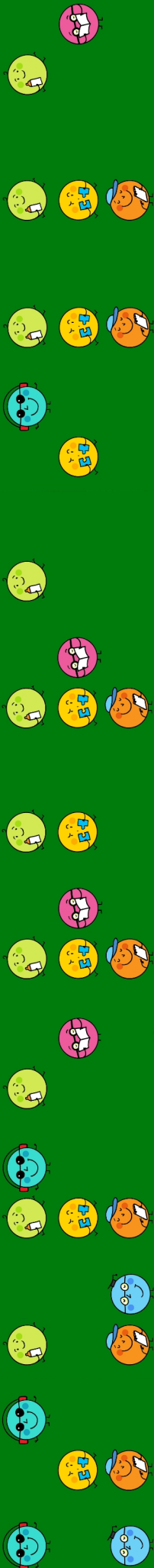


Guía rápida
del módulo 4 de

BRAITICO

Superbraille 4.0



Guía rápida del módulo 4 de Braitico: *Superbraille 4.0*

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.^a Ángeles Quesada Moralo

Coordinación

M.^a 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.



Superbraille 4.0

Guía rápida del módulo 4: *Superbraille 4.0*

Introducción

Superbraille 4.0 está destinado a aquellos alumnos que ya saben leer y escribir, con la finalidad de afianzar sus conocimientos, mejorar la técnica, potenciar su hábito lector y mejorar su comprensión y expresión. Hablamos, por tanto, del alumnado que tiene entre 7 y 13 años, que ya conocen el braille, pero que tienen que mejorarlo para que realmente llegue a ser funcional.

El módulo está estructurado en dos partes: la documentación para el profesorado y el acceso al centro comercial Braille Center, con 5 competencias con actividades para mejorar la eficacia lectoescritora. Son las siguientes:

- Precisión de lectura y escritura.
- Técnica lectura braille.
- Comprensión y razonamiento.
- Organización y tratamiento de la información.
- Velocidad lectora.

El centro comercial presenta diferentes escenarios con actividades. Así, por ejemplo, cada una de las competencias principales se divide en capacidades a desarrollar, y estas en objetivos, cada uno con diversas actividades.

El hilo conductor de todo el módulo es, por tanto, la visita a un centro comercial. En cada uno de sus espacios o cada una de sus plantas se trabajará una de las competencias y, dentro de ella, actividades sobre diferentes temáticas, que se resuelven utilizando el ordenador, la línea braille o la tableta digitalizadora y, por supuesto, el papel y la máquina Perkins.

Navegación

Desde la página principal del módulo se puede acceder a los dos bloques que configuran el módulo 4, *Superbraille 4.0*.

- Para el profesorado.
- Acceso al centro comercial Braille Center.

Figura 1. Portada del módulo 4



Competencias y actividades

El módulo se encuentra dividido en cinco competencias básicas (zonas del centro comercial) y cada una de ellas contiene unas capacidades con objetivos y sus diferentes actividades para alcanzarlos.

COMPETENCIAS — CAPACIDADES — OBJETIVOS — ACTIVIDADES

Espacios del centro comercial: Zonas/Plantas y Competencias.


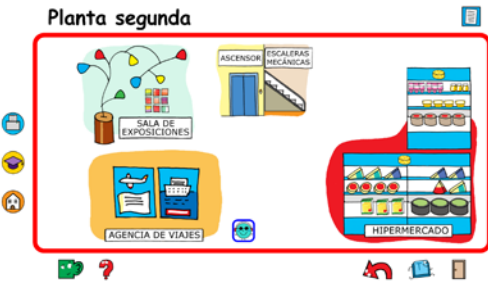

Figura 2. El centro comercial



- Zona exterior: precisión.
- Planta baja: organización y tratamiento de la información y aspectos más sencillos y literales de la comprensión.
- Planta primera: técnica lectoescritora.
- Planta segunda: comprensión y razonamiento y técnicas de estudio.
- *Parking*: velocidad lectora.

Tabla 1. Relación entre competencias y capacidades

Competencia	Capacidades
<p>Precisión: zona exterior</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ergonomía y motricidad. • Discriminación háptica. • Discriminación silábica. • Compresión léxica. • Compresión lectora. • Presentación de textos. • Hábitos lectores.
<p>Organización y tratamiento de la información: planta baja</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización del ambiente y los materiales. • Planificación de estudio. • Organización de la información.
<p>Organización y tratamiento de la información: planta segunda</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de estudio. • Técnicas de recuerdo.
<p>Técnica lectoescritora: planta primera</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Evitar posturas incorrectas. • Coordinación para ambas manos. • Comprensión en línea braille. • Simultanear lectura y escritura. • Continuar durante todo el proceso educativo. • Motivación como actividad voluntaria.

Competencia	Capacidades
<p>Comprensión y razonamiento y técnicas de estudio: planta baja</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipación y predicción. • Comprensión léxica.
<p>Comprensión y razonamiento y técnicas de estudio: planta segunda</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión literal. • Comprensión subjetiva. • Comprensión metalingüística. • Comprensión inferencial. • Razonamiento deductivo. • Razonamiento crítico. • Razonamiento lógico-matemático.
<p>Velocidad lectora: parking</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ergonómica. • Progresión. • Exploratoria.

La base de los materiales es el programa informático. Las actividades propuestas pueden ser de tableta digitalizadora, de línea braille, LEO, papel o Perkins.

Algunas actividades pueden tener diferentes niveles, en función de la dificultad pedagógica y tecnológica, de forma que puede haber una misma actividad desarrollada de dos o tres maneras diferentes, para trabajarla con cada alumno según el momento de desarrollo en el que él se encuentre.

Cada una de las actividades contará, para facilitar la labor del profesorado, de una guía en la que constarán los siguientes aspectos:

- Competencia y capacidad que trabaja.
- Objetivo.
- Explicación de la actividad.
- Material a usar.
- Otros recursos sugeridos.
- Observaciones y sugerencias para el maestro: otros objetivos que puede cubrir con esa actividad, etc.





En cada planta hay distintos establecimientos comerciales; dentro de cada comercio, zonas o elementos; dentro de cada elemento una o varias actividades con sus diferentes niveles

Superbraille 4.0 (zona exterior del centro comercial Braille Center)

Secuencia de imágenes de la zona exterior. Veamos ahora la secuencia desglosada.

Tabla 2. Pantallas de *Superbraille 4.0* y descripción

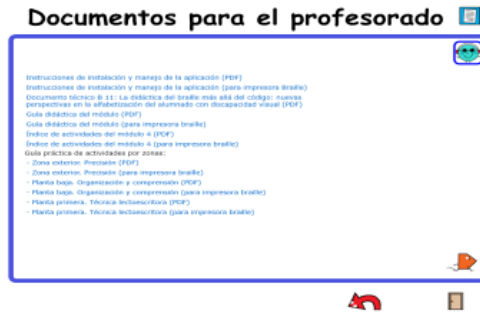
Pantallas	Descripción
<p>Inicio <i>Superbraille 4.0</i></p>	<p>En esta pantalla, en el área de la botonera, aparece el título del módulo, <i>Superbraille 4.0</i> y los botones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tengo que hacer? • Escucha de nuevo. • Salir. <p>En el área de trabajo, hay dos enlaces: Documentación para el profesorado y Acceso al centro comercial Braille Center. Al seleccionar esta zona se progresa a la zona interactiva para los alumnos.</p>
<p>Pantalla principal: centro comercial Braille Center</p>	<p>En esta pantalla aparecen las partes del centro comercial y su correspondencia con las cinco competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zona exterior: precisión. - Planta baja: organización y tratamiento de la información. - Planta primera: técnica lectoescritora. - Planta segunda: comprensión y razonamiento. - Aparcamiento: velocidad lectora.

Pantallas	Descripción
<p>Pantalla: zona exterior y espacios</p> 	<p>En la zona exterior que se corresponde con la competencia de precisión podemos ver siete espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zona ajardinada • Lago • Parque infantil • Pista de patinaje • Zona deportiva • Zona multiaventura • Zona multiusos <p>En cada uno de esos espacios encontramos diferentes escenarios. Las actividades están distribuidas en ellos y están diseñadas para línea braille, tableta o papel.</p>
<p>Pantalla: actividades de la zona ajardinada</p> 	<p>Una vez seleccionado el espacio Zona exterior y el escenario de Zona ajardinada, nos encontramos con las diferentes actividades a realizar. En el ejemplo (zona ajardinada) encontramos las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploradores. • Al escondite. • El detective. • Inventores. • Descubridores.
<p>Pantalla Actividad y Nivel</p> 	<p>En la pantalla de la actividad de <i>Exploradores</i> se pueden encontrar los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel de dificultad. • Material a utilizar: línea braille, tableta o papel.
<p>Pantalla de la actividad Exploradores</p>  <p>Tableta digitalizadora.</p>	<p>En esta pantalla ya tenemos la actividad a realizar (Exploradores) en la tableta digitalizadora con su correspondiente lámina fúser.</p>

Este mismo proceso se repite en los demás escenarios de las diferentes plantas y espacios del centro comercial Braille Center.

Documentos para el profesorado

Figura 3. Pantalla de *Documentos para el profesorado*






Presenta el listado de documentos relacionados con el módulo 4, *Superbraille 4.0*.



Además del documento técnico B 11, la *Guía completa del módulo 4*, la *Guía de instalación* y las guías didácticas, se han elaborado distintas guías de actividades por zonas o espacios. Todos los documentos se presentan en formato PDF y en un formato que permite su impresión en braille.



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 3. Descripción de los iconos

Icono	¿Qué hace?	Teclado	Línea braille
<p>Escucho de nuevo</p> 	Permite escuchar de nuevo la explicación de la actividad.	Control + N	Cor 3, 8 + 1, 3, 4, 5
<p>Necesito ayuda</p> 	Ayudas específicas para realizar la actividad.	Control + A	Cor 3, 8 + 1
<p>Quiero jugar otra vez</p> 	Reinicia la actividad.	Control + J	Cor 3, 8 + 2, 4, 5

Icono	¿Qué hace?	Teclado	Línea braille
<p>Volver</p> 	Vuelve a la pantalla anterior.	Control + M	Cor 3, 8 + 1, 3, 4
<p>Mis teclas rápidas</p> 	Da acceso a la guía de teclas rápidas.	Control + T	Cor 3, 8 + 2, 3, 4, 5
<p>Salir del programa</p> 	Redirecciona a la página de salida de la aplicación.	Control + S	Cor 3, 8 + 2, 3, 4
<p>Qué tengo que hacer</p> 	Información específica sobre la pantalla activa.	Control + Q	Cor 3, 8 + 1, 2, 3, 4, 5
<p>Imprimir</p> 	Da acceso a la lista de documentos para impresión asociados a cada pantalla.	Control + I	Cor 3, 8 + 2, 4
<p>Principio</p> 	Regresar al principio del módulo.	Control + R	Cor 3, 8 + 2, 4, 5, 6
<p>Guía Didáctica</p> 	Abre la guía didáctica del módulo.	Control + G	Cor 3, 8 + 1, 2, 4, 5
<p>Ir a la actividad anterior</p> 	Permite volver a la actividad anterior.	Alt + flecha izquierda	Cor 6, 8 + cor 2
<p>Ir a la actividad siguiente</p> 	Permite avanzar a la actividad siguiente.	Alt + flecha derecha	Cor 6, 8 + 5

Icono	¿Qué hace?	Teclado	Línea braille
<p>Vuelvo a los objetivos por áreas</p> 	<p>Retorna a la pantalla general de objetivos por áreas.</p>	<p>Control + K</p>	<p>Cor 3, 8 + 1, 3</p>
<p>Vuelvo a los objetivos por edades</p> 	<p>Retorna a la pantalla general de objetivos por edades.</p>	<p>Control + K</p>	<p>Cor 3, 8 + 1, 3</p>

