

FICHERO DE ACTIVIDADES MOTORAS/MULTISENSORIALES

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN ESPECIAL DEL ESTADO DE MÉXICO



BRILLE: NOCIONES BÁSICAS

CICLO ESCOLAR 2020-2021

Tercer semestre

Docente en formación: Mariam Michelle Alvarado Martínez.

Grado: 2° Grupo:2 NL:1

Profesora: Alma Eréndira Alba.

A decorative border of colorful balloons (blue, pink, orange) with black strings, arranged in a repeating pattern around the perimeter of the page.

INTRODUCCIÓN

La finalidad de este fichero es apoyar al desarrollo y estimulación de lo táctil, lo auditivo y lo motor, cada una de las actividades está dirigida para alumnos normovisuales o en situación de discapacidad esto teniendo en claro la importancia de provocar un clima de exploración, interacción, movimiento y desempeño de destrezas dentro de su contexto, favoreciendo la situación personal y social del alumno, lo que implica mejorar y desarrollar tanto su bienestar físico como emocional. Al trabajar las actividades planteadas los alumnos trabajan los sentidos de una forma diferente, con recursos y elementos sensoriales para oír, probar, oler, tocar, sentir, entender, crear e imaginar. Cabe aclarar que es muy importante que se estimule a los alumnos en situación de discapacidad visual ya que la percepción de los estímulos que se ofrecen en las actividades crea diferentes respuestas positivas en los sujetos, practicamente todo lo multisensorial se convierte en los ojos de las personas en situación de discapacidad, es la oportunidad y acercamiento que tienen para poder conocer y experimentar y que mejor manera de apoyar esto que generando actividades que diversifiquen los aprendizajes y experiencias de los alumnos.

¡Conociendo los pájaros!

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos reconozcan las características de los pájaros, en esta actividad se estimula el tacto y su motricidad. El material tiene la función de ser manipulable y sensorial para ampliar el aprendizaje y las experiencias de los alumnos.

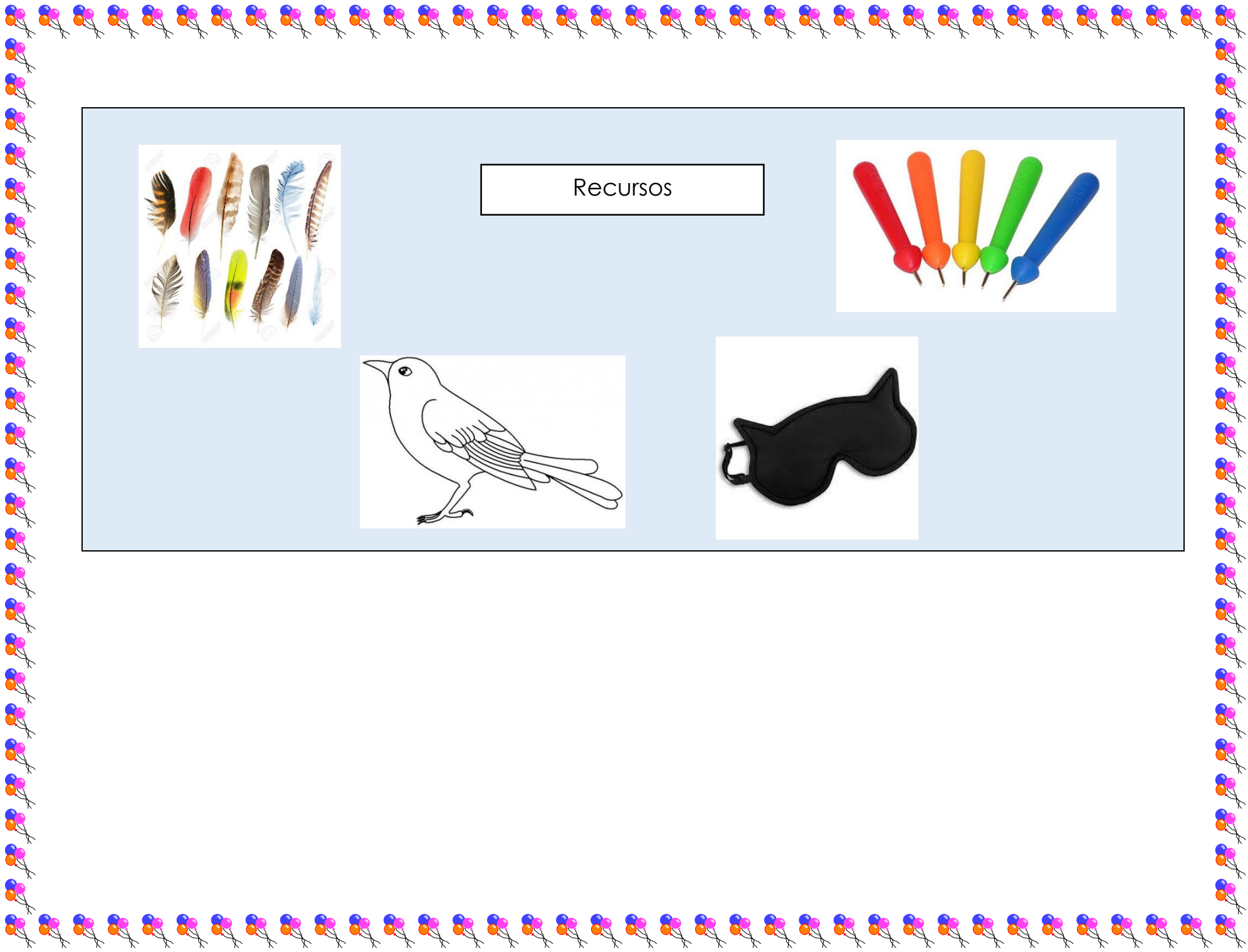
Recursos: 5 distintos tipos de plumas, dibujo que contenga la imagen de un pájaro, punzón de preescolar y simulador de ceguera.

Tiempo: 25 minutos.

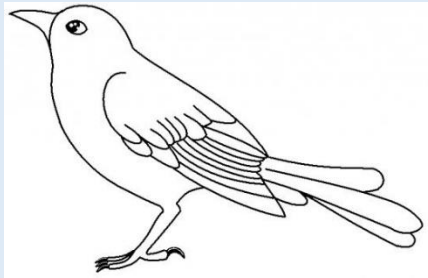
Objetivo: Que los alumnos logren identificar las características de los pájaros mediante la estimulación sensorial y sus sonidos.

Desarrollo:

1. Se les indicara a los alumnos que deben de formar un círculo.
2. Una vez que los alumnos están sentados en círculo se les comenzara a platicar sobre los pájaros, sobre sus características, pero haciendo hincapié a que queremos asegurarnos que todos tengan una experiencia más cercana a los pájaros.
3. Se les mencionara a los alumnos que los pájaros tienen características específicas que los distinguen y que para eso ellos deben de sentir las plumas de los pájaros.
4. Los alumnos deberán de colocarse su simulador.
5. Cada alumno deberá ir tocando una pluma, todos deben de sentirla bien y de poner en práctica su tacto.
6. Cuando los alumnos terminen de interactuar con las plumas se les preguntara como es que sintieron las plumas, que sensación tienen y que sentían al tocarla.
7. Los alumnos pueden retirarse el simulador.
8. Después se les comentara que, así como interactuaron con las plumas de los pájaros deberán de realizar el picado de una imagen de un pájaro.
9. Finalmente, los alumnos mostraran su imagen de su picado.



Recursos



¿Qué comen los pájaros?

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos estimulen su tacto, mientras interactúan con las semillas para poderles dar un significado y que tengan una representación de estas, para poder asimilar su características y funcionalidad, las semillas son un recurso que le brinda a los niños una experiencia sensorial para que así sea más fácil abstraer un significado de estas mismas.

Recursos: 4 recipientes medianos, en cada uno habrá semillas de girasol, alpiste, vaina, mijo, cascabeles, una flauta, tambor, sonaja y simulador de ceguera.

Tiempo: 20 minutos.

Objetivo: Que los alumnos logren identificar las características de distintas semillas mediante su tacto y logren expresarlas correctamente.

Desarrollo:

1. Se les indicara a los alumnos que deben de formar 4 equipos, el primer equipo será el de los "cascabeles" el docente asignara a los 4 alumnos y emitirá el sonido de los cascabeles para que los alumnos lo identifiquen, el segundo equipo será el de la flauta y el docente emitirá el sonido de la flauta, el tercero será el del tambor y el docente lo hará sonar, el ultimo equipo será el de la sonaja y el docente la sonara.
2. Una vez que los alumnos ya saben el equipo al que pertenecen deberán de colocarse su simulador de ceguera.
3. Se le repartirá a cada integrante un recipiente donde cada uno contenga una semilla diferente, un alumno tendrá un recipiente con semillas de girasol, otro alumno tendrá un recipiente con alpiste, otro un recipiente de vaina y el ultimo de mijo.
4. Cada uno de los integrantes del equipo debe de interactuar con las semillas, entre ellos se irán rotando las semillas de manera en que todos puedan tener la experiencia.
5. Se ira deberá de ir mencionando el nombre de cada una de las semillas mientras los alumnos las están explorando.
6. Cuando todos los alumnos experimenten las semillas se les puede preguntar al azar sobre las texturas de estas, su tamaño, la sensación que tuvieron al tocarla, el olor que tiene, etc.
7. Finalmente, se les indicara a los alumnos que las semillas con las que estuvieron interactuando son la comida de los pájaros y que cada una de estas tiene texturas diferentes.

Recursos



¡Armando nuestro tenis!

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos puedan desempeñar su motricidad mediante la necesidad de algo que forma parte de su vida cotidiana.

Recursos: 1 tenis, una agujeta y simulador de ceguera.

Tiempo: 15 minutos.

Objetivo: Que los alumnos logren ponerle la agujeta a su tenis mediante desempeñan su motricidad.

Desarrollo:

1. Indicarles a los alumnos que el día de hoy a uno de sus tenis se le quería escapar su agujeta, por lo que todos debemos de apoyarlo para que regrese a estar completo con su agujeta.
2. Indicarles a los alumnos que se coloquen su simulador de ceguera.
3. Los alumnos deberán de ir colocando de manera adecuada su agujeta dentro de cada uno de los orificios de su tenis.
4. Finalmente pedirles que se retiren el simulador de ceguera para que vean su tenis y la técnica que utilizaron para lograr ponerle su agujeta.

Recursos



Escuchando a la naturaleza

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos identifiquen los sonidos de distintos aspectos de la naturaleza y los asocien a la representación mental que tienen de estos mismo.

Recursos: Audio de sonidos de la naturaleza, plastilina y simuladores de ceguera.

Tiempo: 15 minutos.

Objetivo: Que los alumnos logren identificar los sonidos de la naturaleza.

Desarrollo:

1. Se les comentara a los alumnos que el día de hoy se llevara a cabo una actividad que tiene como fin llevarnos a lugares muy fantásticos, pero para esto necesitan poner mucha atención en lo que escucharan.
2. Solicitarles a los alumnos que se coloquen su simulador de ceguera.
3. Una vez que todos los alumnos tienen colocado su simulador de ceguera se pondrá el audio con ruidos de la naturaleza.
4. Al terminar el audio se les pedirá a los alumnos que se retiren su simulador y que realicen una figura con plastilina que se relacione a sonido que más les gusto.



Recursos



¡Moviéndonos al ritmo de los sonidos!

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos pongan en movimiento su cuerpo, se trabaje su concentración, audición y motricidad gruesa.

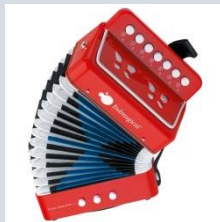
Recursos: Frasco pequeño con granitos de maíz, sartén y una cuchara, un acordeón, cascabeles y simulador de ceguera.

Tiempo: 15 minutos.

Objetivo: Que logren coordinar su cuerpo con los sonidos que se les emitirán.

Desarrollo:

1. Se les pedirá a los alumnos que deben de activar su cuerpo, por lo que todos deberán de levantarse y colocarse su simulador de ceguera.
2. Se les indicara que ellos deben de mover cada parte de su cuerpo de acuerdo al sonido que escuchen, cuando escuchen sonar granitos de maíz deberán de girar la cabeza, cuando escuchen sonar un sartén deberán de girar el brazo derecho, cuando escuchen sonar los cascabeles deberán de girar su brazo izquierdo y cuando escuchen sonar el acordeón deberán de brincar.
3. Los sonidos se irán alternando para que ellos puedan activar las partes de su cuerpo en distintas secuencias, esto se repetirá tres veces.



Recursos

¡Imitando figuras geométricas!

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos pongan a prueba su concentración y su motricidad fina.

Recursos: 4 limpiapipas y simulador de ceguera.

Tiempo: 15 minutos.

Objetivo: Que los alumnos logren crear las figuras geométricas.

Desarrollo:

1. Se les pedirá a los alumnos que se coloquen su simulador de ceguera.
2. Se les irá mencionando una figura geométrica y ellos deberán de ir la haciendo con un limpiapipas.
3. Ejemplo: Primero deberán de realizar un círculo con el primer limpiapipas, con el segundo realizarán un cuadrado, con el tercero un triángulo y con el ultimo un rectángulo.
4. Cuando finalicen de hacer sus figuras se les pedirá que se retiren su simulador y al azar mostraran la creación de sus figuras.

Recursos



¡Arenero mágico!

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos trabajen su motricidad fina y su concentración.

Recursos: Simulador de ceguera y caja de cartón con sal.

Tiempo: 10 minutos.

Objetivo: Que los alumnos logren representar las letras y figuras que se les pidan.

Desarrollo:

1. Se les pedirá a los alumnos que se coloquen su simulador de ceguera.
2. Después se les pedirá que se les irán mencionando distintas letras y figuras y ellos deberán de ir las realizando en el arenero.
3. Ejemplo: Se les pedirá que realicen la letra "C" y ellos deben de hacerla, se pueden variar y mezclar las cosas que se les pedirán.
4. Cada vez que terminen de hacer la letra o la figura deberán de retirarse su simulador para que pueden apreciar cómo les quedo.

Recursos



¡Súper Cereal!

Finalidad: La finalidad de esta actividad es que los alumnos estimulen y trabajen su motricidad fina y su concentración.

Recursos: Plato de plástico, plastilina, palos de brocheta y cereal de aro.

Tiempo: 15 minutos.

Objetivo: Que los alumnos logren meter todos los cereales en cada uno de los palitos de madera.

Desarrollo:

1. Se les pedirá a los alumnos que se coloquen su simulador de ceguera.
2. Se les comentara que frente a ellos hay dos palitos de madera en cada uno deberán de ir insertando un cereal, pero de manera alternada, es decir, con la mano izquierda después con la derecha, después de que llenaron los dos palitos de madera se les pedirá que los retiren al mismo tiempo, es decir, utilizar las dos manos al mismo turno para sacar cada uno de los cereales.
3. Se les pedirá que se retiren su simulador de ceguera y la actividad se puede realizar otra vez, pero ahora sin simulador.



Recursos





Bibliografía

[Rivadeneira Andrés] (2011). Efectos de sonido – naturaleza. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZDhXYY14wp0>

(2019). FORMAS GEOMETRICAS. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/67905906873668737/>

(2012). On The Road to Reading: Eight Months of Montessori-Inspired Literacy Work. Recuperado de:

<https://www.pinterest.es/pin/351632683378138670/>

(2015). SÚPER COLECCIÓN MÁS DE 50 JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR Y TRABAJAR LA MOTRICIDAD

INFANTIL. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/312085449154886183/>