VISApp

early stimulation game
for low vision children inclusion

GUÍA DE USUARIO REDUCIDA

ESTA GUÍA DE USUARIO ESTÁ ADAPADA A PERSONAS CON BAJA VISIÓN

Todos los contenidos y metodologías han sido diseñados en colaboración de expertos, pedagogos y personas con baja visión. Todas las formas, gama de colores, estructura de juego están totalmente adaptados a niños de 0 a 6 años con baja visión.

Edited:
15/01/2021
Author:
Luis Gómez Estrada
Javier SIlvestre

All the images used are free of rights and have been made in the project or extracted from the web ttps: //unsplash.com/photos.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This document is a result of the project: LOOKING OUT FOR A SCHOOL FOR ALL. This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

ÍNDICE

DISPOSITIVOS DONDE EMPLEAR VISApp 2

¿CÓMO DESCARGAR E INSTALAR VISApp? 3

USANDO VISApp 5

BARRA DE HERRAMIENTAS 10

ICONOS 11

JUEGOS:0-3 12

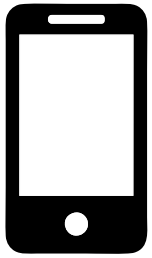
JUEGOS:3-6 35

AUTORES 59

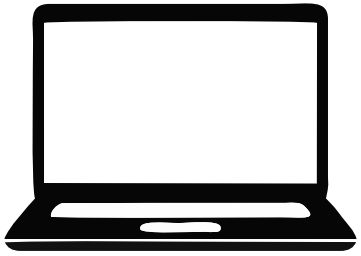
DISPOSITIVOS DONDE EMPLEAR VISApp

VISApp es una aplicación interactiva especialmente pensada para el uso por docentes en el aula y familias en su propio domicilio, es por ello que es compatible con un gran cantidad de dispositivos:

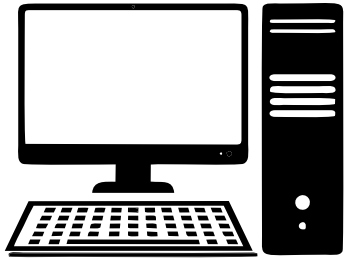
TABLETA



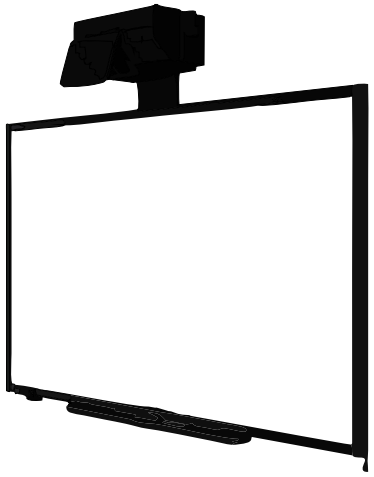
MÓBIL



PORTÁTIL



ORDENADOR



PIZARRA ELECTRÓNICA

¿CÓMO DESCARGAR E INSTALAR VISApp?

ACCESO EN DISPOSITIVO ANDROID

1.- Abrir el Google Play Store desde el dispositivo

2.- Colocar VISApp en el buscador

3.- Apretar el botón de “Instalar”

4.- Una vez instalado solo hay que buscar en el escritorio el logotipo de VISApp

ACCESO EN DISPOSITIVOS IOS

1.- Acceder a la schoolforall.eu desde el dispositivo

2.- Acceder al apartado “resources” o a la sección de VISApp

3.- Seleccionar el icono que corresponde con el dispositivo IOS

4.- Abrir la versión on-line y crear si se desea un enlace directo desde el escritorio del dispositivo

ACCESO EN DISPOSITIVO macOS, WINDOWS, LINUX

1.- Acceder a la schoolforall.eu desde el dispositivo

2.- Acceder al apartado “resources” o a la sección de VISApp

3.- Seleccionar el icono que corresponde con el dispositivo seleccionado

4.- Indicar una ruta de descarga (por defecto carpeta de descargas del dispositivo)

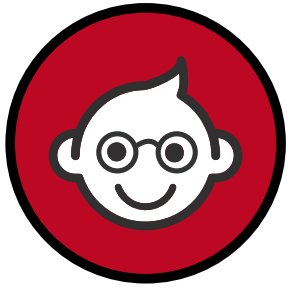
5.- Seleccionar el archivo nw.exe (pudiéndose crear un enlace directo desde el escritorio del dispositivo

ACCESO ONLINE

1.- Acceder a la versión online de la App desde la web schoolforall.eu o desde las redes sociales del proyecto (Facebook, Twitter e Instagram)

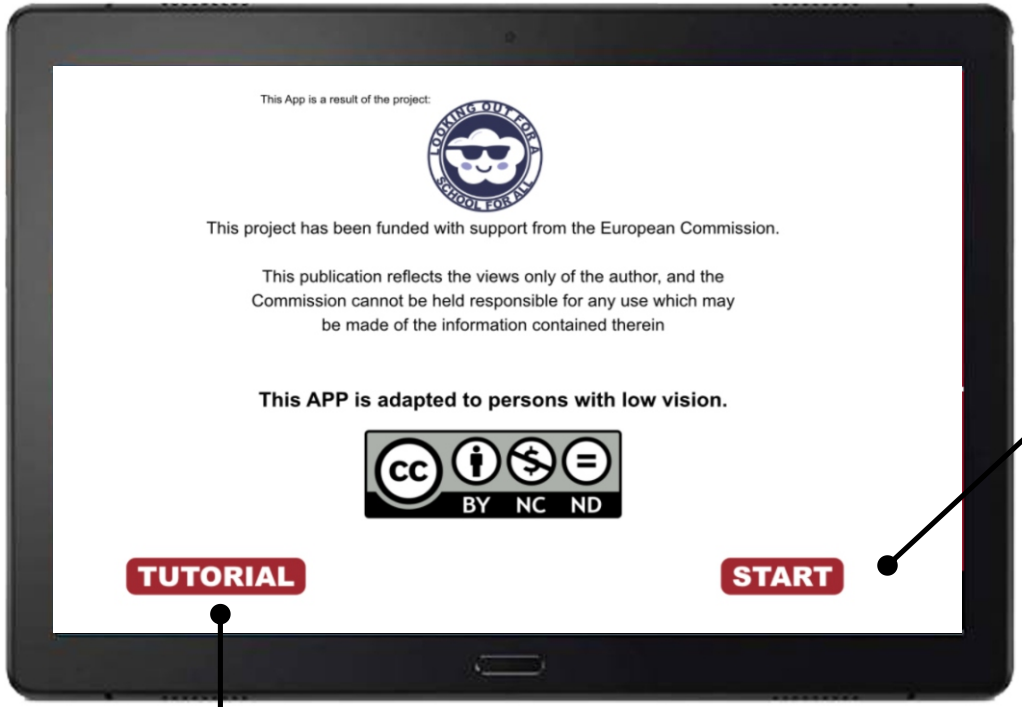
USANDO VISApp

1.- Selecciona el icono de acceso en tu dispositivo



2.- Una vez dentro del programa te conducirá a la portada y las páginas introductorias

3.- Tras las páginas introductorias o seleccionar el botón start, se llegará a la página de selección inicial

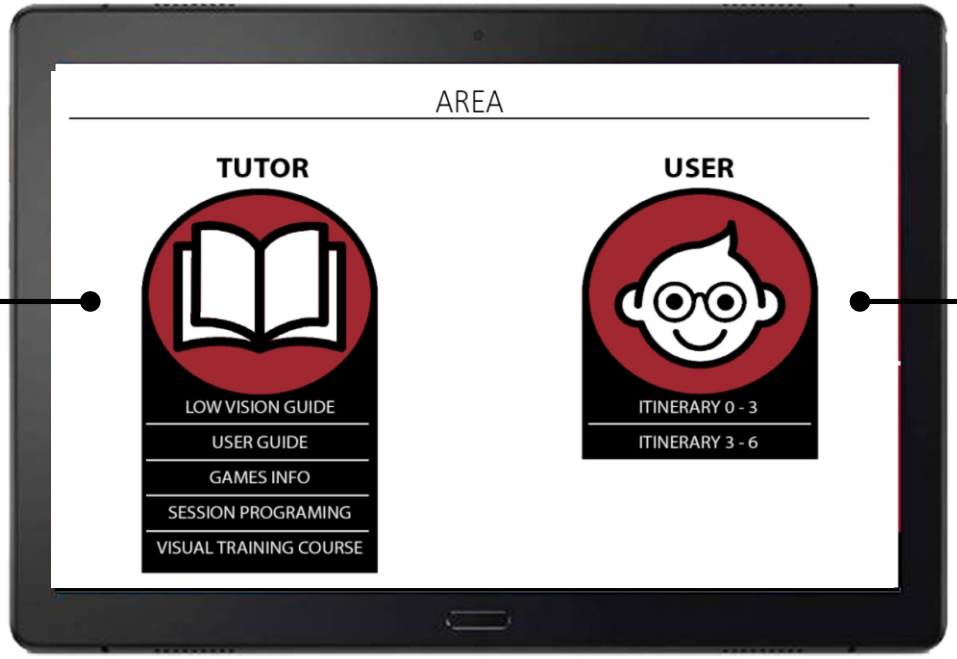


Acceso directo a la pantalla de selección de las dos áreas de acceso de las que está compuesta VISAPP:
- Usuario/a
- Turor/a

Acceso al tutorial, son diversas pantallas que te indicarán cómo utilizar el juego, así como aportará una explicación de la barra de herramientas y los diversos iconos. Tras ver todas las pantallas accederás a la pantalla de selección de áreas de acceso

SELECCIÓN DE AREAS DE ACCESO

4.- Accediendo directamente desde la página anterior, o desde el tutorial, finalmente el usuario llegará a la pantalla de selección de las dos áreas de acceso de las que está compuesta VISAPP: usuario/a y turor/a

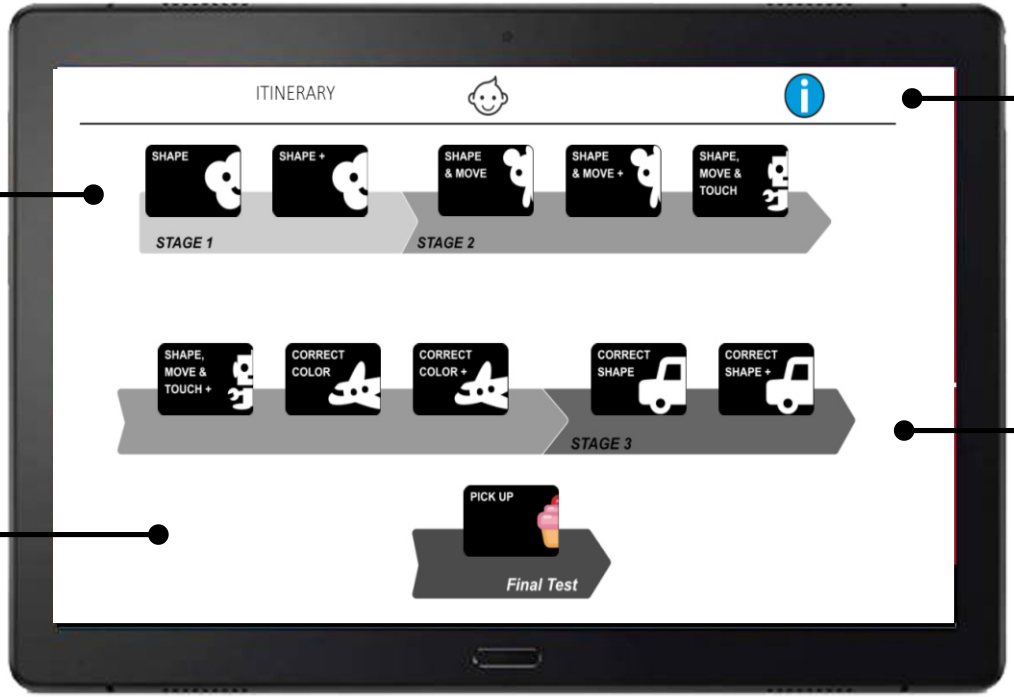


El área de tutor da acceso a herramientas informativas y de aprendizaje para profesionales y familiares (Guía de usuarios, programación de sesiones, games info, etc...)

El área de usuarios da acceso a los itinerarios educativos de estimulación visual diseñados para los dos ciclos de educación infantil (0 a 3 años y de 3 a 6 años).

SELECCIÓN DEL ITINERARIO Y DEL JUEGO

5.- Si selecciona cualquiera de los dos itinerarios del area de usuario, accederás a la pantalla donde podrás encontrar los juegos educativos sugeridos para los dos ciclos de educación infantil. Estos juegos están adaptados a los requisitos curriculares y favorecen la inclusión mediante el desarrollo y socialización de los niños y niñas con baja visión



El itinerario cuenta con 11 juegos educativos. Solo hay que clickar encima para abrirlo

Los juegos se estructuran según dificultad conforme a tres etapas

Barra de herramientas, véase apartado siguiente

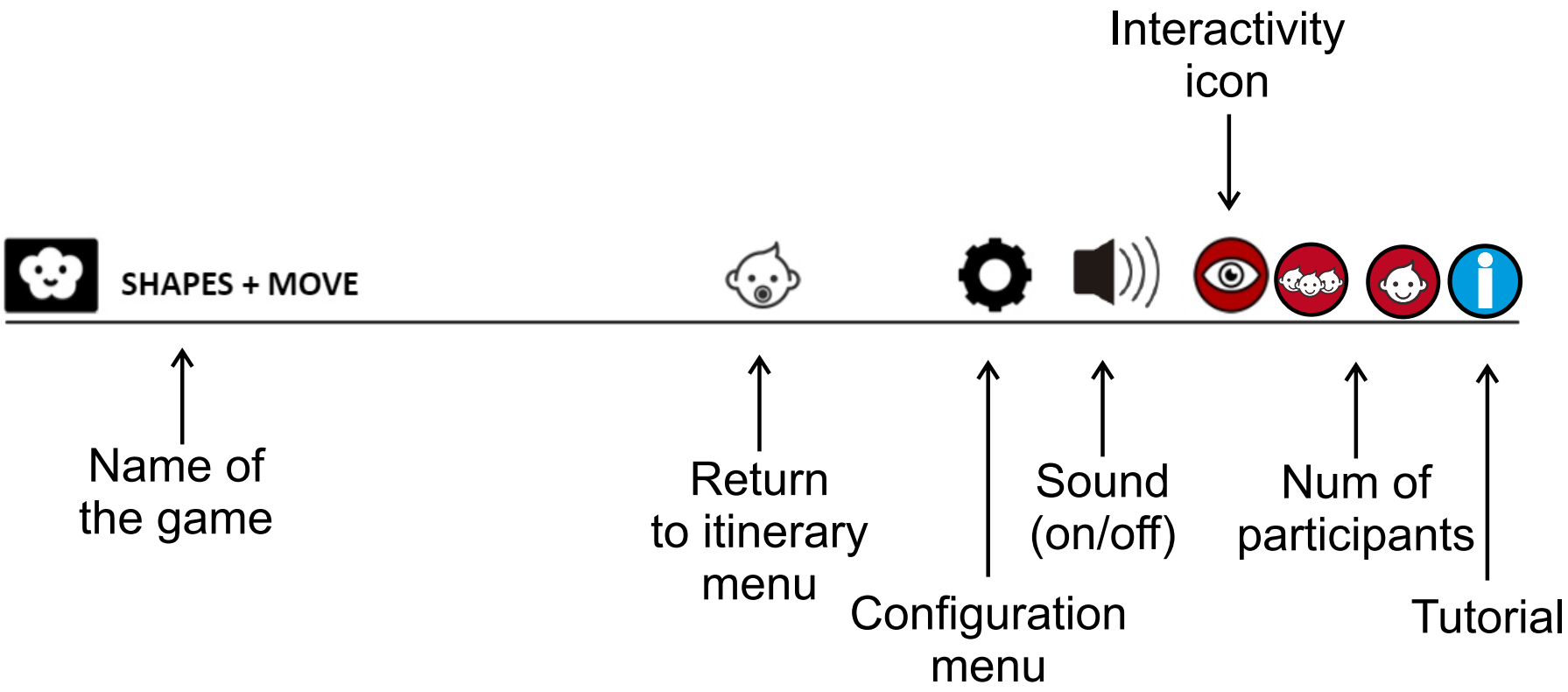
El último juego, permite evaluar las destrezas desarrolladas en todo el itinerario

ACCESO ÁREA DE TUTOR

6.- Al seleccionar los diferentes botones de acceso del área de tutor, te conducirán a cada uno a archivos, enlaces o pantallas con información y/o material formativo.

BARRA DE HERRAMIENTAS

Al seleccionar cualquiera de los itinerarios aparecerá en la parte superior de la pantalla una barra de herramientas que dará acceso a diversas configuraciones y controles



ICONOS

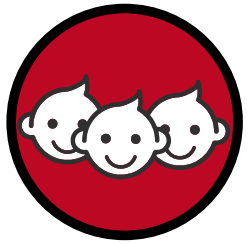
Los iconos de VISApp son:

El juego que has seleccionado tiene una interactividad visual

El jugador debe interactuar con el juego tocando la pantalla

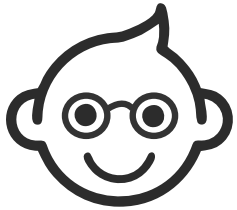
El jugador debe interactuar con el juego arrastrando figuras

El juego se puede jugar de manera individual



El juego se puede jugar por parejas o de manera grupal

El juego pertenece al itinerario de 0 a 3 años



El juego pertenece al itinerario de 3 a 6 años

GAMES

0-3 años

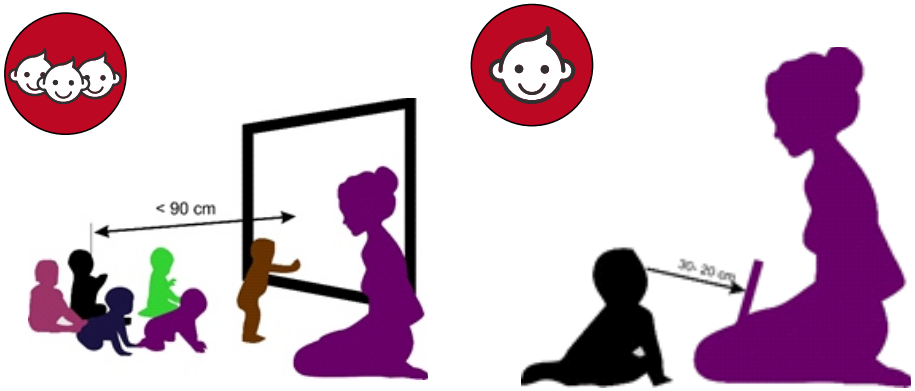
NIVEL DEL EJERCICIO:

easy

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

estimulación tanto visual como auditiva

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



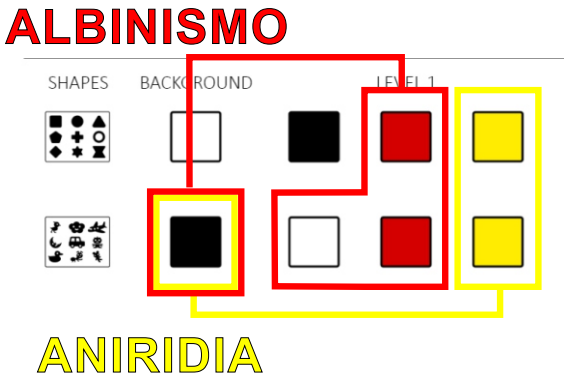
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Los ejercicios deben de durar entre 3 y 5 minutos 2 o 3 veces al día

El maestro coge al alumno y realizan conjuntamente el ejercicio, siendo el docente quien sujeta el dispositivo y analiza las reacciones.

Se colocará a todos los alumnos alrededor de la pizarra pero sin obligarles a prestar atención. Aquellos niños/as que tengan limitaciones visuales deberán encontrarse a menos de 90 cm del dispositivo. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Desde el inicio del juego irán apareciendo en el centro de la pantalla de manera aleatoria las formas escogidas. Realizar pruebas del nivel de atención tanto con música como sin ella y potenciar progresivamente aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de atención.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado detecta la forma de la pantalla a través de reacciones a la misma
- Definir si hay formas y colores que llamen la atención o despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si, en caso de que el niño/a detecte la forma, orienta la mirada de manera perpendicular a la figura o esta es oblicua
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a
- En caso de uso grupal, analizar si se generan interacciones entre el alumnado y se refuerzan el juego grupal alrededor de la forma mostrada

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión.

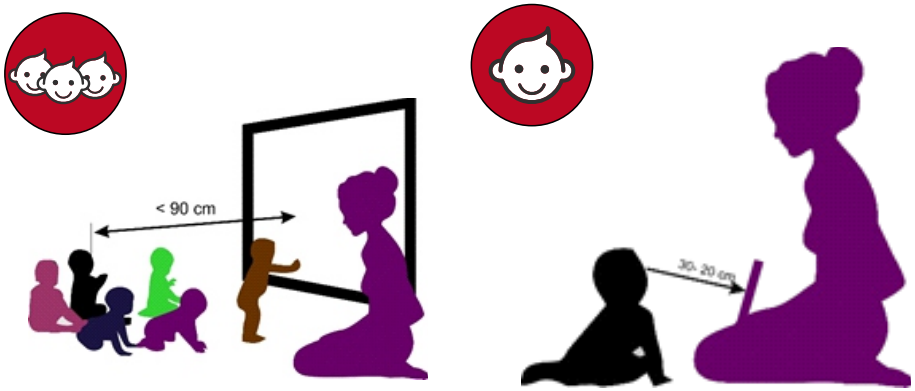
NIVEL DEL EJERCICIO:

easy

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

estimulación tanto visual como auditiva

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



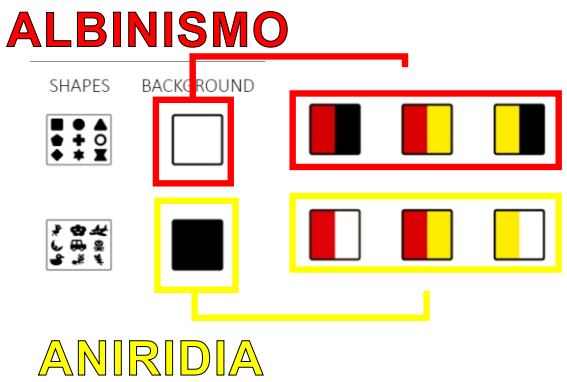
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Los ejercicios deben de durar entre 3 y 5 minutos 2 o 3 veces al día

El maestro coge al alumno y realizan conjuntamente el ejercicio, siendo el docente quien sujeta el dispositivo y analiza las reacciones.

Se colocará a todos los alumnos alrededor de la pizarra pero sin obligarles a prestar atención. Aquellos niños/as que tengan limitaciones visuales deberán encontrarse a menos de 90 cm del dispositivo. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Desde el inicio del juego irán apareciendo en el centro de la pantalla de manera aleatoria las formas escogidas. Realizar pruebas del nivel de atención tanto con música como sin ella y potenciar progresivamente aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de atención.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado detecta la forma de la pantalla a través de reacciones a la misma
- Definir si hay formas y colores que llamen la atención o despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si, en caso de que el niño/a detecte la forma, orienta la mirada de manera perpendicular a la figura o esta es oblicua
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a
- En caso de uso grupal, analizar si se generan interacciones entre el alumnado y se refuerzan el juego grupal alrededor de la forma mostrada

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión.

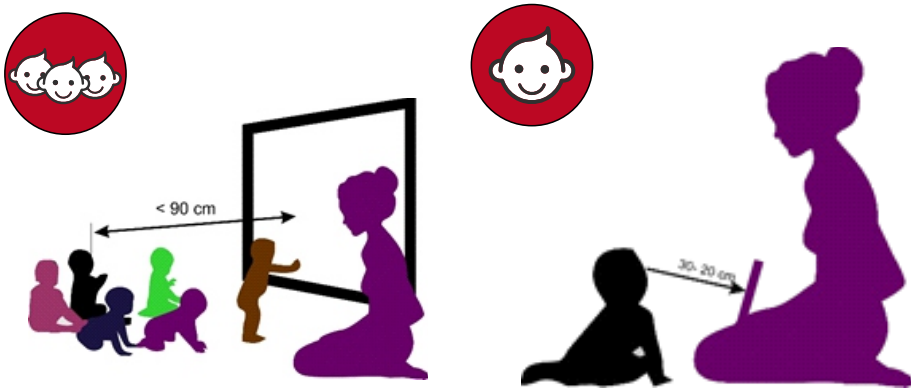
NIVEL DEL EJERCICIO:

easy

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

estimulación tanto visual como auditiva

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



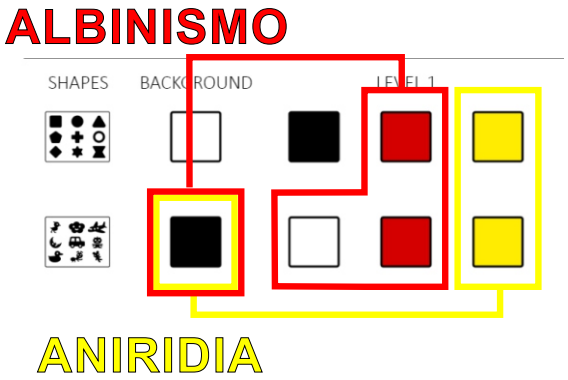
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Los ejercicios deben de durar entre 5 y 7 minutos 2 o 3 veces al día.

El maestro coge al alumno y realizan conjuntamente el ejercicio, siendo el docente quien sujeta el dispositivo a 20 o 30 cm y analiza las reacciones.

Se colocará a todos los alumnos alrededor de la pizarra pero sin obligarles a prestar atención. Aquellos niños/as que tengan limitaciones visuales deberán encontrarse a menos de 90 cm del dispositivo. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Desde el inicio del juego irán apareciendo en movimiento tanto horizontal como vertical y de manera aleatoria las formas escogidas. La selección de las formas es importante para detectar posibles problemas, así como potenciar la capacidad de seguimiento del alumnado, especialmente con baja visión.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado detecta la forma de la pantalla a través de reacciones a la misma
- Definir si hay formas y colores que llamen la atención o despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si, en caso de que el niño/a detecte la forma, orienta la mirada de manera perpendicular a la figura o esta es oblicua durante el desplazamiento
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a
- En caso de uso grupal, analizar si se generan interacciones entre el alumnado y se refuerzan el juego grupal alrededor de la forma mostrada

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión.

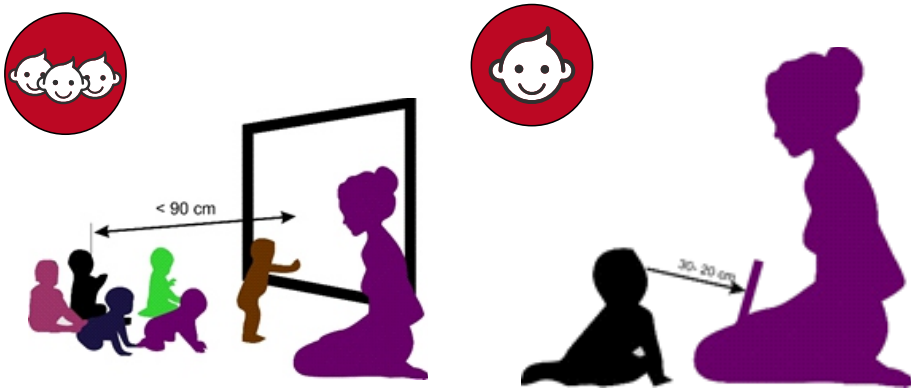
NIVEL DEL EJERCICIO:

easy

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

estimulación tanto visual como auditiva

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



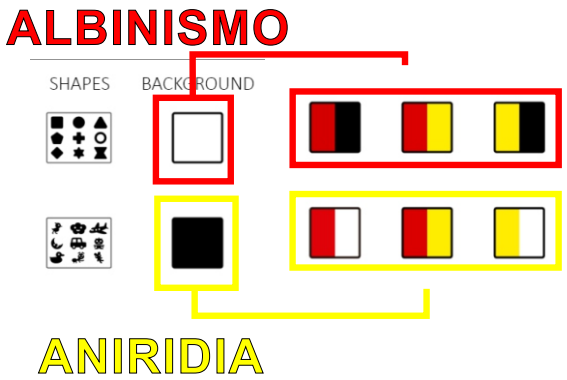
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Los ejercicios deben de durar entre 5 y 7 minutos 2 o 3 veces al día.

El maestro coge al alumno y realizan conjuntamente el ejercicio, siendo el docente quien sujeta el dispositivo a 20 o 30 cm y analiza las reacciones.

Se colocará a todos los alumnos alrededor de la pizarra pero sin obligarles a prestar atención. Aquellos niños/as que tengan limitaciones visuales deberán encontrarse a menos de 90 cm del dispositivo. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Desde el inicio del juego irán apareciendo en movimiento tanto horizontal como vertical y de manera aleatoria las formas escogidas. La selección de las formas es importante para detectar posibles problemas, así como potenciar la capacidad de seguimiento del alumnado, especialmente con baja visión.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado detecta la forma de la pantalla a través de reacciones a la misma
- Definir si hay formas y colores que llamen la atención o despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si, en caso de que el niño/a detecte la forma, orienta la mirada de manera perpendicular a la figura o esta es oblicua durante el desplazamiento
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a
- En caso de uso grupal, analizar si se generan interacciones entre el alumnado y se refuerzan el juego grupal alrededor de la forma mostrada

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión.

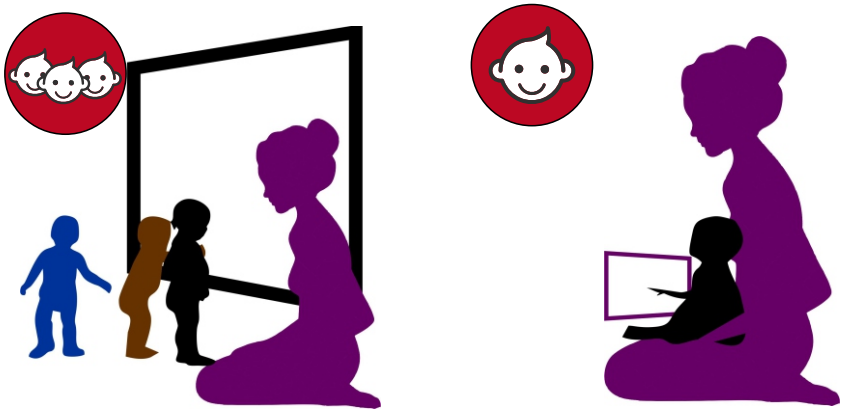
NIVEL DEL EJERCICIO:

medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Conseguir la reacción de buscar y tocar la forma

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



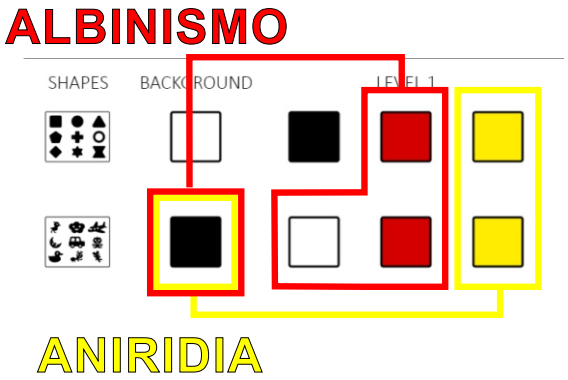
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

Colocar el dispositivo al alcance del niño en posición frontal a los ojos. Si el bebé puede mantenerse sentado, se recomienda que el docente se siente al lado para dar apoyo pero facilitar su autonomía.

Se colocará a todos los alumnos alrededor de la pizarra, a distancia que les permita interactuar con ella, pero sin obligarles a prestar atención. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Las formas escogidas irán apareciendo en movimiento aleatorio por la pantalla, al tocar dos veces seguidas cualquier parte de la pantalla la forma se detendrá y aparecerá en un tamaño más grande en el centro de la pantalla con un sonido que indicará que se realizado correctamente. A los 2 segundos el juego comenzará de nuevo.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Desarrollar la coordinación ojo mano del niño/a.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si, en caso de que el niño/a detecte la forma, orienta la mirada de manera perpendicular a la figura o esta es oblicua durante el desplazamiento
- Establecer el tiempo de reacción del niño/a
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

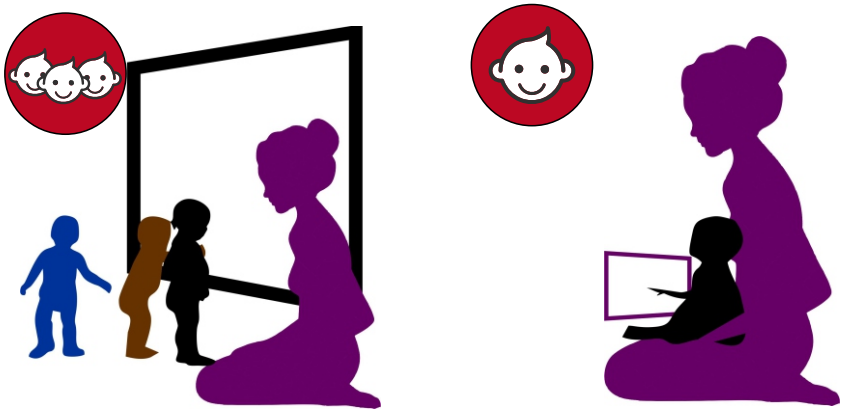
NIVEL DEL EJERCICIO:

medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Conseguir la reacción de buscar y tocar la forma

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



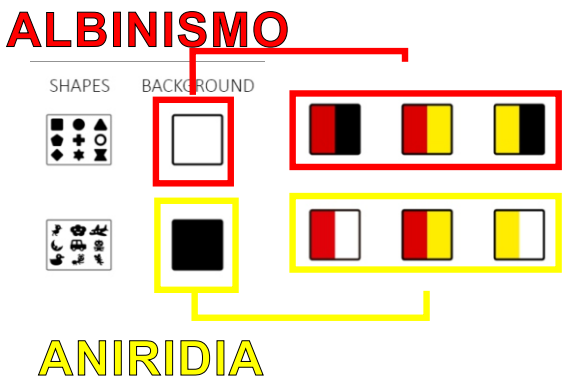
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

Colocar el dispositivo al alcance del niño en posición frontal a los ojos. Si el bebé puede mantenerse sentado, se recomienda que el docente se siente al lado para dar apoyo pero facilitar su autonomía.

Se colocará a todos los alumnos alrededor de la pizarra, a distancia que les permita interactuar con ella, pero sin obligarles a prestar atención. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Las formas escogidas irán apareciendo en movimiento aleatorio por la pantalla, al tocar dos veces seguidas cualquier parte de la pantalla la forma se detendrá y aparecerá en un tamaño más grande en el centro de la pantalla con un sonido que indicará que se realizado correctamente. A los 2 segundos el juego comenzará de nuevo.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Desarrollar la coordinación ojo mano del niño/a.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si, en caso de que el niño/a detecte la forma, orienta la mirada de manera perpendicular a la figura o esta es oblicua durante el desplazamiento
- Establecer el tiempo de reacción del niño/a
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

NIVEL DEL EJERCICIO:

hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia reconocimiento de colores.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

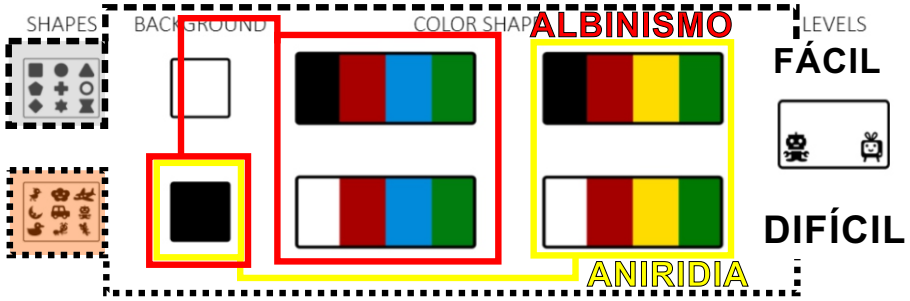
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

En un principio es conveniente ayudar a interactuar enseñándole a seleccionar el color correcto pulsando con el dedo sobre él o ella. Esta actividad requiere de mayor concentración y habilidad por ello es recomendable jugar conjuntamente con el niño o niña dándole seguridad en sus decisiones y confianza.

Se recomienda colocar el dispositivo al alcance del niño en posición frontal a los ojos. Si el bebé ya es capaz de mantenerse sentado es conveniente potenciar su autonomía.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de seleccionar el color correcto. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco una forma que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla aparecerán 2 formas diferentes. Se debe escoger el color correcto.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de identificar todas las formas en relación con los colores.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

NIVEL DEL EJERCICIO:

hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia reconocimiento de colores.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

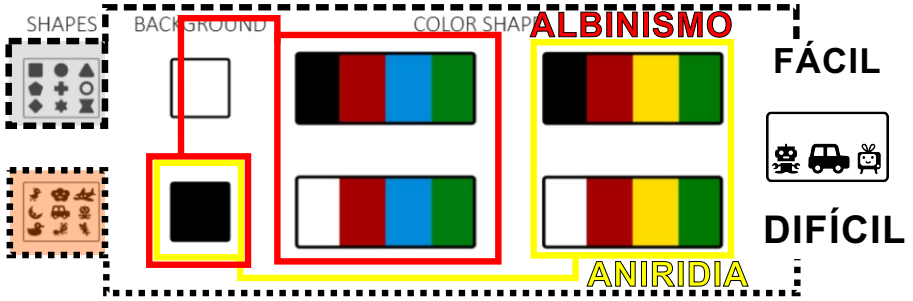
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

En un principio es conveniente ayudar a interactuar enseñándole a seleccionar el color correcto pulsando con el dedo sobre él o ella. Esta actividad requiere de mayor concentración y habilidad por ello es recomendable jugar conjuntamente con el niño o niña dándole seguridad en sus decisiones y confianza.

Se recomienda colocar el dispositivo al alcance del niño en posición frontal a los ojos. Si el bebé ya es capaz de mantenerse sentado es conveniente potenciar su autonomía.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de seleccionar el color correcto. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco una forma que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla aparecerá 3 formas diferentes. Se debe escoger el color correcto.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de identificar todas las formas en relación con los colores.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

NIVEL DEL EJERCICIO:

hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia reconocimiento de formas.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

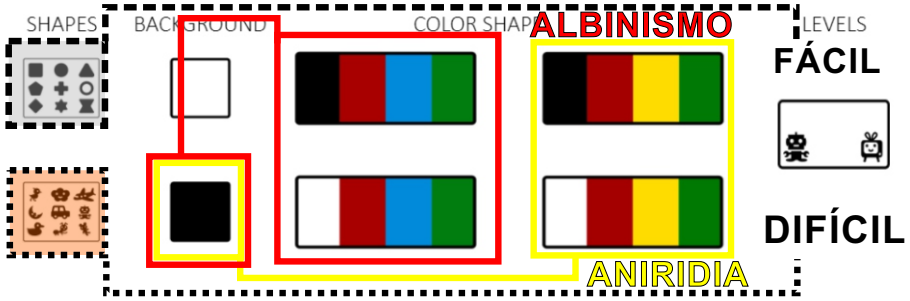
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

En un principio es conveniente ayudar a interactuar enseñándole a seleccionar el color correcto pulsando con el dedo sobre él o ella. Esta actividad requiere de mayor concentración y habilidad por ello es recomendable jugar conjuntamente con el niño o niña dándole seguridad en sus decisiones y confianza.

Se recomienda colocar el dispositivo al alcance del niño en posición frontal a los ojos. Si el bebé ya es capaz de mantenerse sentado es conveniente potenciar su autonomía.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de seleccionar la forma correcta. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco una forma que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla aparecerán 2 formas diferentes. Se debe escoger la forma correcta.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de identificar todas las formas en relación con los colores.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

NIVEL DEL EJERCICIO:

hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia reconocimiento de formas.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

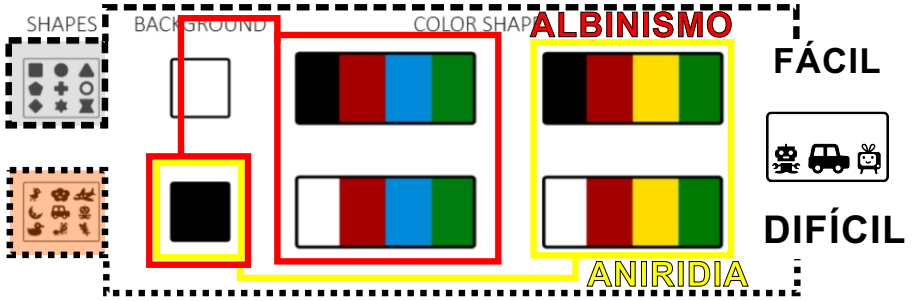
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

En un principio es conveniente ayudar a interactuar enseñándole a seleccionar el color correcto pulsando con el dedo sobre él o ella. Esta actividad requiere de mayor concentración y habilidad por ello es recomendable jugar conjuntamente con el niño o niña dándole seguridad en sus decisiones y confianza.

Se recomienda colocar el dispositivo al alcance del niño en posición frontal a los ojos. Si el bebé ya es capaz de mantenerse sentado es conveniente potenciar su autonomía.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de seleccionar la forma correcta. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco una forma que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla aparecerán 3 formas diferentes. Se debe escoger la forma correcta.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de identificar todas las formas en relación con los colores.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

NIVEL DEL EJERCICIO:

hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia reconocimiento de formas.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Recomendamos que la actividad no se prolongue más de 10 minutos

Antes de empezar a jugar el maestro cogerá al niño/a y en una posición cercana y cómoda para el estudiante empezará a explicar el objetivo del juego a la vez que juega con este recogiendo con la cesta los iconos de color. Una vez explicado la dinámica del juego, el niño o niña debe interactuar de forma independiente.

Esta actividad requiere de mayor concentración y habilidad por ello es recomendable jugar conjuntamente con el niño o niña dándole seguridad en sus decisiones y confianza.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

BACKGROUND

LEVELS

15 FÁCIL

30 DIFÍCIL

FUNCIONAMIENTO:

Se trata de ir recogiendo con la cesta los alimentos que van cayendo y esquivar las formas geométricas. Una vez se hayan recogido el número de alimentos seleccionados en la configuración, el juego finalizará.
Se debe mover la cesta hacia los lados en un movimiento horizontal.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de identificar todas las formas en relación con los colores.
- Definir si hay formas y colores que faciliten el seguimiento y despierten reacciones en los niños/as. ¿Cuáles son?
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar la cesta hasta los alimentos con suficiente rapidez.- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

GAMES

3-6 años

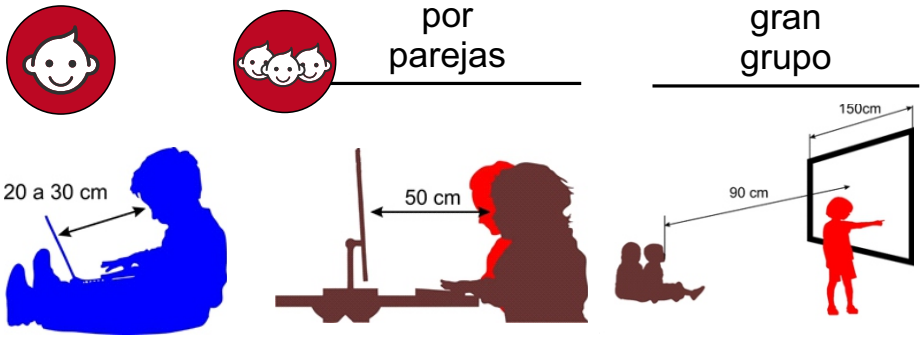
NIVEL DEL EJERCICIO:

Easy

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Desarrollar las capacidades de búsqueda, afianzar el sentido visual y la coordinación ojo-mano, seleccionando la forma y color correcto

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



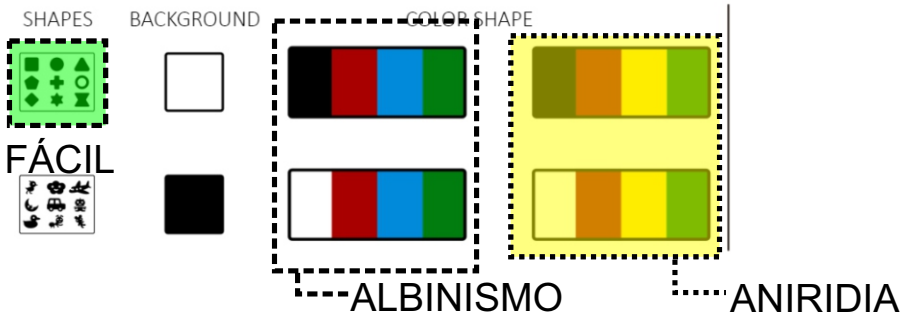
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 ó 3 veces al día.

Hay que explicarle al niño o niña que debe arrastra con el dedo la forma correcta hasta el marco rojo donde está la forma de referencia.

Se puede realizar el juego con un único participante o con varios de ellos (se recomienda 2 ó 3 máximo). En este caso se pueden jugar por parejas (compartiendo una Tablet por cada dos jugadores) alternándose en la actividad o en gran grupo, donde por turnos se irán levantando para seleccionar la figura correcta.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de arrastrar la forma y color correcto. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco una forma con un color que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla aparecerán 3 formas diferentes con colores también diferentes. Se debe escoger tanto la forma y color correcto según el modelo de referencia. Aparecerá un icono y sonido al acertar.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar y arrastrar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:

Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión.

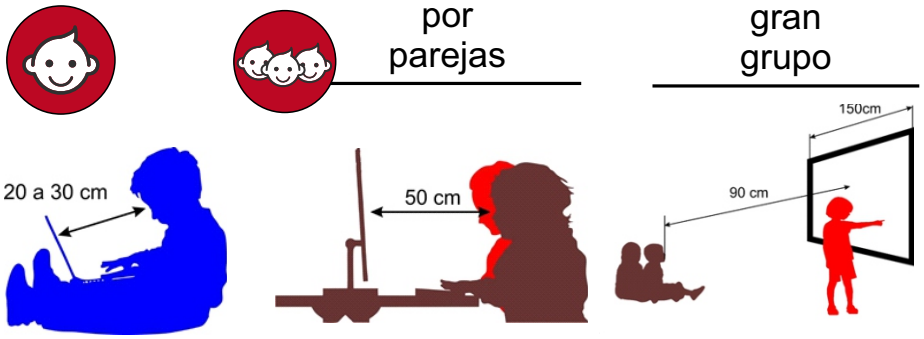
NIVEL DEL EJERCICIO:

Easy

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Desarrollar las capacidades de búsqueda, afianzar el sentido visual y la coordinación ojo-mano, seleccionando la forma y color correcto

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



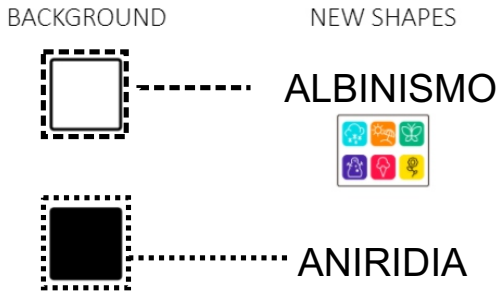
METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 ó 3 veces al día.

Hay que explicarle al niño o niña que debe arrastra con el dedo la forma correcta hasta el marco rojo donde está la forma de referencia.

Se puede realizar el juego con un único participante o con varios de ellos (se recomienda 2 ó 3 máximo). En este caso se pueden jugar por parejas (compartiendo una Tablet por cada dos jugadores) alternándose en la actividad o en gran grupo, donde por turnos se irán levantando para seleccionar la figura correcta.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de arrastrar la forma y color correcto. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco una forma con un color que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla aparecerán 3 formas diferentes con colores también diferentes. Se debe escoger tanto la forma y color correcto según el modelo de referencia. Aparecerá un icono y sonido al acertar.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar y arrastrar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:

Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión.

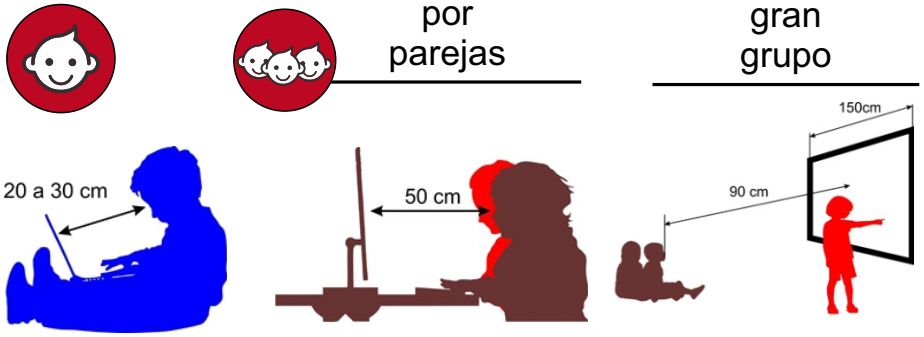
NIVEL DEL EJERCICIO:

Medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar la percepción visual y el reconocimiento de formas.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

Se trata de buscar las formas iguales con colores diferentes. Lo importante son las formas.

Es conveniente explicar correctamente la dinámica de juego y ayudarle al principio hasta que obtenga la autonomía suficiente. Se trata de un juego de velocidad visual y capacidad perceptiva por ello se propone que se tenga en cuenta el tiempo de realización.

Se puede realizar el juego de manera individual o con varios participantes (2 o 3 máximo) alternándose en la actividad.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

FUNCIONAMIENTO:

En la pantalla aparecerán 8 fichas con un marco, 3 de ellas tendrán la misma forma, pero con diferente color. En la parte inferior una forma en color negro será el referente. Se debe ir pulsando sobre las fichas con marco que tengan la misma forma que el referente.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/as, reforzando su confianza y seguridad.

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

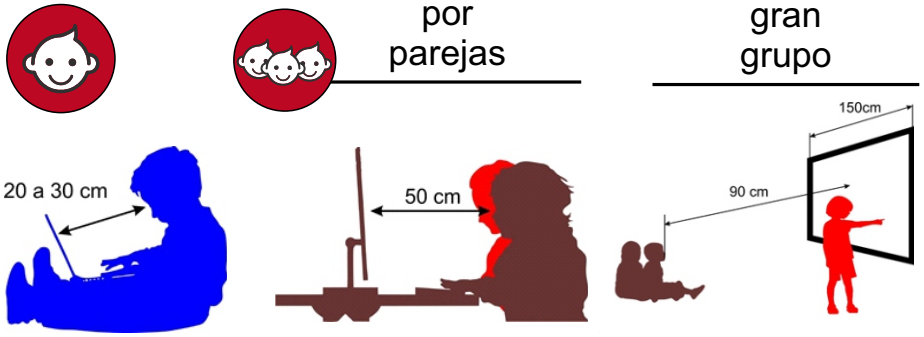
NIVEL DEL EJERCICIO:

Medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar la percepción visual y el reconocimiento de formas.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

Se trata de buscar las formas iguales con colores diferentes. Lo importante son las formas.

Es conveniente explicar correctamente la dinámica de juego y ayudarle al principio hasta que obtenga la autonomía suficiente. Se trata de un juego de velocidad visual y capacidad perceptiva por ello se propone que se tenga en cuenta el tiempo de realización.

Se puede realizar el juego de manera individual o con varios participantes (2 o 3 máximo) alternándose en la actividad.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

FUNCIONAMIENTO:

En la pantalla aparecerán 8 fichas con un marco, 3 de ellas tendrán la misma forma, pero con diferente color. En la parte inferior una forma en color negro será el referente. Se debe ir pulsando sobre las fichas con marco que tengan la misma forma que el referente.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/as, reforzando su confianza y seguridad.

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

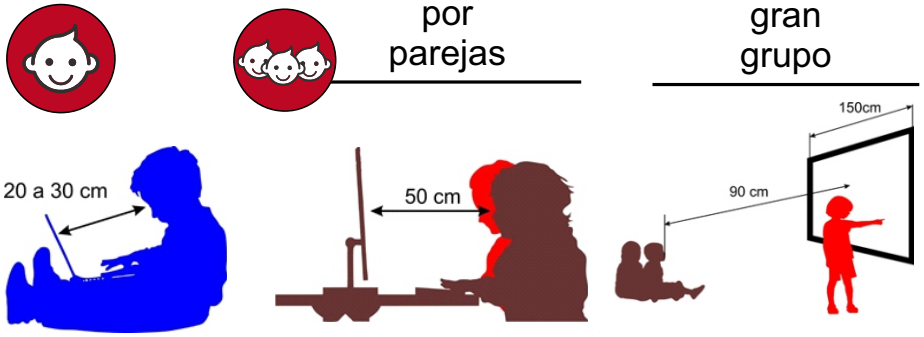
NIVEL DEL EJERCICIO:

Medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Aumentar la capacidad de memoria y atención.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 ó 3 veces al día.

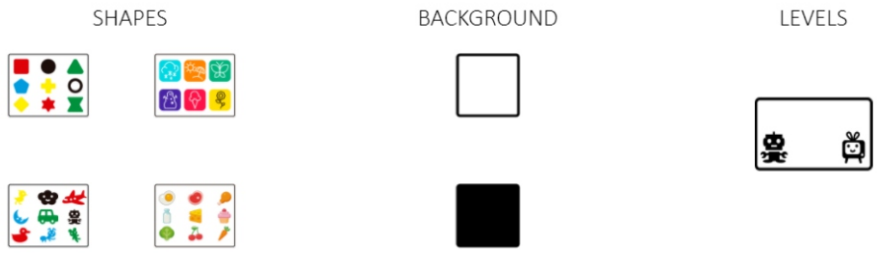
Se trata de buscar las parejas de las formas que aparezcan y recordar cuál es su ubicación.

En esta actividad es importante fijarse en la rapidez con la que se resuelve. Es importante que al principio se juegue con apoyo o en grupo dependiendo de la autonomía del niño o niña.

Se puede realizar el juego con varios participantes 2 o 3 máximo, alternándose en la actividad.

Realizar un seguimiento de la progresión en el juego, sobre todo en el tiempo de realización.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de buscar las parejas de las formas que aparezcan y recordar cuál es su ubicación. Para ello se seleccionan dos cartas de las disponibles consecutivamente, de ser estas iguales, estas desaparecerán reduciendo las cartas restantes. El juego finaliza cuando todas ellas desaparecen. Se recomienda que el turno pase siempre a otro jugador para favorecer la participación de todos ellos y reducir la competitividad del juego.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumnado tiene memoria visual
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

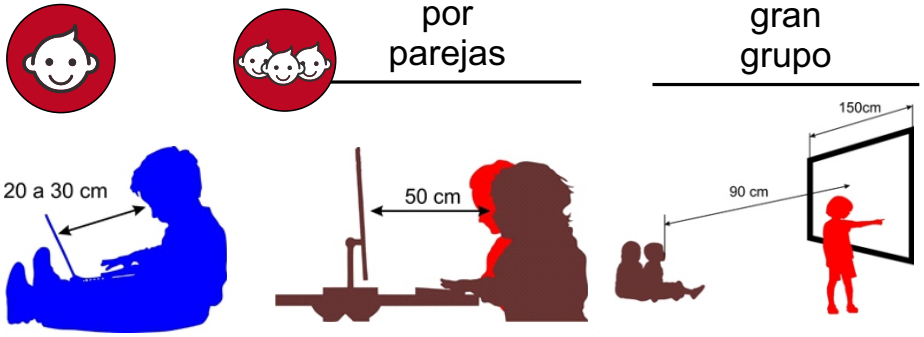
NIVEL DEL EJERCICIO:

Medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Aumentar la capacidad de memoria y atención.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 ó 3 veces al día.

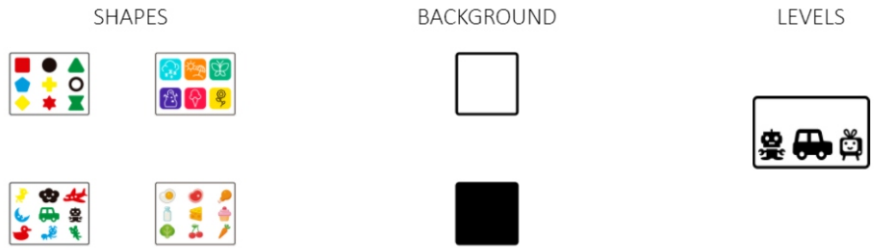
Se trata de buscar las parejas de las formas que aparezcan y recordar cuál es su ubicación.

En esta actividad es importante fijarse en la rapidez con la que se resuelve. Es importante que al principio se juegue con apoyo o en grupo dependiendo de la autonomía del niño o niña.

Se puede realizar el juego con varios participantes 2 o 3 máximo, alternándose en la actividad.

Realizar un seguimiento de la progresión en el juego, sobre todo en el tiempo de realización.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

Se trata de buscar las parejas de las formas que aparezcan y recordar cuál es su ubicación. Para ello se seleccionan dos cartas de las disponibles consecutivamente, de ser estas iguales, estas desaparecerán reduciendo las cartas restantes. El juego finaliza cuando todas ellas desaparecen. Se recomienda que el turno pase siempre a otro jugador para favorecer la participación de todos ellos y reducir la competitividad del juego.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumnado tiene memoria visual
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de clickar sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

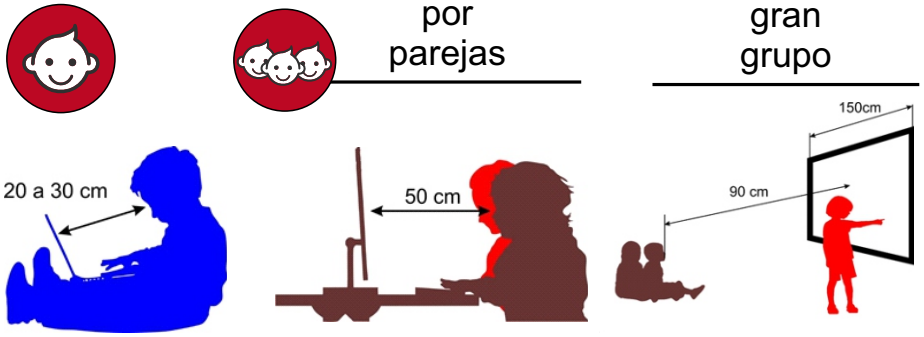
NIVEL DEL EJERCICIO:

Medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar la percepción visual y estimular el pensamiento lógico.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

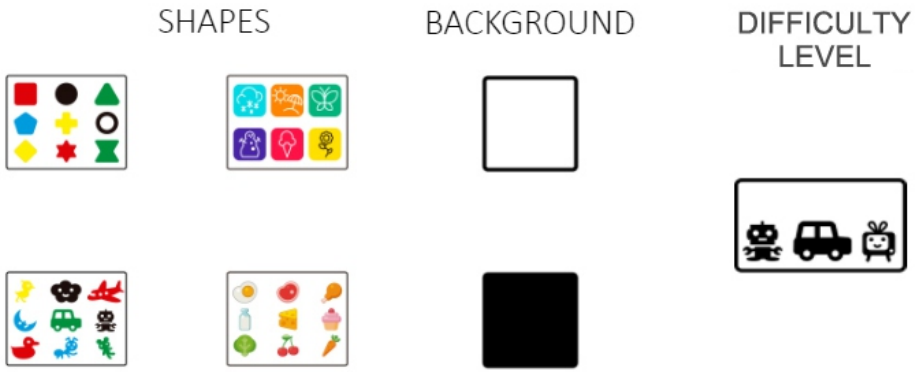


METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

Se trata de realizar las series propuestas en el orden establecido.
Es importante que al principio se juegue con apoyo o en grupo dependiendo de la autonomía del niño o niña.
Se puede realizar el juego de manera individual o con varios participantes (2 o 3 máximo) alternándose en la actividad. A su vez este juego se puede combinar con diversas dinámicas y metodologías de trabajo en el aula a elección del maestro.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

En la parte superior de la pantalla aparecerán 3 formas diferentes con un marco rojo que determinan la serie a seguir. En la parte media unos marcos negros/blancos servirán para colocar las formas en el orden establecido y en la parte inferior aparecen las formas que debemos arrastrar al marco negro/blanco que le corresponda según la serie establecida.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumnado tiene capacidad lógica para construir series.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos.
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- Estrechar lazos de afecto entre ellos, reforzando su confianza y seguridad.

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

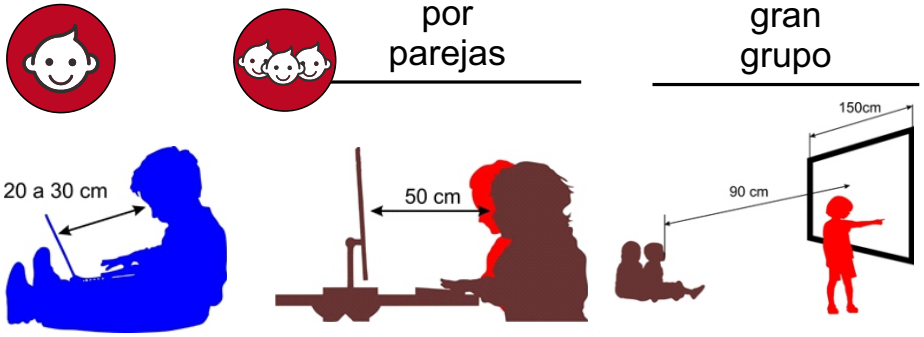
NIVEL DEL EJERCICIO:

Medium

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar la percepción visual y estimular el pensamiento lógico.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

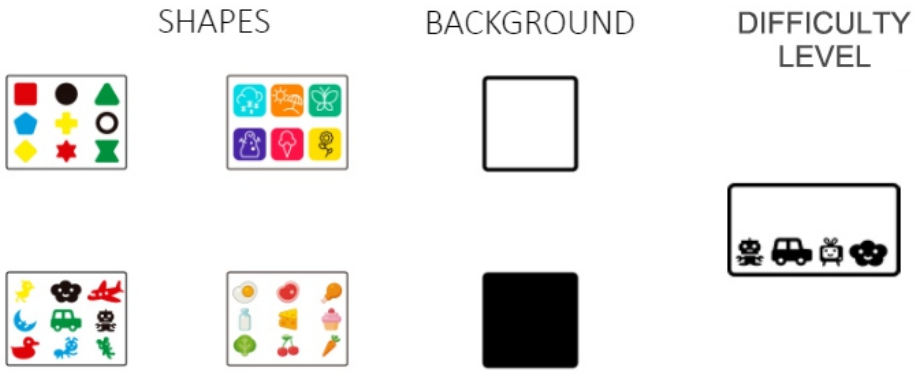


METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

Se trata de realizar las series propuestas en el orden establecido.
Es importante que al principio se juegue con apoyo o en grupo dependiendo de la autonomía del niño o niña.
Se puede realizar el juego de manera individual o con varios participantes (2 o 3 máximo) alternándose en la actividad. A su vez este juego se puede combinar con diversas dinámicas y metodologías de trabajo en el aula a elección del maestro.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

En la parte superior de la pantalla aparecerán 4 formas diferentes con un marco rojo que determinan la serie a seguir. En la parte media unos marcos negros/blancos servirán para colocar las formas en el orden establecido y en la parte inferior aparecen las formas que debemos arrastrar al marco negro/blanco que le corresponda según la serie establecida.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Detectar si el alumnado tiene capacidad lógica para construir series.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si es capaz de seguir las reglas del juego y respetar los turnos.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos.
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- Estrechar lazos de afecto entre ellos, reforzando su confianza y seguridad.

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

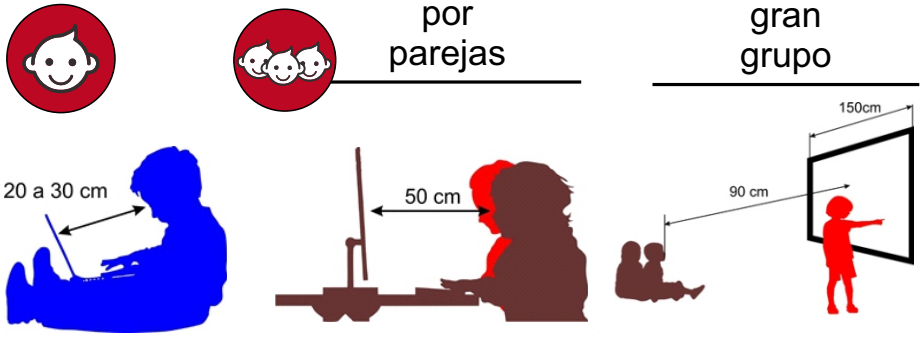
NIVEL DEL EJERCICIO:

Hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar la capacidad de resolución de problemas y la percepción visual

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

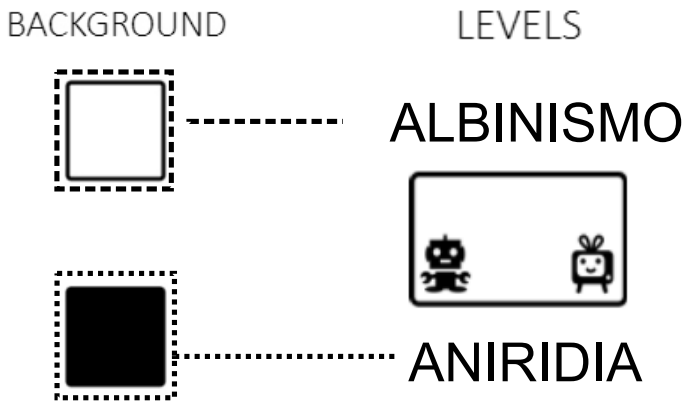


METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

Se trata de repetir el modelo propuesto.
Es conveniente explicar correctamente la dinámica de juego y ayudarle al principio hasta que obtenga la autonomía suficiente.
Se puede realizar el juego con varios participantes 2 o 3 máximo, alternándose en la actividad.
Realizar un seguimiento de la progresión en el juego, sobre todo en el tiempo de realización.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

En la parte izquierda de la pantalla aparecerá un modelo con 9 casillas con composiciones de 3 fichas y en la parte derecha una cuadricula con 9 huecos. En la parte inferior irán apareciendo formas que deben arrastrarse hasta posicionarlas en su ubicación correcta en la cuadricula vacia según el modelo propuesto. No aparecerá una forma nueva hasta que se haya ubicado correctamente la propuesta.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de determinar series y replicarlas.
- Pinta siguiendo un modelo de colores establecidos
- Detectar si el alumno es capaz de percibir el problema y resolverlo.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

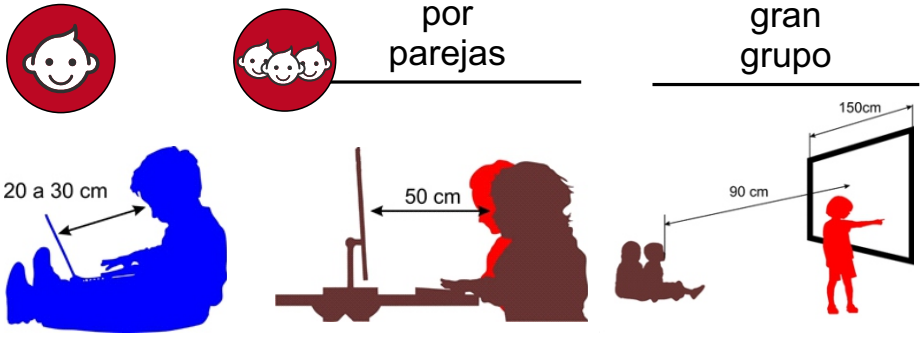
NIVEL DEL EJERCICIO:

Hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Potenciar la capacidad de resolución de problemas y la percepción visual

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

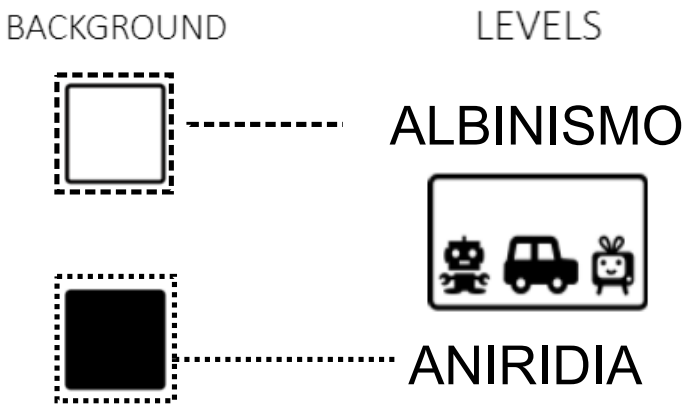


METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

Se trata de repetir el modelo propuesto.
Es conveniente explicar correctamente la dinámica de juego y ayudarle al principio hasta que obtenga la autonomía suficiente.
Se puede realizar el juego con varios participantes 2 o 3 máximo, alternándose en la actividad.
Realizar un seguimiento de la progresión en el juego, sobre todo en el tiempo de realización.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:



FUNCIONAMIENTO:

En la parte izquierda de la pantalla aparecerá un modelo con 9 casillas con composiciones de 6 fichas y en la parte derecha una cuadricula con 9 huecos. En la parte inferior irán apareciendo formas que deben arrastrarse hasta posicionarlas en su ubicación correcta en la cuadricula vacia según el modelo propuesto. No aparecerá una forma nueva hasta que se haya ubicado correctamente la propuesta.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de determinar series y replicarlas.
- Pinta siguiendo un modelo de colores establecidos
- Detectar si el alumno es capaz de percibir el problema y resolverlo.
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

MÁS INFORMACIÓN EN LA GUÍA AMPLIADA

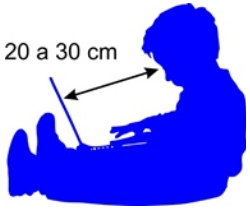
NIVEL DEL EJERCICIO:

Very hard

OBJETIVO DEL EJERCICIO:

Reforzar las habilidades psicomotrices adquiridas en todas las actividades

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:



METODOLOGÍA DE TRABAJO:

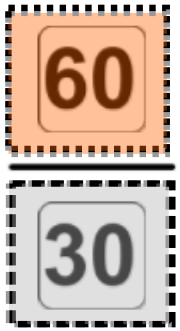
Es conveniente explicar correctamente la dinámica de juego y ayudarle al principio hasta que obtenga la autonomía suficiente.

El docente se sentará al lado del alumno mientras este realiza el juego en la tableta. Una vez explicado la dinámica del juego, se debe interactuar de forma independiente. Recomendamos que la actividad no se prolongue más de 10 minutos.

La actividad debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

TIME



DIFÍCIL

FÁCIL

FUNCIONAMIENTO:

Se trata de sortear los “meteoritos”. El movimiento del cohete (realizado con colores de difícil percepción) se realiza arrastrando el dedo por la tableta. El objetivo es sobrevivir el tiempo marcado.

CRITERIOS A EVALUAR:

- Detectar si el alumnado es capaz de reaccionar y sortear los meteoritos.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir su el alumno/a se relaciona con iguales con y sin discapacidad
- Saber pulsar y utilizarla la pizarra electrónica como acceso a los juegos o actividades propuestas.
- Definir si el niño/a dispone de coordinación de ojo-mano y es capaz de arrastrar figuras sobre el dibujo.
- En caso del uso individual con el docente, estrechar lazos de afecto entre el niño/a y el docente, reforzando su confianza y seguridad en el primero/a

CONSULTA DE RESULTADOS:

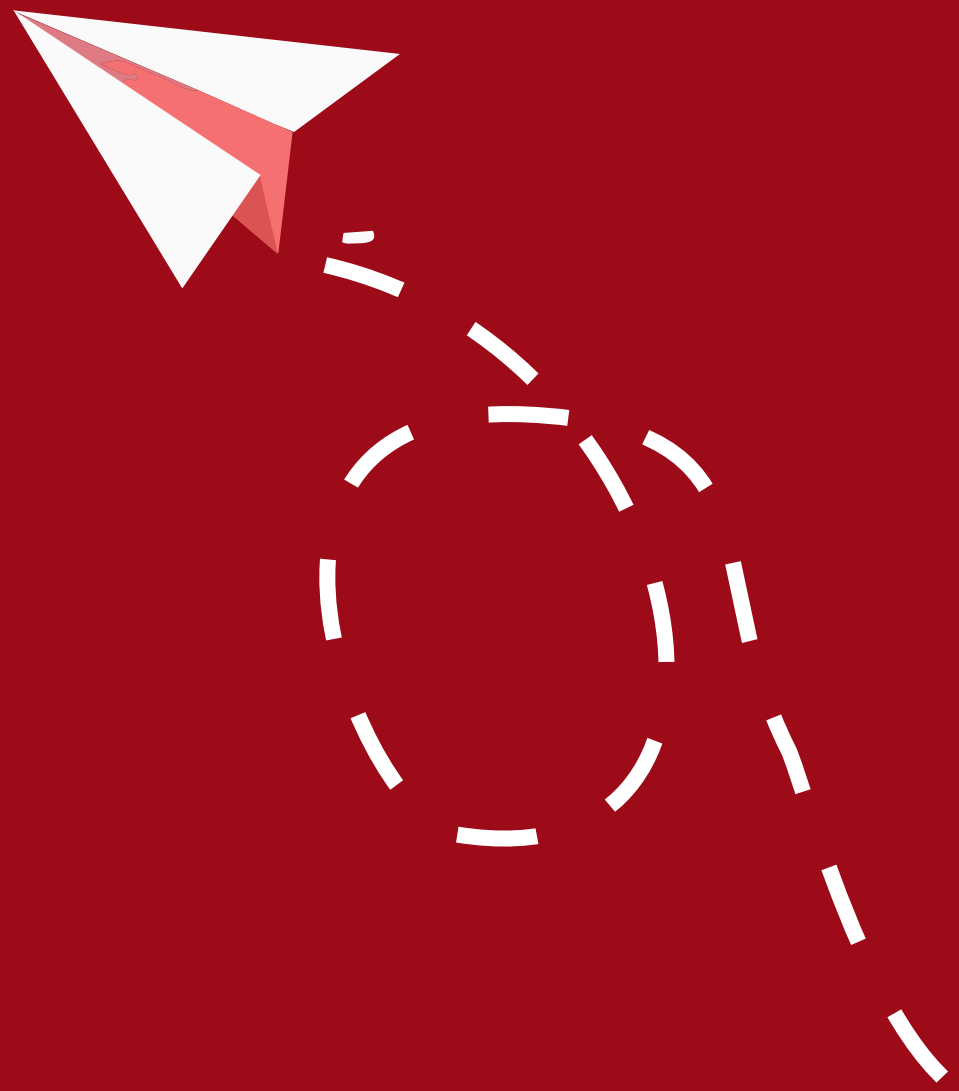
Ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

AUTORES:

Partnership:

Co-funded:

The project Looking for a school for everyone: educational inclusion at early ages for students with reduced vision promotes an equal inclusion of children with mild to severe visual impairments in standard early education and nursery schools, not only to enhance the children's psychological, motor and pedagogical training, but also to promote their future inclusion and social and occupational integration abilities. This make them able to participate and interact in normal ways with people without visual impairments, and also to compete at their level in productivity and efficiency.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union