una vez hecho esto, al pasar por encima de las letras sonará su nombre, por si el alumno las puede usar de pista para el resto de palabras.

Si el alumno vuelve a pulsar en una de las partes que ya está colocada, saltará un sonido que le indicará que "esa ya está".

ACTIVIDAD: EL ROBOT SABIONDO

ÁREA DE TRABAJO: Línea braille

OBJETIVO DIDÁCTICO: Responder a una serie de preguntas sobre los contenidos de conocimiento del medio de 2º de educación primaria.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el manejo de bajar y subir línea, y de pulsar los sensores de la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD



Objetivo de la actividad:

Contestar correctamente el mayor número posible de preguntas eligiendo la respuesta entre cuatro posibles, para repasar los contenidos de conocimiento del medio.

Desarrollo de la actividad:

Al arrancar la actividad, saldrá la primera pregunta por la línea braille, que el alumno deberá leer bajando de línea cuando sea necesario. Una vez haya leído la pregunta, deberá hacer clic en los sensores que se encuentran en la parte superior de cualquier lado de la pregunta. Entonces, aparecerá la primera respuesta y sucesivamente, al ir bajando el renglón, aparecerán las demás. El alumno deberá bajar un renglón para leer cada respuesta posible. En el momento en que encuentre la que considera acertada, pulsará en uno de los sensores situados encima de la misma. Si acierta, el robot

dirá "afirmativo", y pasará a la siguiente pregunta. Si comete un error, el robot dirá "negativo" y pasará a la siguiente pregunta también. Al finalizar las 15 preguntas, saldrá el resultado a través de la línea braille y se le dará la opción de volver a retarse o de dejar el juego. Las opciones de resultado que se le darán serán las siguientes:

- Si ha obtenido 4 o menos respuestas: Uyyy... estás en la zona de peligro. Deberías repasar tus lecciones
- Si ha obtenido 5 a 8, Bueeno... te has salvado por los pelos, pero deberías seguir repasando
- Si ha obtenido 9 a 13 Bien... estás casi en la cima
- Si obtiene 14 o 15 ¡¡¡Bien, insuperable!!!

A continuación, le dará la opción de volver a jugar o de salir, para que vuelva a intentarlo o termine el juego.

ACTIVIDAD: EL AGUA

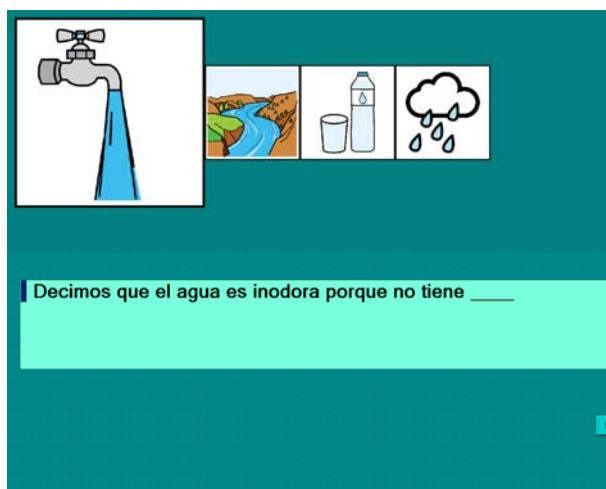
ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Reconocer las propiedades del agua

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Leer, escribir y borrar con la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En la línea braille y en pantalla irán apareciendo frases incompletas sobre el agua, que el alumno deberá completar.



Objetivo de la actividad:

Completar frases relacionadas con las propiedades del agua

Desarrollo de la actividad:

En la línea braille irán apareciendo frases incompletas sobre las propiedades del agua. Para contestar, el alumno deberá situarse delante de los guiones de contestación y borrarlos con la tecla 7 del teclado braille. Una vez borrados, escribirá la respuesta correcta. Si acierta en todos los huecos de la frase, saltará una locución de acierto y pasará automáticamente a la siguiente frase; si falla, saltará una locución de error y tendrá que borrar la respuesta dada, escribiendo a continuación la nueva.

ACTIVIDAD: LAS PLANTAS

ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Reconocer algunas características de las plantas

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Leer y escribir con la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En la línea braille y en pantalla irán apareciendo frases relacionadas con las características de las plantas, que el alumno tendrá que identificar como verdaderas o falsas.



Objetivo de la actividad:

Reconocer como verdaderas o falsas las afirmaciones dadas sobre las plantas.

Desarrollo de la actividad:

En la línea braille irán apareciendo frases sobre las características de las plantas. A continuación de cada frase, el alumno tendrá que contestar si es verdadera o falsa, con las palabras "verdaderas" o "falsas" completas. Si acierta, saltará una locución de acierto y pasará automáticamente a la siguiente frase; si falla, saltará una locución de error y tendrá que borrar la respuesta dada, escribiendo a continuación la nueva.

ÁREA DE TRABAJO 4: INGLÉS

ACTIVIDAD: BUSCA PALABRA

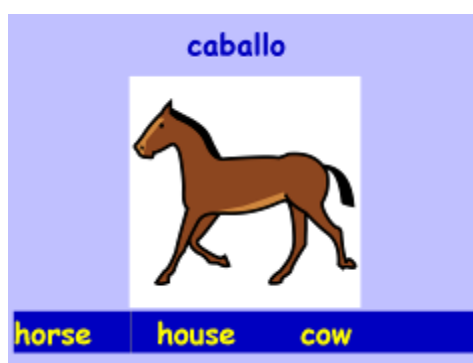
ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Asociar una palabra escuchada en español con su correspondiente escrita en inglés.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el manejo de bajar y subir línea, y de pulsar los sensores de la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

En pantalla aparece en la parte superior la palabra en castellano que se ha de buscar. En la parte media aparece una imagen de la palabra indicada, y en la parte de abajo, tres palabras en inglés, una sola de las cuales es la traducción de la palabra en castellano.



Objetivo de la actividad:

Seleccionar entre tres palabras escritas en inglés la que responde a la palabra escuchada en castellano.

Desarrollo de la actividad:

Al iniciar la actividad, Busca en inglés la palabra... y le dice una palabra en español que deberá buscar en inglés entre tres posibles que se le dan. Para buscar la respuesta correcta deberá ir bajando de renglón para leer las tres posibles, y una vez que la encuentre, pulsar en uno de los sensores que se encuentra encima de la misma. Si acierta, saltará un sonido de acierto y le dirá la siguiente palabra; si falla, saltará un sonido de error y deberá seguir buscando.

Al terminar las seis palabras a buscar, sonará un aplauso y finalizará la actividad.

ACTIVIDAD: PALABRAS WORDS

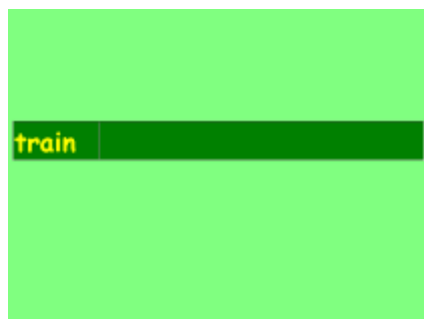
ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Traducir al castellano palabras leídas en inglés y al inglés las de castellano.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Escribir y borrar en línea braille. Tecla enter.

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

En la pantalla aparece una línea en la parte central en la que está escrita una palabra en inglés, al lado de la cual hay que escribir su traducción al castellano.



Objetivo de la actividad.

Traducir las palabras dadas.

Desarrollo de la actividad:

Al iniciar la actividad, aparece en pantalla y en línea braille una palabra escrita en inglés. El cursor está ya situado a dos espacios de la misma para que el alumno pueda escribir directamente su traducción y pulsar enter para confirmar la respuesta. Si acierta, salta un sonido de acierto y aparece en pantalla la siguiente palabra. (En este ejercicio, al saltar el sonido de error salta otro por defecto que

puede confundir con el de error; es necesario decírselo al alumno para que no lo tenga en cuenta). Si falla una vez, tendrá la oportunidad de borrar la palabra escrita y volver a intentarlo. Si falla una segunda vez, saldrá en pantalla y en la línea braille la traducción correcta y pasará a la siguiente palabra.

Una vez acertadas todas las palabras, se inicia automáticamente la segunda parte de la actividad, en la que el alumno tendrá que escribir en inglés la palabra que aparece en castellano, con la misma técnica usada anteriormente.

ACTIVIDAD: ANIMALS

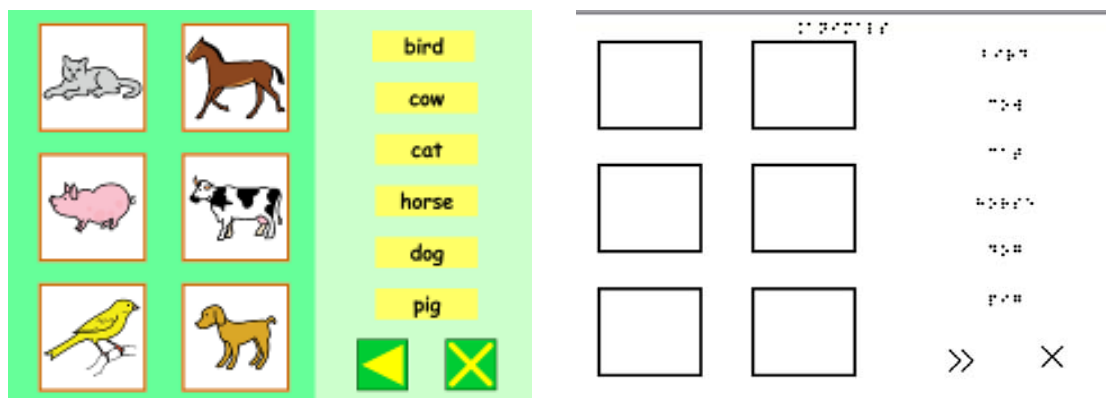
ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Asociar el sonido de un animal con su nombre en inglés.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el pasar por encima y pinchar en la tableta digitalizadora.

DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA

En el lado izquierdo de la pantalla aparecen seis tarjetas en dos columnas, cada una con la imagen de un animal y su correspondiente sonido; estas tarjetas cambiarán aleatoriamente cada vez que se reinicie el ejercicio. En el lado derecho aparecen en una columna los nombres en inglés de los animales representados a la izquierda.



Objetivo de la actividad:

Asociar el sonido del animal con su nombre en inglés.

Desarrollo de la actividad:

Al pasar por cada una de las imágenes de los animales, saltará su sonido característico. En el momento en que el alumno quiera seleccionar uno de ellos, deberá pinchar en el mismo, quedando éste seleccionado. A continuación, en la columna de la derecha debe buscar su nombre en inglés y pinchar en él. Si acierta, saltará un sonido de acierto, y ambas casillas quedarán inutilizadas; en caso de error, la primera casilla queda seleccionada, debiendo, pues buscar en las palabras de la derecha la que corresponda. Al finalizar los seis animales, sonará un aplauso y el alumno podrá reiniciar la actividad para volver a jugar o salir de ella.

ACTIVIDAD: SHAPES

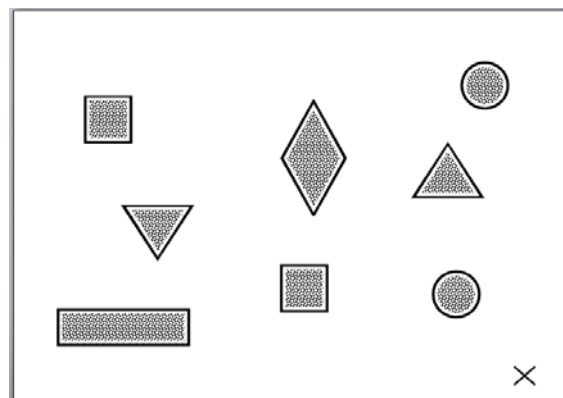
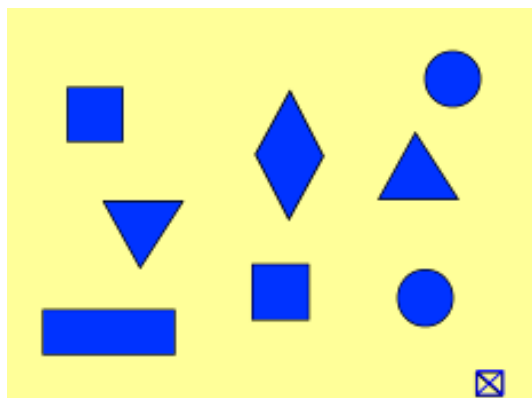
ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Reconocer el nombre de las formas en inglés, asociándolo a la forma correspondiente.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el hacer clic.

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

En pantalla aparecen una serie de figuras geométricas.



Objetivo de la actividad:

Asociar el nombre en inglés de la figura con su correspondiente dibujo.

Desarrollo de la actividad:

Al arrancar la actividad, sonará la frase "Click on a... y el nombre de una figura en inglés" que el alumno tendrá que buscar en la lámina. Si acierta, saltará un sonido de acierto y si falla, hará lo propio con un sonido de error, y el alumno deberá buscar de nuevo la figura. Una vez que acierte seis figuras, sonará un aplauso y la actividad finalizará.

ACTIVIDAD: WORDS 1

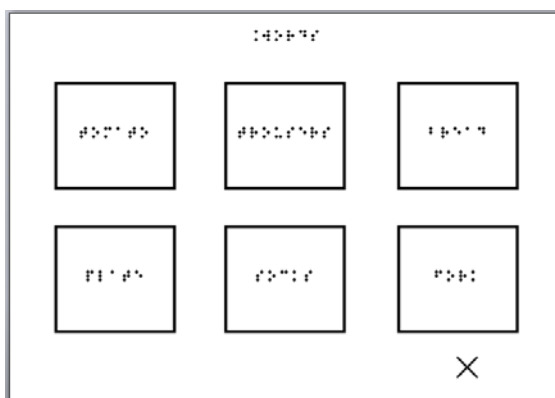
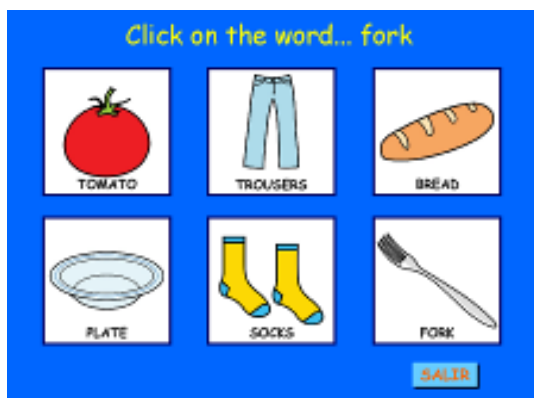
ÁREA DE TRABAJO: Tableta digitalizadora.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Reconocer la escritura de una palabra que se le da en inglés.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el click.

DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA

En pantalla aparecen seis dibujos situados en dos filas, cada uno con su correspondiente nombre en inglés y, en la parte superior, la frase cuya locución se escucha "click on the word... y la palabra a buscar".



Objetivo de la actividad:

Relacionar la palabra que se escucha en inglés con su escritura.

Desarrollo de la actividad:

El alumno buscará entre los letreros con los nombres de las imágenes, la palabra que ha escuchado en la locución. Si acierta, saltará un sonido de acierto y escuchará la siguiente palabra a buscar. Si falla, saltará un sonido de error y el alumno deberá buscar de nuevo la palabra indicada. Una vez que acierte las seis, sonará un aplauso y la actividad finalizará.

ACTIVIDAD: TRUE OR FALSE

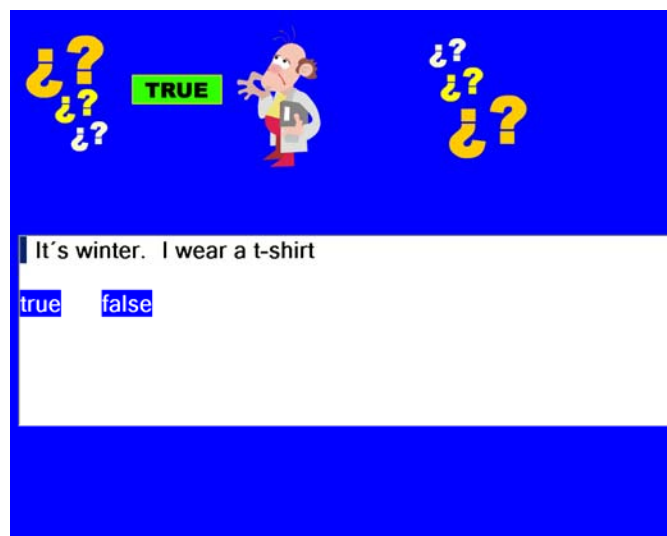
ÁREA DE TRABAJO: Línea braille.

OBJETIVO DIDÁCTICO: Reconocer frases en inglés como verdaderas o falsas.

OBJETIVO TECNOLÓGICO: Repasar el pulsar los sensores de la línea braille.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En pantalla aparece una frase en inglés que el alumno deberá leer y contestar si es verdadera o falsa.



Objetivo de la actividad:

Reconocer frases de inglés como verdaderas o falsas.

Desarrollo de la actividad:

En pantalla y en la línea braille irán apareciendo frases en inglés. Debajo de las mismas aparecen las palabras "true" y "false". Una vez que el alumno decida si la frase es verdadera o falsa, deberá pulsar alguno de los sensores que se encuentren en la parte superior de la palabra elegida. Si acierta, saltará un sonido de acierto y saldrá en pantalla la frase siguiente. Si falla, tendrá que pensar de nuevo la respuesta y pulsar el botón adecuado.

ÍNDICE

GUÍA DE MANEJO DEL PROGRAMA “PRACTICO_2”	1
ÁREA DE TRABAJO 1: LENGUA.....	4
ACTIVIDAD: SEPARAMOS PALABRAS	5
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	5
ACTIVIDAD: ADIVINA QUÉ ES.....	6
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	6
ACTIVIDAD: FRASES LOCAS	8
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	8
ACTIVIDAD: LA GRAN PIRÁMIDE	9
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	10
ACTIVIDAD: LA FIESTA.....	11
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	11
ACTIVIDAD: LA HISTORIETA	13
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	13
ÁREA DE TRABAJO 2: MATEMÁTICAS	14
ACTIVIDAD: DALE AL COCO.....	14
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.....	14
ACTIVIDAD: LA FILA DEL COMEDOR.....	16
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	16
ACTIVIDAD: EL MENÚ DE ELENA.....	17
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	18
ACTIVIDAD: EL PORTAL DE MI CASA.....	19
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	19
ACTIVIDAD: LA ALACENA DE LA ABUELA	20
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	20
ACTIVIDAD: EL CONCURSO DE MI CLASE	21
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	21
ÁREA DE TRABAJO 3: CONOCIMIENTO DEL MEDIO	23
ACTIVIDAD: LAS ESTACIONES DEL AÑO.....	23
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	23

ACTIVIDAD: EL BOSQUE MÁGICO.....	24
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	24
ACTIVIDAD: EL APARATO DIGESTIVO	25
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	25
ACTIVIDAD: EL ROBOT SABIONDO	27
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	27
ACTIVIDAD: EL AGUA.....	28
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	28
ACTIVIDAD: LAS PLANTAS	29
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	30
ÁREA DE TRABAJO 4: INGLÉS	30
ACTIVIDAD: BUSCA PALABRA	30
DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA	31
ACTIVIDAD: PALABRAS WORDS.....	32
DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA	32
ACTIVIDAD: ANIMALS	33
DESCRIPCIÓN DE LA LÁMINA	33
ACTIVIDAD: SHAPES	34
DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA	34
ACTIVIDAD: WORDS 1	35
DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA	35
ACTIVIDAD: TRUE OR FALSE	36
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	36