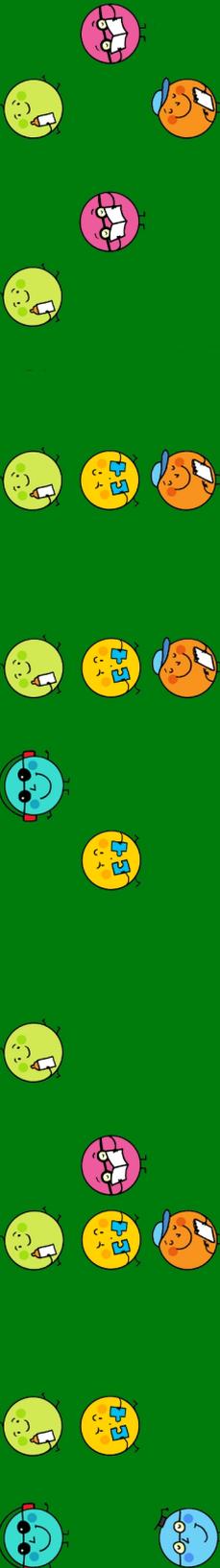
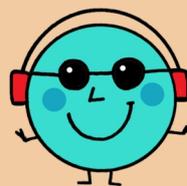


Guía rápida  
del módulo 3 de

# BRAITICO

*Brailleo*



## Guía rápida del módulo 3 de Braitico: *Brailleo*

Primera edición: octubre de 2020

© De esta edición:

Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)  
Dirección de Educación, Empleo y Braille  
Dirección General de la ONCE  
Calle del Prado, 24  
28014 Madrid (España)

### Edita

Dirección de Educación, Empleo y Braille  
Dirección General de la ONCE

### Colaboradoras

Marta Domènech Ribera  
Pilar Martín Andrade  
Ana Gloria Molina Riazuelo  
Paloma Montoto Chantres  
M.<sup>a</sup> Ángeles Quesada Moralo

### Coordinación

M.<sup>a</sup> Ángeles Lafuente de Frutos

### Colección *Guías rápidas para Braitico*

Guía rápida para el manejo de la aplicación Braitico  
Guía rápida del módulo 1 de Braitico: *Manitas*  
Guía rápida del módulo 2 de Braitico: *A punto*  
Guía rápida del módulo 3 de Braitico: *Brailleo*  
Guía rápida del módulo 4 de Braitico: *Superbraille 4.0*  
Guía rápida para el manejo de la tableta digitalizadora con Braitico  
Guía rápida para el manejo de la línea braille con Braitico  
Guía rápida para la impresión con Braitico



### Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada · CC BY-NC-ND

Esta licencia Creative Commons le permite descargar la guía e imprimirla para su uso personal, así como compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría. No permite cambiar de ninguna manera su contenido ni utilizarlo comercialmente.

# Brailleo

## Guía rápida del módulo 3: *Brailleo*

---

### Introducción

---

*Brailleo* está dirigido a los niños de entre 4 y 8 años (dependiendo de la maduración de cada uno), es decir, la fase donde se aborda el aprendizaje de la lectoescritura en braille, los signos braille más esenciales —letras, números y operaciones básicas (suma, resta y signo igual), signos de puntuación (punto, coma, punto y coma) y de expresión (interrogación y exclamación)—, así como las letras acentuadas en castellano y signos específicos, como el de mayúscula y el de número. Este aprendizaje se plantea desde los 4 o 5 años hasta los 6 o 7, dependiendo del desarrollo madurativo del alumnado.

El módulo contempla dos partes bien diferenciadas. Una se refiere al trabajo directo del alumnado (donde se explica la historia de Maripoints, con su signo generador, y se accede al aprendizaje de cada una de las letras o signos y los números y signos de las operaciones básicas), una biblioteca (con un cuento para cada letra o signo) y una discoteca (con canciones y poemas). La otra parte está dirigida a la documentación para el profesorado, con orientaciones para trabajar el método, tanto generales como específicas, para abordar cada actividad en concreto.

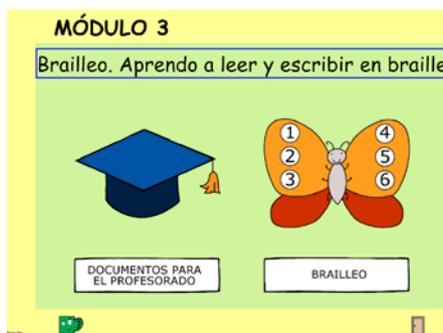
### Navegación

---

Desde la página principal del módulo se puede acceder a los dos bloques que configuran el módulo 3: *Brailleo* - Aprendo a leer y escribir en braille:

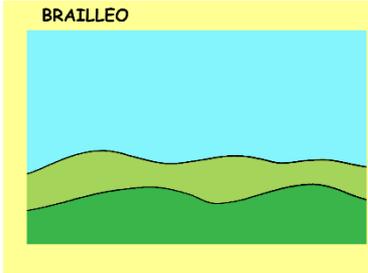
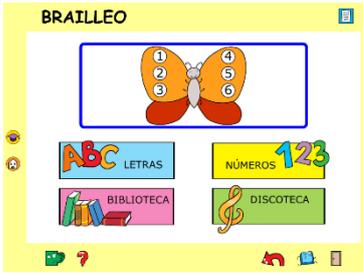
- Brailleo.
- Documentación para el profesorado.

Figura 1. Portada del módulo 3



## Brailleo

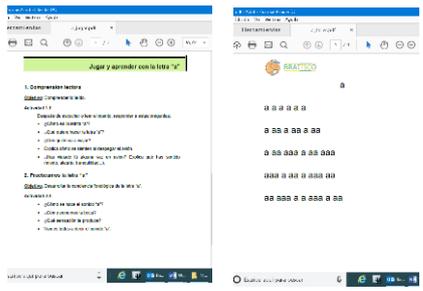
Tabla 1. Menús de *Brailleo*

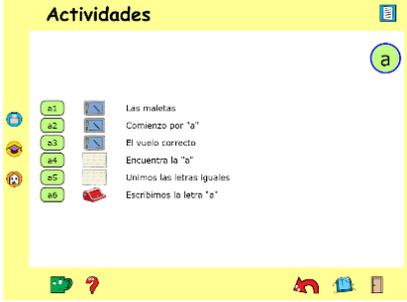
Pantalla	Descripción
<p>Pantalla inicial de <i>Brailleo</i>: <i>Historia de Maripoints</i></p> 	<p>Contiene la historia de la mariposa Maripoints, locutada y con movimiento, que sirve de introducción a la distribución de los bloques de aprendizaje. Se puede saltar pulsando «Pausa».</p>
<p>Pantalla <i>Distribución de tareas</i></p> 	<p>En esta pantalla, a la que se accede automáticamente tras escuchar la historia anterior, y que contiene el área de botonera y el área de actividad, se distribuyen las diferentes opciones de trabajo que tiene el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Letras.</li> <li>• Números.</li> <li>• Biblioteca.</li> <li>• Discoteca.</li> </ul>

## Letras

Tabla 2. Pantallas de *Brailleo letras* y su descripción

Pantalla	Descripción
<p>Selección de cada bloque</p>  <p>Ejemplo: Comienzo la tarea.</p>	<p>Al seleccionar tanto en el apartado <i>Letras</i> como en el de <i>Números</i>, se accede a la pantalla donde aparecen todos los bloques correspondientes a esa sección:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comienzo la tarea (a, l, o, i, b, u).</li> <li>2. Empiezo a leer (p, m, y, may, punto).</li> <li>3. ¡A por ello! (r, á, c, d, t, j, ll).</li> <li>4. Voy avanzando (g, í, n, s, ó, coma).</li> <li>5. Un paso más (q, é, k, z, f, ú, v, gr, cons).</li> <li>6. ¡Lo conseguimos! (ñ, ¿?, ¡!, h, ch, x, w, ü).</li> </ol>

Pantalla	Descripción
<p>Selección de signos dentro de cada bloque</p> 	<p>La selección de un bloque da acceso al listado de signos que contiene.</p> <p>Ejemplo: Comienzo la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A: avión.</li> <li>• L: Luna.</li> <li>• I: iguana.</li> <li>• O: oso.</li> <li>• B: barco.</li> <li>• U: uvas.</li> </ul>
<p>Pantalla de inicio del trabajo de cada signo</p>  <p>Ejemplo de pantalla de la letra «a»</p>	<p>La selección de un signo da acceso a los diferentes contenidos que debe trabajar el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento.</li> <li>• Jugar y aprender.</li> <li>• Taller de lectura y escritura.</li> <li>• Actividades.</li> </ul> <p>También hay indicaciones de las peculiaridades del aprendizaje de ese signo en concreto dirigidas al profesor, que aparece como «Orientaciones para el maestro».</p>
<p>Pantalla de cuento con las tres opciones de la letra «a»</p> 	<p>Cuando se elige la opción <i>Cuento</i>, este puede leerse en tres modalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todo el cuento.</li> <li>• Cuento por páginas.</li> <li>• Lee el texto con la línea braille.</li> </ul>
<p>Pantallas de <i>Jugar y aprender</i> y <i>Taller de lectura y escritura</i> para la letra «a»</p> 	<p>Tanto en la opción <i>Jugar y aprender</i> como en la de <i>Taller de lectura y escritura</i>, se genera un PDF en el que se le explica la actividad al profesor, el cual se puede imprimir o leer en línea braille.</p>

Pantalla	Descripción
<p data-bbox="316 302 593 365">Pantalla de actividades de la letra «a»</p>  <ul data-bbox="288 723 644 936" style="list-style-type: none"> <li>• Las maletas.</li> <li>• Comienzo por «a».</li> <li>• El vuelo correcto.</li> <li>• Encuentra la «a».</li> <li>• Unimos las letras iguales.</li> <li>• Buscamos la letra «a».</li> </ul>	<p data-bbox="694 302 1350 544">En la opción <i>Actividades</i> aparecerá un listado de todas las propuestas y la modalidad en la que están elaboradas (papel, tableta digitalizadora, línea braille, máquina Perkins). Pinchando en cada una de ellas se entrará en la actividad propiamente dicha, en la que ya está locutada de manera automática la instrucción de cómo realizarla de manera correcta.</p>

## Números

En el caso de la selección del apartado *Números*, se da la doble opción inicial de cifras y operaciones. Dentro de cifras, la elección será la de cada uno de los números del 1 al 0 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0), y dentro de las operaciones la elección será entre suma, resta e igual. Una vez elegida la opción deseada, la distribución de las pantallas es la misma que en el apartado *Letras*.

## Biblioteca

Figura 2. Pantalla del menú *Biblioteca* con un listado de 46 cuentos



En este apartado se muestra un listado con todos los cuentos de los apartados *Letras* y *Números*. Si se escoge uno de ellos, nos lleva a la pantalla del cuento del signo correspondiente, pudiendo elegir entre las tres opciones para leerlo.

## Discoteca

---

Figura 3. Pantalla de canciones y retahílas

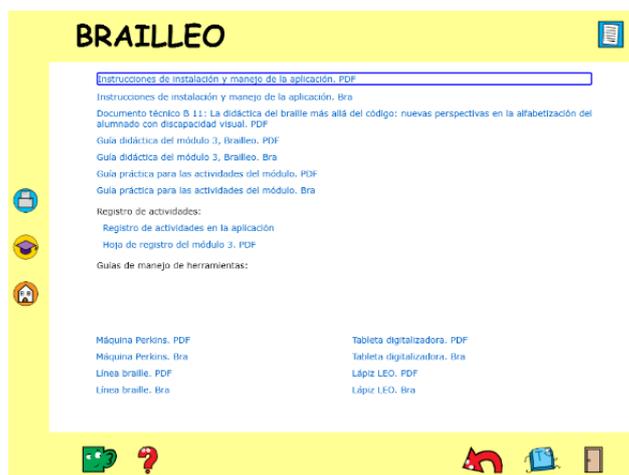


Desde el área de discoteca se puede acceder al listado de canciones y retahílas.

## Documentos para el profesorado

---

Figura 4. Pantalla de *Documentos para el profesorado*



Esta opción presenta el listado de documentos relacionados con el módulo 3, *Brilleo*:

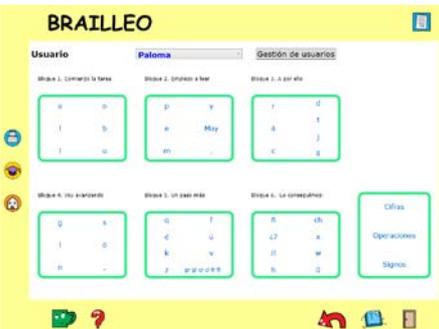
- Instrucciones de instalación y manejo de la aplicación
- Documento técnico B11.
- Guía didáctica del módulo 3, *Brilleo*.

- Guía práctica para las actividades del módulo.
- Registro de actividades.
- Hoja de registro del módulo 3.
- Guías de manejo de herramientas: máquina Perkins, línea braille, tableta digitalizadora y lápiz LEO.

Todos los documentos se presentan en formato PDF y BRA.

Además del documento B 11, la guía competa del módulo 3, y la guía de instalación de *Brailleo*, y a fin de facilitar el seguimiento y la evolución del alumno, así como la consecución de los objetivos, se ha elaborado un registro de actividades y una hoja resumen.

Tabla 3. Pantallas del registro de actividades

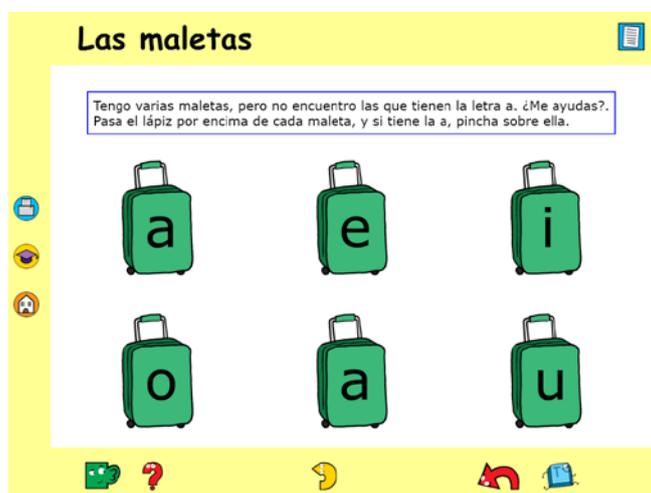
Pantalla	Descripción
<p>Pantalla inicial de registro de actividades</p> 	<p>A la página del registro de actividades se accede introduciendo la clave personal de cada niño.</p>
<p>Pantalla de selección del signo que se está trabajando</p> 	<p>En la pantalla de registro aparece cada uno de los signos que se deben trabajar en el módulo, agrupados por bloques.</p>

Pantalla	Descripción
<p>Pantalla que debe rellenarse en función del momento en el que se encuentre el alumno</p> 	<p>Seleccionando el signo que se desee, se accede a otra pantalla donde se recogerá la información pertinente al estado de consecución de objetivos del signo correspondiente, dividido, como el módulo, en apartados de cuento, jugar y aprender, y cada una de las actividades. De cada uno de ellos podrá contestar con estas opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aún no realizado.</li> <li>• En proceso.</li> <li>• Superado.</li> </ul>

## Elementos de la pantalla

En este módulo, el foco se centra en la parte de trabajo del alumno, donde se va a encontrar el enunciado de la actividad escrito y locutado. A partir de escucharla, puede comenzar a trabajar.

Figura 5. Pantalla de actividad *Las maletas*, correspondiente al aprendizaje de la letra «a»



En la actividad se ve la botonera en el área exterior y seis maletas, en dos filas, en el área de trabajo, cada una de ellas con una vocal en su interior. (a, e, i, o, a, u). Sobre ellas está escrito el enunciado de la actividad.

Además, como en los demás módulos, se puede acceder a la parte exterior de la pantalla, donde se encuentra el área de la botonera, pulsando Alt + espacio.

## Área de la botonera

Contiene los botones de menú. A todos ellos se puede acceder desplazándose con el cursor y seleccionando con Enter o mediante la combinación de diferentes teclas: «Mis teclas rápidas».

Tabla 4. Descripción de los iconos

Icono	¿Qué hace?	Teclado	Línea braille
Escucho de nuevo 	Permite escuchar de nuevo la explicación de la actividad.	Control + N	Cor 3, 8 + 1, 3, 4, 5
Necesito ayuda 	Ayudas específicas para realizar la actividad.	Control + A	Cor 3, 8 + 1
Quiero jugar otra vez 	Reinicia la actividad.	Control + J	Cor 3, 8 + 2, 4, 5
Volver 	Vuelve a la pantalla anterior.	Control + M	Cor 3, 8 + 1, 3, 4
Mis teclas rápidas 	Da acceso a la guía de teclas rápidas.	Control + T	Cor 3, 8 + 2, 3, 4, 5
Salir del programa 	Redirecciona a la página de salida de la aplicación.	Control + S	Cor 3, 8 + 2, 3, 4
Qué tengo que hacer 	Información específica sobre la pantalla activa.	Control + Q	Cor 3, 8 + 1, 2, 3, 4, 5

Icono	¿Qué hace?	Teclado	Línea braille
Imprimir 	Da acceso a la lista de documentos para impresión asociados a cada pantalla.	Control + I	Cor 3, 8 + 2, 4
Principio 	Regresar al principio del módulo.	Control + R	Cor 3, 8 + 2, 4, 5, 6
Guía Didáctica 	Abre la guía didáctica del módulo.	Control + G	Cor 3, 8 + 1, 2, 4, 5
Ir a la actividad anterior 	Permite volver a la actividad anterior.	Alt + flecha izquierda	Cor 6, 8 + cor 2
Ir a la actividad siguiente 	Permite avanzar a la actividad siguiente.	Alt + flecha derecha	Cor 6, 8 + 5

