LA SELVA LOCA

CLAUDIA ANAYA
YADIRA MARTNEZ
JENNIFER ORTIZ
ALVARO GONZALES
Estudiantes De Pregrado UNAB
Braille 2016

ArticuentoS

Propuesta

Es un **juego de memoria "Parejas de la selva loca"** que consiste en encontrar dos tarjetas iguales. Con los personaje del cuento (mono, jirafa, tigre, ,elefante, cocodrilo, avestruz Y culebra).

Como una forma de ayudar a los niños a desarrollar sus capacidades y habilidades, además de la atención y la concentración. Al servicio de niños con discapacidades.

Material o juego

-**Una caja de carton** de 20x13cm, en una de sus cara esta el nombre, juego de memoria **“Parejas de la selva loca”** en castellano y en alfabeto braille. **Edad promedio** para la que se diseñó: entre 3 a 8 años. **Cantidad de participantes** por ronda: 2 a 3 niños.

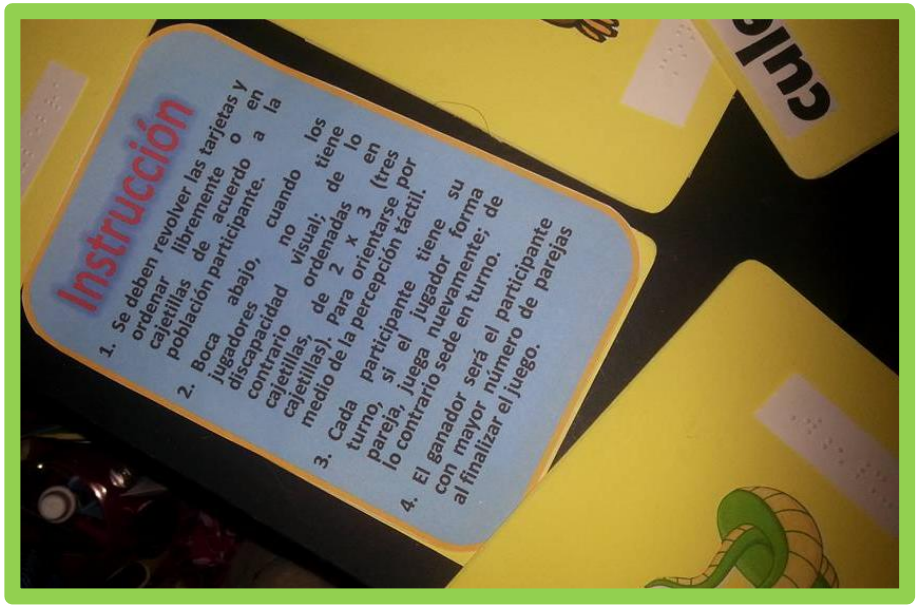
-En la cara contraria, **los créditos** de la universidad y de quienes diseñaron y elaboraron el juego didáctico.

-20 tarjetas de 18x12cm en cartón paja.

- 5 tarjetas con instrucciones del juego una con escritura en castellano y cuatro en escritura braille.

-18 tarjetas de juego con los personaje del cuento, para un total de nueve parejas de animales, cada una incluye escritura en castellano y escritura en braille.

-1 tarjeta de sonido con los personajes del cuento.



Instrucción

1. Se deben revolver las tarjetas boca abajo y ordenar libremente o en cajetillas de acuerdo a la población participante.

2. Boca abajo, cuando los jugador no tiene discapacidad visual, (los atributos de las tarjetas pueden recrearse durante el juego, antes o después; metodología propia de quien orienta la actividad.)

En cajetillas, cuando los jugador no tiene la oportunidad de ver la imagen, la dinámica de juego es importar, los jugadores tendrán la oportunidad de orientarse por medio de la percepción táctil, ubicación de las tarjetas durante el juego, (conservar el orden de las tarjetas de 2 x 3 (tres cajetillas)) y la percepción auditiva, atendiendo al sonido característico de cada personaje, por medio de una regleta de sonido. (la docente o persona que dirige el juego es la encargada de emitir el sonido del personaje de acuerdo a la tarjeta que elija el jugador.)

jirafa
avestruz
cocodrilo
elefante
mono
jirafa
avestruz
cocodrilo
mono
mono

mono
tigre
cuelebra
elefante
mono
avestruz
cuelebra
jirafa
elefante
cocodrilo
tigre
cocodrilo
avestruz
JUEGO DE MEMORIA

3. Cada participante tiene su turno (1-2 o 1-2-3), el jugador tomara dos tarjetas, si forma pareja tendrá la oportunidad de jugar nuevamente; de lo contrario sede en turno.

4. El ganador será el participante con mayor número de parejas al finalizar el juego.

Gracias…