

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES PARA INFANTIL:**Adelante-atrás e izquierda-derecha.**

Tablero de 6 celdas en línea y dado con texturas. Se trabajan 3 botones del robot Escornabot.

Tiramos el dado y movemos el robot adelante o atrás según la textura que sale en el dado.

Cambiando la orientación espacial del tablero, trabajaremos derecha e izquierda.



(Pie de foto: tablero para Escornabot de 6 celdas y dado con texturas. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



(Pie de foto: trabajando izquierda-derecha.

Foto: Teresa Hermida)



(Pie de foto: trabajando adelante-atrás. Los ojos representan la parte delantera del robot. Foto: Teresa Hermida)

2. Recolectando pompones (para baja visión)

Tablero de 12 celdas de colores y pompones. Partiendo de la casilla blanca, se recoge el pompón con las pinzas y se mueve el robot a la casilla del color del pompón. El color de cada pompón indica el color de la siguiente casilla a la que se mueve el robot.

Se puede trabajar, presentando una secuencia de pompones que representan los movimientos del robot.



(Pie de foto: tablero con pompones que indican la siguiente casilla a la que mover el robot. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



(Pie de foto: secuencia de pompones representando las celdas por las que deberá pasar el robot. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)

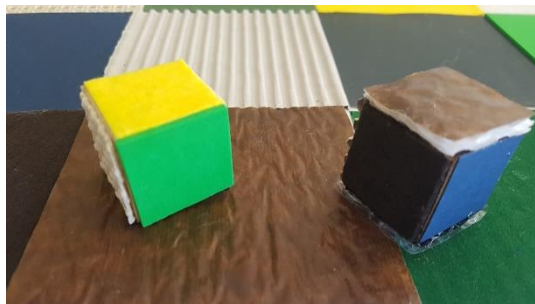
3. De textura en textura

Tablero de 12 celdas con texturas y dos dados.

Se lanzan dos dados, el primero indica la casilla de salida y el segundo la de llegada. Mover el robot de una textura a otra.



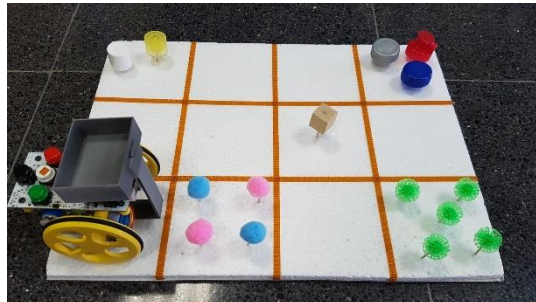
(Pie de foto: tablero con texturas: plástico de burbujas, terciopelo, protector bombones, fieltro duro, gomaeva, lija, cartón ondulado, cartón liso... Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



(Pie de foto: dados con las mismas texturas. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)

4. Recolectamos objetos

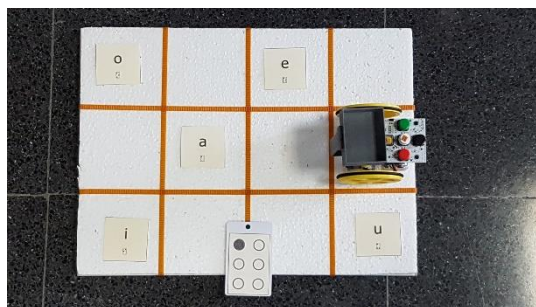
Tablero de 3 filas y 4 columnas. Mover el robot a las celdas donde hay 1, 2, 3, 4 o 5 objetos y recogerlos en la “escornacaja”.



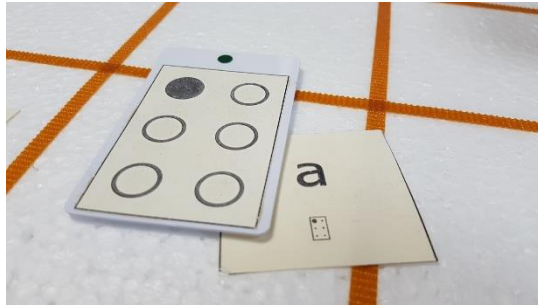
(Pie de foto: tablero de porexpán en donde está clavados: 1 cubo de madera, 2 tapones alargados, 3 tapones de botellas, 4 pompones y 5 flores de plástico. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)

5. Vocales en braille

Tablero de 12 celdas. Tarjetas con vocales en braille y tinta. Se elige una tarjeta con una vocal en “macro braille” en relieve, mover el robot a la celda con esa vocal.



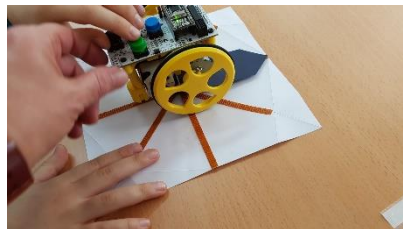
(Pie de foto: tablero de porexpán con tarjetas con las 5 vocales en braille y tinta en relieve. Para los relieves se emplea papel fúser. Foto: Rosa Garrido @rositamarytifo)



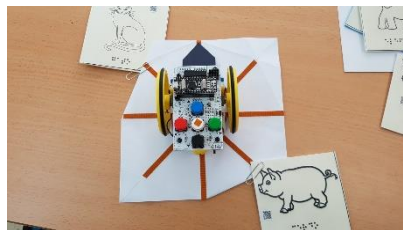
(Pie de foto: detalle de las tarjetas. El material del papel es fúser que al dar calor a las partes de color negro, estas adquieren relieve. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)

6. Sonidos de animales

Tablero circular con 8 sectores. Tarjetas con siluetas de animales en relieve, nombre braille y códigos QR.



(Pie de foto: practicando pulsación normal y larga para giros de 90° y 45°. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)



(Pie de foto: Realizando giros de 90° y/o 45° la flecha del robot apuntará a un animal. Para comprobar el sonido que emite, deberá escanear el código QR. Foto: Rosa Garrido @rositamarytiflo)