

Escuela Normal de Educación Especial del
Estado de México

@Fichero de Actividades

Bacilio Juárez Luis Gerardo

Braille. Nociones Básicas

Maestra: Alba García Alma Eréndira



Portada

Introducción

Índice

Fin



INTRODUCCIÓN:

La motricidad se considera como aquello que hace referencia a la forma que tiene el ser humano para poder controlar las distintas acciones que va ejerciendo a su cuerpo, dentro del dominio que esté ejerce van participando distintas partes donde generan un movimiento o algún tipo de acción como respuesta a ciertas necesidades.

Hay que considerar que estas habilidades ponen en marcha distintas acciones de nuestro cuerpo que van interactuando en el momento en que estamos desarrollando esta motricidad, una de estas habilidades de suma importancia son las perceptivas, las cuales ayudan a generar estas habilidades motrices, por lo que se puede llegar a considerar o creer que el niño con discapacidad visual tendrá un hándicap en contra, pero hay que tener en cuenta que se pueden ir estimulando sus demás habilidades para ir compensando esta falta de visión.





Debemos tener en cuenta que la motricidad se encuentra presente a lo largo de las distintas actividades que van realizando los niños dónde van requiriendo distintos niveles de coordinación dependiendo del tipo de tarea que se les asigna realizar por lo que las actividades que se describen a continuación son una herramienta cuya finalidad pretende el poder generar en el niño con discapacidad visual un mayor desarrollo de otras habilidades que le permitan el ir mejorando constantemente.

Es por ello que las secuencias que se van presentando muestran y ayudan a realizar algunas actividades donde se ponga en juego la motricidad, dando entender que si bien la percepción visual es importante en algunas acciones como lo podría ser el correr, brincar, girar, etc., No significa que el niño con discapacidad visual no pueda realizar estas acciones, sino que se deben buscar alternativas que favorezcan su interacción y su desarrollo de otras habilidades.





ÍNDICE INTERACTIVO

Selecciona las manzanas y da clic en una para ir a la actividad.




Buscando a mamá o papá gallo



Hagamos collares y pulseras



Separando mis semillas



Sin chocar contra la muralla



¿Qué es esto?



Buscando parejas



Permiso para aterrizar



El satélite



Repicando-ando



¿Será que me he perdido?

Portada

Introducción

Índice

Fin



Buscando a mamá gallina o papá gallo

Objetivo:

Tratar de lograr una mayor integración dentro del grupo, así como generar más confianza entre ellos.

Material: Simulador de ceguera
Espacio amplio

Portada

Introducción

Índice

Fin



1

Todos se vendan los ojos.

2

Una vez que todos estén con los ojos vendados, el maestro elige a alguien en secreto que será la mamá o el papá.

3

Todos empiezan a caminar con cuidado, excepto la persona que es la mamá o papá, ya que ella o el deberá estar en un solo lugar.

4

Cuando se topen con algún compañero le dirán "pío pío", si responde lo mismo tendrán que seguir buscando a su mamá o papá

5

Si el pollito no recibe una contestación, sabrá que ha encontrado a su mamá o papá y se quedara cerca guardando silencio

6

Esta acción se repetirá hasta que todos quieren alrededor de mamá gallina o papa gallo





Opcional:

Puedes agregar
sonido de fondo
para que no sea
tan fácil escuchar
dónde esta la
mamá gallina o el
papá gallo



Te recomendamos el siguiente audio

Portada

Introducción

Índice

Fin



Sin chocar contra la muralla



Objetivo:

Desarrollar la orientación espacial dentro de cada uno de ellos, así como la confianza tanto en sus compañeros, como en ellos mismos.

Material:

Espacio amplio
Simulador de ceguera
Un objeto favorito por alumno

Portada

Introducción

Índice

Fin

1

Se divide al salón en dos grupos.

2

Cada uno de los grupos hace una fila tomándose de las manos.

3

Se elige a alguno de los alumnos y se le pide que coloque su objeto en el otro que extremo.

4

Cuando tenga los ojos tapados, podrá empezar a caminar intentando no chocar con la muralla que han formado sus compañeros.

5

Cuando esté al otro lado de la muralla y obtenga su objeto habrá ganado.

Nota

Sus compañeros pueden hablarle un poco cuándo el este a punto de chocar con la muralla

Secuencia



Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Permiso para aterrizar

Objetivo:

Tratar de lograr una mayor integración dentro del grupo, así como generar más confianza entre ellos.

Material:

Simulador de ceguera
Alas de cartón
Sillas u objetos que sirvan de obstáculos



Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Secuencia



1

Se forman distintas parejas que harán de aviones y otras de torres de control.

2

Se crea una pista de aterrizaje ocupando sillas o algunos otros obstáculos a lo largo del camino

3

Se le pide a las parejas de aviones que se pongan su simulador de ceguera y sus alas

4

La torre de control debe guiar al avión de forma verbal evitando los obstáculos para que pueda aterrizar

5

Luego se cambian los papeles y se realiza la misma actividad

Notas

Se puede poner una colchoneta al final de la pista para que el avión aterrice en ella

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Alas:

Las alas deben ser por separado,
y no pueden sobrepasar el
hombro, ya que dificultaría la
movilidad



Se deben poner dos
resortes en los
siguientes puntos

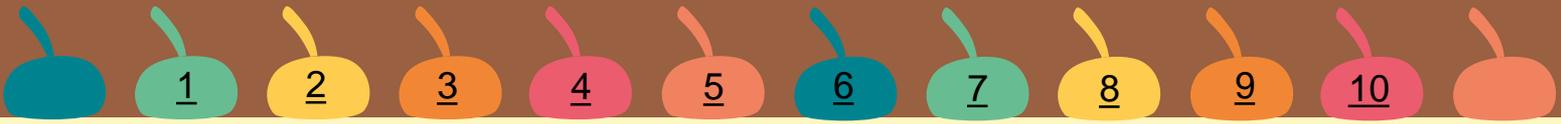
El tamaño de las alas debe ser
entre 5 y 10 cm mas grande
que el largo de sus manos

Portada

Introducción

Índice

Fin



Objetivo:
Favorecer la coordinación en grupo
así como la confianza, además de
prevenir accidentes mediante
indicaciones o acciones

Materiales:
Espacio amplio
Simulador de ceguera

Portada

Introducción

Índice

Fin



1

Todos forman un círculo grande, buscando que en el centro no haya ningún tipo de obstáculo.

2

Dos o tres alumnos se pondrán la venda y empezarán a caminar en línea recta desde distintos puntos dentro del círculo.



3

Seguirán caminando en la misma dirección hasta que las personas que forman el círculo les ayuden a voltearse.

4

Los que forman el círculo tendrán que trabajar en silencio evitando que los niños (satélites) choquen entre ellos.

5

Después de algunos minutos, se hace un cambio de satélites.

Nota:

La idea es poder anticipar los peligros y dirigir sus pasos.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Objetivo:

Tratar de lograr una mayor integración dentro del grupo, así como generar más confianza entre ellos.

Material: Una o dos barras de plastilina simulador de ceguera

Replicando ando



Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Secuencia



1

Se dividirá por mesas de trabajo donde a cada una de ellas se les otorgarán distintos objetos de uso común.

2

Una vez que todos tengan colocado su simulador de ceguera elegirán un objeto al azar de los que se han colocado.

3

Se les dará un tiempo determinado (1 min) para que puedan tocarlo y pensar que tipo de objeto es.

4

Una vez que hayan interactuado con el objeto se les pedirá que con ayuda de su plastilina intentan replica el objetó.

5

Una vez que haya terminado de hacer su objeto con plastilina podrán quitarse su simulador de ceguera y tratarán de explicar el objeto que intentaron replicar.

Notas

Los demás podrán otorgar sugerencias o decir cómo hubieran elaborado ellos el objeto.

Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Observaciones

Al inicio permite un momento para que puedan jugar con la plastilina, lo cual les ayudara a que esta sea un poco mas blanda y a su vez se puedan adaptar a la textura que tiene.



Portada

Introducción

Índice

Fin



¿Qué es esto?



Objetivo:
Estimulación del tacto mediante el reconocimiento de objetos de uso cotidiano dónde describen las distintas texturas que estos tienen o la forma específica de cada uno, Un participante importante dentro de esta actividad son los conocimientos previos y su interacción con estos objetos a lo largo de su vida cotidiana.

Material: Caja de cartón adornada, simulador de ceguera, objetos varios

Portada

Introducción

Índice

Fin

1

Poner la caja en el centro, explicarles que tendrán que meter su mano y adivinar el objeto que están tocando.

2

Dentro de la caja de cartón se colocará un objeto diferente cada que pase un niño.

3

Se le pide que se coloque frente a la caja y que meta la mano dentro para poder tocar el objeto.

4

Una vez que haya tocado el objeto por algunos segundos se le realizarán algunas preguntas que le ayuden a averiguar a él y a los demás el objeto que está dentro.

5

Al final tendrá que decir de qué objeto se trataba y se checará si lo adivino

Notas

Se pueden usar distintos tipos de texturas, que resulten agradables al tacto.

Secuencia



Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Caja Misteriosa

La caja puede ser de huevo, o simplemente que pueda entrar la mano y exista un espacio dentro para el objeto

La caja puede ser de Debe hacerse un hoyo en el centro donde pueda entrar la mano.



Se recomienda que donde se haya realizado el hoyo se ponga fomi para taparlo y que no vean lo que hay dentro

La caja se puede decorar de forma que sea más llamativa y "misteriosa", para hacerlo solo se necesita papel, fomi y Resistol

Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

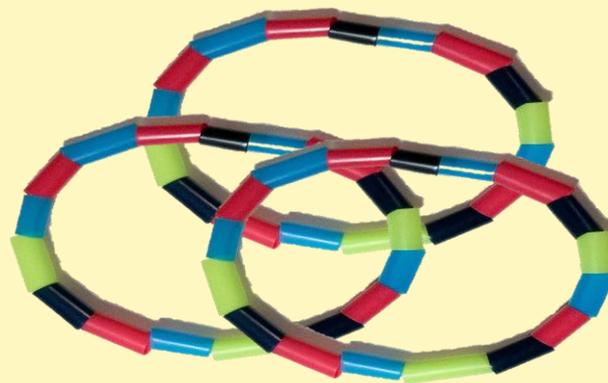
9

10

Hagamos collares y pulseras

Objetivo:

Trabajar la motricidad mediante la interacción de las manos la inserción de los popotes dentro del resorte.



Material: Hilo o de preferencia resorte delgado, algo que sirva como nuestras piezas (sopa de codito, trozos de popotes, bolas de madera, etc.)

Portada

Introducción

Índice

Fin



1

Cortar pedazos de listón, hilo o resorte al tamaño del contorno de la muñeca de cada uno de los niños (dejando unos centímetros de más)

2

Entregar pedazos de popotes, sopas o cuentas que se usarán como el adorno de la pulsera o collar.

3

Colocarse el simulador de ceguera para iniciar la actividad .

4

Empezar a insertar las sopas o el material que se haya elegido en el resorte



Secuencia

Notas

Se puede hacer un collar a una pulsera, solamente debemos asegurarnos de tener el material suficiente, además de asegurarnos de que el hilo o resorte se pueda insertar dentro de la sopa.

5

Una vez que se haya llenado el resorte de sopas se hace un nudo uniendo las dos puntas y listo.

Portada

Introducción

Índice

Fin



Si se ocupa sopa, popotes o cuentas, se debe tener en cuenta que estos no sean muy grandes para que no lastimen o estorben en la mano.



El popote debe ser un poco más grande que el resorte para que no cueste mucho trabajo el meter el resorte dentro



Al momento de realizar el nudo se debe tratar de hacer un nudo pequeño y que no estorbe para que se pueda quedar dentro del popote y no lastimé.

Separando mis semillas



Objetivo:
Trabajar la motricidad
mediante la discriminación de
formas y de texturas que
otorga las semillas o sopas.

Material: Bowl, dos platitos o
túperes que sirvan para poner
las semillas, simulador de
ceguera.

1

Colocar en un plato hondo, tóper o un bowl los dos tipos de semilla que se vayan a ocupar, y a los lados de este poner dos platos chicos donde puedan separar.

2

Pedirles que se coloquen el simulador de ceguera para iniciar la actividad.

3

Deberán meter las manos e ir tocando las semillas, y que a su vez decidan qué semillas irán a la izquierda y cuáles a la derecha.

4

Una vez que hayan terminado de separar sus semillas podrán quitarse el simulador de ceguera y ver si no se fue una semilla diferente en su separación.

5

Preguntarles cómo hicieron para poder diferenciar entre una semilla y otra.

Notas

Si se quiere aumentar la dificultad se pueden elegir dos tipos de semillas parecidas.

Secuencia



Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Objetivo:

Construir la confianza de los alumnos así como también la aceptación dentro del propio grupo, además de que se favorece a poco a poco el contacto físico entre ellos y la cooperación al trabajo en equipo.

Material: Espacio amplio, simulador de ceguera

Buscando parejas



Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Secuencia



3

Todos empezarán a caminar de forma tranquila por el espacio que se les ha puesto.

4

Cuando un alumno encuentre a otro se tomarán de las manos.

5

El equipo podrá seguir caminando hasta que alguno de ellos dos encuentre un tercero, entonces soltara a su compañero anterior y nuevamente buscarán a otro.

Notas

El profesor debe estar atento a que no choquen entre ellos o se salgan de la zona "segura".

1

Se elige un lugar amplio y que no tenga algún tipo de peligro o de obstáculos que puedan dificultar la movilidad de los alumnos.

2

Se pondrán el simulador de ceguera para iniciar la actividad.

Portada

Introducción

Índice

Fin



Te recomendamos el siguiente audio, podrás disfrutarlo sin interrupciones de anuncios.

Opcional:

Puedes agregar sonido de fondo como lo puede ser una melodía tranquila para transmitir esa sensación a los alumnos.



Portada

Introducción

Índice

Fin



¿Será que me he perdido?



Objetivo:

Trabajar en la construcción de confianza y cooperación entre los alumnos, así como el sentido de orientación.

Material: Espacio amplio, simulador de ceguera

Portada

Introducción

Índice

Fin

1

Se divide al grupo en equipos de 4-5 personas

2

Se colocan el simulador de ceguera

3

Eligen a una persona que los va a guiar a algún lugar de la escuela, donde ellos tendrán que ir con los ojos vendados.

4

Una vez que hayan llegado al destino, la persona que los va guiando preguntara si saben dónde están.

5

Posteriormente con los ojos vendados intentarán regresar al punto de inicio, mientras que la persona que los iba guiando cuidara que no se lleguen a tropezar o algún percance que pueda lastimarlos.

Notas

Se puede hacer que suban escaleras o por una rampa, siempre haciendo que se sostengan del barandal, para su seguridad .



Secuencia

Portada

Introducción

Índice

Fin

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beristain, C. & Cascón, P., *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona. Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 3.05.

Variación de la técnica “*Marcha con radar*” (juego 3.10) de **Beristain, C., Martin C. & Cascon, P.** *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona. Seminario de Educación para la paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p.

Centrum Informatieve Spelen, Door spelen. *En speels antwoord op conflict, match en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, pp 49-50.

Actividad del **Peace Education Project** (Londres) citado en: **Cascon P.** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 3.15.

Orlick, T. citado en: Cascón P. *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, (juego 3.19).

Orlick, T. *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid. Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 62 (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río y Miguel Martínez López).

Portada

Introducción

Índice

Fin

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Portada

Introducción

Índice

Fin

Gracias!



Primera Edición: Diciembre 14,
2020



FicInter-Bacilio-2020