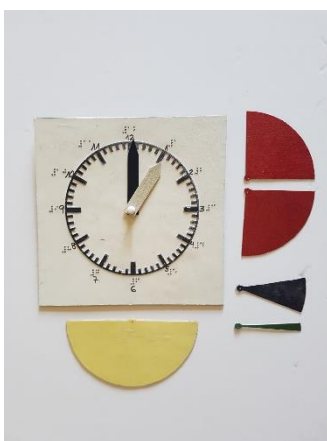


EJEMPLOS DE ACTIVIDADES PARA PRIMARIA:

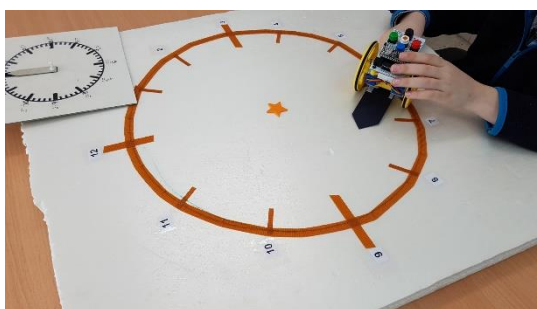
1. Cuartos, medias y horas

Tablero de reloj. Cada giro del robot (90°) representa un cuarto de hora.

Se trabaja primero en un reloj con relieves y números en braille. Después se pasa a un tablero circular. La dificultad de esta actividad está en colocar correctamente el centro del robot con el centro del reloj, representado por una estrella.



(Pie de foto: Reloj en relieve y sectores representando media hora, cuarto de hora, 5 minutos y 1 minuto. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)



(Pie de foto: Tablero de porexpán con un círculo, con cinta rugosa de dos grosores, representando un reloj con números en braille y tinta Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)

2. Texturas que suenan y hacen vibrar el robot

Tablero de 7x5 celdas con texturas. Se introduce el término de “celdas combinadas” y casillas trampa. En 2 equipos, cada uno propone un reto al otro equipo. Ejemplos: ir al plástico rugoso sin pasar por las texturas que hagan vibrar al robot, ir a la lija sin pisar texturas que ocupen más de una celda, evitar pisar materiales plásticos...



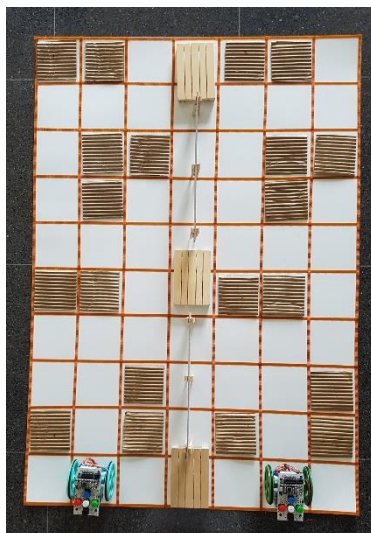
(Pie de foto: Tablero con texturas: porexpán duro, plástico burbujas, esponja, lija, cartón liso, cartón rugoso, cartón ondulado, plástico bolitas, papel relieves... Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)



(Pie de foto: "V": texturas que hacen vibrar el robot. "S": texturas que suenan al paso del robot. "X": casillas trampa por las que no puede pasar el robot. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)

3. Carrera de robots

Tablero de gran formato con 10 filas y 7 columnas, dividido en dos partes iguales con doble circuito de carreras. Para 2 jugadores. Gana el robot que llegue antes al extremo del tablero sin pisar las celdas con cartón ondulado.



(Pie de foto: tablero de plástico con doble circuito de carreras. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



(Pie de foto: alumnas compitiendo. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)

4. Preguntas y respuestas

Tablero de evaluación de contenidos curriculares. Realizar el recorrido respondiendo a las preguntas planteadas. Para resolver algunas cuestiones se añaden objetos tridimensionales. Preguntas en tinta y braille.



(Pie de foto: tablero con circuito de preguntas.. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)

5. Compramos en el súper

Tablero que simula una tienda. En dos equipos deberán comprar los artículos asignados y pagar con el dinero exacto. Etiquetas de productos y precios en braille. Comprado un producto, se retira la tarjeta y en su lugar se deja el dinero, el robot no podrá volver a pasar por las celdas con monedas. Se trabaja con monedas reales, de esta forma aprenden el valor y las marcas táctiles de las monedas.



(Pie de foto: tablero con tarjetas y monedas. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)



(Pie de foto: comparando tamaño y marcas de monedas. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)

6. Tiro el dado y avanza

Tablero de juego de 8x4 celdas con 6 texturas, para dos jugadores y dos robots Escornabot.

Un jugador tira el dado y, si en la siguiente fila hay esa textura/color, mueve el robot hasta esa celda. Si sale una textura/color que no hay en la siguiente fila o la celda ya está ocupada, no mueve el robot y pasa turno.

Gana el jugador que antes llegue a la meta.



(Pie de foto: vista superior del tablero de juego y los dos Escornabots en las casillas de salida.
Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



(Pie de foto: detalle del proceso del juego. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)

7. Paseando por la ciudad

Tablero de gran formato representando una ciudad. Los alumnos deberán realizar retos moviendo el robot por el circuito señalado con cinta negra.



(Pie de foto: imagen superior del tablero. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



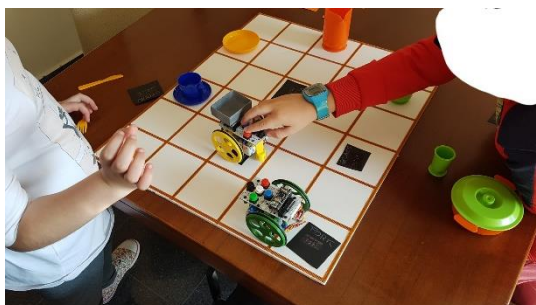
(Pie de foto: vista lateral del tablero. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)

8. Kitchen

Actividad de repaso de inglés. En el tablero hay objetos de una cocina. Cada equipo recibe unas tarjetas con palabras en inglés (braille y tinta) de los objetos del tablero. Deberán reemplazar los objetos del tablero por las tarjetas asignadas. Gana el equipo que termine antes y no cometa errores.



(Pie de foto: tablero con objetos y tarjetas de un equipo. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)



(Pie de foto: jugadores moviendo el robot e intercambiando objetos por tarjetas. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)