

NOMBRE Y APELLIDOS: Pengbo Xia

**ASIGNATURA: BAJA VISIÓN Y REHABILITACIÓN VISUAL,
MÁSTER EN OPTOMETRÍA Y CIENCIAS DE LA VISIÓN**

PROFESOR: LLUÍS PÉREZ MAÑÁ

TÍTULO DEL VÍDEO: Participar en juegos y pasatiempos: Ejemplo:
Jugar ajedrez, armar un rompecabezas o practicar un hobby como pintar.

Enlace para el video:

[https://drive.google.com/file/d/1IIXa3gTFHF2fzoDYCbCHTVc1lye1uKk5/v
iew?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1IIXa3gTFHF2fzoDYCbCHTVc1lye1uKk5/view?usp=sharing)

Guión del video

Introducción

Cuando mencionamos términos como baja visión o ceguera, solemos enfocarnos en las dificultades más importantes con las que se puede encontrar el paciente en su día a día y en las soluciones que podemos ofrecer: desde bastones guías, ayudas ópticas hasta soportes tecnológicos. Sin embargo, a veces olvidamos o no solemos darle tanta importancia a que estas personas también quieren disfrutar de jugar algún juego de cartas , alguna partida de ajedrez con los amigos en el parque o a veces simplemente pintar. Muchas veces lo que más desean es formar parte de la actividad, poder participar y no quedarse al margen, aunque ellos ya sepan que no se podrá realizar a la perfección esta actividad en sus circunstancias. Pero esto para ellos es una forma de expresar real autonomía, del “yo también puedo hacerlo”, sin depender tanto de los demás. Aunque ya sepan que pueden cometer algunos errores o tomarse más tiempo, ¿pero quién no lo hace? ¿Quién en este mundo es perfecto? Entonces en caso de los juegos, se pueden realizar algunas adaptaciones sencillas en casa en los componentes de esté, para adaptarlo mejor para su uso y que puedan disfrutar del juego.

Juego 1 El tangram

Este juego consiste en que el jugador debe encontrar la manera de encajar las siete piezas para reproducir exactamente la silueta específica de una plantilla que ya le es dada.

Los materiales que podemos adaptar para poder realizar este juego serían hacer las siluetas del libro ilustrado con un relieve, para que la persona sepa cómo va a colocar cada pieza. También podemos cambiar las piezas por unos menos deslizantes como de goma eva e incluir un tablero con bordes elevados para mejor orientación.



Guión de la presentación:

Voy a colocar el tablero de tangram delante de ti. Puedes notar que tiene un borde elevado para que no se desplacen las piezas y para orientarte fácilmente.

Ahora te voy a dar las piezas. Exploralas con los dedos para reconocer su forma: notarás triángulos grandes, pequeños, cuadrados y rombos. Tómate tu tiempo.

Aquí tengo una plantilla en relieve. Explora la silueta con las manos para hacerte una idea de la figura final que queremos construir.

Empieza buscando qué pieza puede encajar en la zona inferior de la plantilla. Si no encaja, no pasa nada. Yo puedo te iré guiando si lo necesitas.

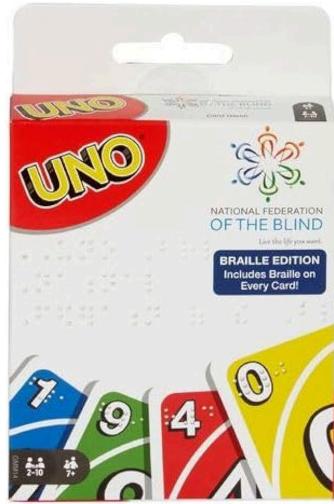
Poco a poco, vamos completando la silueta, comparando siempre la forma en relieve, con la pieza que tienes en la mano

Juego 2 Uno no mercy

Este juego es una variante más agresiva y competitiva del UNO normal. Aparte de contener las cartas normales del UNO, también añade mecanismo de acción extrema (cartas de +10, y +12) y nuevas reglas de eliminación como quien tenga más de 25 cartas está eliminado.

El objetivo de este juego de cartas es quedarte sin ninguna carta para ganar la partida.

Los materiales que podemos adaptar serían realizar las cartas con braille o símbolos táctiles fáciles, aunque hoy en día sí existen cartas del UNO en braille en el mercado.



También podemos resaltar los números o símbolos para contrastar más fácilmente con el fondo en caso de que haya resto visual. Además el contrincante puede ir diciendo en voz alta el número y el color de la carta sacada.

Guión de la presentación:

Aquí en el centro voy a colocar la carta inicial.

Puedes tocarla para notar el número o el relieve que identifica el color.

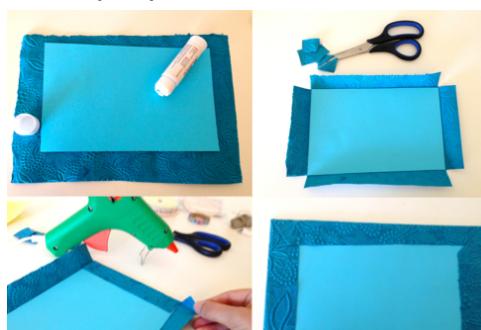
Aquí tienes tu mano. Explórala con los dedos: cada carta tiene un número en relieve y una marca táctil para el color.

Para poder jugar una carta, debe coincidir con la del centro en número o en color. Cuando encuentres una que coincida, yo te guiaré para colocarla en el sitio correcto.

Si no tienes cartas válidas, a tu derecha está el mazo. Toma una y explórala antes de integrarla a tu mazo.

Actividad 3 Pintar

En cuanto a una actividad de pintura adecuada podemos realizar las siguientes adaptaciones: Delimitar bien los bordes del papel con goma EVA o una cuerda, para que la persona sepa que tiene que pintar dentro de unos márgenes.



Paleta adaptada con texturas para cada color, cada color puede estar colocado en una zona con una textura distintiva: Liso rojo, rayas verde, puntitos azul. Un limpia pinceles sujeto en una zona en concreto de la mesa que previamente le hemos enseñado donde está.



Indicaciones al paciente:

En este caso la persona primero tendrá que explorar la hoja, sabiendo dónde están los bordes en relieve de la hoja. Después identificaría los colores de la paleta a través de la textura. Una vez elegido el color, puede pintar libremente sobre la hoja, sabiendo que el borde en relieve le ayuda a no salirse de la hoja. Si quiere cambiar de color puede sumergir el pincel en el limpia pinceles sujeto a la mesa y encontrar la textura del color que quiera.

Conclusión

Como se puede observar en el video, adaptar diferentes actividades recreativas no requiere mucho trabajo. Con pequeños ajustes como añadir relieve, usar texturas o verbalizar la información, es posible que personas con baja visión o ceguera participen plenamente en juegos, actividades creativas y momentos de ocio. Estas adaptaciones no solo facilitan la integración de una persona en un grupo, sino que refuerzan la autonomía y la autoestima, que es, al final, lo más importante.