

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



VISAapp

**early stimulation game
for low vision children inclusion**

GUÍA DE USO







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

**Este documento es un resultado del proyecto:
LOOKING OUT FOR A SCHOOL FOR ALL.
Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de
la Comisión Europea.**

**Esta publicación refleja únicamente la visión de
su autor, y la Comisión no puede ser hecha
responsable de cualquier uso que pueda hacerse
de la información contenida en ella.**

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
<https://unsplash.com/photos>.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
VISUAL STIMULATION APPLICATION.....	7
OBJETIVOS Y CARACTERISTICAS DE VISAPP.	8
ICONOS DE VISApp	9
BARRA DE HERRAMIENTAS	11
DISPOSITIVOS DONDE EMPLEAR VISApp	12
¿CÓMO DESCARGAR E INSTALAR VISApp?	13
USING VISApp.....	14
DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS.....	18
ITINERARIO 1	18
ITINERARIO 2	42
AUTORES	70

INTRODUCCIÓN

La finalidad del proyecto *Looking out for a school for all* desarrollado en el marco del Programa Erasmus+, es facilitar la inclusión social y educativa de estudiantes con deficiencias visuales en las etapas más tempranas de la educación escolar, especialmente durante la educación infantil y los primeros cursos de educación primaria.

El presente proyecto se basa en las necesidades identificadas en el campo de la educación de la primera infancia, proporcionando procedimientos de aprendizaje, herramientas y materiales para adaptar la educación en estas edades tempranas a los niños con discapacidad visual; esta etapa es primordial para asegurar su plena inclusión educativa. Es por ello que este proyecto tiene como objetivo desarrollar materiales y herramientas que faciliten la inclusión en la educación temprana de niños con discapacidad visual mediante el diseño de aplicaciones adaptadas a su aprendizaje, además de materiales de capacitación digital para el personal docente en la educación formal y no formal.

De entre los diversos resultados que se han desarrollado en el proyecto, cabe destacar los dos productos intelectuales:

- O1: CURSO DE FORMACIÓN VIRTUAL PARA LA CAPACITACIÓN DE DOCENTES Y CENTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL EN LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON DEFICIENCIAS VISUALES EN SUS AULAS
- O2: HERRAMIENTA TIC ORIGINAL PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO CON DEFICIENCIAS VISUALES EN EL AULA

En consecuencia el objetivo de esta guía, es servir como apoyo al O2 para ofrecer una propuesta metodológica que facilite el trabajo de este juego multimedia en el aula y su empleo de forma dirigida al desarrollo senso-perceptivo del niño/a y la estimulación de la creatividad a través de la estimulación visual y auditiva. Como herramienta pedagógica interdisciplinar, pretende constituirse en un recurso de apoyo para trabajar, junto con el alumnado, la mejora y estímulo del desarrollo cognitivo y favorecer el trabajo en grupo y la socialización entre todos los y las alumnas en un plano de igualdad sin importar sus barreras.

La utilización de las TIC's (en este caso una aplicación) en el aula como un recurso más se convierte en tarea fácil debido al interés que despierta en todo tipo de alumnado pero, como docentes, necesitamos estar preparados para poder trabajar aquellos aspectos educativos del juego que necesitan nuestra intervención, y que el alumno/a difícilmente alcanzaría de forma solitaria a estas edades tan tempranas.

Queremos recordar que la estimulación visual es un ejercicio que debe ser supervisado y programado. VISAPP ha sido desarrollada a través del proyecto LOOKING OUT FOR A SCHOOL FOR ALL, desarrollado en el marco del PROGRAMA ERASMUS+, gracias al trabajo combinado de 6 entidades de toda Europa (REDTREE MAKING PROJECTS COOP. V. -España, ASOCIACIÓN ALBA -España, ANIRIDIA EUROPE -Europa, ANIRIDIA NORGE -Noruega, SMALLCODES -Italia y ALBINIT -Italia), junto a expertos pedagogos, médicos, científicos, docentes y los propios familiares de los niños y niñas con baja visión. Cada uno de estos juegos ha sido el fruto de un trabajo intenso de más de 2 años, teniendo en cuenta todos y cada uno de los aspectos del mismo para que se adapten a las características y necesidades de los jóvenes usuarios. Desde las gamas de colores empleadas (pudiéndose modificar la paleta de colores conforme a las características específicas de la baja visión del aula), hasta la dificultad del juego (adaptándolo al nivel de competencias del aula), pasando por el diseño de todos los contenidos empleando formas que los científicos han acreditado ser las más aptas para el uso de los niños y niñas con baja visión, pero que los pedagogos y docentes han validado para que llamen la atención de estos.

No obstante, siguiendo con las recomendaciones de los especialistas, estos aconsejan que la utilización de esta App nunca debe ser la única actividad encaminada a la estimulación visual, que no se dedique más del tiempo del especificado y siempre bajo la supervisión del profesional, padres o tutores.

VISUAL STIMULATION APPLICATION.

La estimulación visual es aprender a ver. Uno de los mayores retos en los primeros años de vida es desarrollar tanto la coordinación entre los ojos y las manos como el pensamiento lógico. Los bebés utilizan los ojos y las manos por separado. Durante los primeros meses, mirar un objeto y tocarlo son acciones separadas en la mente del bebé, a partir de los 3 meses deben de ir aprendiendo a coordinar sus ojos y manos, convirtiéndose en un participante activo de lo que sucede a su alrededor.

Potenciar la conciencia del estímulo visual, en cualquier caso, con resto visual, hará que el bebé mejore su sentido de logro y su aprendizaje, y contribuirá a que tenga éxito con las futuras destrezas que requieren el control de las manos, la memoria visual y el pensamiento lógico.

Sus primeros pasos están facilitados por la visión, y la conquista del espacio. La salida al ambiente no familiar (guardería) exigen una destreza visual funcionando a pleno rendimiento. El tipo de juego apropiado para esta etapa acelerará sus sentidos y su aprendizaje, contribuyendo de manera decisiva a mejorar su autonomía en diversas actividades como los deportes, el adiestramiento musical o cualquier cosa que requiera interacción física.

Una vez desarrollada su capacidad de observación debemos introducirlos en el "pensamiento lógico". Los juegos de lógica crean ambientes ideales para estimular la curiosidad y la investigación y a la vez siguen aumentando tanto su capacidad como su memoria visual, proporcionan agilidad para resolver problemas.

Esta es la razón por la cual en la herramienta TIC desarrollada en el proyecto tratamos de combinar las tres fases en las que se da la estimulación, a través de los distintos juegos:

- **La seriación:** muestran series de objetos y colores. Aplicando la lógica matemática y la observación, se deberá completar las series.
- **La correspondencia:** a través de esta noción el niño es capaz de identificar diferentes conjuntos de objetos y de generar conjuntos nuevos a través de la combinación de los anteriores.
- **La clasificación:** mediante la clasificación de grupos de objetos en los que se puede identificar características comunes, desarrollaran la capacidad de clasificar, distribuir y ordenar. Por último, podemos hacer pensar al pequeño mediante la observación y la correspondencia, qué objeto seguiría, por lógica, en la serie.

Existen multitud de recursos TIC útiles o específicamente diseñados para ayudar a las personas con discapacidad visual, sin embargo, la gran parte de ellos no están enfocados a usuarios de tan temprana edad, ni particularmente diseñados como recurso educativo. Además no debemos olvidar que la estimulación visual es un ejercicio que debe ser supervisado y programado de forma individualizada tanto por profesionales como padres o tutores.

Es por ello que, teniendo presente dicho análisis y la importancia de la estimulación temprana, nos planteamos el diseño de una App que incluyera todas las adaptaciones necesarias para crear una herramienta pedagógica que siguiera una secuencia de experiencias visuales encaminadas a buscar una mejora en el funcionamiento visual en niños y niñas de 0 a 6 años con baja visión.

OBJETIVOS Y CARACTERÍSTICAS DE VISAPP.

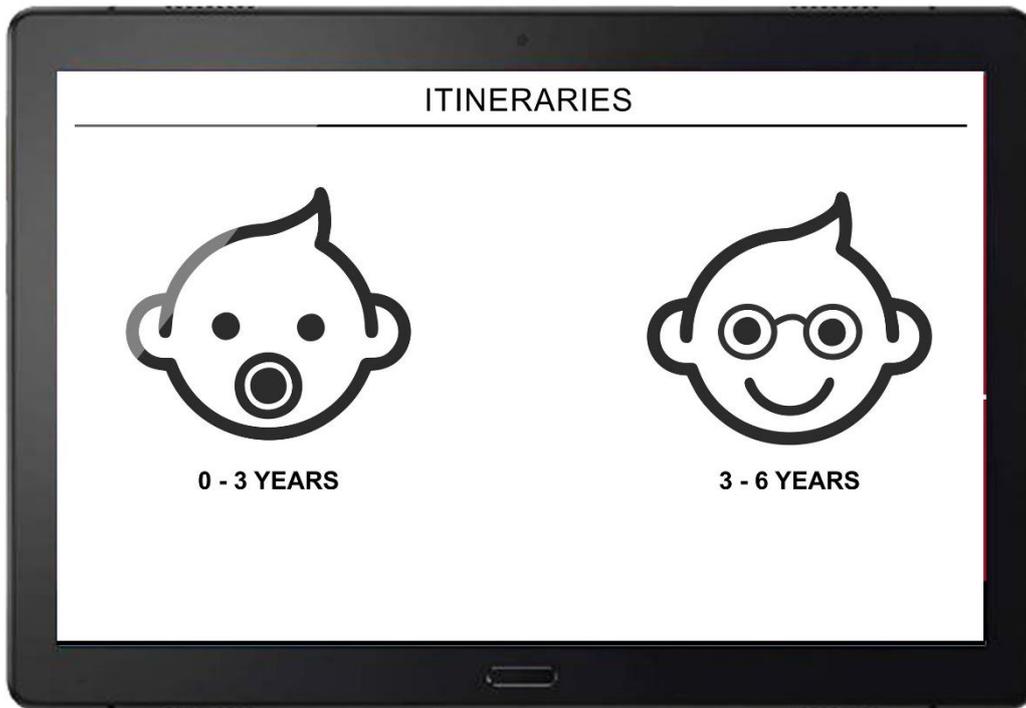
Como respuesta a la formulación de crear una herramienta TICs nueva y única que aporte soluciones para que el profesor o la profesora promuevan la inclusión efectiva de los niños y niñas con deficiencias visuales medias y graves en un aula común para la etapa de infantil, se ha desarrollado la App VISAPP. El principal objetivo de la App es servir como material de apoyo a la estimulación visual y cognitiva de las personas con discapacidad visual desde los 0 a los 6 años.

No obstante, no se plantea de uso exclusivo para el alumnado con NEE. Como herramienta se concibe como un mecanismo de inclusión en equidad, por lo que acontece como recurso de uso compartido por toda el aula que promueve, además del desarrollo senso-perceptivo del niño/a con baja visión y la estimulación de la creatividad del beneficiario, el trabajo en grupo y la socialización entre todos los y las alumnas a través del trabajo colaborativo.

Estructurada como un sistema de aprendizaje progresivo, los contenidos y juegos de la App están divididos en dos bloques o itinerarios de aprendizaje, dependiendo tanto de la edad como de los objetivos conseguidos.

Se han diseñado seis tipos de juego para cada uno de los itinerarios, de forma que se trabajen y entrenen diversas competencias: Intencionalidad, coordinación oído-mano y bimanual, orientación espacial, razonamiento, lateralidad, búsqueda sistemática, causa-efecto, permanencia, categorización de objetos, asignación de acciones y cualidades a los objetos, aprendizaje de conceptos espaciales y abstractos, imitación y producción de sonidos y palabras, y memoria, atención y discriminación auditiva y visual.

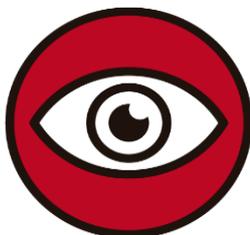
Aunque se recomienda la edad de juego, siempre que el usuario sea capaz de realizar la función, no será necesario seguir la recomendación de edad. Las actividades propuestas para las franjas de edad son de carácter orientativo.



ICONOS DE VISApp

Según el itinerario, la dificultad y el desarrollo del propio juego, en cada uno de los juegos encontramos los siguientes iconos:

ICONOS DE INTERACTIVIDAD



Observar



Tocar



Arrastrar

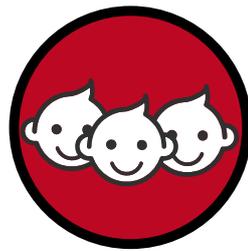
1. **Observar:** este icono indica que el usuario debe prestar atención a lo que ocurre en la pantalla. No hay interactividad con la mano.

2. **Tocar:** este icono indica que el usuario debe tocar la forma o formas que sean correctas.
3. **Arrastrar:** este icono indica que el usuario debe arrastrar con el dedo la forma correcta para colocarla adecuadamente.

ICONOS DE JUEGO



Individual



Grupal

1. **Individual:** este icono indica que el juego se debe jugar de manera individual.
2. **Grupal:** este icono indica que el juego se puede jugar por parejas o de manera grupal.

ICONOS DE AREAS



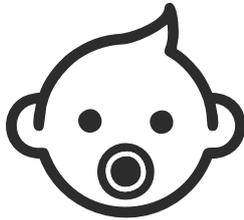
Tutor/a



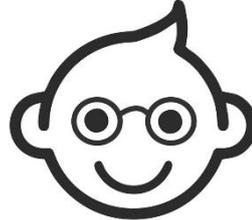
usuario/a

1. **Tutor/a:** este icono indica que los accesos vinculados pertenecen al área de tutor. Son contenidos informativos y herramientas formativas creadas para familiares y profesionales (user guide, games info, session programing,...)
2. **Usuario/a:** este icono indica que los accesos vinculados a este icono pertenecen al área de usuario. Esta área comprende los dos itinerarios educativos diseñados para los dos ciclos de educación infantil: 0-3 años y 3-6 años.

ICONOS DE ITINERARIO



0 a 3 años

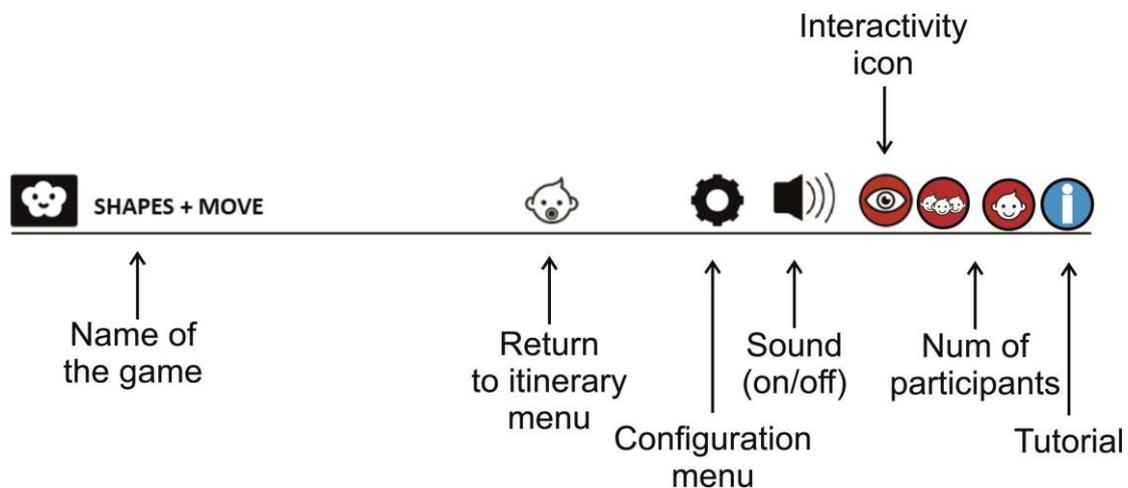


3 a 6 años

1. **0 – 3 años:** este icono indica que el juego pertenece al itinerario de 0 a 3 años, correspondiente con el primer ciclo de la educación infantil.
2. **3 – 6 años:** este icono indica que el juego pertenece al itinerario de 3 a 6 años, correspondiente con el primer ciclo de la educación infantil. .

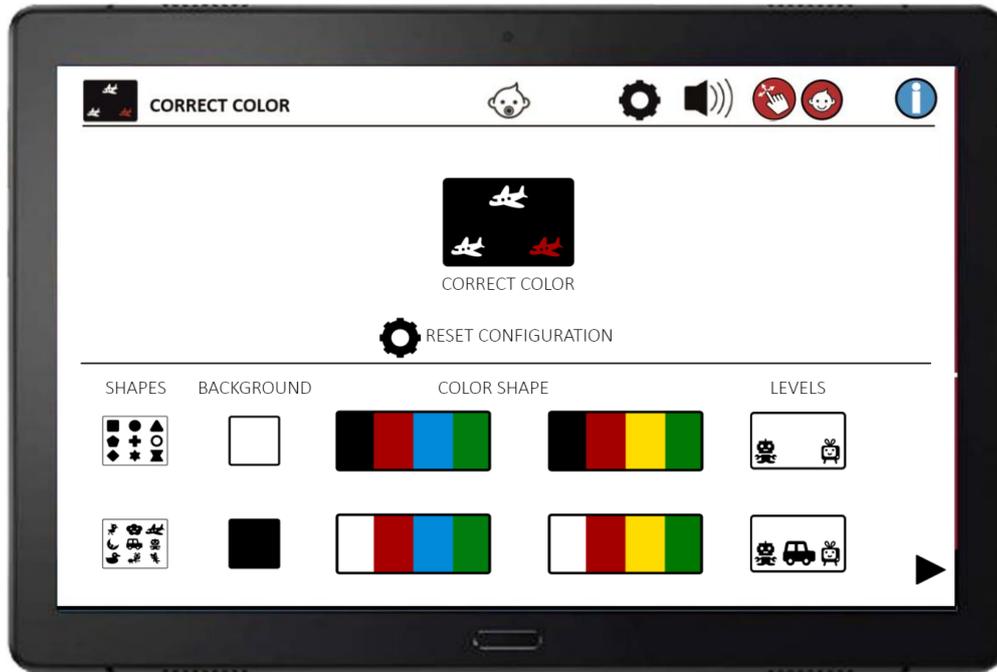
BARRA DE HERRAMIENTAS

Al seleccionar cualquiera de los dos itinerarios aparecerá en la parte superior de la pantalla una barra de herramientas que dará acceso a diversas configuraciones y controles. Esta nos indica:



Una vez seleccionado el juego, el icono de información/tutorial nos dará una descripción del juego, e indicaciones sobre el funcionamiento, metodología recomendada, criterios a evaluar y objetivos curriculares desarrollados para el mismo

De otra parte, cada uno de los juegos dispone de un panel de configuración para poder regular las características en función de las necesidades del alumno (formas, fondo, paletas de colores, sonido y nivel).



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 una gran cantidad de dispositivos.



TABLETA



MÓVIL



PORTÁTIL



ORDENADOR



**PIZARRA
ELECTRÓNICA**

¿CÓMO DESCARGAR E INSTALAR VISApp?

VISApp es una aplicación fácilmente descargable, utilizable tanto en el entorno Android (descargable a través de PlayStore), como compatible con el entorno operativo de IOS (a través de su versión online en la web schoolforall.eu). Y muy accesible a través de internet y redes sociales

ACCEDER EN DISPOSITIVOS ANDROIR:

- 1.- Abrir el 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



ACCEDER 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 online y crear si se desea un enlace directo desde el escritorio del dispositivo



INSTALAR EN DISPOSITIVOS IOS, MAC, PC O 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)

VERSION 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)



USING VISApp

A continuación te mostramos como es el entorno y que recorrido aparece en el primer inicio de la aplicación VISApp.

- 1.- Selecciona el icono de acceso en tu dispositivo.
- 2.- Una vez dentro del programa este te conducirá a la portada y la paginas introductorias



3.- Tras el tutorial o seleccionas el botón start, se llegará a la página de selección inicial

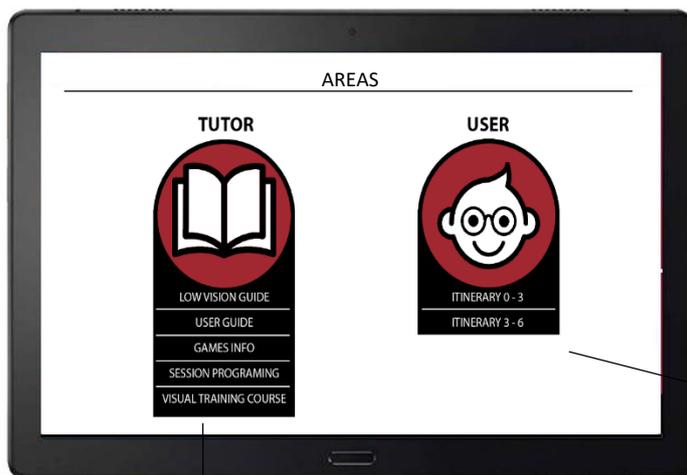


Acceso directo a la pantalla de selección de las áreas de acceso:

- Tutor/a
- Usuario/a

Acceso al tutorial, son diversas pantallas que te indicarán recomendaciones sobre cómo utilizar el juego, explicación de la barra de herramientas, características de la App y glosario de los distintos iconos. Tras ver todas las pantallas accederás a la pantalla de selección de áreas de acceso.

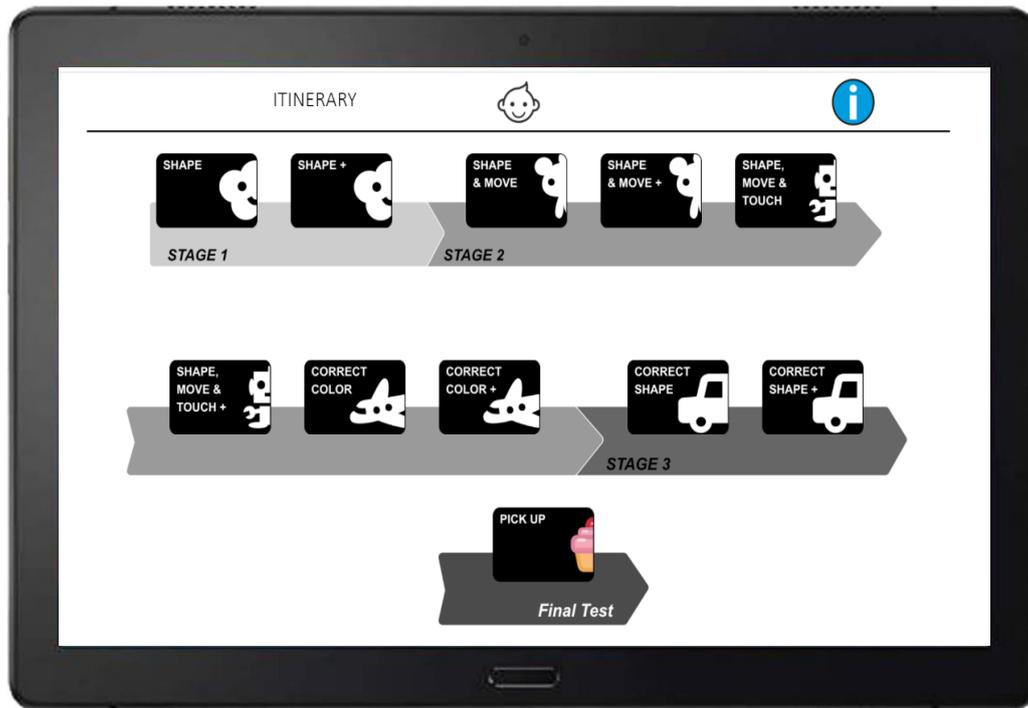
4.- Accediendo directamente desde la página anterior, o desde el tutorial, finalmente el usuario llegará a la pantalla de selección de las dos áreas de acceso de las que está compuesta VISAPP: usuario/a y tutor/a:



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).

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...)

5.- Al seleccionar cualquiera de los itinerarios, accederás a la pantalla donde podrás encontrar los juegos educativos sugeridos para cada uno de los 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



Como puedes observar en esta imagen, cada itinerario cuenta con 11 juegos educativos. Los juegos se estructuran según dificultad conforme a tres etapas. El último juego, permite evaluar las destrezas desarrolladas en todo el itinerario.

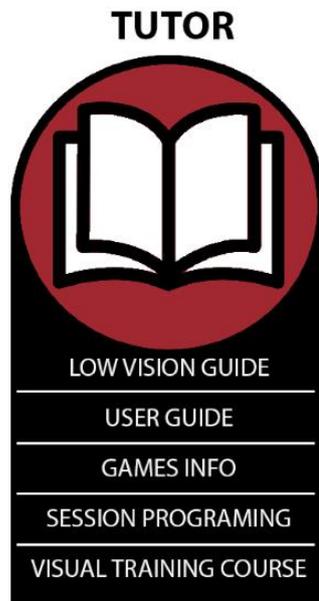
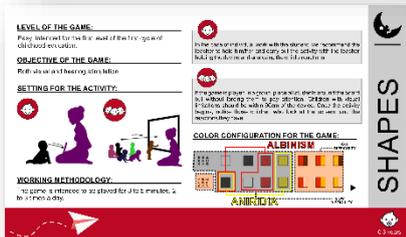
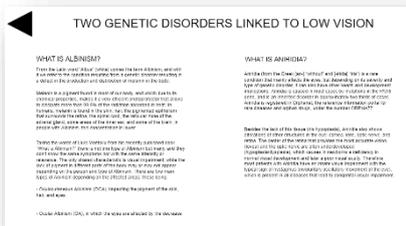
Solo hay que clickar encima para abrirlo.

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

- LOW VISION: pantalla con información breve sobre dos alteraciones genéticas vinculadas a la baja visión: Albinismo y Aniridia
- USER'S GUIDE: guía de usuarios completa como apoyo a la App, para ofrecer una propuesta metodológica que facilite el trabajo de esta herramienta multimedia en el aula y su empleo.
- GAMES INFO: fichas para cada uno de los juegos con información básica sobre el nivel del ejercicio, objetivo, preparación de la actividad,

configuración, funcionamiento, criterios de evaluación y objetivos curriculares a desarrollar.

- SESSIONS PROGRAMMING: pantalla con información y recomendaciones realizadas por los expertos de las entidades socias del proyecto sobre cómo programar estas sesiones
- VIRTUAL TRAINING COURSE: acceso a la plataforma virtual donde está el curso para maestros y maestras de educación infantil para la inclusión de niños y niñas con baja visión en el aula ordinaria.



DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS



de 0 a 3 años

ITINERARIO 1

SHAPES y SHAPES +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Básicos, pensados para primer o segundo nivel del primer ciclo de educación infantil

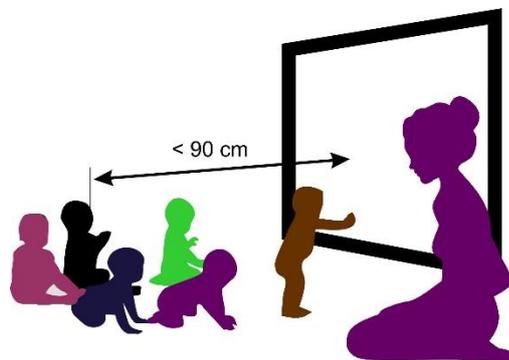
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Conseguir la atención del bebe y su estimulación tanto visual como auditiva.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: El juego puede realizarse en grupo o de manera individual:

- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza de manera grupal se utilizará una pizarra digital o proyector colocada a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. La distancia máxima para un dispositivo de 150cm de ancho será siempre menor de 90cm (considerando la capacidad visual del alumno de un 10%). También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: Son dos juegos básicos en los que no hay interactividad. Se debe establecer desde el inicio una tabla de ejercicios diarios combinando las formas, colores y fondo según tanto las necesidades requeridas como los objetivos alcanzados. En el caso del trabajo individual con el alumno, se recomienda

que el maestro coja al alumno y realicen conjuntamente el ejercicio, siendo el docente quien sujeta el dispositivo y analiza las reacciones del niño/a.

Si el trabajo es grupal 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.

En ambos casos se recomienda un ambiente relajado y tranquilo con luz tenue en un horario que permita el trabajo y la atención.

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

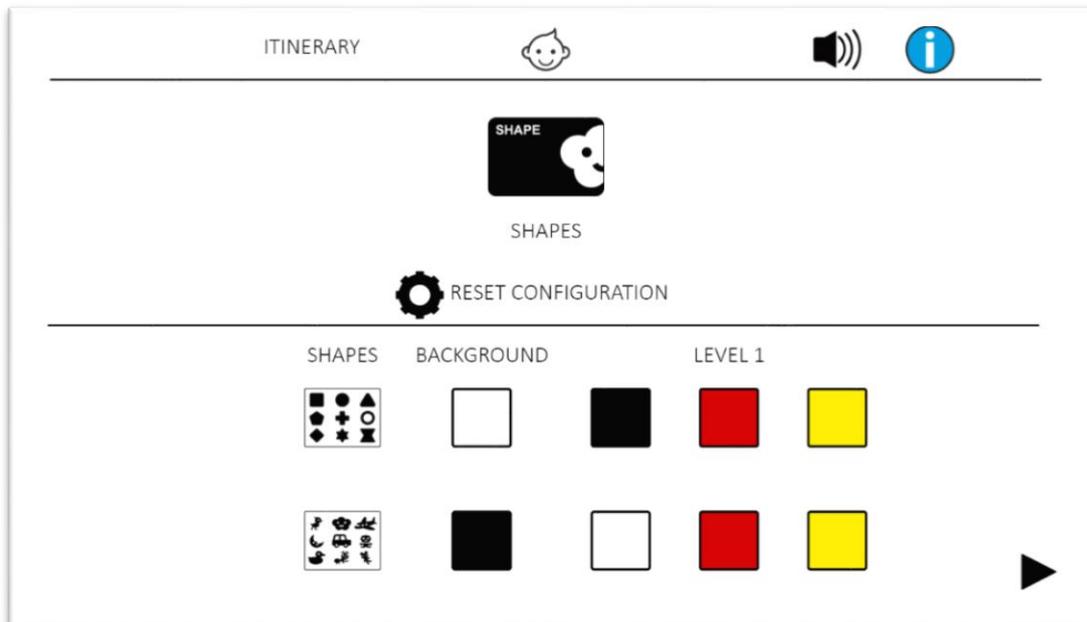
CONFIGURACIÓN DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo. Recomendamos que en fases iniciales de la actividad se configure el juego:

- Para las personas con Aniridia (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) con fondo negro y formas amarillas
- Para las personas con albinismo (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) fondo Negro y formas blancas o rojas.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones en cada uno de los niveles.

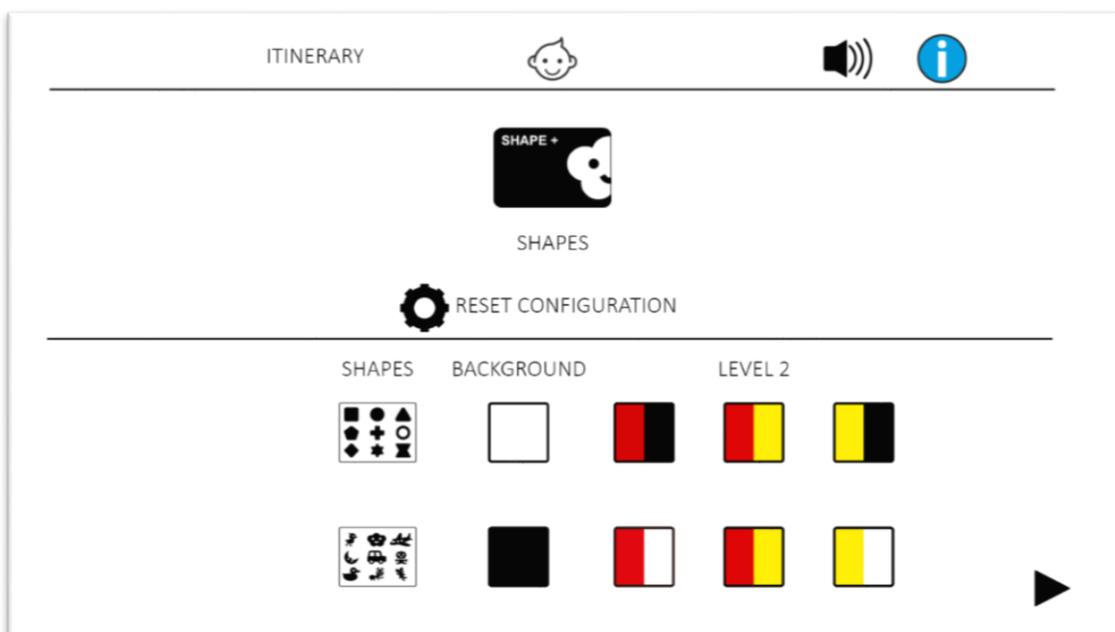
El panel de configuración para **SHAPES** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores.
- **Colores**, se debe elegir entre uno de los 3 colores establecidos para el fondo seleccionado.



El panel de configuración para **SHAPES +** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores.
- **Colores**, aparecerán las formas seleccionadas combinadas aleatoriamente en una combinación de dos colores. En este nivel se dan 3 posibilidades de combinación de 2 colores por cada fondo seleccionado.



FUNCIONAMIENTO: Desde el inicio para ambos juegos 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: Estos son dos juegos pensados para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de este juego facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
3. Disfruta en el juego colectivo.
4. Muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en las actividades diarias con sus compañeros.
5. Muestra actitudes de colaboración en las actividades diarias con los adultos.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

SHAPES & MOVE y SHAPES & MOVE +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Básicos, pensados para primer o segundo nivel del primer ciclo de educación infantil

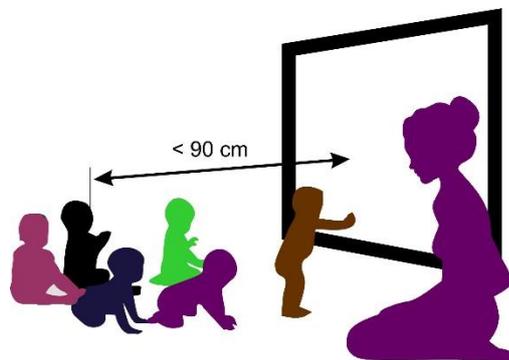
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Conseguir tanto la atención como el seguimiento visual de la forma.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los juegos pueden realizarse en grupo o de manera individual:

- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza de manera grupal se utilizará una pizarra digital o proyector colocada a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. La distancia máxima para un dispositivo de 150cm de ancho será siempre menor de 90cm (considerando la capacidad visual del alumno de un 10%). También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: Es importante el seguimiento, bien con el movimiento ocular o con la cabeza de la forma. Se debe establecer desde el inicio una tabla de ejercicios diarios combinando las formas, colores y fondo según tanto las necesidades requeridas como los objetivos alcanzados. En el caso del trabajo individual con el alumno, se recomienda colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición

frontal a los ojos, si el bebé ya es capaz de mantenerse sentado es conveniente realizar los ejercicios en esta posición, pero con la pantalla siempre en posición frontal.

Si el trabajo es grupal 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.

En ambos casos se recomienda un ambiente relajado y tranquilo con luz tenue en un horario que permita el trabajo y la atención.

Realizar pruebas del nivel de atención y seguimiento de la forma 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.

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

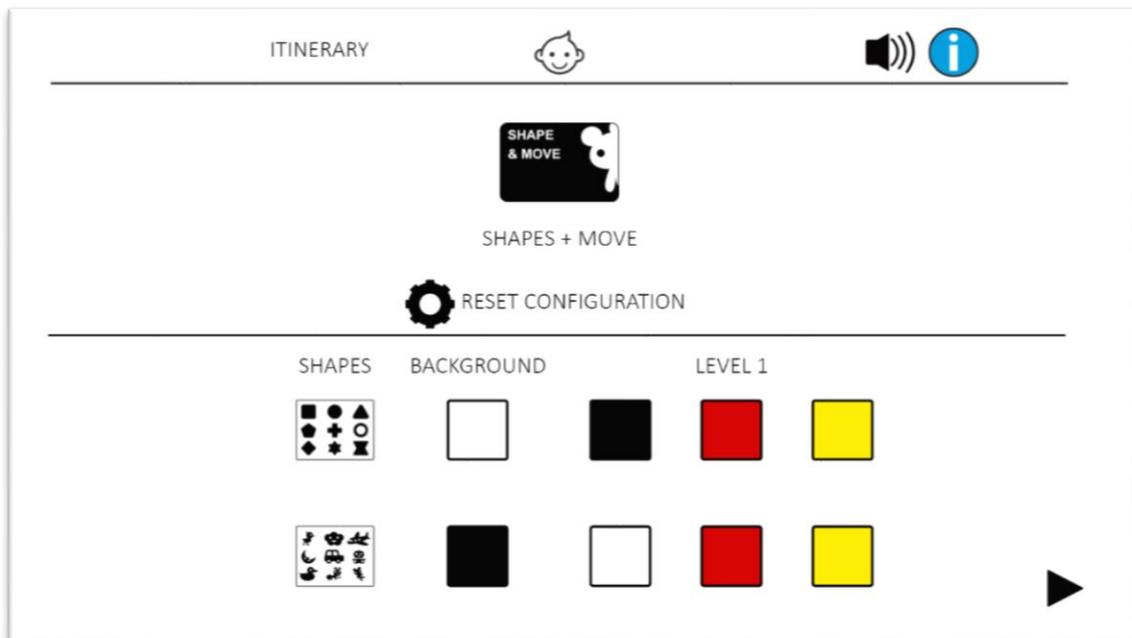
CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo. Recomendamos que en fases iniciales de la actividad se configure el juego:

- Para las personas con Aniridia (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) con fondo negro y formas amarillas
- Para las personas con albinismo (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) fondo Negro y formas blancas o rojas.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

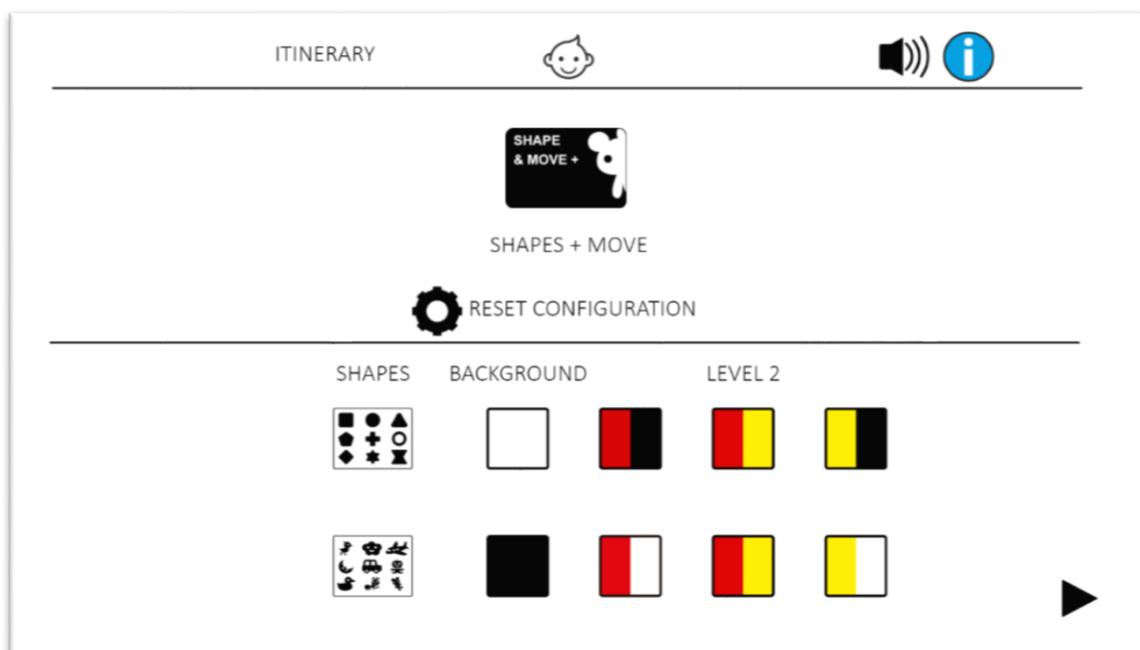
El panel de configuración para **SHAPES & MOVE** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores.
- **Colores**, se debe elegir entre uno de los 3 colores establecidos para el fondo seleccionado.



El panel de configuración para **SHAPES & MOVE +** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores.
- **Colores**, aparecerán las formas seleccionadas combinadas aleatoriamente en una combinación de dos colores. En este nivel se dan 3 posibilidades de combinación de 2 colores por cada fondo seleccionado.



FUNCIONAMIENTO: Desde el inicio en ambos juegos 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: Este es un juego pensado para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- Detectar si el alumnado es capaz de seguir el desplazamiento de la forma en la pantalla, a través de movimientos de cabeza y ojos.
- 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
- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de este juego facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades motoras coordinadas.
3. Conoce las nociones básicas de orientación trabajadas.
4. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
5. Disfruta en el juego colectivo.
6. Muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en las actividades diarias con sus compañeros.
7. Muestra actitudes de colaboración en las actividades diarias con los adultos.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

SHAPES & MOVE & TOUCH y SHAPES & MOVE & TOUCH +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Medio, pensados para el segundo nivel del primer ciclo de educación infantil

OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Conseguir la reacción de buscar y tocar la forma.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los juegos pueden realizarse en grupo o de manera individual:

- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo al alcance del niño/a y en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza de manera grupal se utilizará una pizarra digital o proyector colocada a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. Los niños/as deberán estar en contacto con el dispositivo y poder abarcar gran parte del área del mismo. También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: Es importante el seguimiento, bien con el movimiento ocular o con la cabeza de la forma. Se debe establecer desde el inicio una tabla de ejercicios diarios combinando las formas, colores y fondo según tanto las necesidades requeridas como los objetivos alcanzados. En el caso del trabajo individual con el alumno, 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 realizar los ejercicios en esta posición, pero con la pantalla siempre en posición frontal.

Si el trabajo es grupal se recomiendan hacer grupos de máximo 3-4 niños/as. Se colocará a todos los alumnos en contacto con el dispositivo. Una vez colocados se iniciará la actividad, viendo aquellos niños/as que miran la pantalla y las reacciones que estos tienen.

En ambos casos se recomienda un ambiente relajado y tranquilo con luz tenue en un horario que permita el trabajo y la atención.

Configurar el juego según la tabla establecida. Realizar pruebas tanto de atención como de interacción, tanto con música como sin ella. Potenciar progresivamente aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

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

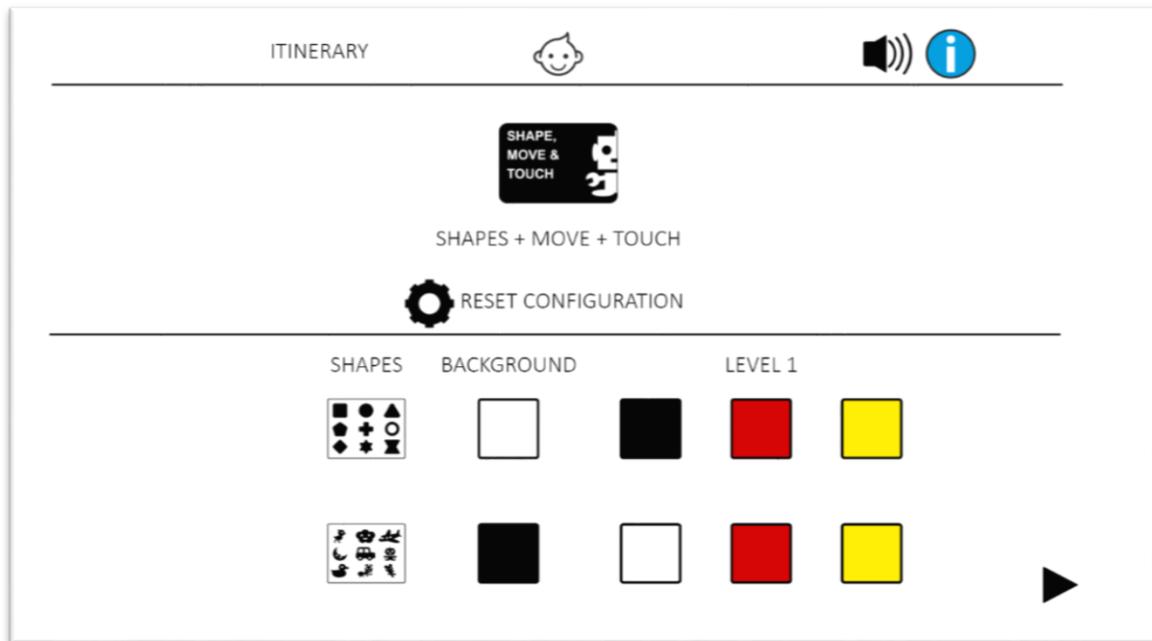
CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo. Recomendamos que en fases iniciales de la actividad se configure el juego:

- Para las personas con Aniridia (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) con fondo negro y formas amarillas
- Para las personas con albinismo (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) fondo Negro y formas blancas o rojas.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

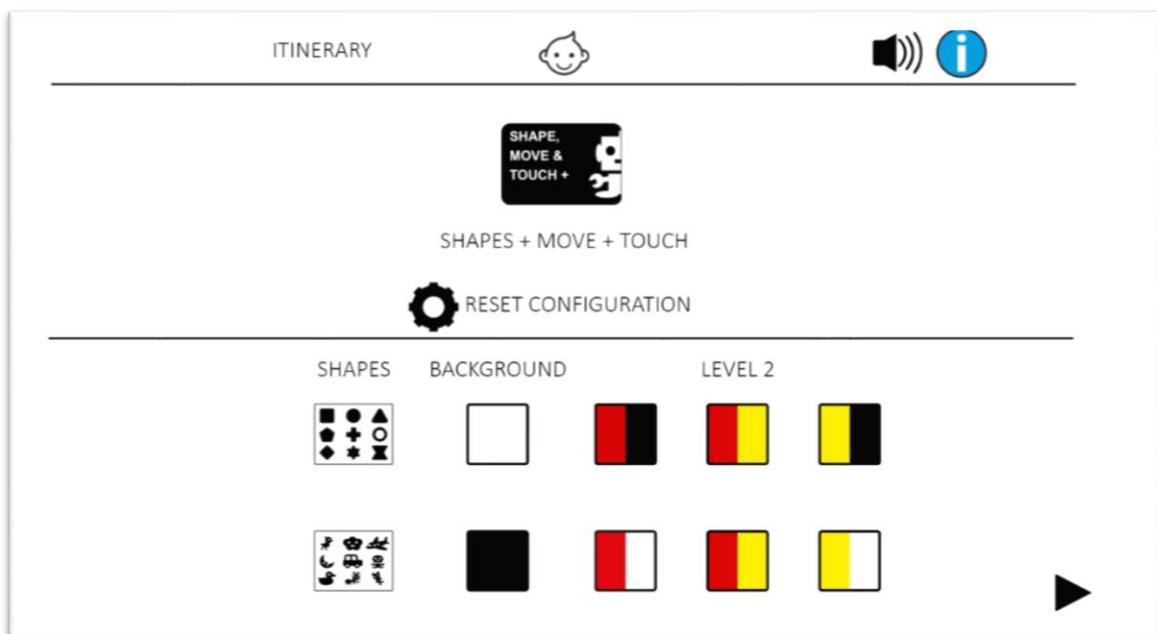
El panel de configuración para **SHAPES & MOVE & TOUCH** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores.
- **Colores**, se debe elegir entre uno de los 3 colores establecidos para el fondo seleccionado.



El panel de configuración para **SHAPES & MOVE & TOUCH +** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores.
- **Colores**, aparecerán las formas seleccionadas combinadas aleatoriamente en una combinación de dos colores. En este nivel se dan 3 posibilidades de combinación de 2 colores por cada fondo seleccionado.



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 realizó correctamente. A los 2 segundos el juego comenzará de nuevo.

CRITERIOS A EVALUAR: Estos son dos juegos pensado para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de este juego facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Inicia el descubrimiento de la lateralidad en su cuerpo
2. Utiliza las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del cuerpo de forma global.
3. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
4. Muestra habilidades motoras coordinadas.
5. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino.
6. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
7. Conoce las nociones básicas de orientación trabajadas.
8. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
9. Muestra actitudes de colaboración en las actividades diarias con los adultos.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos ponte en contacto con los expertos del partenariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

CORRECT COLOR y CORRECT COLOR +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Alto, pensados para el tercer nivel del primer ciclo de educación infantil

OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia la distinción de colores al margen de la forma.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los juegos deben realizarse de manera individual. Se deberá colocar el dispositivo al alcance del niño/a y en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue. Se recomienda la cercanía con el docente para facilitar la movilidad como la confianza del alumno.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: 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.

En el caso del trabajo individual con el alumno, 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 realizar los ejercicios en esta posición, pero con la pantalla siempre en posición frontal. La actividad debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario.

Se debe de configurar el juego según sus necesidades y pasar de nivel cuando ya se hayan alcanzado una seguridad en su realización. Potenciar progresivamente aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

En ambos casos se recomienda un ambiente relajado y tranquilo con luz tenue en un horario que permita el trabajo y la atención.

Configurar los juegos según la tabla establecida. Realizar pruebas tanto de atención como de interacción, tanto con música como sin ella. Potenciar progresivamente

aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

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

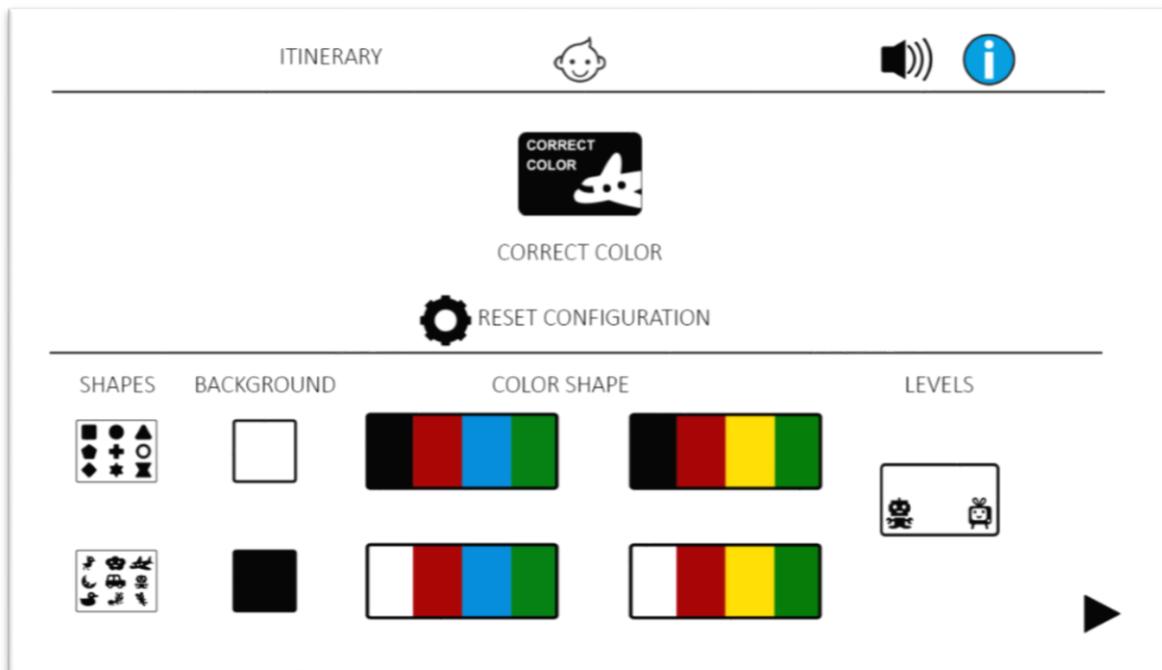
CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo. Recomendamos que en fases iniciales de la actividad se configure el juego:

- Para las personas con Aniridia (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) con fondo negro y formas amarillas
- Para las personas con albinismo (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) fondo Negro y formas blancas o rojas.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

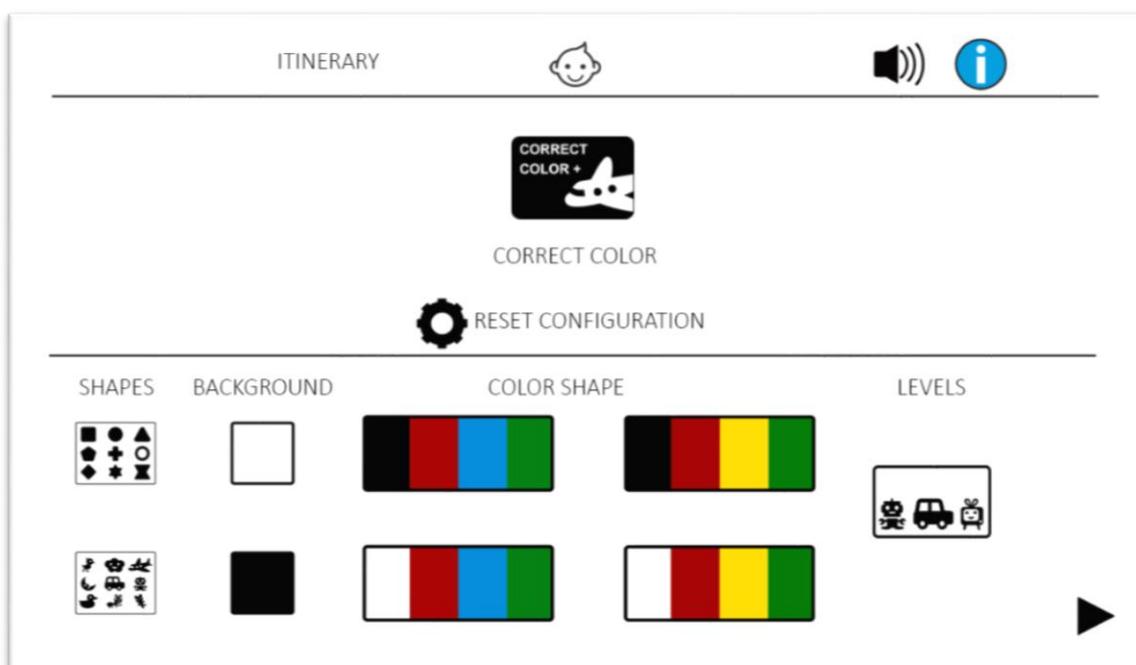
El panel de configuración para **CORREC COLOR** está dividido en 4 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Color de la Forma**, se dan a elegir 2 combinaciones de 4 colores cada una y para cada fondo.
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 2 figuras.



El panel de configuración para **CORREC COLOR +** está dividido en 4 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Color de la Forma**, se dan a elegir 2 combinaciones de 4 colores cada una y para cada fondo.
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 3 figuras.



FUNCIONAMIENTO: *Se trata de seleccionar el color correcto no la forma.* En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco de color rojo una forma con un color que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla y dependiendo del nivel de cada juego escogido aparecerán 2 o 3 formas diferentes con colores también diferentes. Se debe escoger el color correcto independientemente de la forma. La forma de referencia no tiene valor solo es el color.

CRITERIOS A EVALUAR: Estos son dos juegos pensado para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- Detectar si el alumnado es capaz de detectar todos los colores en relación con las formas.
- Encuentra el color que se corresponde con el modelo
- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de estos juegos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Inicia el descubrimiento de la lateralidad en su cuerpo
2. Utiliza las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del cuerpo de forma global. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
3. Muestra habilidades motoras coordinadas.
4. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino.
5. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
6. Conoce las nociones básicas de orientación trabajadas.
7. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
8. Disfruta en el juego colectivo.
9. Muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en las actividades diarias con sus compañeros.
10. Muestra actitudes de colaboración en las actividades diarias con los adultos.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

CORRECT SHAPE y CORRECT SHAPE +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Alto, pensados para el tercer nivel del primer ciclo de educación infantil

OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Potenciar el pensamiento lógico y la coordinación ojo-mano. En este juego potencia reconocimiento de colores.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Los juegos deben realizarse de manera individual. Se deberá colocar el dispositivo al alcance del niño/a y en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue. Se recomienda la cercanía con el docente para facilitar la movilidad como la confianza del alumno.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: 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.

En el caso del trabajo individual con el alumno, 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 realizar los ejercicios en esta posición, pero con la pantalla siempre en posición frontal. La actividad debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario.

Se debe de configurar los juegos según sus necesidades y pasar de nivel cuando ya se hayan alcanzado una seguridad en su realización. Potenciar progresivamente aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

En ambos casos se recomienda un ambiente relajado y tranquilo con luz tenue en un horario que permita el trabajo y la atención.

Configurar los juegos según la tabla establecida. Realizar pruebas tanto de atención como de interacción, tanto con música como sin ella. Potenciar progresivamente

aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

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

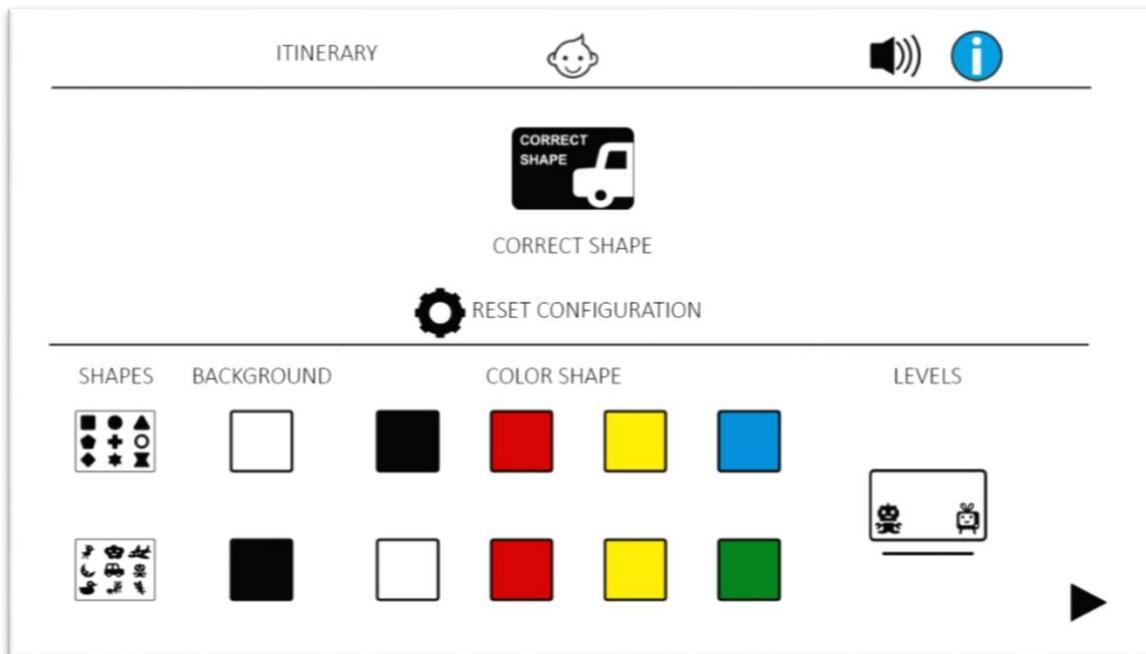
CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo. Recomendamos que en fases iniciales de la actividad se configure el juego:

- Para las personas con Aniridia (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) con fondo negro y formas amarillas
- Para las personas con albinismo (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) fondo Negro y formas blancas o rojas.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

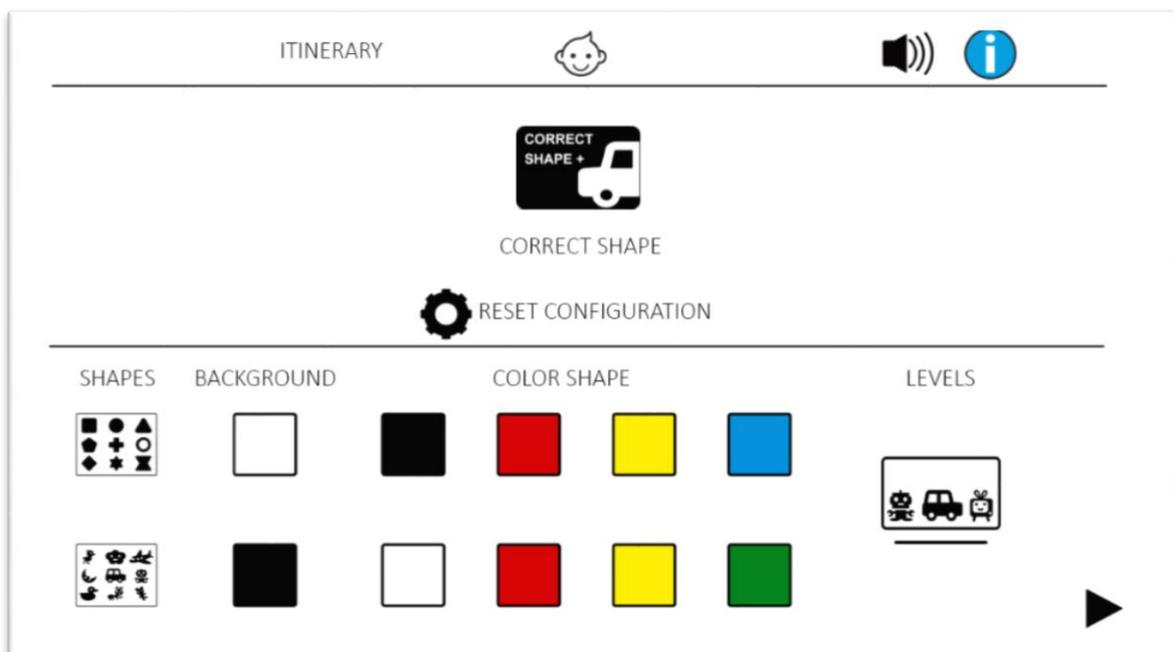
El panel de configuración para **CORREC SHAPE** está dividido en 4 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Color de la Forma**, se dan a elegir 2 combinaciones de 4 colores cada una y para cada fondo.
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 2 figuras.



El panel de configuración para **CORREC SHAPE +** está dividido en 4 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Color de la Forma**, se dan a elegir 2 combinaciones de 4 colores cada una y para cada fondo.
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 3 figuras.



FUNCIONAMIENTO: Se trata de seleccionar la forma correcta. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco de color rojo una forma que será el modelo de referencia. En la parte inferior de la pantalla y dependiendo del nivel de cada juego escogido aparecerán 2 o 3 formas diferentes. Se debe escoger la forma correcta.

CRITERIOS A EVALUAR: Estos son dos juegos pensados para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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.
- Relaciona objetos diferentes del mismo color
- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de estos juegos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Inicia el descubrimiento de la lateralidad en su cuerpo
2. Utiliza las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del cuerpo de forma global. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
3. Muestra habilidades motoras coordinadas.
4. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino.
5. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
6. Conoce las nociones básicas de orientación trabajadas.
7. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
8. Disfruta en el juego colectivo.
9. Muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en las actividades diarias con sus compañeros.
10. Muestra actitudes de colaboración en las actividades diarias con los adultos.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

PICK UP

NIVEL DEL EJERCICIO: Test final. Muy Alto, pensado para finalizar este primer ciclo de educación infantil

OBJETIVO DEL EJERCICIO: Reforzar y potenciar las habilidades adquiridas en los juegos anteriores. Una vez pasado por todos los juegos, esta actividad supondrá tanto un refuerzo como la adquisición de habilidades motoras y cognitivas propias de los 3 años.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: El juego debe realizarse de manera individual. Se deberá colocar el dispositivo al alcance del niño/a y en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue. Se recomienda la cercanía con el docente para facilitar la movilidad como la confianza del alumno.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: En un principio es conveniente ayudar a interactuar enseñándole y explicándole cual es el objetivo del juego a la vez que juega con el niño/a recogiendo con la cesta los iconos de color (alimentos). 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.

En el caso del trabajo individual con el alumno, 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 realizar los ejercicios en esta posición, pero con la pantalla siempre en posición frontal. La actividad debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario.

Una vez explicada la dinámica del juego, el niño o niñas debe interactuar de forma independiente hasta obtener resultados deseados.

En ambos casos se recomienda un ambiente relajado y tranquilo con luz tenue en un horario que permita el trabajo y la atención.

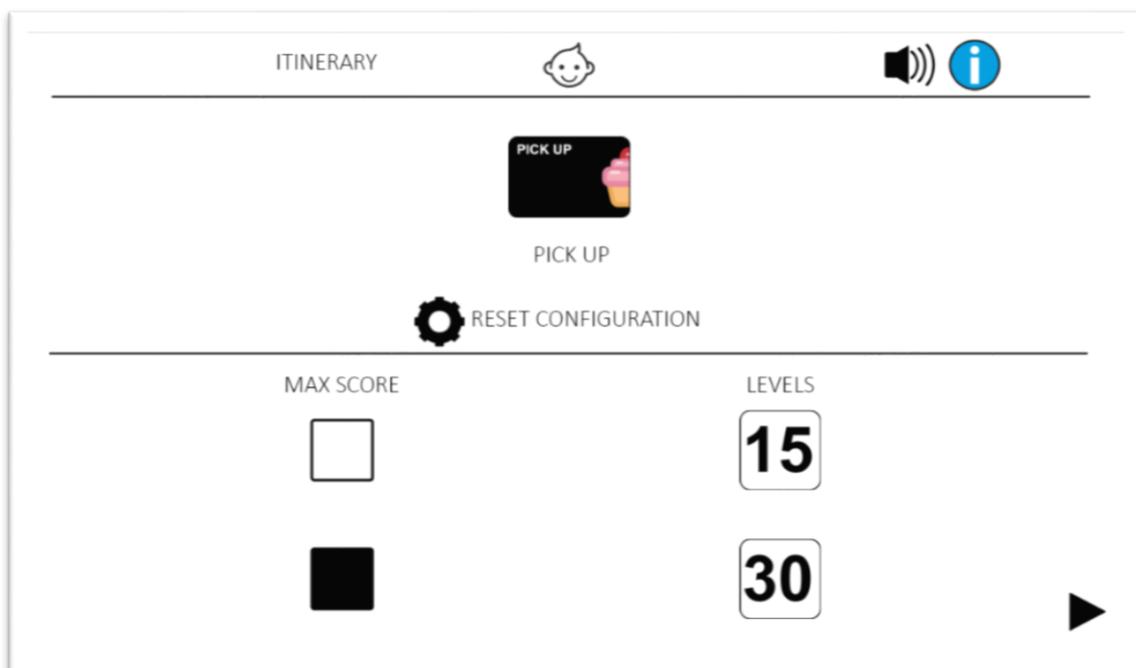
Configurar el juego según la tabla establecida. Realizar pruebas tanto de atención como de interacción, tanto con música como sin ella. Potenciar progresivamente aquellas

configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: Configurar el juego tanto en el fondo dependiendo de las necesidades como en niveles de dificultad en base a la unidades a recoger en cada ejercicio. Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

El panel de configuración para **PICK UP** está dividido en 2 aspectos:

- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 2 posibilidades, 15 alimentos que recoger para un primer nivel, o 30 alimentos para el segundo nivel.



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.

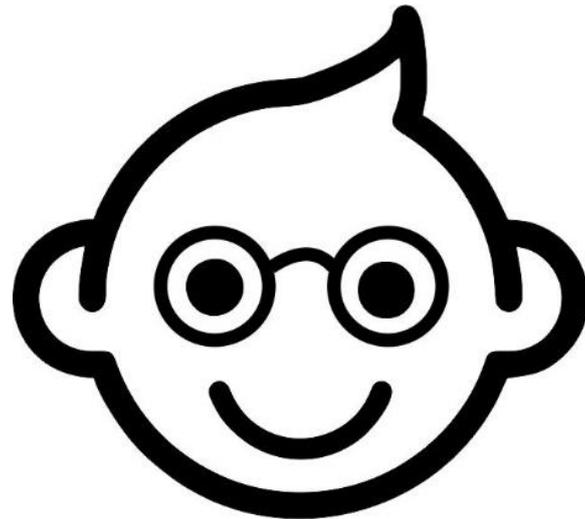
CRITERIOS A EVALUAR: Este es un juego pensado para evaluar las destrezas desarrolladas en todos los juegos del itinerario. Para ello el docente deberá:

- 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 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de este juego facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Inicia el descubrimiento de la lateralidad en su cuerpo
2. Utiliza las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del cuerpo de forma global.
3. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
4. Muestra habilidades motoras coordinadas.
5. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino.
6. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
7. Conoce las nociones básicas de orientación trabajadas.
8. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
9. Disfruta en el juego colectivo.
10. Muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en las actividades diarias con sus compañeros.
11. Muestra actitudes de colaboración en las actividades diarias con los adultos

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.



de 3 a 6 años

ITINERARIO 2

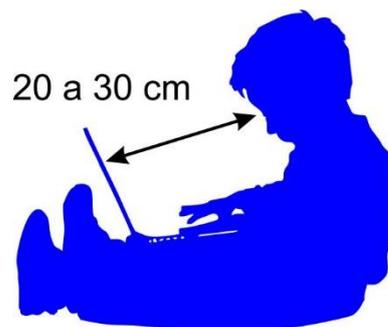
DRAG CORRECT SHAPE y DRAG CORRECT SHAPE +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Básico, pensados para el primer nivel del segundo ciclo de educación infantil.

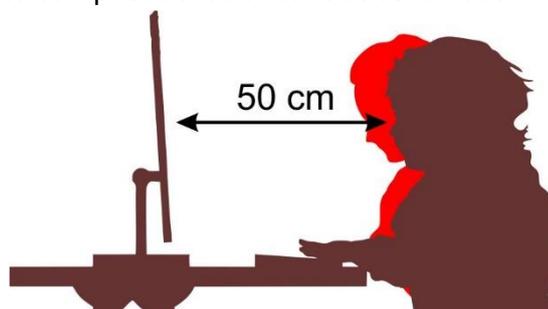
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Desarrollar las capacidades de búsqueda, afianzar el sentido visual y la coordinación ojo-mano.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros (Blanco, 2012). Así pues este juego se podrá utilizar de manera individual o por grupos de manera cooperativa o por gran grupo.

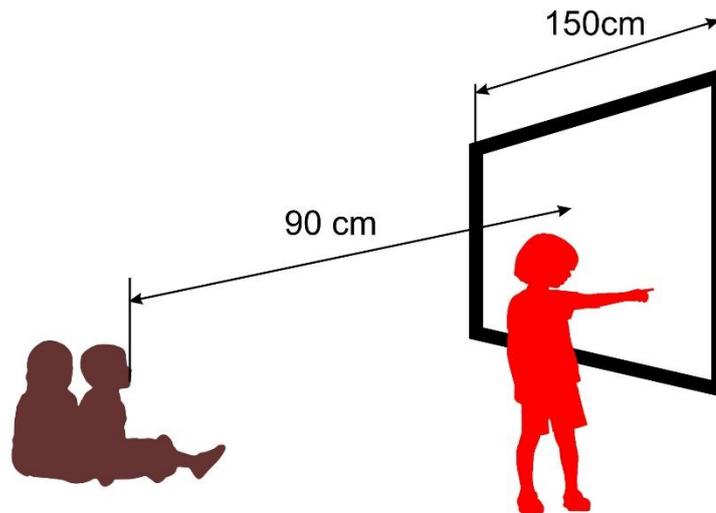
- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza por parejas o en grupos con una tableta u ordenador, se colocará encima de una mesa colocando el dispositivo nunca más lejos de 50 cm de cada uno de los dos jugadores (en caso de dificultad visual de uno de ellos, este deberá estar algo más cerca cumpliendo las distancias señaladas anteriormente).



- Si se realiza por parejas o en grupos en una pizarra digital o proyector, esta se colocará a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. La distancia máxima para un dispositivo de 150cm de ancho será siempre menor de 90cm (considerando la capacidad visual del alumno de un 10%). También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: 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.

En esta actividad es importante fijarse en la rapidez con la que se resuelve. Aunque los juegos no tienen límite de tiempo, si es conveniente que los educadores potencien que los juegos se lleve a cabo con cierta rapidez, pero siempre teniendo en cuenta las necesidades y condiciones visuales.

Se propone tanto asignar un tiempo determinado para cada configuración y contar los aciertos como establecer un número de aciertos y ver en cuanto tiempo lo ha conseguido.

Se puede realizar los juegos 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.

Realizar un seguimiento de la progresión los juegos e ir configurando ambos a medida que se vayan superando los objetivos propuestos y ya se hayan alcanzado una seguridad en su realización. Potenciar progresivamente aquellas configuraciones en las que no se obtengan los resultados deseados hasta obtener un mayor nivel de interactividad.

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

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

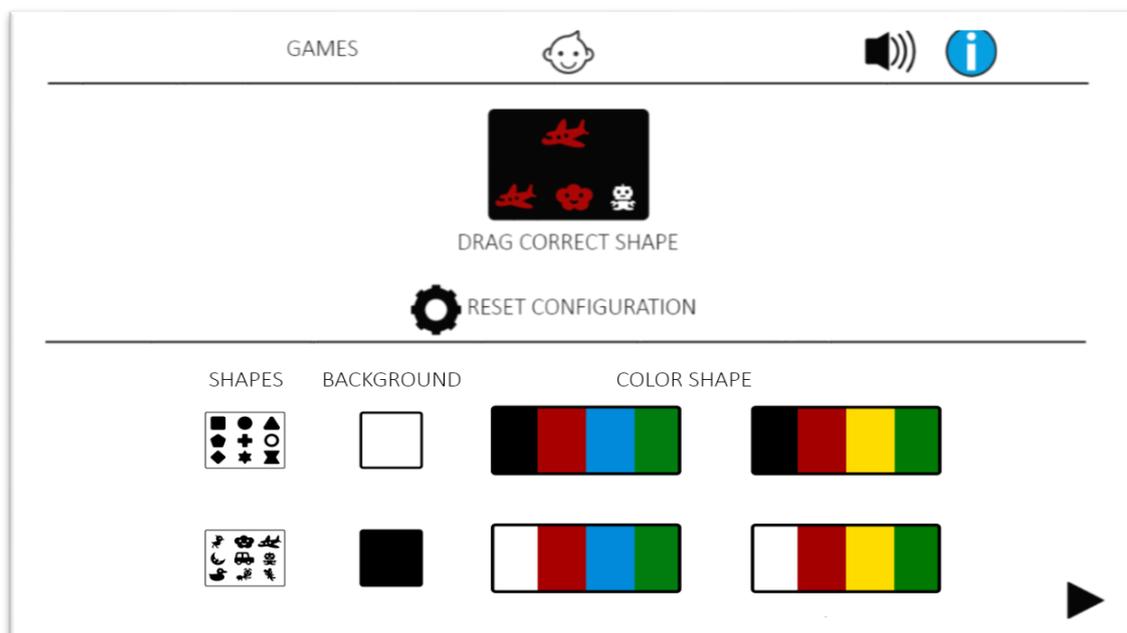
CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo. Recomendamos que en fases iniciales de la actividad se configure el juego:

- Para las personas con Aniridia se recomienda fondo negro y combinación de colores que incluyan el amarillo.
- Para las personas con albinismo (o defectos visuales compatibles con dicha enfermedad) fondo Negro y cualquier combinación de colores.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

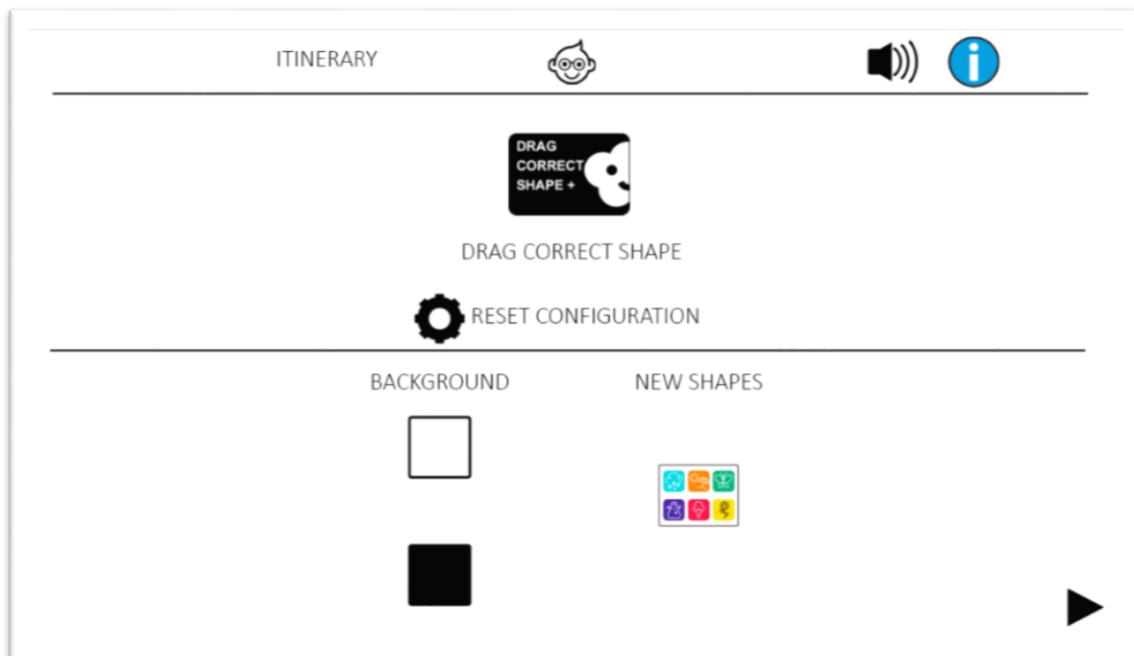
El panel de configuración para **DRAG CORRECT SHAPE** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Color de la Forma**, se dan a elegir 2 combinaciones de 4 colores cada una y para cada fondo.



El panel de configuración para **DRAG CORRECT SHAPE +** está dividido en 2 aspectos:

- **Nuevas Formas**, se da la opción de elegir una nueva tabla de formas. Su diseño se ha establecido para comenzar a trabajar el concepto de línea. En esta tabla puede aparecer el mismo dibujo con un fondo de color diferente.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores



FUNCIONAMIENTO: Se trata de arrastrar la forma y color correcto. En el centro superior de la pantalla aparecerá de manera aleatoria con un marco de color rojo 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: Estos son dos juegos pensados para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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 si 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de estos juegos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades motoras coordinadas.
3. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
4. Muestra habilidades motoras coordinadas.
5. Regula las expresiones de sentimientos y emociones propias de los juegos, a través del lenguaje.
6. Respeta las normas de juego.
7. Valora la importancia de las reglas en el juego.
8. Disfruta en el juego colectivo.
9. Compara distintas imágenes.
10. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos del entorno escolar como medio de disfrute, creación y aprendizaje.
11. Maneja programas educativos para aplicar conocimientos adquiridos.
12. Emplea movimientos corporales precisos y ajustados

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

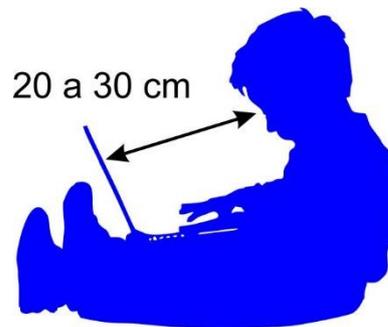
SHEARCH SHAPE y SHEARCH SHAPE +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Medio, pensado para el segundo nivel del segundo ciclo de educación infantil.

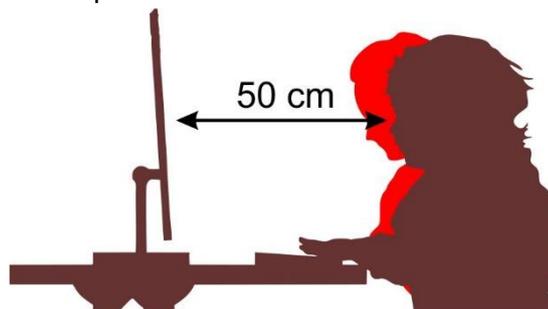
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Potenciar la percepción visual y el reconocimiento de formas.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros (Blanco, 2012). Así pues este juego se podrá utilizar de manera individual o por grupos de manera cooperativa o por gran grupo.

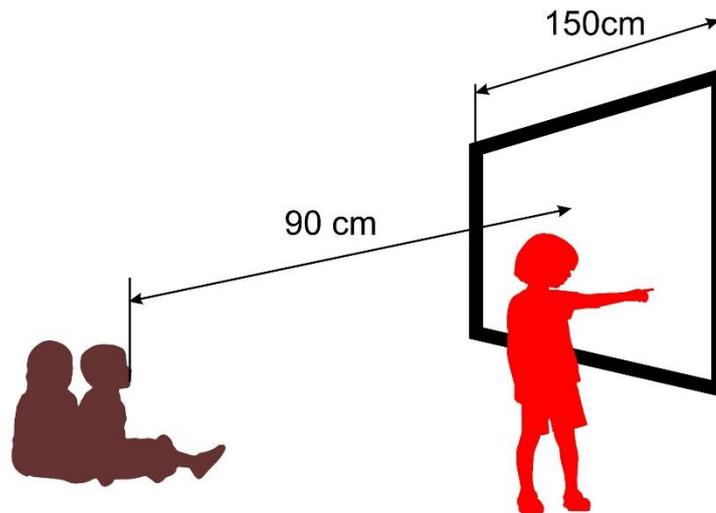
- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza por parejas o en grupos con una tableta u ordenador, se colocará encima de una mesa colocando el dispositivo nunca más lejos de 50 cm de cada uno de los dos jugadores (en caso de dificultad visual de uno de ellos, este deberá estar algo más cerca cumpliendo las distancias señaladas anteriormente).



- Si se realiza por parejas o en grupos en una pizarra digital o proyector, esta se colocará a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. La distancia máxima para un dispositivo de 150cm de ancho será siempre menor de 90cm (considerando la capacidad visual del alumno de un 10%). También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: Se trata de buscar las formas iguales con colores diferentes. Lo importante son las formas.

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

Se puede realizar los juegos de manera individual o con varios participantes (2 o 3 máximo) alternándose en la actividad. A su vez estos juegos se puede combinar con diversas dinámicas y metodologías de trabajo en el aula a elección del maestro., por ejemplo jugando en vez de con dos o más participantes individuales, con dos o más grupos que compiten entre sí donde los integrantes de cada uno jueguen de manera colaborativa para encontrar las parejas.

La actividad realizada de manera individual o por parejas debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario. En caso de utilizar los juegos en parejas o grupos con una pizarra electrónica, estos deberán estar sentados a la distancia definida anteriormente y levantarse para seleccionar las parejas deseadas.

El docente se encargará de asegurarse del cumplimiento de los turnos y de potenciar y ayudar a los jugadores para que participen activamente y promuevan sus habilidades sociales y cooperativas. En caso de ser necesario, ayudarles a interactuar con el dispositivo. Además realizarán un seguimiento de la progresión en los juegos, sobre todo en el tiempo de realización y pasar de nivel cuando se haya conseguido un nivel de confianza y autonomía suficientes.

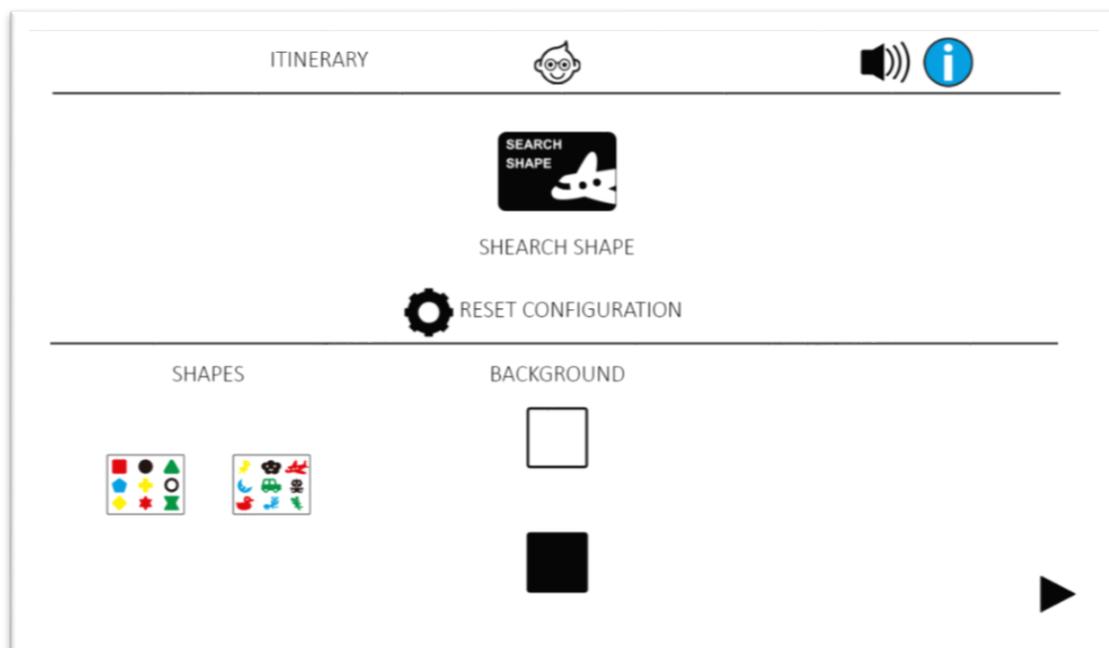
La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

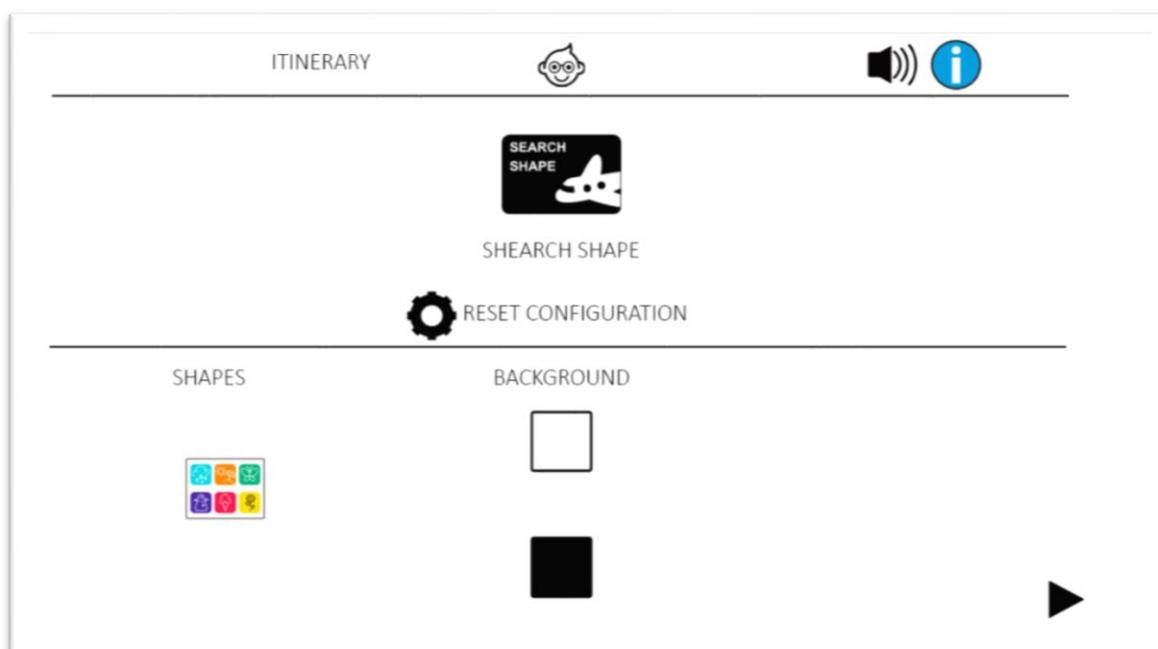
El panel de configuración para **SHEARCH SHAPE** está dividido en 2 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 2 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro.



El panel de configuración para **SHEARCH SHAPE +** está dividido en 2 aspectos:

- **Nuevas Formas**, se da la opción de elegir una nueva tabla de formas. Su diseño se ha establecido para comenzar a trabajar el concepto de línea. En esta tabla puede aparecer el mismo dibujo con un fondo de color diferente.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro.



FUNCIONAMIENTO: En la pantalla aparecerán 8 fichas con un marco rojo, 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 rojo que tengan la misma forma que el referente.

Estos juegos pueden complementarse con descripciones orales del alumno de los iconos con los que está jugando, así como ejercicios numéricos con las piezas

CRITERIOS A EVALUAR: Son juegos pensados para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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 si 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de ambos juegos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades motoras coordinadas.
3. Analiza características perceptivas de los materiales a través de los sentidos.
4. Hace colecciones estableciendo relaciones de semejanza, de diferencia, de orden, clase y cuantificación.
5. Clasifica objetos utilizando distintos criterios perceptibles.
6. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
7. Muestra habilidades motoras coordinadas.
8. Regula las expresiones de sentimientos y emociones propias de los juegos, a través del lenguaje.
9. Respeta las normas de juego.
10. Valora la importancia de las reglas en el juego.
11. Disfruta en el juego colectivo.
12. Compara distintas imágenes.
13. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos del entorno escolar como medio de disfrute, creación y aprendizaje.
14. Maneja programas educativos para aplicar conocimientos adquiridos.
15. Emplea movimientos corporales precisos y ajustados

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

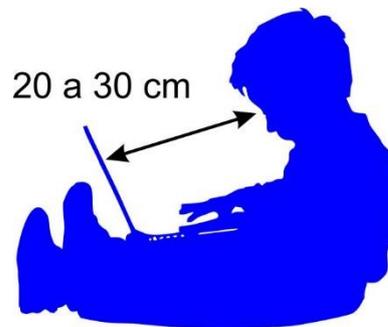
MEMORY y MEMORY +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Medio, pensados para el segundo nivel del segundo ciclo de educación infantil.

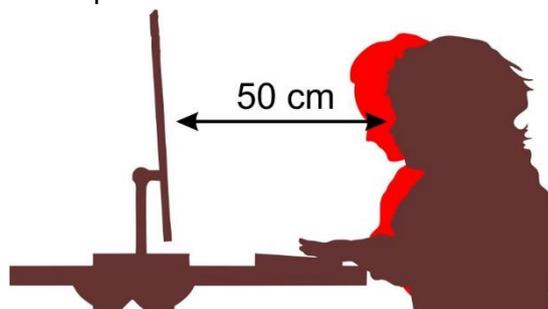
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Aumentar la capacidad de memoria y atención.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros (Blanco, 2012). Así pues este juego se podrá utilizar de manera individual o por grupos de manera cooperativa o por gran grupo.

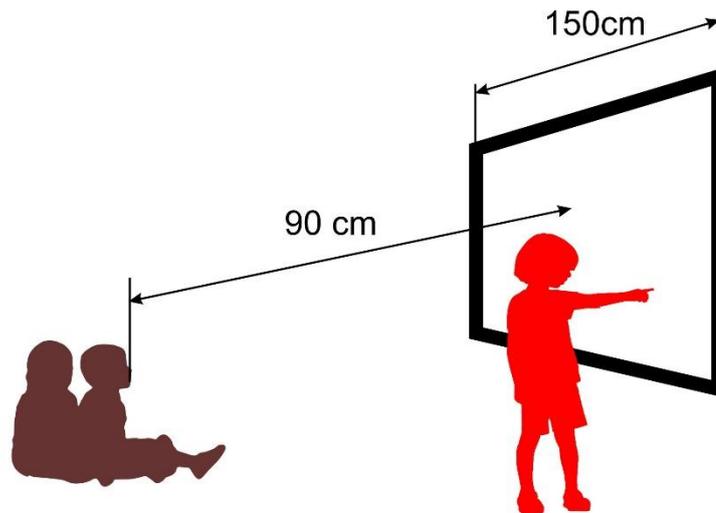
- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza por parejas o en grupos con una tableta u ordenador, se colocará encima de una mesa colocando el dispositivo nunca más lejos de 50 cm de cada uno de los dos jugadores (en caso de dificultad visual de uno de ellos, este deberá estar algo más cerca cumpliendo las distancias señaladas anteriormente).



- Si se realiza por parejas o en grupos en una pizarra digital o proyector, esta se colocará a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. La distancia máxima para un dispositivo de 150cm de ancho será siempre menor de 90cm (considerando la capacidad visual del alumno de un 10%). También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: En esta actividad es importante fijarse en la rapidez con la que se resuelve, así como será un mecanismo importante para la estimulación del juego colaborativo y la socialización del alumnado. 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., por ejemplo jugando en vez de con dos o más participantes individuales, con dos o más grupos que compiten entre sí donde los integrantes de cada uno jueguen de manera colaborativa para encontrar las parejas.

La actividad realizada de manera individual o por parejas debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario. En caso de utilizar el juego en parejas o grupos con una pizarra electrónica, estos deberán estar sentados a la distancia definida anteriormente y levantarse para seleccionar las parejas deseadas.

El docente se encargará de asegurarse del cumplimiento de los turnos y de potenciar y ayudar a los jugadores para que participen activamente y promuevan sus habilidades sociales y cooperativas. En caso de ser necesario, ayudarles a interactuar con el dispositivo. Además realizarán un seguimiento de la progresión en el juego, sobre todo en el tiempo de realización y pasar de nivel cuando se haya conseguido un nivel de confianza y autonomía suficientes.

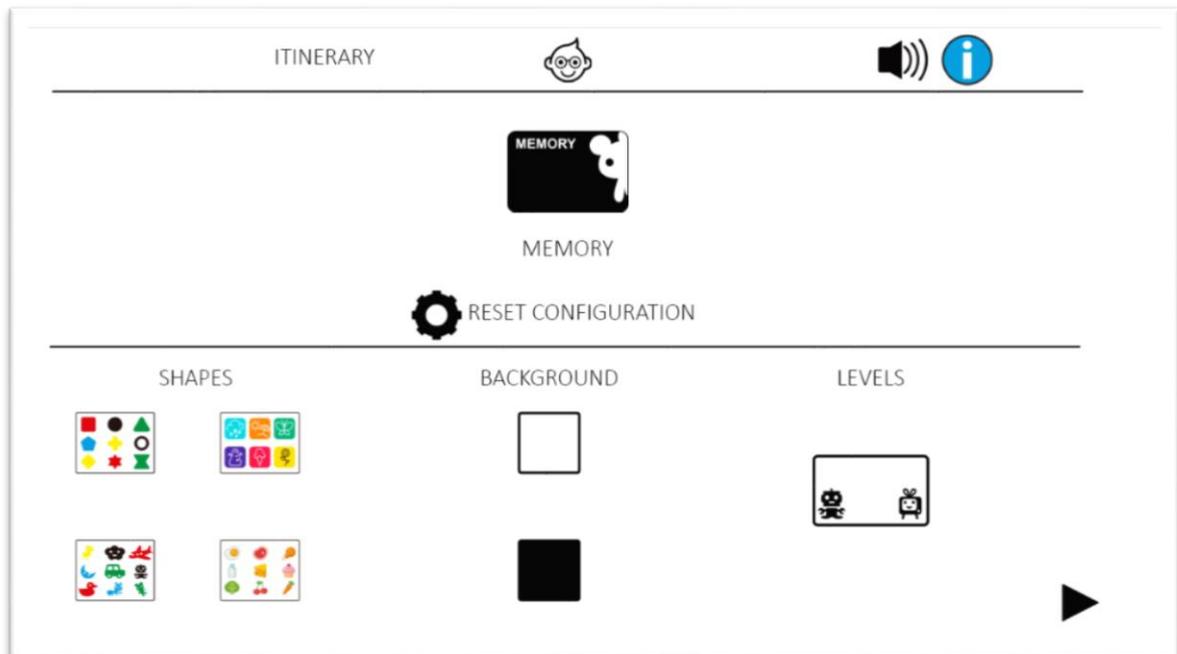
La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos 2 o 3 veces al día.

CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

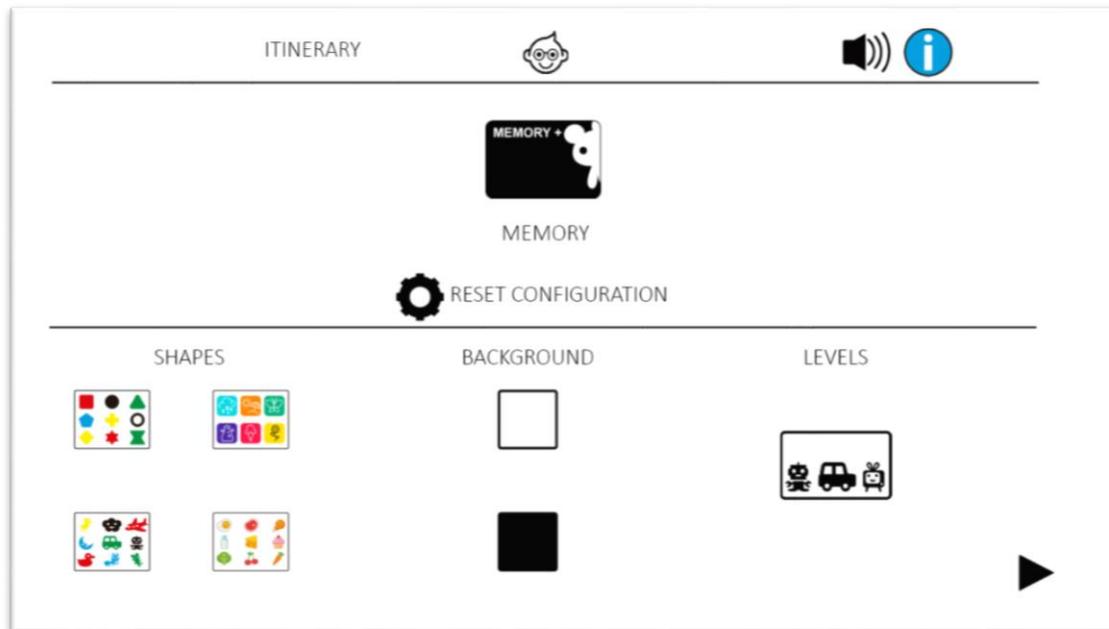
El panel de configuración para **MEMORY** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 4 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 6 figuras (3 parejas)



El panel de configuración para **MEMORY +** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 4 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 10 figuras (5 parejas)



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 ejercicio finaliza cuando todas ellas desaparecen. Se recomienda que pese a que el jugador seleccione dos cartas iguales, el turno pase a otro jugador para favorecer la participación de todos ellos y reducir la competitividad del juego.

Estos juegos puede complementarse con descripciones orales del alumno de los iconos con los que está jugando, así como ejercicios numéricos con las piezas.

CRITERIOS A EVALUAR: Son dos juegos pensados para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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 como acceso a los juegos o actividades propuestas.

- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de estos juegos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades de pensamiento lógico y memoria.
3. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
4. Muestra habilidades motoras coordinadas.
5. Regula las expresiones de sentimientos y emociones propias de los juegos, a través del lenguaje.
6. Respeto las normas de juego.
7. Valora la importancia de las reglas en el juego.
8. Disfruta en el juego colectivo.
9. Compara distintas imágenes.
10. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos del entorno escolar como medio de disfrute, creación y aprendizaje.
11. Maneja programas educativos para aplicar conocimientos adquiridos.
12. Emplea movimientos corporales precisos y ajustados.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

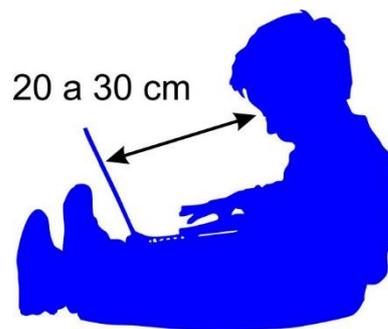
SEARCH SERIES y SEARCH SERIES +

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Medio, pensados para el segundo nivel del segundo ciclo de educación infantil.

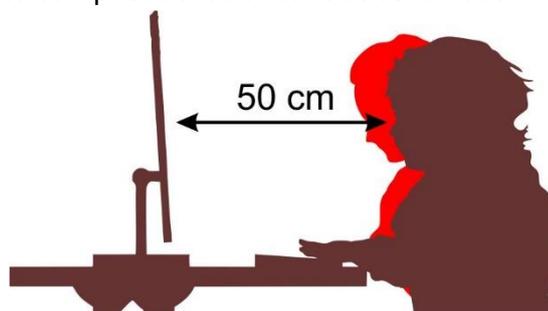
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Potenciar la percepción visual y estimular el pensamiento lógico.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros (Blanco, 2012). Así pues estos juegos se podrán utilizar de manera individual o por grupos de manera cooperativa o por gran grupo.

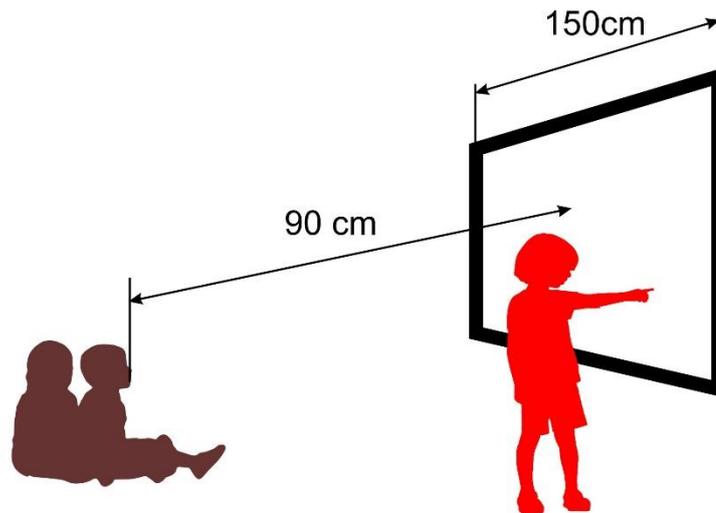
- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza por parejas o en grupos con una tableta u ordenador, se colocará encima de una mesa colocando el dispositivo nunca más lejos de 50 cm de cada uno de los dos jugadores (en caso de dificultad visual de uno de ellos, este deberá estar algo más cerca cumpliendo las distancias señaladas anteriormente).



- Si se realiza por parejas o en grupos en una pizarra digital o proyector, esta se colocará a la menor distancia posible del suelo, de forma que entre en el campo visual natural del alumno. La distancia máxima para un dispositivo de 150cm de ancho será siempre menor de 90cm (considerando la capacidad visual del alumno de un 10%). También se podrá usar una tableta pero reduciendo la distancia conforme al uso individual. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO 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 pueden realizar los juegos de manera individual o con varios participantes (2 o 3 máximo) alternándose en la actividad. A su vez se pueden combinar con diversas dinámicas y metodologías de trabajo en el aula a elección del maestro., por ejemplo jugando en vez de con dos o más participantes individuales, con dos o más grupos que compiten entre sí donde los integrantes de cada uno jueguen de manera colaborativa para encontrar las parejas.

La actividad realizada de manera individual o por parejas debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario. En caso de utilizar el juego en parejas o grupos con una pizarra electrónica, estos deberán estar sentados a la distancia definida anteriormente y levantarse para seleccionar las parejas deseadas.

El docente se encargará de asegurarse del cumplimiento de los turnos y de potenciar y ayudar a los jugadores para que participen activamente y promuevan sus habilidades sociales y cooperativas. En caso de ser necesario, ayudarles a interactuar con el dispositivo. Además realizarán un seguimiento de la progresión en los juegos, sobre todo en el tiempo de realización y pasar de nivel cuando se haya conseguido un nivel de confianza y autonomía suficientes.

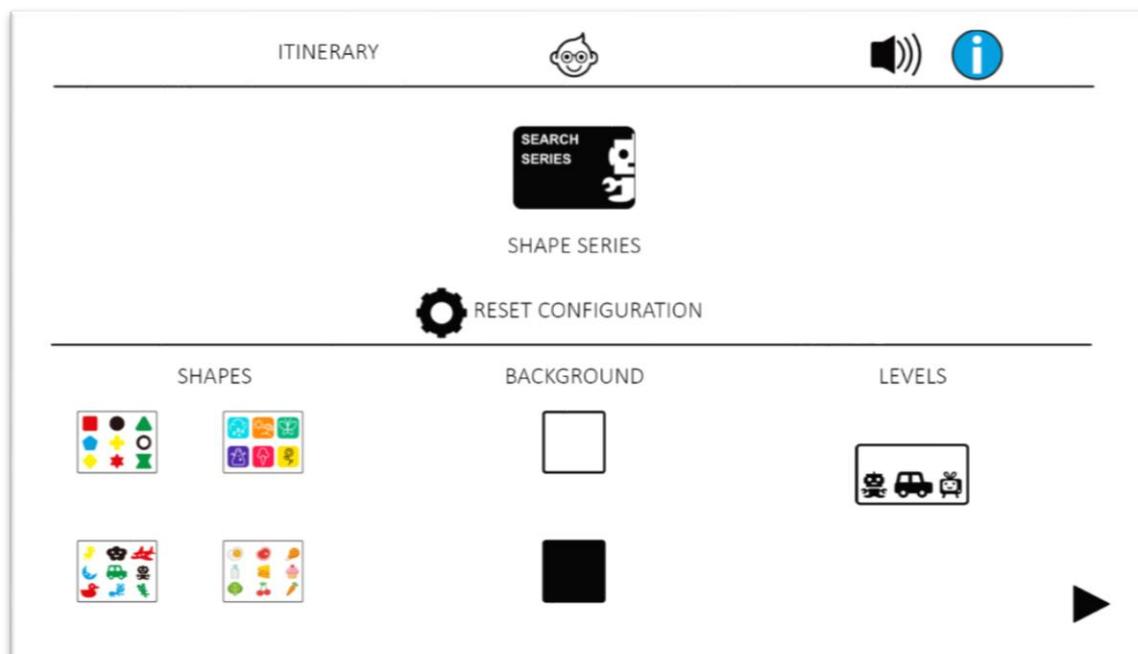
La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

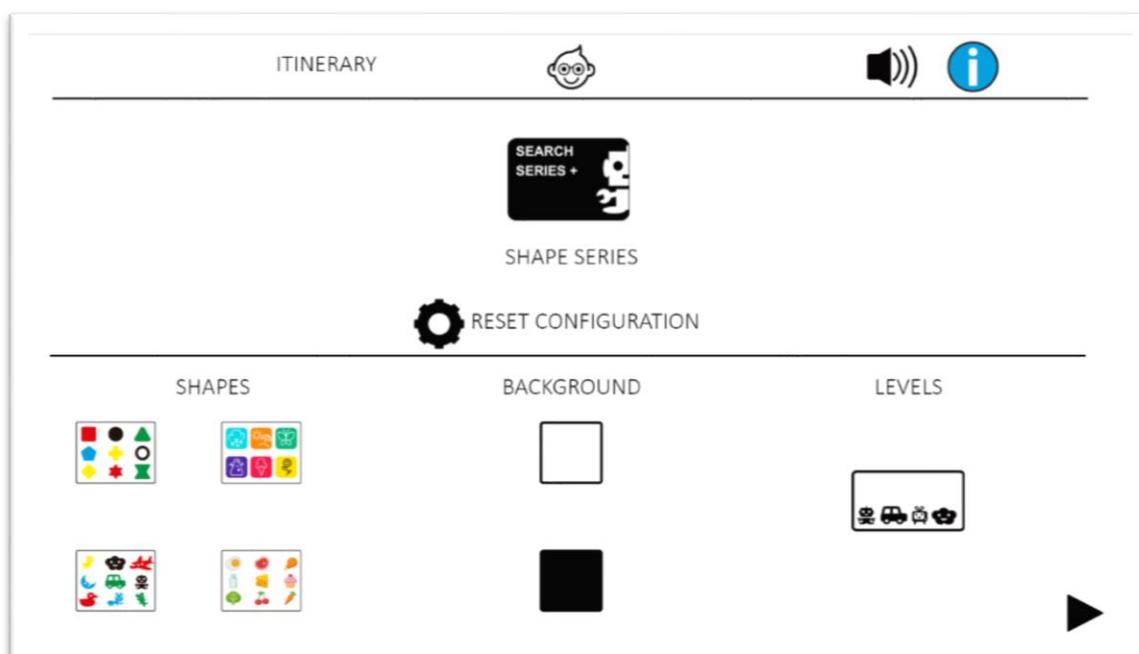
El panel de configuración para **SEARCH SERIES** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 4 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 1 serie de 3 figuras



El panel de configuración para **SEARCH SERIES +** está dividido en 3 aspectos:

- **Formas**, se da la posibilidad de 4 tablas de formas diferentes, se debe escoger una de ellas.
- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con 1 serie de 4 figuras



FUNCIONAMIENTO: En la parte superior de la pantalla aparecerán 3 ó 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.

Estos juegos pueden complementarse con descripciones orales del alumno de los iconos con los que está jugando, así como ejercicios numéricos con las piezas

CRITERIOS A EVALUAR: Estos son juegos pensado para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- 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.
- 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de ellos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades motoras coordinadas.
3. Analiza características perceptivas de los materiales a través de los sentidos.
4. Clasifica objetos utilizando distintos criterios perceptibles.
5. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
6. Muestra habilidades motoras coordinadas.
7. Regula las expresiones de sentimientos y emociones propias de los juegos, a través del lenguaje.
8. Respeta las normas de juego.
9. Valora la importancia de las reglas en el juego.
10. Disfruta en el juego colectivo.
11. Compara distintas imágenes.
12. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos del entorno escolar como medio de disfrute, creación y aprendizaje.
13. Maneja programas educativos para aplicar conocimientos adquiridos.
14. Emplea movimientos corporales precisos y ajustados

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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.

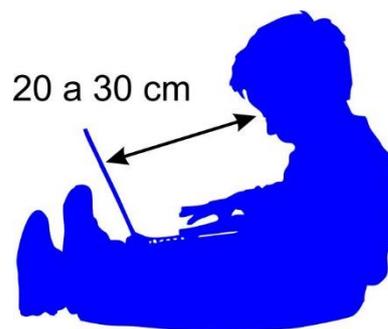
PUZZLE

NIVELES DE LOS EJERCICIOS: Difícil, pensados para el final del segundo ciclo de educación infantil.

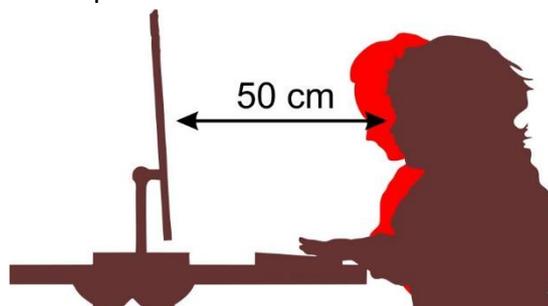
OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS: Potenciar la capacidad de resolución de problemas y la percepción visual

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros (Blanco, 2012). Así pues este juego se podrá utilizar de manera individual o por grupos de dos o tres jugadores de manera cooperativa.

- Si se realiza de manera individual se utilizará una tableta. Se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



- Si se realiza por parejas o en grupos con una tableta u ordenador, se colocará encima de una mesa colocando el dispositivo nunca más lejos de 50 cm de cada uno de los dos jugadores (en caso de dificultad visual de uno de ellos, este deberá estar algo más cerca cumpliendo las distancias señaladas anteriormente).



METODOLOGÍA DE TRABAJO: Se trata de repetir el modelo propuesto.

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

Se pueden realizar con varios participantes 2 o 3 máximo, alternándose en la actividad.

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

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

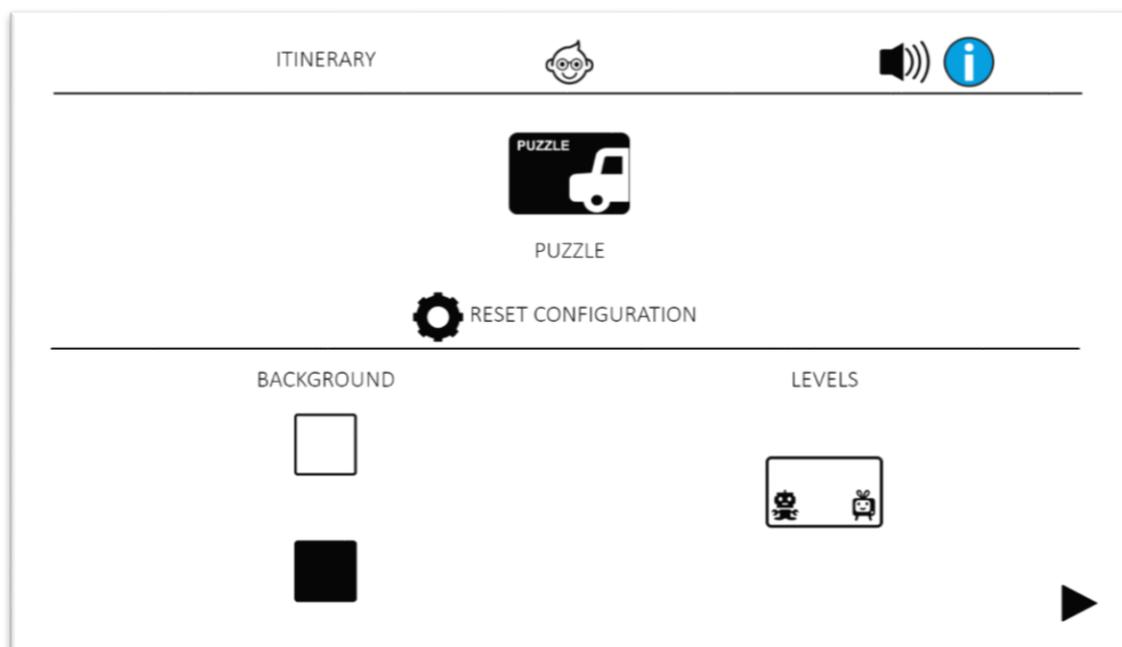
La actividad con sus diferentes configuraciones debe de tener una duración máxima de 15 minutos.

CONFIGURACIONES DE LOS JUEGOS: Configurar los juegos tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

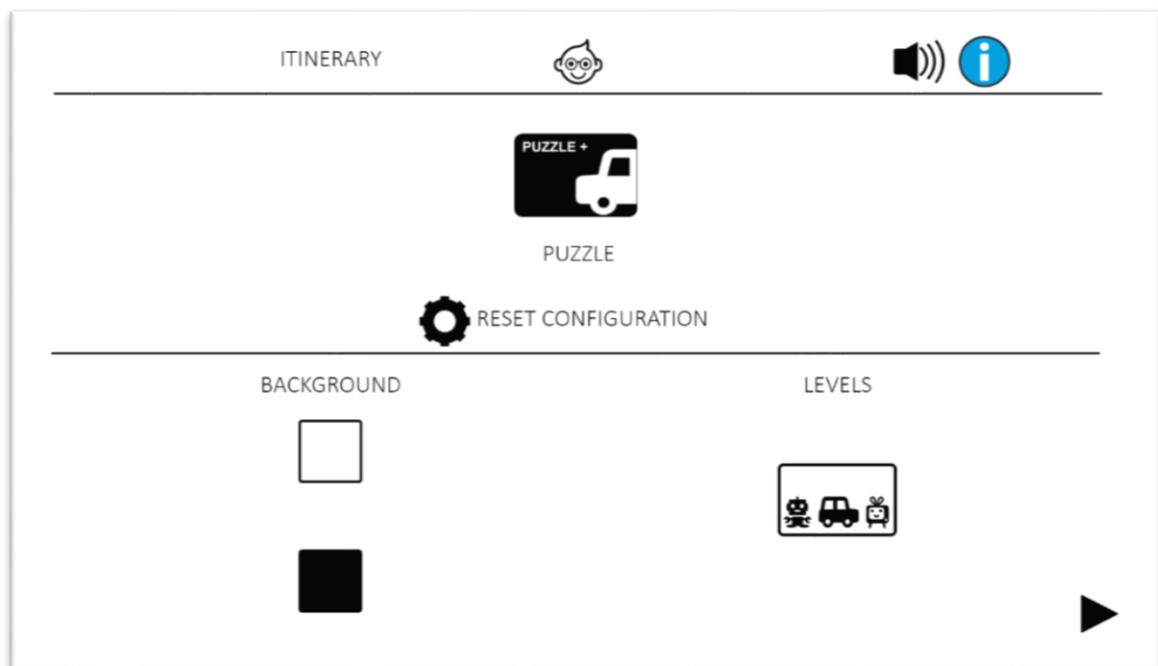
El panel de configuración para **PUZZLE** está dividido en 2 aspectos:

- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con modelos simples de puzle compuestos por tres formas



El panel de configuración para **PUZZLE +** está dividido en 2 aspectos:

- **Fondo**, dependiendo de las necesidades se podrá elegir entre fondo Blanco o Negro. A cada fondo le corresponden una serie concreta de colores
- **Nivel**, nos dará a configurar el juego con modelos simples de puzle compuestos por seis formas



FUNCIONAMIENTO: En la parte derecha de la pantalla aparecerá un modelo con 9 fichas con marco rojo y en la parte izquierda una cuadrícula negra con 9 huecos. En la parte inferior irán apareciendo formas que deben arrastrarse hasta posicionarlas en su ubicación correcta en la cuadrícula negra según el modelo propuesto. No aparecerá una forma nueva hasta que se haya ubicado correctamente la propuesta.

CRITERIOS A EVALUAR: Estos son juegos pensado para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- Detectar si el alumnado es capaz de determinar series y replicarlas.
- Pinta siguiendo un modelo de colores establecidos
- Detectar si el alumno participa en el juego de manera activa y disfruta del juego colectivo.
- Detectar si el alumno es capaz de percibir el problema y resolverlo.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos

- Definir si 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de estos juegos facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades motoras coordinadas.
3. Analiza características perceptivas de los materiales a través de los sentidos.
4. Clasifica objetos utilizando distintos criterios perceptibles.
5. Plantea pequeñas hipótesis anticipando posibles resultados (¿qué pasaría si...?).
6. Hace colecciones estableciendo relaciones de semejanza, de diferencia, de orden, clase y cuantificación.
7. Clasifica objetos utilizando distintos criterios perceptibles.
8. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
9. Muestra habilidades motoras coordinadas.
10. Regula las expresiones de sentimientos y emociones propias de los juegos, a través del lenguaje.
11. Respeta las normas de juego.
12. Compara distintas imágenes.
13. Utiliza los medios audiovisuales y tecnológicos del entorno escolar como medio de disfrute, creación y aprendizaje.
14. Maneja programas educativos para aplicar conocimientos adquiridos.

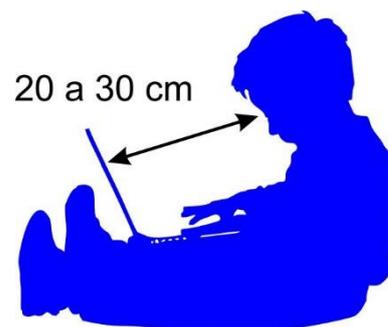
CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos ponte en contacto con los expertos del parternariado que te ayudarán a detectar y emprender acciones oportunas con el alumnado con baja visión y especialmente si presentan síntomas de Aniridia o Albinismo.

SPACE MISSION

NIVEL DEL EJERCICIO: Final test. Muy Alto, pensado para apoyar a los niños y niñas con mayores capacidades

OBJETIVO DEL EJERCICIO: Reforzar las habilidades psicomotrices adquiridas en todas las actividades propuestas

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros (Blanco, 2012). Así pues este juego se deberá utilizar de manera individual. Para ello se deberá colocar el dispositivo a unos 20cm o 30cm en posición frontal a los ojos. La iluminación del aula debe ser tenue.



METODOLOGÍA DE TRABAJO: 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. 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.

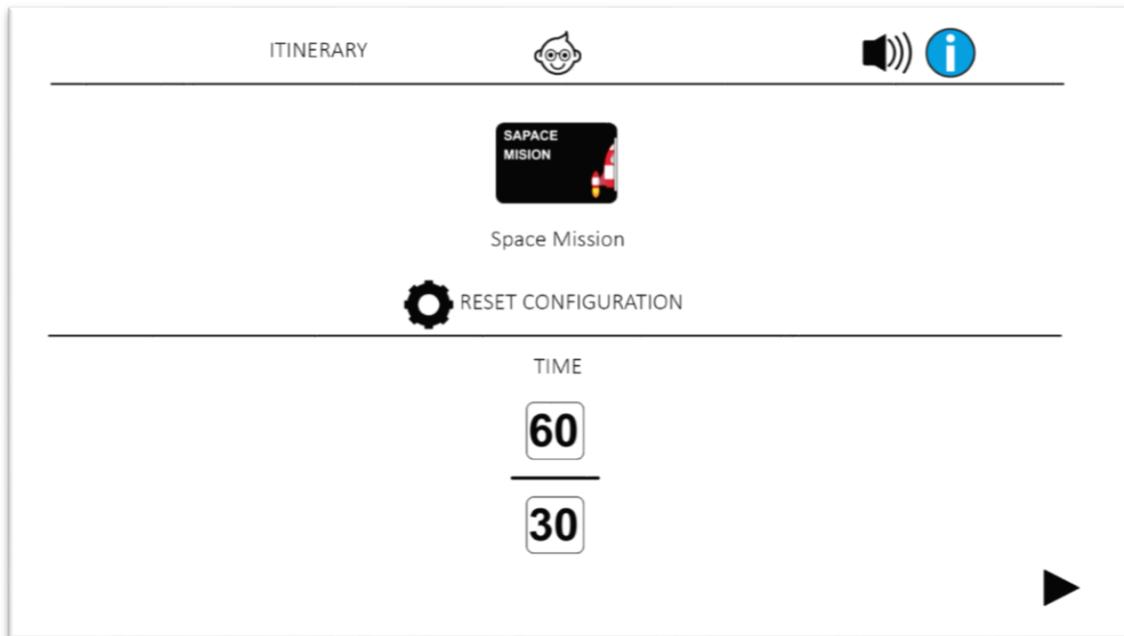
La actividad debe de realizarse sentado y la pantalla apoyada en una mesa o atril con cierta inclinación si fuera necesario.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: Configurar el juego tanto en las formas como en los colores y fondo dependiendo de las necesidades y fases del desarrollo.

Una vez se compruebe que realizan la actividad satisfactoriamente deben ir probando con otras configuraciones.

El panel de configuración:

- **Time**, dependiendo de las necesidades y la dificultad deseada podremos seleccionar la duración del juego, entre 30 y 60 segundos.



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: Este es un juego pensado para evaluar la capacidad de percepción de formas y colores del alumnado tanto con baja visión como aquellos que no. Para ello el docente deberá:

- Detectar si el alumnado es capaz de reaccionar y sortear los meteoritos.
- Acepta de forma adecuada perder en los juegos
- Definir si 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

OBJETIVOS CURRICULARES DESARROLLADOS: A través de este juego facilitamos el desarrollo de objetivos establecidos en los currículos de infantil de los países socios:

1. Participa de forma activa en distintos tipos de juego.
2. Muestra habilidades motoras coordinadas.
3. Disfruta de sus logros motrices.
4. Muestra habilidades manipulativas de carácter fino.
5. Manifiesta interés por aprender nuevas habilidades manipulativas.
6. Muestra habilidades motoras coordinadas.
7. Regula las expresiones de sentimientos y emociones propias de los juegos, a través del lenguaje.
8. Conoce las nociones básicas de orientación y coordinación de movimientos.
9. Adapta su postura a los diferentes juegos y situaciones.
10. Respeta las normas de juego.
11. Valora la importancia de las reglas en el juego.
12. Disfruta en el juego colectivo.

CONSULTA DE RESULTADOS: Si tienes dudas acerca de los resultados obtenidos 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

Partenariado:



Co-funded:



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



