

distintas
capacidades,
mismos
derechos

2011
2012



Solidaridad | Educación | Desarrollo

TUTORÍA

FICHA PROFESORADO
DESARROLLO
DOCUMENTOS: ALUMNADO

LENGUA

FICHA PROFESORADO
DESARROLLO
DOCUMENTOS: ALUMNADO

EDUCACIÓN FÍSICA

FICHA PROFESORADO
DESARROLLO
DOCUMENTOS: ALUMNADO

3 PRIMARIA
Primer Ciclo
a

FICHA DEL PROFESORADO

Objetivos de las sesiones

- ◆ Sensibilizar acerca de la realidad de personas con discapacidad.
- ◆ Apreciar las diferencias como algo enriquecedor para todas las personas.
- ◆ Proporcionar información sobre las necesidades y derechos de las personas con discapacidad.
- ◆ Valorar la capacidad de superación y talento de personas famosas discapacitadas.
- ◆ Desarrollar la empatía hacia las personas discapacitadas a través del juego.
- ◆ Conocer habilidades sociales y de comunicación para la convivencia con personas con discapacidad.
- ◆ Participar activamente y de manera responsable en las actividades.

Comentarios metodológicos

Llevar a cabo una metodología en la que el alumnado participe activamente en las actividades propuestas.

Competencias Básicas

Las competencias básicas son aquellos aprendizajes considerados básicos en el currículo que deben ser adquiridos por el alumnado al final de la etapa de primaria.

Con estas actividades de tutoría contribuiremos al desarrollo de las siguientes competencias:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

A través de actividades como lectura de textos y diálogo con el alumnado sobre los mismos, estamos contribuyendo al desarrollo de esta competencia.

COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER

Los alumnos y alumnas desarrollan destrezas, estrategias y habilidades, como la observación visual y auditiva, la concentración y la reflexión en el trabajo y la capacidad de decidir y opinar por sí mismos, que les servirán para el aprendizaje en diferentes ámbitos de conocimiento.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

El conocimiento de las discapacidades y los Derechos humanos implica el conocimiento de las diferentes realidades que nos rodean. Al mismo tiempo, a través del juego los alumnos y alumnas aprenden a desarrollar habilidades sociales y ciudadanas.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL

Se desarrolla el sentido artístico en la realización de sus propios trabajos y la apreciación de las ilustraciones y su relación con el contenido de la lectura.

COMPETENCIA DIGITAL

Algunos materiales sobre los que se va a trabajar tienen un formato digital (ordenador, proyector y pantalla digital), de manera que a través de esta actividad, los niños y niñas se familiarizarán con las nuevas tecnologías.

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

A través de las diferentes actividades, fomentaremos el trabajo individual y cooperativo.

Temporalización de las actividades

Las actividades están distribuidas en tres sesiones de aproximadamente cincuenta minutos cada una.

Materiales

- ◆ Fotocopias para el alumnado de los materiales de las actividades.
- ◆ Colores, lápices y todo lo necesario para realizar un dibujo.
- ◆ Papel continuo y espacio para exponerlo.
- ◆ Pantalla digital para la proyección del cuento, los videos y las páginas web.
- ◆ El CD que contiene el documento digital con todos los enlaces a las diferentes aplicaciones necesarias para el desarrollo de las sesiones.
- ◆ Objetos de distintos tamaños, texturas, sonidos, etc.
- ◆ Pañuelos o similares para tapar los ojos y para anudar.
- ◆ Cualquier objeto que se pueda usar en clase de EF (conos, aros, picas, pañuelos, pelotas, raquetas, balones, petos, ladrillos, vallas, indiacas, volantes...).
- ◆ Papel y bolígrafo (para escribir las profesiones, películas, acciones...) que se van a adivinar y para apuntar los resultados.

DESARROLLO

1 Tutoría

PRIMERA SESIÓN: Conociendo las discapacidades.

Temporalización: 35-40 minutos, aproximadamente.

ACTIVIDAD 1: PRESENTACIÓN DEL TEMA

Presentaremos el tema de las discapacidades al alumnado. Comenzaremos un diálogo con los alumnos y alumnas a través de una serie de preguntas como:

- ❖ ¿Qué significa ser persona con discapacidad?
- ❖ ¿Conoces a alguna persona con alguna discapacidad?
- ❖ ¿Crees que las personas con discapacidades pueden hacer las mismas cosas que nosotros?
- ❖ ¿Son necesarios todos los sentidos para convivir con los demás?
- ❖ ¿Está preparada nuestra ciudad para ayudar a las personas con alguna discapacidad?

ACTIVIDAD 2: FAMOSOS CON DISCAPACIDADES

- ❖ Presentar la actividad preguntando a los alumnos y alumnas si conocen alguna persona famosa con discapacidad.
- ❖ Visualización de imágenes de varias personas famosas con algunas discapacidades y breve comentario sobre los mismos (Ficha 1).
- ❖ Reflexión acerca del valor y las capacidades que tienen las personas con discapacidad.

ACTIVIDAD 3: ELABORACIÓN DE UN POSTER.

- ❖ Dividir la clase en equipos de 4-5 alumnos o alumnas.
- ❖ Repartir a cada equipo 4 imágenes de dibujos de animales discapacitados (Ficha 2)
- ❖ Los alumnos y alumnas colorearán y recortarán las imágenes y las pegarán sobre una cartulina.
- ❖ Cada equipo inventará y escribirá una frase para titular su póster.

FUENTES:

- ❖ Famosos con discapacidad (imágenes y texto):
<http://listas.20minutos.es/lista/vidas-ejemplares-famosos-con-discapacidad-86169/>.
Noviembre 2010
- ❖ Imágenes para la elaboración del póster:
<http://atencionsociosanita.blogspot.com/2008/10/novedosa-serie-de-dibujos-animados.html>.
Noviembre 2010.

1 Tutoría

Ficha 1

Famosos con discapacidad

Descargar Power Point del CD.



Beethoven
A pesar de su sordera, es uno de los genios de la música de todos los tiempos.



Stevie Wonder
Ciego de nacimiento, es un genio musical.



Serafin Zubiri
cantante, pianista y compositor ciego.

Atletas paralimpicos



Su discapacidad no les impide triunfar en el deporte.



Miguel Lopez
ganó una medalla de oro en el Campeonato del Mundo de Natación Paralímpica

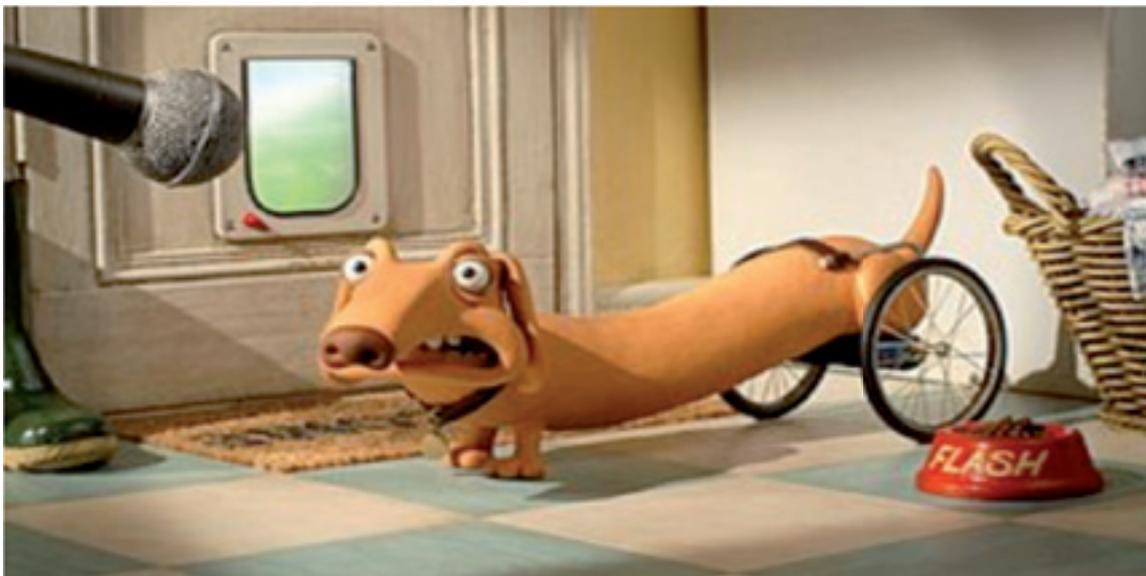


Esther Vergeer
Tenista paralímpica

Ficha 2.1



Ficha 2.2



Ficha 2.3



Ficha 2.4



DESARROLLO

1 Tutoría

SEGUNDA SESIÓN: Ser diferentes.

Temporalización: 50 minutos, aproximadamente.

ACTIVIDAD 1. LECTURA: UN DÍA EN LA ESCUELA

Leer a alumnado la lectura: "Un día en la escuela".

UN DÍA EN LA ESCUELA

Me llamo Guillermo, tengo 8 años y me gusta ir al colegio. Allí conozco a niños y niñas muy diferentes. Nunca, nunca, me canso de conversar, jugar y aprender.

Laila, que no puede ver bien, es lista y curiosa como los topos. Claudia, se parece a un águila; con sólo mirarme sabe si estoy triste o alegre. No puede oír bien. Me ha enseñado a hablar con las manos y puede leer los labios.

Carlos es tan alto y delgado como las jirafas. ¡Pero es muy despistado! Nunca se acuerda de traer los libros. Li es alegre y bulliciosa como un colibrí, y se mueve muy deprisa con su silla de ruedas.

Samir es muy bueno jugando al baloncesto y a las adivinanzas, pero dormilón como un lirón.

Maite tiene un ritmo un poco más lento, menos en informática. Siempre está dispuesta a ayudar, como un delfín; y a dar abrazos de oso panda.

Yo escribo con la mano izquierda; soy hábil como las ardillas.

En mi colegio todos y todas somos diferentes. Unos altos, otras no muy delgadas. Bajitos o veloces, morenos o castaños. Tranquilos o curiosas. Con mucha vista como los linceos o con poca como las lechuzas. Hábiles para los deportes o rápidas en matemáticas. Diestros con las cuentas o con las letras. Hay quien puede escuchar como los lobos en la noche y quien lee el lenguaje de las manos. Unos escriben con la mano derecha y otros con la izquierda. Hay quien tiene cosquillas y quien sueña despierto. Hay quien corre como los ciervos y quien es lento y sabio como las tortugas.

Todas y todos somos diferentes. Todos y todas somos especiales.

"Ni más ni menos. La discapacidad explicada a los niños y niñas". Cuadernos de educación en valores.

Fuente: http://aulaptlogopedia.blogspot.com/2009_12_01_archive.html.

Noviembre de 2010

- ❖ Después de la lectura, iniciar un diálogo con los alumnos y alumnas partiendo de preguntas como esta:

¿Quién es el protagonista de la historia?

¿Qué personajes recordáis de la lectura?

¿Qué recordáis de cada uno de ellos?

Hablar con los alumnos y alumnas sobre los distintos personajes que aparecen en la lectura, incidiendo en qué les hace diferentes y especiales a cada uno de ellos.

- ❖ Reflexionar sobre el hecho de que todos somos diferentes.

ACTIVIDAD 2: Reflexión sobre la imagen.

1. Presentar a los alumnos y alumnas la siguiente imagen.



2. Leer con los alumnos y alumnas el texto que acompaña a la imagen y ayudarles a la interpretación del significado del mismo mediante preguntas como:

¿Qué formas hay de ser discapacitados?

¿Son peligrosos para los demás las personas con discapacidad?

¿Qué significa "no tener corazón"?

FUENTES:

- ❖ "Ni más ni menos. La discapacidad explicada a los niños y niñas". Cuadernos de educación en valores.
- ❖ Fuente: http://aulaptlogopedia.blogspot.com/2009_12_01_archive.html. **Noviembre de 2010**
- ❖ <http://aulaptlogopedia.blogspot.com> (**Noviembre 2010**)

TERCERA SESIÓN. Aprendemos las diferencias con los juegos.

Temporalización: 50-120 minutos, aproximadamente.

ACTIVIDAD nº 1: "Reconocer objetos"



Tipo de deficiencia a la que va dirigida la actividad: Deficiencia visual.



Objetivo:

El jugador que la "liga" deberá descubrir de qué objeto u objetos se trata con la única ayuda del oído y el tacto.

Material e instalaciones:

Objetos de distintos tamaños, texturas, sonidos, etc. Pañuelos o similares para tapar los ojos. Sala, aire libre, pabellón.

Organización: En grupos (de cinco a diez alumnos o alumnas por grupo).

Desarrollo del juego:

Los jugadores formarán un círculo sentados en el suelo. En cada uno de los grupos que se forman, habrá uno en el centro con los ojos vendados que será quien la "ligue".

- ❖ El resto del grupo tendrá un objeto, el cual tendrán que mover, pasar, lanzar, etc. entre todos los componentes del mismo durante un tiempo limitado de 30 - 45 segundos. Transcurrido ese tiempo, la persona que la "liga" tratará de adivinar o acertar de qué objeto se trata.
- ❖ Si el que la "liga" acierta la identidad del objeto, pasará a sentarse en el círculo con el resto de compañeros y la persona que tenía el objeto se trasladará al centro para "ligarla". Si no consigue adivinar de qué objeto se trata, deberá seguir "ligándola" el mismo.

Variante:

Los grupos tendrán dos o más objetos que tendrán que ser identificados por aquellos que la "liguen".

ACTIVIDAD nº 2. "El trenecito".



Tipo de deficiencia a la que va dirigida la actividad: Deficiencia visual.



Objetivo:

El "tren" tendrá que guiarse a través del sentido del tacto y del oído.

Material e instalaciones:

Pañuelos o similares para tapar los ojos y para anudar. Patio, sala, pabellón.

Organización:

Por parejas. **Variante:** por grupos de 4 personas.

Desarrollo del juego:

En este juego habrá dos roles que desempeñará cada uno o una de la pareja. El primer rol es el de "maquinista" y el segundo rol es el de "tren", y en ningún caso se podrá hablar.

- ❖ Las parejas se colocarán de forma que el alumno que hace de "tren" vaya delante con los ojos tapados y el "maquinista" detrás indicándole hacia dónde se tiene que mover el "tren".
- ❖ Todas las parejas tendrán que realizar un recorrido lleno de obstáculos en donde el "tren" sólo se podrá mover cuando el "maquinista" así lo vea necesario.
- ❖ El "maquinista" tocará en el hombro derecho del "tren" si quiere que éste gire hacia ese lado.
- ❖ Igual, pero en el hombro izquierdo, si quiere que gire hacia la izquierda.
- ❖ Asimismo, presionará de una forma continuada en cualquiera de los dos hombros (derecho o izquierdo) si quiere que el "tren" gire 180° hacia la derecha o hacia la izquierda respectivamente.
- ❖ El "maquinista" tocará la cabeza del "tren" si quiere que éste se detenga.
- ❖ El "maquinista" dirá "chu-chu" para que el "tren" se ponga en marcha al comienzo del recorrido o sí, por algún motivo, el "tren" tuviera que detenerse y volver a reanudar la marcha.
- ❖ Por último, se procederá a cambiar de roles cuando la pareja haya completado el recorrido, o bien cuando hayan cometido tres errores. En este caso, el cambio se realizará desde el punto de salida, pero sin conseguir un punto positivo.

La pareja que realice el recorrido completo sin ningún error recibirá diez puntos. Ganará la pareja que consiga más puntos.



Variantes:

- 2.1** Igual pero con un tiempo limitado para realizar el circuito.
- 2.2** Igual pero en grupos de cuatro personas donde uno hará de "maquinista", otro de "tren" y otros dos de "pasajeros", los cuales tendrán que ir anudados por los tobillos.

ACTIVIDAD nº 3.- La "Gallinita ciega".



Tipo de deficiencia a la que va dirigida la actividad: Deficiencia visual.



Objetivo:

El jugador que la "liga" deberá descubrir a quién ha atrapado con la única ayuda del tacto.

Material e instalaciones:

Pañuelos o similar. Gimnasio, pabellón, sala, aire libre.

Organización:

En gran grupo (toda la clase). **Variante:** grupos de diez personas.

Desarrollo del juego:

Cuanto más jugadores participen mejor. Los jugadores cogidos de la mano, formaran un círculo. El primero que la "liga" se colocará en el centro del círculo con los ojos vendados, y ha de hacer todo lo posible para atrapar a alguien y descubrir su identidad.



- ❖ Los demás jugadores harán girar el círculo, se agacharán, se apartarán, etc. para dificultarle la tarea al que se la “liga”, en su intento de atraparles.
- ❖ Dado que lleva los ojos vendados, el que la “liga” tendrá que ingeniárselas para descubrir quién es el jugador al que ha atrapado. Puede utilizar el tacto, puede provocar que el jugador se ría y así identificar su voz, etc.
- ❖ Por el contrario, cuando un jugador va a ser inspeccionado por el que la “liga”, se puede poner las gafas de un compañero, una pulsera, etc... a fin de despistarle, siempre y cuando no suponga más de 5 segundos.
- ❖ Si el que la “liga” acierta la identidad del jugador que ha atrapado, éste será el próximo en ligarla; si no lo consigue, deberá seguir ligándola el mismo.

ACTIVIDAD nº 4. “El Gusano”.



Tipo de deficiencia a la que va dirigida la actividad: Deficiencia motriz.



Objetivo:

La "cabeza" del gusano tendrá que conseguir que el resto del "cuerpo" le siga sin separarse.

Material e instalaciones:

Sala, pabellón.

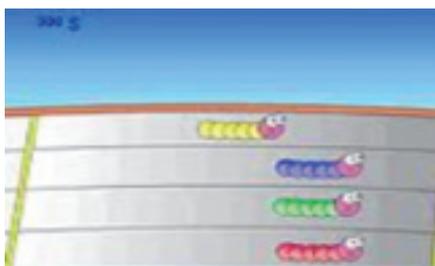
Organización:

En grupos (de cinco a diez alumnos o alumnas por grupo).

Desarrollo del juego:

El juego se realizará en grupos, en donde todos los componentes irán de rodillas para poder avanzar y en donde el primero, será la "cabeza" del gusano y por tanto el único que podrá ir con las manos libres, ya que el resto del "cuerpo", tendrá que llevar las manos en los tobillos del compañero o compañera que tenga delante.

- ❖ Habrá que avanzar al unísono a la voz de la "cabeza" del gusano.
- ❖ Ganará aquel gusano que consiga realizar el recorrido completo sin soltarse.
- ❖ En caso de que algún gusano se soltara, éste volvería a empezar desde el principio y la persona que antes era la "cabeza" del mismo, ahora pasaría a ser el último, y el que antes era el segundo (detrás de la "cabeza") ahora sería la "cabeza" del gusano.

**Variantes:**

- 4.1 Igual que el ejercicio anterior pero ahora el desplazamiento será arrastrándose.
- 4.2. Igual que el anterior pero dando saltos.
- 4.3. Igual que el 4.2 pero de espaldas (tipo cangrejo).

ACTIVIDAD nº 5: Mímica (ficha).

Tipo de deficiencia a la que va dirigida la actividad: Deficiencia auditiva.



Objetivo:

Reconocer profesiones, películas, acciones, deportes, etc. mediante el lenguaje gestual (mímica).

Material e instalaciones:

Papel y bolígrafo (para escribir las profesiones, películas, acciones...) que se van a adivinar y para apuntar los resultados. Pabellón, patio, sala.

Organización:

Por parejas. **Variante:** En grupos de cinco o seis personas.

Desarrollo del juego:

El profesor o profesora entregará una hoja en donde aparecerán el nombre de diversas profesiones, deportes, películas, acciones, etc. a la persona que va a realizar la mímica.

El otro componente de la pareja, se colocará en frente del compañero o compañera, y a través de gestos (sin poder decir ni una sola palabra) tendrá que explicarle de qué profesión, o acción...se trata.

Cada vez que se acierte la profesión, se conseguirá un punto, y a pesar de que se acierte o no, seguirá la misma persona haciendo la mímica durante cinco minutos.

Al finalizar ese tiempo, habrá cambio de roles en la pareja: el que estaba haciendo la mímica pasa a intentar adivinar y el que estaba adivinando pasa a realizar la mímica.

Al cambiar de roles, también habrá cambio de hoja en las diferentes parejas.

Ganará la pareja que más puntos consiga después de tres rondas.

FICHA DEL PROFESORADO

Objetivos de las sesiones

- ◆ Sensibilizar acerca de la realidad de personas con discapacidad.
- ◆ Proporcionar información sobre las necesidades y derechos de las personas con discapacidad.
- ◆ Conocer habilidades sociales y de comunicación para la convivencia con personas con discapacidad.
- ◆ Reconocer diferentes sistemas de comunicación.
- ◆ Participar activamente y de manera responsable en las actividades.

Comentarios metodológicos

Ayudar a los alumnos y alumnas para conseguir una adecuada comprensión y reflexión de las actividades planteadas.

Competencias Básicas

Las competencias básicas son aquellos aprendizajes considerados básicos en el currículo que deben ser adquiridos por el alumnado al final de la etapa de Primaria.

Con estas actividades del área de Lengua Española contribuiremos al desarrollo de las siguientes competencias:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Esta es una de las competencias con mayor importancia en esta área. Se utilizan diversos sistemas de lenguaje como medio de comunicación y participación.

COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER

Los alumnos y alumnas desarrollan destrezas, estrategias y habilidades, como la observación visual y auditiva, la concentración y la reflexión en el trabajo y la capacidad de decidir y opinar por sí mismos, que les servirán para el aprendizaje en diferentes ámbitos de conocimiento.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

El conocimiento de las discapacidades y los Derechos humanos implica el conocimiento de las diferentes realidades que nos rodean.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL

Se desarrolla el sentido artístico en la realización de sus propios trabajos y la apreciación de las ilustraciones y su relación con el contenido del cuento.

COMPETENCIA DIGITAL

El cuento sobre el que se va a trabajar tiene un formato digital (ordenador, proyector y pantalla digital), de manera que a través de esta actividad, los niños y niñas se familiarizarán con las nuevas tecnologías.

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

A través de las diferentes actividades, fomentaremos el trabajo individual y cooperativo.

Temporalización de las actividades

Las actividades están distribuidas en dos sesiones de aproximadamente 50 minutos cada una.

Materiales

- ◆ Fotocopias para el alumnado de los materiales de las actividades.
- ◆ Colores, lápices y todo lo necesario para realizar un dibujo.
- ◆ Papel continuo y espacio para exponerlo.
- ◆ Cajas u objetos que tengan los puntos en relieve del etiquetado en braille.
- ◆ Pantalla digital para la proyección del cuento, los videos y las páginas web.
- ◆ El CD contiene el documento digital con todos los enlaces a las diferentes aplicaciones necesarias para el desarrollo de las sesiones.

DESARROLLO

2 Lengua

Primera sesión. EL CAZO DE LORENZO



Temporalización: 50 minutos aproximadamente.

Actividad 1

Lectura del cuento por parte del profesor o profesora, a ser posible proyectado para que el alumnado puedan seguir la lectura y facilite las siguientes actividades. Es importante no enseñar la portada.

Posterior debate sobre lo que han escuchado y lo que más les ha gustado.

El cuento: <http://www.editorialjuventud.es/3781.html>

Actividad 2

Preguntas de reflexión del cuento;

- ❖ ¿Qué le paso a Lorenzo?
- ❖ ¿Qué tiene Lorenzo ahora, que no tienen otros niños o niñas?
- ❖ ¿Cómo ven otras personas ese cazo que siempre arrastra Lorenzo?
- ❖ Cita dos inconvenientes que tiene Lorenzo por arrastrar ese cazo.
- ❖ ¿Ayuda alguien a Lorenzo?
- ❖ ¿Qué tiene también esa persona que ayuda a Lorenzo?
- ❖ ¿Cómo ayuda esa persona a Lorenzo? Cita ejemplos.
- ❖ ¿Qué pasa al final con Lorenzo?

Actividad 3

Unir la imagen con el texto, dados de forma desorganizada para que los niños y niñas lo organicen de la manera que lo han escuchado en el cuento. Para ello se les entregará la hoja de las viñetas del cuento (Ficha 1) y la hoja con el texto de pie de foto de esas viñetas (Ficha 2).

Tras esto se puede leer lo que se ha realizado y así hacer un pequeño recuerdo del cuento.



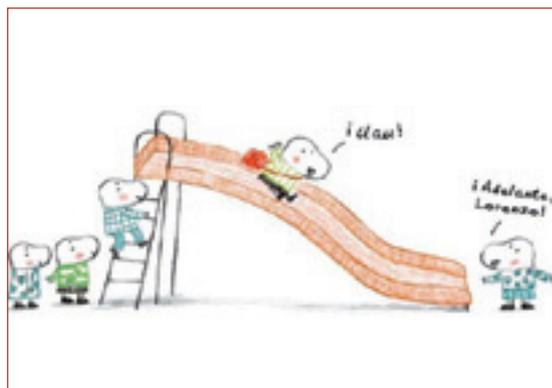
El caso se le cayó un día encima... No se sabe muy bien por qué.	Tiene un montón de cualidades.
Pero a menudo las personas solo ven ese caso que arrastra por todas partes.	tiene que hacer el doble de esfuerzo que los demás
Pero la cosa es que al de verdad ¡inténtalo! Existen personas extraordinarias.	Por fin, Lorenzo puede jugar con los demás.

Actividad 4

Una vez trabajado el cuento con las preguntas y las viñetas, llega el turno de que los niños y niñas muestren cómo han visto el cuento y la historia. Para ello esta actividad va a consistir en realizar un mural que sea la portada del cuento, tal y como lo hayan entendido ellos. Cada uno hará su portada y se unirán todas en un mismo papel continuo.

2 Lengua

Ficha 1



Ficha 2

El cazo se le cayó
un día encima...
No se sabe muy bien
por qué.

Tiene un montón
de cualidades.

Pero a menudo
las personas solo ven
ese cazo que arrastra
por todas partes.

tiene que hacer
el doble de esfuerzo
que los demás

Pero las cosas no son así de sencillas,
afortunadamente...
Existen personas
extraordinarias.

Por fin, Lorenzo puede jugar con los demás.

Segunda sesión.- DIFERENTES FORMAS DE COMUNICACIÓN.

Temporalización: 50 minutos, aproximadamente.

Actividad 1

Presentación del Sistema Braille.

EL SISTEMA BRAILLE.

Louis Braille desarrolló en 1823 un método, basado en la combinación de 6 puntos en relieve, que abriría la puerta de la cultura a muchas personas discapacitadas visualmente.

Antes de que el alfabeto braille revolucionara la manera de acceso a la cultura de las personas ciegas, se ensayaron otros métodos que perseguían el mismo fin, basados principalmente en textos con letras muy grandes en relieve, con el consiguiente inconveniente de la extensión, pudiendo ocupar algunas obras hasta 20 tomos.

La virtualidad del sistema braille fue su sencillez y manejabilidad: 6 puntos, diseñados para ser percibidos a través del tacto, permiten 63 combinaciones diferentes, que incluyen, tanto las letras del alfabeto, como los números, los signos de puntuación, etc...

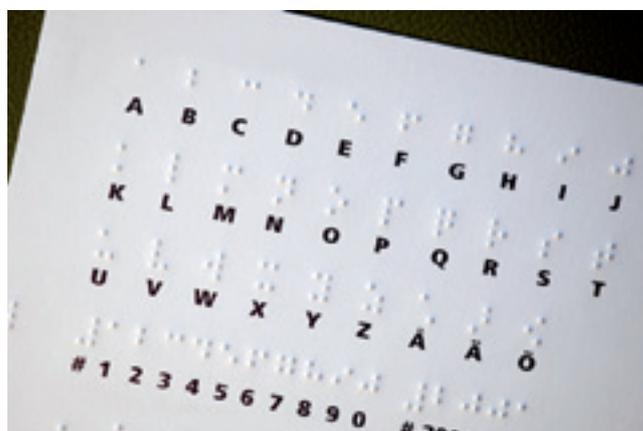
El braille, por tanto, es un medio táctil, a través de la yema de los dedos, de lectura y escritura, consistente en unos puntos en relieve organizados de forma parecida a los del dominó.

Mediante este sistema las personas que no ven nada, o aquellas que su resto visual no les permite la lectura en tinta, pueden leer e intercambiar información tanto con otras personas con ceguera o con personas que ven.

Las personas que ven pueden aprenderlo sin gran esfuerzo pero leyéndolo visualmente. Así mismo, el braille permite el acceso a la información a través del ordenador y mediante la tecnología adaptada para personas ciegas o deficientes visuales, también denominada Tiflotecnología.

Desde sus inicios, el sistema braille ha evolucionado a la par que la propia sociedad y la signografía en tinta que esta sociedad ha ido generando, fundamentalmente en las últimas décadas en las que se ha tenido que adecuar a los nuevos retos informáticos, si bien la esencia sigue siendo la misma.

De forma similar al papel de la Real Academia Española, existen comisiones técnicas de expertos, tanto en España como en el área latinoamericana y mundial que velan por el uso correcto de la signografía braille y su difusión.



Actividad 2

Proyectar el pequeño video (Ficha 3), (enlace al video en CD) para que puedan apreciar la necesidad de que existan otras formas de comunicación. Explicar que las personas con discapacidades tienen derecho a poder acceder a la cultura como cualquier otro ciudadano o ciudadana.

Actividad 3

- ❖ Visualizar el tutorial de Braille de la página web de la ONCE, titulado "*Louis y Braillina te lo cuentan*", para que los alumnos y alumnas conozcan y se familiaricen con este sistema de lecto-escritura.

<http://www.once.es/otros/cursobraille/>

Actividad 4

- ❖ Repartir al alumnado cajas de productos u objetos que tengan la escritura en Braille para que puedan experimentar el tacto de las letras.

Actividad 5

- ❖ Entregar a los alumnos y alumnas, por parejas, el alfabeto Braille (elegir uno de los adjuntados) y la plantilla (adjuntada) para que escriban, coloreando los puntos, su nombre y un mensaje.
- ❖ Se intercambiarán los mensajes, entre las diferentes parejas, para poder descifrarlos.

Actividad 6

Presentación del Sistema Bimodal.

EL SISTEMA BIMODAL

El término "bimodal" fue introducido por Schlesinger (1978) para designar la asociación de dos modalidades: signada y hablada.

Una comunicación es bimodal cuando se da un empleo simultáneo del habla junto a signos; esto es, de una modalidad oral-auditiva junto a una modalidad visual-gestual. El mensaje se expresa en dos modalidades al mismo tiempo, pero la lengua base, la que marca el orden de la frase y determina la sintaxis de las producciones, es la lengua oral.

Algunos sistemas toman prestados los signos de la lengua de signos correspondiente, mientras que en otros casos solamente algunos signos tienen este origen, siendo otros completamente artificiales.

En cuanto al grado de ajuste existente, encontramos una amplia variedad debida fundamentalmente al objetivo con el que son empleados. Así, hay sistemas que buscan una estricta correspondencia entre el habla y los signos que lo acompañan, estableciendo una relación uno a uno: cada palabra se acompaña de un signo y viceversa. En otros casos, encontramos formas de comunicación consistentes en acompañar con algunos signos el mensaje oral. Su objetivo es facilitar la comprensión del habla, para lo cual algunas palabras que pueden ser claves en el mensaje son, además de producidas oralmente, acompañadas del modo de los signos.

También sucede que en algunos casos, como es en el del uso de los artículos, cabrían varias posibilidades; una de ellas es la de no incluirlos en el mensaje. Otra es utilizar la dactilología, esto es, el deletreo manual para los artículos, y otra posibilidad consistiría en inventar un signo artificial para estos artículos.

Los mismos problemas encontraremos si nos atenemos a otras características morfológicas, como por ejemplo, no encontramos un ajuste exacto entre ciertas formas verbales en su modalidad oral-escrita y su modalidad signada.

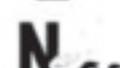
Bimodal hace, pues, referencia al empleo de dos modalidades, la acústico-vocal y la visuo-gestual, en la producción y comprensión de los mensajes, teniendo en cuenta que la búsqueda de un mayor o menor ajuste entre el mensaje oral y los signos que los acompañan está relacionada con el tipo de objetivos que se persigan con el empleo del sistema.

2 Lengua

Actividad 5

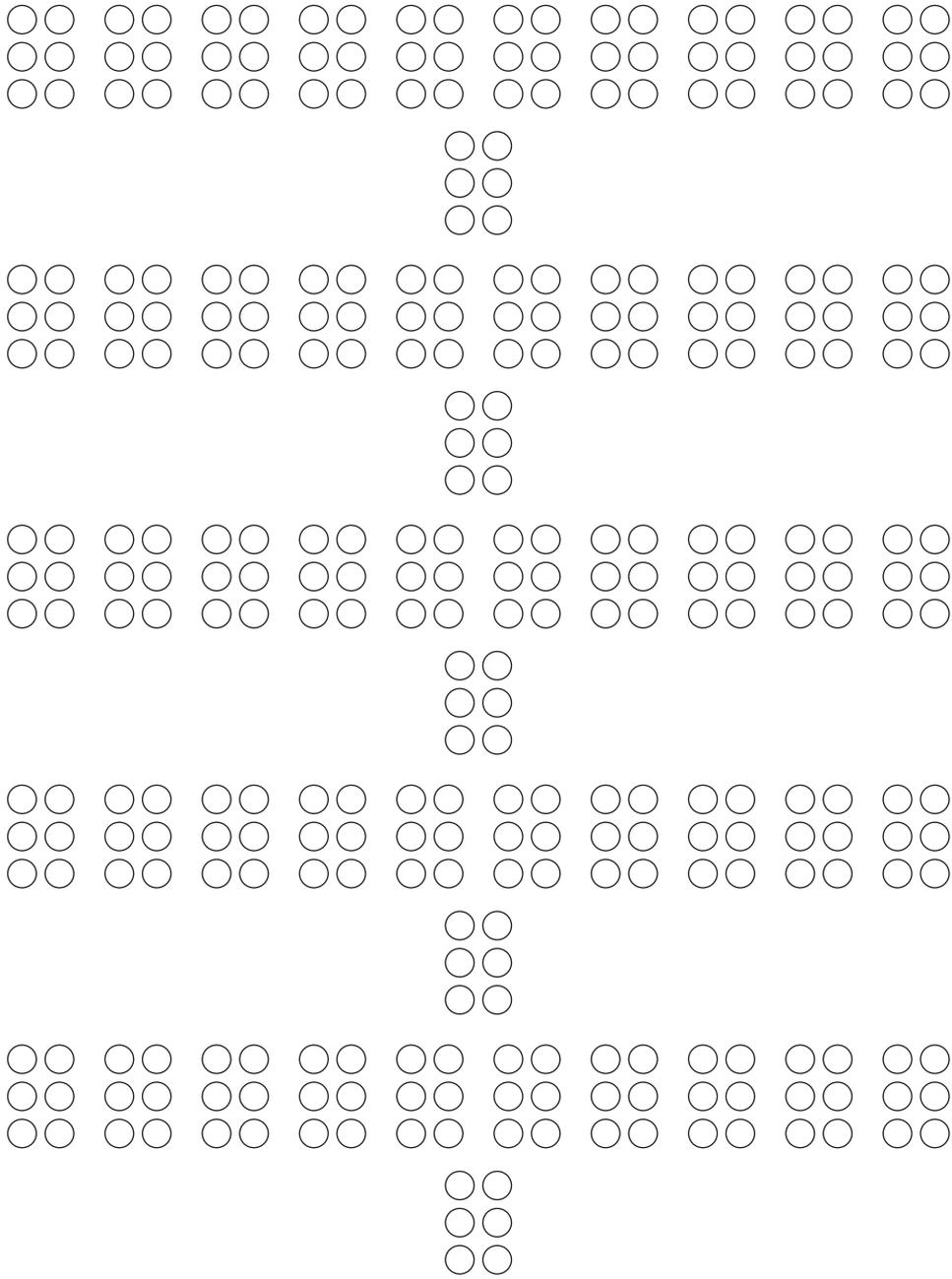
SIGNO 
 GENERADOR 
 BRAILLE 

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
⠁	⠃	⠉	⠙	⠑	⠋	⠗	⠈	⠊	⠛	⠅
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v
⠇	⠓	⠝	⠕	⠏	⠆	⠞	⠚	⠟	⠥	⠧
w	x	y	z							
⠠	⠡	⠣	⠤							

A	B	C	D	E
				
F	G	H	I	
				
J	K	L	M	
				
N	Ñ	O	P	
				
Q	R	S	T	
				
U	V	W	X	
				
Y	Z			
				



Actividad 5



Actividad 7

- ❖ Proyectar el cuento de *“La Ratita Presumida”* narrado con el sistema de comunicación Bimodal para que el alumnado entienda su aplicación real y el derecho a la comunicación de todos los ciudadanos y ciudadanas con o sin discapacidad.

<http://www.asociacionalanda.org/video/ratita/ratita.htm>

Actividad 8

- ❖ Entregar a los alumnos y alumnas una fotocopia con varias imágenes de los signos utilizados en el sistema de comunicación Bimodal y una plantilla con 10 líneas en blanco para rellenar (adjuntadas a continuación las imágenes y la plantilla).
- ❖ Comentar a los alumnos y alumnas que durante el desarrollo de la actividad no pueden utilizar el lenguaje oral.
- ❖ El profesor o profesora hace un gesto de los recopilados en la fotocopia y los alumnos y alumnas deben encontrar su significado y escribirlo en la planilla.
- ❖ Al corregir, los niños y niñas harán el gesto correspondiente y pronunciarán la palabra al mismo tiempo para poder vivenciar el sistema de comunicación bimodal.

Páginas web

<http://www.once.es/home.cfm?id=204&nivel=2&orden=4> (03/11/2010)

<http://www.once.es/otros/cursobraille/> (03/11/2010)

<http://www.tadega.net> (03/11/2010)

<http://www.asociacionalanda.org/video/ratita/ratita.htm> (10/11/2010)

http://www.asociacionalanda.org/web/index.php?option=com_content&task=view&id=165&Itemid=85 (10/11/2010)

http://personal.redestb.es/martingv/ls/Educ_bimo.htm (10/11/2010)

Imágenes

<http://www.indexbraille.com/getattachment/c216ef52-7b6a-41ce-98a6-68faa31a02bf/braille.aspx?width=0&height=0&maxsize=0> (03/11/2010)

<http://www.portalmagallanes.com/agaci/Images/braille.jpg> (03/11/2010)

<http://www.juventudrebelde.cu/file/img/fotografia/2010/03/3994-fotografia-g.jpg> (3/11/2010)

Actividad 8

	Escribe la palabra
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



AMIGO



ANIMAL



CASA



COCHE



ROPA



COLEGIO



CARTERA



CHOCOLATE



LEER



ESCRIBIR



OLVIDAR



QUERER



COMER



BEBER



LLORAR



DORMIR



AYUDAR



CORRER



ANDAR



CELEBRAR

FICHA DEL PROFESORADO

 **Justificación**

- ◆ A través de la E. F. se pueden trabajar muchos valores que están intrínsecos dentro de los juegos, actividades y deportes que se realizan, como son la cooperación, el esfuerzo, el respeto, la humildad, la solidaridad, la empatía...
- ◆ Con esta unidad lo que se pretende es que el alumnado se pongan en el lugar de otras personas que tienen mayor dificultad en el día a día, ya que son personas con discapacidades, y que además aprendan a respetarlas.
- ◆ Una vez que acaben las sesiones también lo que pretendemos e intentaremos es que el alumnado comiencen a expresar lo que han sentido cuando se han puesto en la piel del otro.
- ◆ La unidad didáctica es bastante larga porque, mediante las actividades que se proponen, trabajamos diferentes contenidos del área de Educación Física.
- ◆ Los objetivos que se quieren conseguir se trabajan prácticamente en todas las sesiones, pero hay alguno más específico que son los que se marcan en cada sesión.

 **Objetivos**

1. Ser capaz de ponerse en la piel del otro.
2. Trabajar el respeto por las personas con discapacidades.
3. Saber que es discapacidad.
4. Aprender a expresar sus sentimientos.
5. Conocer el alfabeto Braille.
6. Conocer la existencia del lenguaje de signos.
7. Saber que son las paralimpiadas.
8. Experimentar distintos juegos conocidos y nuevos en los que la dificultad se aumentará porque "les faltará alguna parte de su cuerpo".
9. Trabajar las distintas cualidades motrices.
10. Trabajar distintos contenidos que se dan en la E. F. (manejo de balón, iniciación a los deportes, el juego, espacio, tiempo, ritmo, expresión corporal...).
11. Utilizar las Tics para el conocimiento de distintos conceptos que se van a trabajar.
12. Realizar una exposición con todo lo aprendido.
13. Conocer a personas paralímpicas o con discapacidad que realizan algún tipo de deporte.
14. Conocer las distintas dificultades con las que se enfrentan cada día las personas con discapacidad y las barreras arquitectónicas que hay en su entorno.
15. Trabajar el gusto por las cosas bien hechas y acabadas.
16. Aprender cuales son nuestras propias limitaciones y las de los demás.
17. Saber crear alternativas ante cualquier problema que se nos presente.

Contenidos

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- ◆ Empatía.
- ◆ Discapacidad.
- ◆ Tipos de discapacidad física o psíquica: mancos, tuertos, ciegos, sordos, mudos, cojos, Down, parálíticos cerebrales...
- ◆ Lenguaje Braille.
- ◆ Lenguaje de signos.
- ◆ Barreras arquitectónicas.
- ◆ Paralímpicos, paralimpiadas.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- ◆ Intentaremos ponernos en la piel de los demás por medio del juego.
- ◆ Explicación de lo que es la discapacidad y en que consisten algunas de ellas.
- ◆ Realización de juegos para experimentar las distintas discapacidades.
- ◆ Visualización de vídeos de personas con discapacidades haciendo deporte por medio de youtube (el ballet, paralimpiadas).
- ◆ Conoceremos el lenguaje de signos y el braille e intentaremos utilizarlos.
- ◆ Trabajo de las distintas habilidades motrices que nos presentan los juegos y actividades que se les proponen.
- ◆ Trabajo de los distintos contenidos de la Educación Física.
- ◆ Búsqueda de información sobre distintos tipos de deportes para personas con discapacidades.
- ◆ Realización de una exposición sobre estos deportes.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- ◆ Respeto por todas las personas.
- ◆ Ponernos en la piel de otras personas.
- ◆ Cuidado del material y las instalaciones.
- ◆ Respeto por las normas de los juegos.
- ◆ Conocimiento de nuestras propias limitaciones y las de los demás.
- ◆ Trabajo por el gusto de las cosas bien hechas.
- ◆ Búsqueda de alternativas para superar problemas.

Temporalización

Se realizará durante 10 u 11 sesiones de 50 minutos cada una, ya que se necesita su tiempo para visualizar los vídeos que se proponen y también dejarles unos minutos para poder expresarse, para escribir sus nombres o mensajes en Braille. También la parte de representación cuesta pues tienen que pensar, ensayar y mostrar a los compañeros lo que han preparado por medio del movimiento, sin palabras y además poder grabarlo.

Una de las sesiones se dedicará a la búsqueda de información por Internet

 **Evaluación**

- ◆ Se evaluará el día a día, el trabajo y el interés que muestre por realizar las distintas actividades que se propongan, desde los juegos en el gimnasio, así como la búsqueda de información, las producciones con música y la participación en expresar sus sentimientos.
- ◆ Se tendrá en cuenta si se ha interesado por conocer otros lenguajes, si ha escrito su nombre, o ha ido más allá escribiendo algún mensaje en Braille.
- ◆ También se valorará su actitud frente las actividades propuestas y el gusto por las cosas bien hechas y acabadas.

 **Competencias**

- ◆ Competencia psicomotriz.
- ◆ Competencia afectiva.
- ◆ Competencia de inserción social.
- ◆ Competencia de comunicación.
- ◆ Competencia cognitiva.
- ◆ Competencia artística.
- ◆ Competencia en el desarrollo de nuevas tecnologías.

DESARROLLO

3 Educación Física

ACTIVIDADES

1. Ver videos de youtube sobre personas con alguna discapacidad haciendo deporte: deportes paralímpicos.
2. Ver el video del Ballet.
3. Contar un cuento del libro.
4. Explicar que es la discapacidad y tipos.
5. El lazarillo: por parejas, de la mano, uno cierra los ojos y se deja guiar por el otro que va con los ojos abiertos, el lazarillo. Podemos empezar por espacios cerrados reducidos (gimnasio) y después ampliarlo a la clase, colegio, incluso espacios abiertos como el patio...
6. Como el anterior, pero luego tiene que saber la persona que es ciega por dónde ha ido, o el recorrido que ha hecho.
7. El taxi: por parejas uno delante del otro. El primero va con los ojos cerrados y el segundo abiertos y con las manos en los hombros del primero conduciendo. El que está detrás irá conduciendo el taxi, tendrá que dar pequeños golpecitos en los hombros para que el otro se desplace. Si le da en el hombro izquierdo irá hacia la izquierda, si le da en el derecho irá hacia la derecha y si le da en los dos a la vez irá en línea recta. Para parar le pondrá la mano en la espalda.
8. El tren ciego: igual pero en vez de por parejas, por grupos y estos irán en fila, todos con los ojos cerrados menos el último, que es el maquinista, e irán transmitiendo la orden del maquinista hasta el primero.
9. Explicar el alfabeto Braille. (Ficha 2 a y b)
10. Circuito ciego: Realizar un circuito con distintos obstáculos con los ojos vendados acompañado de su lazarillo y al final buscar una hoja con el alfabeto según las indicaciones del compañero o compañera. Cuando la encuentran abren los ojos y escriben su nombre. Vuelven a realizar el mismo circuito con los ojos abiertos (de esta forma ven lo fácil que les resulta viendo y las dificultades que encuentran sin ver). Y para finalizar cuelgan su nombre en la pared. Se les puede dar una cuadrícula para que lo escriban, ayudando así a los más pequeños, o sin más una hoja en blanco para los mayores.

I	M	A	N	O	L				

11. Relevos de palabras: se dividen por grupos formando cada grupo una fila y un compañero o compañera del grupo se pone en frente a unos metros de distancia. Cuando el profesor o la profesora da una señal, tienen que dar 8 vueltas sobre sí mismos con una mano en el suelo y salir corriendo hasta llegar al lugar donde se encuentra su compañero o compañera que les dirá una palabra. Vuelven corriendo y mediante mímica, sin hablar ni media palabra, ellos la han de adivinar. Cuando la adivinan, entre todos, sale el siguiente. Así hasta que se acabe la lista de palabras. La prueba se dará por finalizada cuando consiguen adivinar todas las palabras de la lista. (Ficha 1)
12. Darles a conocer el lenguaje de signos. Lo colocaremos en el gimnasio. Cada uno intentará decir una palabra.
13. Darles una acción por escrito y ellos, primero individualmente y luego por grupos, la representarán a los demás para que la adivinen. (A 1º y 2º de primaria les pondremos deportes o acciones cotidianas).
14. El hechicero: con los más pequeños, ponemos una música y realizamos una acción cotidiana con gestos y ellos lo imitan. Cuando el hechicero diga "Ya" salen todos corriendo para que no les pillen.
15. Escuchar una música y entre todos hablar de lo que nos sugiere. Después lo representaremos con la ayuda del profesor o profesora.
16. Los dividiremos por grupos y les pondremos otra música, ellos se pondrán de acuerdo y lo representarán para todos los demás. Veremos si son capaces de expresarse sin hablar, y los otros de comprenderlo.
17. Grabar en vídeo las producciones de los alumnos y alumnas y después que se vean.
18. Desplazarse por el gimnasio de distintas formas que le suponga mayor dificultad.
19. Lanzar a la canasta sentados en una silla.
20. Si se consiguen unas sillas de ruedas se podrán hacer una serie de juegos como: botar el balón en el sitio y desplazándonos, realizar recorridos en la silla con compañía para que se den cuenta de las barreras arquitectónicas que existen, carreras en sillas, pasarse el balón tanto quietos como en movimiento.
21. Todo lo dicho anteriormente pero sentados en una silla si es sin movimiento y en el suelo intentando desplazarse.
22. Intentar jugar a balonmano sentados.
23. Intentar jugar a voley sentados.
24. Jugar a fútbol por parejas con los pies atados.
25. Tenis – Fútbol sentados: Ya sea individualmente o por parejas. Una pareja contra otra, sentados en el suelo unos frente a otros, cada pareja tiene un espacio limitado por dos conos; no se pueden poner de pie en ningún momento. Han de intentar darle al balón con la mano, sin retenerlo, y meter gol a los otros que defienden su portería.



26. Jugar a los bolos con una mano.
27. Las anillas mancas: jugar al juego de las anillas pero con una sola mano.
28. Baloncesto con las manos atadas y un balón blando.
29. Balón prisionero, con las manos atadas o por parejas, atados de las manos.
30. Carreras de relevos con las manos atrás o metidas en los bolsillos.
31. Hacer un dibujo con las manos atadas, o con la boca, o con los pies.
32. Jugar a pillar con los pies atados.
33. La mancha.
34. Carreras de relevos en círculo con los pies atados o a pata coja.
35. Jugar a la zapatilla por detrás, saltando con pies juntos.
36. Al acabar las sesiones expresar lo que han sentido.
37. Sacar fotos de las actividades que se hacen y, si se puede, darles una por grupo o por niño o niña, y que escriban un comentario de cómo se sintieron en ese momento o haciendo ese juego.
38. Hacer una exposición con todo lo realizado.

SESIONES

SESIÓN: 1

OBJETIVOS: Entre otros más específicamente el número 3 y 4.

JUEGOS

1. ¿Qué es discapacidad? Tipos de discapacidad. ¿Conocéis alguna persona discapacitada? ¿Qué necesitan? ¿Cómo les podemos ayudar?
2. El lazarillo.
3. El taxi.
4. El yatshihutu. (Ficha 3)
5. ¿Cómo me siento? Con nuestra ayuda irán diciendo cómo se han sentido al realizar los juegos. ¿Qué piensan ellos de las personas discapacitadas? ¿Cómo creen que se pueden sentir si encuentran dificultades o si nos reímos de ellos? Apuntaremos en una hoja las expresiones que vayan diciendo cada día.

A lo largo de las sesiones iremos sacando fotos de los alumnos jugando para utilizarlas en la exposición y que ellos también puedan verse y expresarse cuando la vean.

MATERIAL: Pañuelos, tarjetas, boli, papel, cámara de fotos.

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

SESIÓN: 2**OBJETIVOS:** Más específicos los números 4,7,8,13.**JUEGOS**

1. Video de paralympicadas en internet.
2. Comentar lo que han visto.
3. Jugar a los bolos con las manos atadas.
4. Penaltis ciegos.
5. Reconocer caras.
6. ¿Cómo me siento? Con nuestra ayuda irán diciendo cómo se han sentido al realizar los juegos. ¿Qué piensan ellos de las dificultades que encuentran o si nos reímos de ellos?
7. Apuntaremos en una hoja las expresiones que vayan diciendo cada día.

MATERIAL: Audiovisuales, juego de los bolos, pañuelos, balón, conos, boli, hojas.**OBSERVACIONES:**

.....

.....

.....

.....

.....

SESIÓN: 3**OBJETIVOS:** El número 5 entre otros.**JUEGOS**

1. Explicar el alfabeto Braille.
2. Las anillas mancas.
3. Circuito ciego.
4. Escribir su nombre en braille para colocarlo en la exposición.

MATERIAL: Alfabeto braille, anillas, pañuelo, boli, papel.**OBSERVACIONES:**

.....

.....

.....

.....

.....

SESIÓN: 4**OBJETIVOS:** Sobre todo el 4 y el 11.**JUEGOS**

1. Ver las fotos que se han ido haciendo. Ir hablando con ellos.
2. Desplazarse de distintas formas que les cree mayor dificultad buscando cada uno la forma más fácil para realizarlos.
3. Jugar a pillar con los pies atados.
4. A la zapatilla por detrás con los pies juntos.
5. Darles una de las fotos que ellos elijan y que cuenten lo que sentían en ese momento.

MATERIAL: Fotos, pañuelos, papel y boli.**OBSERVACIONES:**

SESIÓN: 5**OBJETIVOS:** El número 8.**JUEGOS**

1. La mancha.
2. Canastas sentados.
3. Jugar a bomba con las manos atadas.
4. Fútbol-Tenis.
5. ¿Qué me ha parecido? ¿Qué me ha resultado más difícil?

MATERIAL: Balones, sillas, conos, pañuelos.**OBSERVACIONES:**

SESIÓN: 6

OBJETIVOS: El número 6, trabajar la expresión corporal, el ritmo.

JUEGOS

1. Explicar el lenguaje de signos.
2. Relevos de palabras.
3. El hechicero.
4. Darles una acción por escrito y ellos primero individualmente y luego por grupos la representarán a los demás para que ellos la adivinen. 1 y 2 les pondremos deportes o acciones cotidianas.
5. ¿Qué he sentido?

MATERIAL: Lenguaje de signos, listas de palabras, música, acciones.

OBSERVACIONES:

SESIÓN: 7

OBJETIVOS: Expresión corporal, ritmo, danza, espacio, tiempo...

JUEGOS

1. Les explicamos que seguimos con el lenguaje de signos y la expresión de nuestro cuerpo para comunicarnos.
2. Escuchar una música y entre todos hablar de lo que nos sugiere. Después lo representaremos con la ayuda del profesor o profesora.
3. A continuación los dividiremos por grupos y les pondremos otra música, ellos se pondrán de acuerdo y lo representarán para todos los demás. Veremos si son capaces de expresarse sin hablar y los otros de comprenderlo.
4. Grabar las producciones de los alumnos y alumnas.

MATERIAL: Músicas, cámara de video.

OBSERVACIONES:

SESIÓN: 8**OBJETIVOS:** Todos los anteriores.**JUEGOS**

1. Ver las producciones de la sesión anterior e intentar mejorarla.
2. ¿Es fácil o difícil expresarse con el cuerpo?

MATERIAL: Música, audiovisuales.**OBSERVACIONES:**

SESIÓN: 9**OBJETIVOS:** 14, 16 y 17.**JUEGOS**

1. Enseñarles dibujos de personas que los hacen con la boca o con los pies.
2. Hacer un circuito por el gimnasio con las manos y los pies atados por el recorrido podemos conseguir pinturas y al final del circuito han de hacer un dibujo con las manos atadas. Devolverán las pinturas a su sitio sin hacer el circuito pero si quieren otro color lo deben repetir.
3. También pueden probar hacerlo con la boca.
4. Han de buscar sus estrategias para realizar el circuito y el dibujo.

MATERIAL: Todos los que se nos ocurran para un circuito, pinturas, pañuelos, cartulinas.**OBSERVACIONES:**

SESIÓN: 10**OBJETIVOS:** Disfrutar, divertirse.**JUEGOS**

1. Hacer los juegos que más les hayan gustado.
2. Jugar a fútbol por parejas.
3. Ver la exposición y comentar lo que les parece y si ellos colocarían las cosas de otra forma.

OBSERVACIONES:

SESIÓN: 11**OBJETIVOS:** Los objetivos 13, 14, 15 entre otros.**JUEGOS**

En cualquier momento de la unidad les llevaremos al ordenador para que escriban alguna cosa de las que han sentido. Les pondremos por grupos distintos vídeos de personas con alguna discapacidad haciendo deporte y nos dirán lo que les parece.

MATERIAL: Audiovisuales, cartulinas, pegamentos, fotos, rotuladores, pinturas.**OBSERVACIONES:**



3 Educación Física

FICHA 1

LISTA DE PALABRAS (Del juego 11).

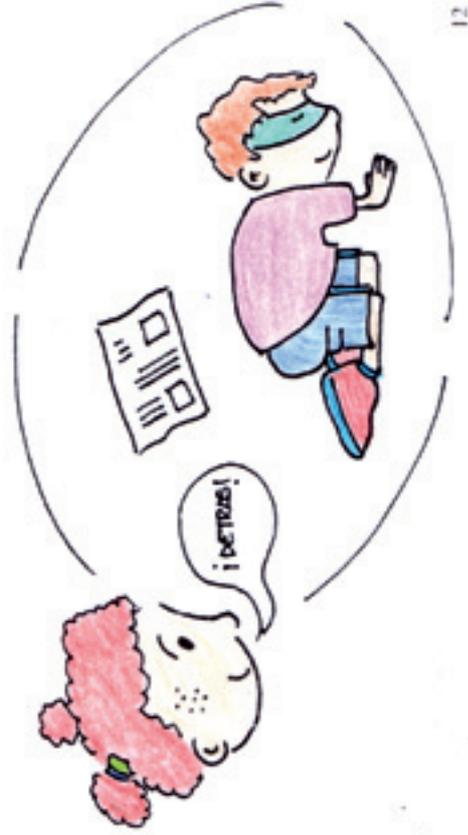
CANTAR	TREN
ARROZ	PINTURAS
CHINOS	BAILAR
MUDOS	BADMINTON
BINDI	FUEGOS ARTIFICIALES
PALILLOS CHINOS	BEBER
PETARDOS	MONTAÑERO
MONTES	SALTAMONTES
ELEFANTES	ESCRIBIR
SARI	LAZARILLO
SERPIENTES	GITARRA
COJOS	DORMIR
PS2	JIRAFAS
CIEGOS	LEER
FÚTBOL	

FICHA 2

AUSTRALIA

EL YALLTJIHUTU

Se dibuja un círculo en el suelo de 5 ó 6 m. de diámetro. En el centro se coloca un jugador con los ojos tapados y una hoja de periódico o cualquier otra cosa. Los demás están en el exterior y dan indicaciones al del interior de cómo pisar la hoja de periódico o como encontrarlo (derecha, izquierda, detrás,...). Cuando lo pisa o lo encuentra se cambian los jugadores.



12

FICHA 3.a

Alfabeto Braille

⠁ ⠂ ⠃ ⠄ ⠅ ⠆ ⠇ ⠈ ⠉ ⠊ ⠋

a b c d e f g h i j k

⠌ ⠍ ⠎ ⠏ ⠑ ⠒ ⠓ ⠔ ⠕

l m n ñ o p q r s t u

⠖ ⠗ ⠘ ⠙ ⠚ ⠛ ⠜ ⠝ ⠞

v w x y z ç , . _

⠗ ⠑ ⠑ ⠑ ⠑ ⠑ ⠑ ⠑ ⠑ ⠑

á é í ó ú ü ! ; ¿ ? ()

FICHA 3.b

