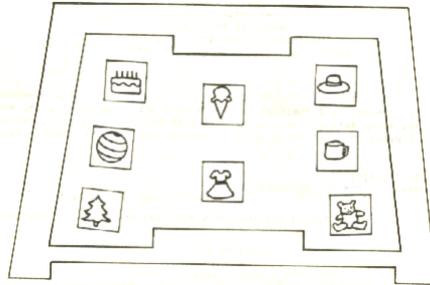


CAJA CON LUZ

Guía de actividades: Niveles I, II, III.



Autora

Suzette Frere

Traducción de

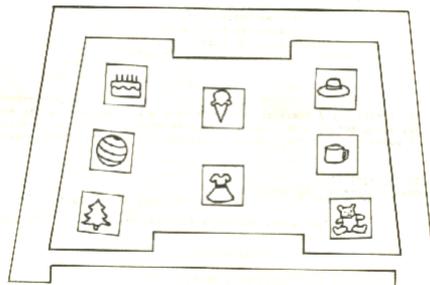
Susana E. Crespo y Graciela Ferioli

Interedvisual

INTEREDVISUAL@terra.es

CAJA CON LUZ

Guía de actividades: Niveles I, II, III.



Título en inglés: "Light Box:Activity Guide, Niveles I, II, III"

Suzette Frere

Publicado por **American Printing House for the Blind**, Louisville, Kentucky, 1987

Traducción: **Susana E. Crespo y Graciela Ferioli**

International Council for Education of the Visually Handicapped y Christoffel Blindenmission agradecen a American Printing House for the Blind la autorización para traducir, imprimir y distribuir la presente obra.

International Council for Education of the Visually Handicapped
Christoffel Blindenmission
Región Latinoamericana
Córdoba - Argentina
Nº 62 - 1988

INTRODUCCIÓN

La necesidad de proporcionar material adecuado para estimular el funcionamiento visual de los niños con baja visión lleva a maestros a poner en juego toda su imaginación y a idear nuevos elementos que contribuyan al logro de sus objetivos.

Existen numerosos y variados equipos y materiales para ser empleados en el proceso de desarrollo de la visión funcional, equipos y materiales que, en muchos casos, son el resultado del trabajo, la experiencia y el estudio de quienes, sin escatimar esfuerzos, tratan de llegar a sus alumnos motivándolos para que hagan mejor uso de la visión residual.

American Printing House for the Blind y su equipo de especialistas construyeron la "CAJA CON LUZ" y desarrollaron una serie de materiales y actividades útiles para enseñar a utilizar las habilidades visuales básicas como así también las más complejas habilidades visomotoras y viso-perceptivas.

Los materiales y actividades no constituyen un programa de entrenamiento o desarrollo visual. Son auxiliares, guías representan ideas que el maestro, con su propio criterio y

conociendo las necesidades y posibilidades de sus alumnos, sabrá adecuar y acomodar a las diferentes circunstancias.

Al trabajar sobre la caja iluminada, al emplear fondos y atractivos el niño con visión subnormal se siente motivado a usar esta y a realizar tareas visuales que contribuyen a desarrollar la mayor eficiencia visual.

EL NIVEL I está diseñado para trabajar con niños de entre 0 y 4 años. EL NIVEL II comprende tareas viso-perceptivas más complejas empleando materiales concretos y gráficos. Es apropiado para niños de entre 3 y 5 años, discapacitados visuales y multi impedidos que posean algunas habilidades visuales básicas y que hayan comenzado a manejar colores y formas primitivas a nivel concreto.

El material NIVEL III es para estudiantes que funcionan entre los 4 y los 6 años. Incluye dibujos coloreados y en contorno de alrededor de 60 objetos comunes, letras y números. Con la mayoría de los dibujos en tarjetas se pueden organizar juegos de apareamiento., identificación y secuencia, lo que hace a la actividad más amena y participativa. Las actividades permiten también prácticas de pre-escritura, relaciones espaciales, memoria visual, discriminación de figura-fondo, complementación visual y relación de parte-todo.

Las actividades y los materiales de los tres niveles fueron analizadas y evaluadas por un grupo de maestros quienes estuvieron de acuerdo en señalar que la presentación, la secuencia y las dificultades de los materiales respondían al nivel de desarrollo de los niños, que los objetos y los gráficos se adecuaban a los intereses de los educandos quienes se sentían muy motivados al trabajar sobre superficies iluminadas empleando papeles coloreados y transparentes. Los maestros advirtieron también que los períodos de actividades y de atención eran más extensos cuando se utilizaba la CAJA CON LUZ y sus materiales que cuando se trabajaba con iluminación normal

LA CAJA CON LUZ y los correspondientes materiales., /elaborada por APHB tiene un alto costo. ICEVH y CBM pensaron que sería una buena idea informar a los docentes de la Región Latinoamericana sobre la existencia de este equipo, describirlo y sugerir que sea elaborado "artesanalmente" por quienes están interesados en este aspecto de la tarea docente.

Se hace la descripción de la CAJA que es de fácil construcción. El material concreto, las loterías, etc., pueden adquirirse en comercios locales. Las tarjetas deben ser elaboradas por los docentes o por quien tenga habilidad para el dibujo y el recorte, además de imaginación, paciencia, prolijidad y ... tiempo.

Graciela Ferioli, docente del Instituto Helen Keller de Córdoba ha colaborado con esta traducción haciendo también sus aportes y sugerencias.

Susana E. Crespo

*Este material original puede adquirirse en
AMERICAN PRINTING HOUSE FOR THE BLIND
Louisville, Kentucky 40206-0085*

ÍNDICE

NIVEL I

Materiales que van con la Caja.

Descripción de la Caja con Luz.

Seguridad.

Orientaciones y Sugerencias.

Objetivo:

Línea Base.

Conciencia de Luz.

Localización de la Luz.

Seguimiento de la Luz.

Reconocimiento y Localización de Objetos.

Seguimiento de Objetos.

Coordinación Mano-Ojo.

Permanencia de Objeto.

Discriminación de Forma.

Discriminación de Color.

Discriminación de Tamaño.

Emparejar y Clasificar.

Memoria Visual.

Relación Parte-todo.

NIVEL II

Objetivo:

Coordinación Mano-ojo y Pre-grafismo.

Apareamiento y Clasificación.

Relación Espacial.

Identificación.

Memoria Visual.

Secuencia.

Relación Parte-Todo.

NIVEL III

Materiales.

Advertencias para Maestros.

Objetivo:

Aparear y Clasificar.

[Reconocimiento e Identificación.](#)

[Relaciones Espaciales.](#)

[Memoria Visual.](#)

[Pre Lectura y Escritura.](#)

[Secuencia.](#)

[Discriminación Figura-Fondo.](#)

[Complementación Visual.](#)

[Relación Parte-Todo.](#)

[Materiales para el Entrenamiento Visual y Tareas Visuales Afines.](#)

[**Subir a Índice**](#)

NIVEL I

Índice Nivel I

MATERIALES QUE VAN CON LA CAJA

Fondos de acetato

- 1 rojo
- 1 azul
- 1 amarillo
- 1 verde
- 1 transparente

Fondos oscurecedores

- 1 con una abertura de 20 por 28 cm.
- 1 con una abertura de 10 por 10 cm.

Fondos marcados

- 1 con líneas gruesas onduladas
- 1 con líneas finas en zig-zag

Fondos con diseños

- 2 con líneas verticales-horizontales
- 1 como tablero de ajedrez
- 1 con figuras

Fondos con patrones recortados

- círculo, triángulo, cuadrado, círculo y triángulo, círculo y cuadrado, triángulo y cuadrado, triángulo, cuadrado y círculo, doce círculos pequeños

Figuras de acrílico

- 12 pequeños círculos de 6 colores
- 3 cuadrados pequeños azul, rojo y amarillo
- 3 cuadrados grandes rojo, azul y amarillo
- 3 triángulos pequeños de los mismos colores
- 3 triángulos grandes de los mismos colores
- 6 círculos grandes de los mismos colores en pares de a dos

Formas opacas

- 4 círculos grandes
- 4 cuadrados grandes
- 4 triángulos grandes

Trompo (tipo perinola) de acrílico

- 1 trompo
- 1 con las caras con dibujos

1 con las caras con motas dibujadas

Rompecabezas de acrílico de una cara

Rompecabezas de acrílico de pelotas

1 de dos piezas

1 de cuatro piezas

Cuentas para enhebrar cuentas grandes de colores hilo para enhebrar

cuenta grandes de colores

hilo para enhebrar

Recipientes de colores transparentes

2 rojos, 2 azules, 2 amarillos,

2 verdes

MATERIALES ADICIONALES

Se pueden emplear muchos materiales que se encuentran en los comercios para crear actividades que estimulen visión y la atención visual.

- Marcadores, lápices de aceite o manteca, dígito pintura, lápices de colores, papel celofán de color, papel de seda color, papel de seda para envolver regalos con dibujos y colores, telas en colores fuertes y diseños varios, cinta engomada negra y colores, hilos, cintas de papel plástico, botones, diversas formas en acrílico.

- Los siguientes materiales se pueden colocar en un recipiente blanco de plástico para desarrollar coordinación mano-ojo. Hacer que el niño los saque y los ponga en un contenedor más pequeño; cereales, fideos de colores, granos.

- Para atraer la atención del niño hacia las formas y para hacer que siga contornos se pueden usar: moldes para hacer galletas, moldes para gelatina, bloques de madera, mosaicos, piezas de rompecabezas, arcilla o plastilina, objetos comunes de formas simples (pelota, jabón, cuchara, zapato, galleta)

- Clavijas de plástico coloreadas, transparentes, que encajan en una superficie.

- Juguetes de plástico, transparente de colores brillantes.

- Globos, autitos, máscaras, broches de plástico para colgar ropa, bolitas, cuentas.

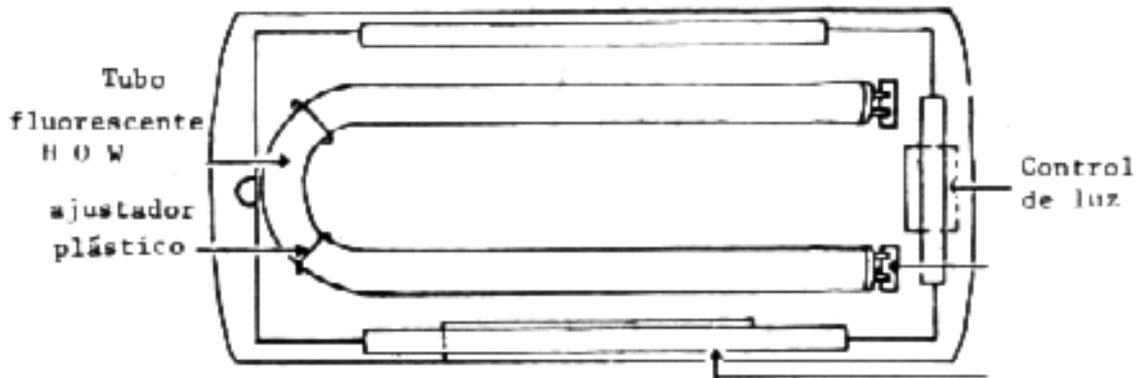
Para los niños cuya principal motivación es la comida se pueden colocar las siguientes cosas sobre una servilleta de papel o en una bandejita transparente

para estimular al niño que busque lo que le interesa: cereales, pasas de uva, trozos de queso, frutas, pastillas de colores, galletas.

Juegos didácticos: rompecabezas con piezas de acrílico o de goma de colores fuertes, con formas geométricas; algunas piezas divididas en dos o tres partes las cuales deben juntarse para reproducir la forma original.

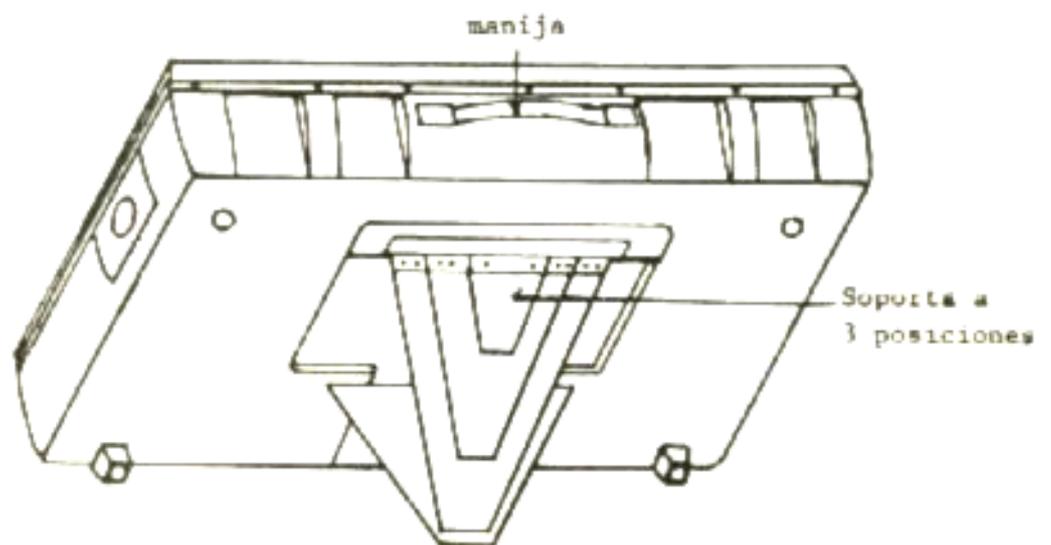
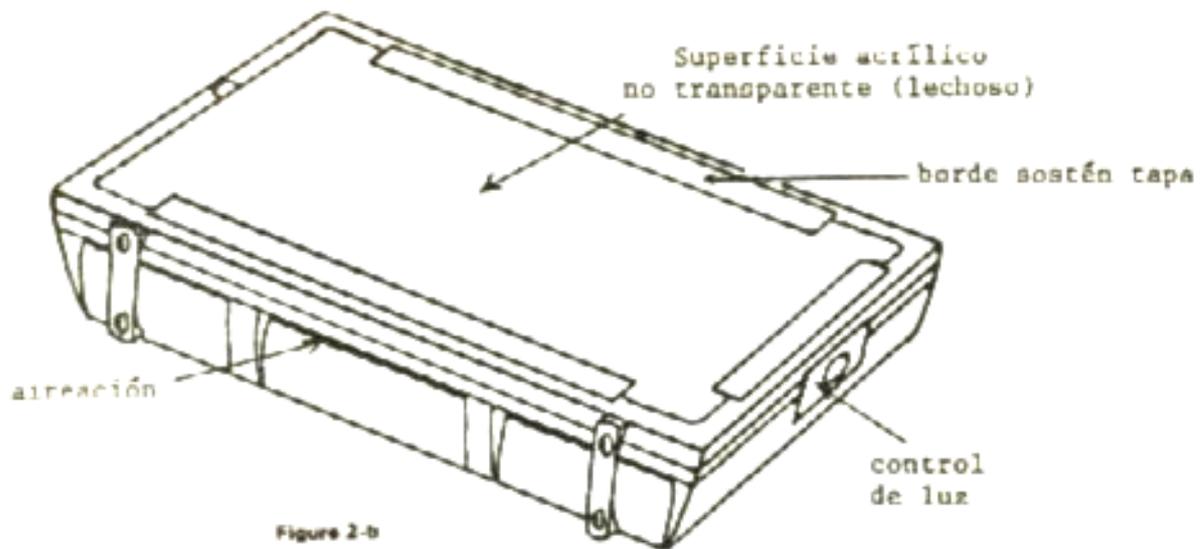


DESCRIPCIÓN DE LA CAJA DE LUZ



Caja de acrílico (puede también ser de madera) de aproximadamente 50 cm de largo por 30 cm de ancho y 15-20 cm alto. En el interior lleva un tubo fluorescente en U de 40 W (como el diseño); si no se dispone de ese tubo se pueden poner dos tubos rectos. La caja se tapa con una plancha de acrílico no transparente (como el acrílico que tienen las cajas donde los radiólogos ven las radiografías), la cual se sostiene con dos aletas. En un costado lleva una ficha para controlar la intensidad de la luz -subir y bajar- y para llave de encendido. Del lado opuesto a la manija una aleta móvil para permitir la entrada de aire y evitar el recalentamiento de la caja mediante la inclusión de un dispositivo especial para contrabalancear la excesiva temperatura.

En la base, una especie de atril móvil, con tres posiciones, para permitir colocar la caja a distintas alturas y posiciones para facilitar la tarea visual que realiza el niño.





SEGURIDAD

- 1.- El niño no debe usar la caja si la maestra o un adulto no están presentes
- 2.- Controle la caja antes de usarla para verificar que ningún cable o componente están expuestos.
- 3.- No hacer funcionar la caja sin los tubos.
- 4.- No saque la tapa de la caja (superficie de trabajo) si está desconectada.
- 5.- No permita que el niño ponga sus dedos u objetos en la caja ni que juegue con los cables.
- 6.- Mantenga la caja fuera de la humedad. Sí tiene que limpiarla desconéctele; use un trapo húmedo, no mojado.
- 7.- La caja se recalienta con el uso normal. Desconéctela si la temperatura sube mucho.



ORIENTACIONES Y SUGERENCIAS

- 1.- Si el niño es propenso a las convulsiones tenga precaución al presentar materiales sobre la caja que se muevan en forma rítmica
- 2.- Sí el niño es sensible a la luz o la rechaza puede ser mejor colocar luces por encima de la caja. Coloque la llave de control de intensidad en posición media o disminuya el área iluminada utilizando uno de los fondos para oscurecer. La intensidad de la luz también se reduce al colocar sobre la caja una hoja de acetato de color. Investigue cuál es la situación mejor que permita al niño su máxima eficiencia visual.
- 4.- Utilice la caja a mediana o baja intensidad de luz con el niño que tiene suficiente visión y que se estimula con la luz, colocando ésta sobre su cabeza. A medida que el niño realiza una actividad en la caja, refuerce sus respuestas aumentando y disminuyendo la intensidad de la luz por un segundo.
- 5.- Coloque la caja en diversas posiciones y ubique al niño cómodamente, sentado en la mesa o en el suelo o reclinado sobre un costado. Controle con el

fisioterapeuta cuál es la posición más cómoda para el niño y observe en qué posición funciona mejor visualmente.

6.- Presente la caja a diferentes distancias del niño y en distintos lugares y observe si evidencia alguna preferencia.

7.- Cuando presente los objetos, colóquelos en distintos lugares de la superficie de la caja. Observe si el niño responde -siempre a los objetos cualquiera sea el lugar en que están o si muestra algún problema en su campo visual, como por ejemplo, si inclina la cabeza hacia un lado, pareciera que usa sólo un ojo o toma los objetos que siempre están sobre el mismo lado, lo que evidencia algún problema en el campo visual o dificultad para cruzar con la mirada la línea media. Esto modificará la forma en que se presentan las actividades.

8.- Al usar las hojas de acetato y los objetos con colores advierta si el niño tiene un color preferido.

9.- Si el niño tiene dificultad al manipular los objetos en la caja porque se le caen, coloque sobre la superficie un papel de contacto transparente, con la parte adhesiva hacia arriba. Al principio el papel será muy pegajoso pero con el uso resultará muy práctico.

10.- Emplee palabras como “ver”, “mirar” y “encontrar”. Estimule al niño y descríblele lo que ve: formas, colores, posiciones, tamaños.

11.- Muéstrese entusiasta con cada actividad que realiza y emplee estrategias que motiven al niño. Muéstrole una actividad nueva y luego pídale que la repita. Dele apoyo verbal y físico cuando lo requiera.

12.- Alabe las respuestas correctas. Es importante reforzarlas de inmediato con algo que motive al niño: un abrazo, aplausos, elogios verbales.

13.- Si la conducta del niño comienza a alterarse mientras trabaja en la caja disminuya la luz o apáguela para demostrarle su disgusto.

14.- Si el niño comienza a autoestimularse mirando fijamente a la luz o moviendo los dedos frente a los ojos, apague la caja por algunos segundos. Inicie de nuevo la tarea y si la acción se repite varias veces deje de trabajar observando cual es el estímulo que provoca sus conductas. Evite ese estímulo en la próxima sesión. Trate de reducir la intensidad de la luz de la caja y/o la cantidad de superficie iluminada, prenda las luces del salón o use las hojas de acetato coloreadas como fondo para realizar las actividades. Si el niño continúa con la auto estimulación deje de usar la caja con él por varios días. Al reanudar la tarea puede tratar de eliminar la auto estimulación, por ejemplo, compensándolo con algo si no retoma sus conductas negativas por ciertos

períodos. Quizás no es el momento adecuado para utilizar este material con el niño por lo que se debe recurrir a otros elementos como son objetos fluorescentes o reflectivos, lápices, linternas con tapas de colores., etc.

15.- A medida que el niño adquiere nuevas habilidades continúe practicando en lo aprendido previamente.

16.- Para transferir una habilidad aprendida en la caja a un ambiente normalmente iluminado aumente la luz de la habitación y disminuya gradualmente la intensidad de la luz de la caja. Al hacerlo, algunos de los materiales de acrílico aparecerán más oscuros y sin color. Cámbielos por otros juguetes de colores brillantes y contrastantes.

17.- Las actividades en la caja deben ser parte de un programa total de desarrollo visual. Las tareas que acompañan al Manual no constituyen un programa integral de estimulación visual.



OBJETIVOS

[Índice de Objetivos Nivel I](#)

OBJETIVO: LÍNEA BASE

Descripción de la Actividad:

1.- Ubique al niño frente a la caja, enciéndala y note si pestañea, titubea o se mueve. Esto puede indicar que ve la luz.

2.- En lugar oscurecido coloque la caja parada a un costado del niño, más o menos a un metro de distancia. Note si gira la cabeza hacia la caja. Si no lo hace, golpéela para llamarle la atención. Trate de colocar la caja en diferentes posiciones y a distintas distancias. Estimule al niño para que ubique visualmente la caja.

3.- Cuando el niño se orienta hacia la caja ubicada en diferentes posiciones, haga que se acerque a ella. Use fondos de distintos colores y diseños.

MATERIAL: Fondos de acetato.

4.- Coloque sobre la caja los fondos coloreados. Observe si el niño pone más atención u observa por más tiempo un color determinado. Si descubre que hay alguna preferencia de color, use éste al introducir otras actividades, tales como alcanzar un objeto opaco, seguir un objeto opaco que se mueve sobre la superficie de la caja o dibujando o marcando con un lápiz de trazo grueso.

MATERIAL: Figuras de acrílico.

5.- Desparrame o arregle las figuras sobre la superficie de la caja de manera que se forme un diseño interesante para el niño.

6.- Coloque varias figuras sobre la caja. Trabajando mano sobre mano muestre al niño cómo levantarlas y pídale que recoja las que ve. Retire su mano tan pronto como sea posible. Observe si el niño tiene dificultad para ver determinadas formas o colores o pierde las figuras ubicadas en ciertas áreas de la superficie (por ej., esquina superior derecha)

MATERIAL: Trompo (similar a la perinola)

7.- Dibuje diferentes trazos o diseños en los lados del trompo empleando lápices de aceite o marcadores brillantes (iridiscentes). También se pueden hacer los dibujos sobre pedazos de acetato transparente colocando un pedazo debajo de la perinola y otro por encima de esta de manera que al girar se muevan.

(Nota: acetato es similar a papel celofán)

8.- Haga un sonajero colocando cuentas transparentes de colores, 0 confites coloreados en una botella, de plástico transparente. Mueva la botella hacia

adelante y atrás de manera que las cuentas rueden de un extremo a otro, Observe si los ojos del niño siguen el movimiento de las cuentas.

9.- Haga que el niño mire las cuentas a través del fondo de la botella y observe los reflejos que éstas producen. Haga rodar las cuentas hacia adelante y atrás y observe si el niño pestañea a medida que las cuentas Corren.



OBJETIVO: CONCIENCIA DE LUZ

Descripción de la Actividad

1.- Ubique al niño frente a la caja, préndala y observe si pestañea, titubea o se mueve. Esto puede indicar que ve la luz

MATERIAL: Fondos de acetato.

2.- Coloque sobre la caja los fondos de acetato coloreados. Observe si el niño pone más atención u observa por más tiempo un color determinado. Sí descubre que hay alguna preferencia de color use éste al introducir otras actividades, tales como alcanzar un objeto opaco o seguir un objeto opaco que se mueve sobre la superficie de la caja.

MATERIAL: Fondos con dibujos

3.- Coloque sobre la caja un fondo con dibujos y deslice sobre éste otro moviéndolo hacia atrás y adelante de manera que se forme un dibujo móvil (rayas verticales/ blancas y negras o de color o dibujo de un tablero de ajedrez que se mueve sobre otro diseño similar crean efectos visuales interesantes). Tenga cuidado al presentar diseños móviles que se mueven rítmicamente. Pueden inducir a convulsiones en un niño propenso a estas.

MATERIAL: Fondos con Diseños.

4.- Otros fondos con diseños pueden hacerse con variados materiales: tela, papel de envolver regalos, tiras coloreadas de acetato, cintas. Colóquelos sobre la superficie de la caja y observe si el niño tiene preferencia por coloreso diseños

MATERIAL: Rompecabezas de una cara.

5.- Para un niño pequeño o de bajo funcionamiento coloque el rompecabezas en la caja para que observe el diseño.

MATERIAL: Trompo.

6.- Dibuje diversos trazos en el trompo usando lápices de aceite o manteca o irisdi centes o pegue pedazos de acetato de color en la parte inferior y superior del trompo. Busque una posición cómoda para el niño. Se coloca en la base del trompo un elemento que permite que se adhiera a la superficie de la caja. Haga girar el trompo colocando su mano sobre la del niño para llamar así su atención. Anímelo a que observe el movimiento cuando pueda manejarlo independientemente. Cuidado con los movimientos rítmicos.

7.- Si el niño no indica que ve la luz -no muestra cambios en su conducta o nivel de actividad- arrime un estímulo al cual el niño responde y que le resulta agradable. Este estímulo debe involucrar más de un sentido, como puede ser un vibrador que estimule su tacto y oído. Puede ser necesario buscar un estímulo al cual el niño responderá -un olor, algo para gustar, un sonido particular o alguna música determinada-. Presente el estímulo y encienda la luz. Manténgala encendida mientras dure el interés.

8.- Más tarde, presente ocasionalmente el estímulo preferido sin la caja o la caja sin el estímulo. Practique intermitentemente emparejar el estímulo preferido con la luz varias veces en cortas sesiones. Disminuya gradualmente el tiempo en que se presenta el estímulo y la luz hasta llegar a presentar sólo ésta. El objetivo es desarrollar conciencia de la luz a través de la repetida asociación con el estímulo.

9.- Experimente con una variedad de fuentes de luz: lápiz-linterna, linternas con o sin obturadores de color o de celofán, lámparas intermitentes, luces de árboles de Navidad, "luz disco", etc. Cuidado con los movimientos rítmicos.



OBJETIVO: LOCALIZACIÓN DE LA LUZ

Descripción de la Actividad

1.- Coloque la caja en una habitación oscurecida, en posición vertical, a 90 cm aproximadamente a un costado del niño. Observe si vuelve la cabeza hacia la caja. Si no responde golpee la caja para llamar su atención. Coloque la caja a distintas distancias y en diferentes posiciones estimulando al niño para que la ubique visualmente.

2.- Si tiene dificultades para ubicar la caja visualmente incorpórole campanillas o cualquier objeto sonoro. Haga sonar los objetos para facilitar la localización de la caja. Anime al niño a que alcance las campanas y las haga sonar.

MATERIAL: Fondos de acetato.

3.- Experimente con diferentes intensidades y colores de luces utilizando los fondos de acetato. Note si el niño tiene menos dificultad para localizar la luz de una determinada intensidad o color.

MATERIAL: Fondos oscurecedores.

4.- Disminuya la superficie iluminada de la caja utilizando los fondos oscurecedores. Oscurezca toda la superficie de la caja dejando un pequeño círculo del a 2 cm de diámetro. Observe si el niño puede localizar la pequeña área iluminada.

5.- Emplee otras fuentes de luz y practique con el niño la forma de localizarlas. Use linternas, lámparas intermitentes, etc. Cuidado con los movimientos rítmicos.



OBJETIVO: SEGUIMIENTO DE LA LUZ

Descripción de la Actividad

1.- Practique seguimiento de la luz empleando otros tipos de luz: luz intermitente, linternas cubriendo o no con celofán de colores la luz. Al principio los ojos del niño pueden parecer alterados. Hacer pestañear la luz lentamente siguiendo una línea horizontal, luego detenerse para esperar que los ojos del niño la sigan, pestañear la luz nuevamente. Si es necesario, mover la cabeza del niño para ayudarlo a seguir la luz, pero sin forzarlo a cruzar la línea media. Trabajar, en esos Casos, sólo sobre un lado. Para ayudarlo a hacer el seguimiento coloque la mano del niño sobre la linterna a medida que Ud. la mueve. Repita la tarea trazando líneas verticales, oblicuas y,circulares. Aumente gradualmente los movimientos que hace para hacer pestañear la linterna hasta que el niño pueda seguir la luz sin pestañear. Cuidado con los movimientos rítmicos.

2.- Repita el seguimiento de la luz marcando-líneas luminosas en diferentes posiciones..

MATERIAL: Fondos de acetato.

3.- Coloque el fondo amarillo sobre la superficie de la caja y deslice sobre éste el fondo azul, lentamente hacia atrás y adelante, de manera que se formen dossuperficies móviles verde y amarilla. Se puede hacer lo mismo combinando otros colores. Haga que el niño siga el borde móvil. Sí no lo hace, muévale la cabeza con sus manos Permita al niño mover* las hojas de acetato. Cuidado con los movimientos rítmicos.



OBJETIVO: RECONOCIMIENTO Y LOCALIZACION DE OBJETOS

Descripción de la Actividad.

1.- Una vez que el niño pone atención a la luz y puede localizarla puede comenzar a enseñarle el concepto de un objeto que bloquea la luz. Prenda la luz de la caja, haga que el niño preste atención. Bloquee totalmente la luz colocando algo opaco (no transparente) sobre la caja (cartón, la tapa de la caja, etc.).

Haga que el niño toque el material. A medida que realiza la actividad verbalícela. Repita la actividad tratando que el niño prolongue el tiempo de atención. Disminuya gradualmente el tamaño del objeto que bloquea la luz. Sea creativa con los materiales que usa: una galleta gigantes, pequeños confites o cereales, una taza, un juguete de trapo preferido, etc. Permita al niño tocar y explorar los objetos.

Experimente también con el nivel de iluminación observando con qué tamaños e intensidades funciona el niño. (Si tiene campo visual limitado puede ser más fácil localizar objetos pequeños.).

2.- También un objeto puede reflejar la luz. Presente una variedad de objetos que reflejan un espejo irrompible, contenedores de papel brillante, hojas de plástico brillante de diferentes colores. También introduzca elementos fluorescentes. Atraiga la atención del niño iluminándolos trabajando en un ambiente oscuro recído. Aumente gradualmente la iluminación del cuarto y trate de mantener la atención visual por períodos más prolongados.

MATERIALES: Figuras de acrílico, cuentas para enhebrar, vasos

3.- Introduzca objetos transparentes y brillantes. En muchos casos éstos pueden, parecer luces de colores más, que objetos. Al usarlos en la caja resultan contras tantes, brillantes y atractivos para la mayoría de los niños. Por esto se incluyen entre los materiales muchos objetos transparentes. Presente un objeto y haga que el niño preste atención.

MATERIALES: Vasos

4.- Coloque uno o más vasos transparentes sobre la caja formando un diseño interesante. Coloque las cuentas en los vasos para que el niño las observe.

5.- Gire los círculos pequeños y grandes como una moneda para llamar la atención del niño.

6.- Coloque las cuentas en una botella grande de plástico transparente; ciérrela y haga que el niño la use como a un sonajero trabajando sobre la caja. Si las cuentas no atraen la atención del niño porque no hacen suficiente ruido coloque en una botella arroz, campanillas u otro elemento que haga ruido.

7.- Coloque en diferentes lugares de la caja el sonajero, objetos que encuentra en el medio o los elementos de la caja. Haga que el niño los ubique y los tome. (Para ayudarlo a localizar use los fondos oscurecedores para cortar la cantidad de luz del área iluminada.).

8.- Desparrame algunas figuras sobre la superficie de la caja creando un diseño interesante.



OBJETIVO: SEGUIMIENTO DE OBJETOS

Descripción de Actividades

1.- Pegue un objeto pequeño o un círculo de cartón negro en el extremo de una pajita de plástico. Mueva lentamente el objeto a través de la superficie de la caja y haga que el niño lo siga visualmente. Cuando lo pueda seguir horizontalmente muévelo en dirección vertical. Luego en forma diagonal y circular. Aplique esta secuencia para enseñar a seguir otros objetos que coloca sobre la superficie de la caja. Trate de usar formas de diversos tamaños y materiales.

MATERIAL: Cuentas para enhebrar

2.- Ate una de las cuentas oscuras al extremo de un pedazo de tela. Empuje la cuenta a través de la caja y haga que el niño la siga visualmente. Si no lo hace muévela la cabeza para guiar los movimientos y/o permítale que tire el hilo o la tela. Practique la tarea disminuyendo la ayuda que le presta.

3.- Deslice y haga rodar el hijo con las cuentas sobre la superficie de la caja para llamar la atención del niño y estimularlo a que siga los objetos móviles.

4.- Dibuje en una de las caras del trompo un punto negro grande utilizando un lápiz de grasa o un papel brillante. Haga girar lentamente el trompo estimulando al niño a que siga el movimiento del punto.

5.- Haga un sonajero usando una botella de plástico transparente colocando dentro cuentas también transparentes. Ayude al niño a empujar la botella de manera que las cuentas rueden. Estimúlelo a que siga visualmente el movimiento.

MATERIAL: Fondos recortados

7.- Cubra la superficie de la caja con un papel o cartón negro en el cual se ha recortado una tira de aproximadamente 10 cm de ancho. La luz pasará sólo a

través de este espacio recortado. Mueva un autito u otro objeto a lo largo de la línea iluminada. Permita al niño jugar y observe si sigue los movimientos.

8.- Puede colocar debajo de la tira recortada papeles de celofán de distintos colores. Haga que el niño siga con sus dedos la línea iluminada a medida que sigue visualmente sus movimientos. Si le resulta difícil dirija Ud. la mano del niño.

9.- A medida que el niño puede seguir líneas simples recorte otros fondos más complejos: curvas, líneas más angostas, dibujos asimétricos, etc.

10.- Cuando el niño puede seguir las líneas guiándose táctilmente por los bordes recortados, coloque encima del fondo recortado una hoja de acetato transparente de manera que no pueda sentir con los dedos los bordes.

MATERIAL: Fondos de acetato

11.- Dibuje dos líneas gruesas, oscuras y paralelas en una hoja de acetato, dejando una distancia entre las líneas de 2,5 cm o más. Coloque la hoja sobre la caja y haga que el niño pase su dedo entre las dos líneas. Acercar la distancia de las líneas a medida que el niño mejora sus movimientos.

12.- Corte diferentes formas para que siga el niño con sus dedos.



OBJETIVO: COORDINACION OJO-MANO

Descripción de la Actividad

1.- Haga un sonajero colocando cuentas de colores dentro de una botella transparente. Muestre al niño la botella, dirija su mirada hacia ésta colocada en diferentes lugares de la caja. Haga que la localice y la tome.

MATERIALES: Vasos

2.- Coloque dos o más vasos transparentes sobre la caja y muestre al niño que Ud. coloca en ellos cuentas, cereales, etc. Haga que el niño los saque.

3.- Haga que el niño coloque cubos de acrílico uno sobre otro, o que encaje los vasos uno en otro.

4.- Haga que el niño coloque un círculo sobre el vaso, encima de este otro vaso y así sucesivamente hasta hacer una torre.

5.- Trabajando sobre la caja, haga que el niño saque las cuentas enhebradas en un hilo y luego las enhebre nuevamente. Si necesita ayuda llévele la mano.

6.- Coloque sobre la caja los cubos y un juguete pequeño. Pida al niño que coloque el juguete sobre el cubo y vaya saltando de uno a otro.

7.- Haga un camino con los bloques y pida al niño que pase su dedo tocando alternadamente cada uno.

8.- Haga girar los círculos como lo haría con una moneda. Pida al niño que los tome mientras se mueven.

9.- Haga rodar los cubos o las cuentas. Pida al niño que los recoja y los arroje nuevamente.

10.- Coloque un cubo, un vaso, etc. como blanco sobre la caja. Haga que el niño arroje cuentas hacia el blanco hasta tocarlo.

11.- Haga que el niño dirija un autito o un objeto pequeño a lo largo de un camino trazado en un fondo recortado aumentando gradualmente las dificultades. Coloque el fondo recortado. Pida al niño que trace una línea siguiendo los diseños. A medida que el niño logra la habilidad aumente las dificultades.

13.- Haga que el niño dibuje su mano siguiendo el contorno empleando lápices de aceite o marcadores.



OBJETIVO: PERMANENCIA DE OBJETO

Descripción de la Actividad

1.- Ate una cuenta a un pedazo de tela o en el extremo de un piolín. Esconda la cuenta bajo un trapo. Anime al niño a tirar del piolín para descubrir la cuenta. Repita la tarea varias veces. Saque luego el hilo y observe si el niño puede localizar la cuenta.

2.- Muéstrela una cuenta azul y tápela con un vaso amarillo. Pida al niño que encuentre la cuenta. Cuando pueda hacerlo a través de un vaso transparente use un recipiente oscuro u opaco y repita la acción. Se pueden usar pequeños objetos o comida.



OBJETIVO: DESCRIMINACION DE FORMA

Descripción de la Actividad

1.- Coloque sobre la caja un objeto familiar al niño y haga que recorra su forma con sus dedos. Haga que observe una variedad de objetos. Ayúdelo a identificarlos diciendo el nombre y para qué sirven.

2.- Desparrame algunas de las figuras. Pregunte al niño qué forma tiene cada una (cuadrado, círculo, etc.) A medida que acierta las retira. Se puede hacer un juego con más de un niño.

3.- Coloque dos formas sobre la caja y cúbralas con un trapo. Pregunte al niño cual es el cuadrado, o círculo. Descubra la que eligió y pregúntele si acertó.

4.- Coloque las figuras en un contenedor. A medida que Ud. las saca pregunte al niño qué forma es.

5.- Coloque el fondo con círculo recortado y el círculo en el espacio recortado. Luego pida al niño que haga lo mismo. Cuando lo logra, introduzca las otras formas.

6.- Coloque el fondo con dos figuras recortadas. Muestre al niño las figuras, permítale que las toque y que advierta la diferencia de formas. Haga luego que las encaje en el fondo que corresponde. A medida que el niño logra la actividad vaya complicando y haciendo más compleja la tarea.

7.- Para iniciar la tarea de clasificar y emparejar según la forma comience con objetos comunes que tienen formas marcadamente distintas: lápiz, cuchara, galleta, vaso. Por ejemplo, coloque dos lápices y una galleta sobre la caja y pídale que le muestre los iguales. También se pueden usar las figuras geométricas, presentando dos de igual color y tamaño pero diferente forma.



OBJETIVO: DISCRIMINACIÓN DE COLOR

Descripción de la Actividad

1.- Desparrame sobre la caja los círculos pequeños y pida al niño que diga sus colores.

2.- Haga que el niño saque de una bolsa los objetos, los coloque sobre la caja y diga sus respectivos colores, o haga que esconda los que tienen un determinado color.

3.- Distribuya los bloques sobre la caja y diga al niño que coloque el juguete sobre la figura amarilla, de allí a la verde, etc.

4.- Coloque bloques por parejas de colores. Haga que el niño recoja uno, diga qué color tiene, y Ud. recoja el correspondiente. Los colores se aprenden con mucha práctica y repetición.

5.- Use las cuentas, los vasos, para reunir todas las azules, rojas; varíe los materiales y los juguetes para lograr el interés del niño.



OBJETIVO: DISCRIMINACION DE TAMAÑO

1.- Permita que el niño explore diferentes objetos comunes colocados sobre la caja. Indíquele las diferencias de tamaño llevándolo a entender los conceptos de grande, pequeño.

2.- Haga que clasifique por tamaño los bloques y figuras; que coloque los grandes en un vaso, los pequeños en otro; las cuentas grandes en un hilo, las pequeñas en una caja, etc.

3.- Pida que haga un "tren" con todos los bloques; luego un tren sólo con los pequeños.



OBJETIVO: EMPAREJAR Y CLASIFICAR

Descripción de la Actividad

1.- Cuando el niño ha realizado actividades discriminando cuáles elementos "son iguales" realice una serie de variados ejercicios para emparejar según una muestra. Para enseñar formas coloque, por ejemplo, un círculo grande en la parte superior de la caja y otras figuras de acrílico del mismo tamaño y color debajo del modelo. Haga que el niño identifique todas las formas iguales a la muestra. Para hacer la tarea más difícil incluya las mismas formas pero en diferentes colores.

2.- Realice la misma tarea emparejando no por forma sino por color.

3.- Haga que el niño separe los objetos similares empleando elementos comunes: lápices, botones, galletas, cucharas, tapas de botellas, cepillos de dientes, jabones, confites pequeños juguetes.

4.- Distribuya sobre la superficie de la caja figuras de acrílico de diferentes tamaños, formas y colores y haga que el niño las agrupe teniendo en cuenta el modelo que se presenta en la parte superior de la caja.

5.- Distribuya las figuras y haga que el niño las agrupe por forma, color, tamaño, etc. sin contar con un modelo. Pregúntele en qué otras formas se pueden agrupar.

6.- Sí el niño puede clasificar las figuras siguiendo sólo un criterio (forma) practique la forma de agruparlas siguiendo otros criterios (color, tamaño, extensión, etc.).

7.- Haga que se clasifiquen las cuentas para enhebrar por color. Haga enhebrar cuentas de igual o diferente forma o color siguiendo la secuencia en un modelo.



OBJETIVO: MEMORIA VISUAL

Descripción de la Actividad

1.- Haga que el niño observe por algunos segundos un objeto común colocando sobre la caja, como puede ser un lápiz de color. Retírelo y coloque otro diferente preguntando sí es el mismo. Varíe los materiales y aumente el tiempo entre una presentación y otra.

2.- Repita la tarea usando figuras o contenedores. Pregunte sí los elementos presentados son del mismo color de la muestra.

3.- Coloque un fondo de acetato sobre la caja. Retírelo, coloque otro de diferente color y pregunte sí son iguales o distintos.

4.- Coloque una figura de acrílico sobre la caja. Después de algunos segundos reemplácela por otra del mismo color pero diferente forma. Pregunte sí la forma de la primera y segunda figura son iguales.



OBJETIVO: RELACIÓN PARTE-TODO

Descripción de la Actividad

1.- Coloque el rompecabezas sobre la caja. Permita al niño observarlo. Colocando su mano sobre la del niño, desarme el rompecabezas sacando las piezas de a una por vez; luego ármelo.



NIVEL II

[Índice Nivel II](#)

OBJETIVOS

[Índice de Objetivos Nivel II](#)

OBJETIVO: COORDINACIÓN OJO-MANO Y PRE-GRAFISMO

Descripción de actividades

- 1.- Dar al niño clavijas o cubos, colocarlos en un recipiente y retirarlos del mismo. Hacer de la actividad un juego, quizás sugiriéndole “esconder” todos los cubos o clavijas en el recipiente o tratar de llenar el contenedor antes de contar hasta diez.
- 2.- Permitir al niño manipular los cubos y clavijas, apilándolos o haciéndolos rodar sobre la superficie de la caja.
- 3.- Darle suficientes clavijas y/o cubos y sugerirle construir una torre con ellos. Al principio, sólo podrá apilar dos o tres. Estimularlo a que intente.
- 4.- Ubicar algunas clavijas o una torre de cubos sobre la superficie de la caja. Puede disfrutar al pegarle a las clavijas con un autito de juguete. Incrementar gradualmente la distancia entre las clavijas y el autito.
- 5.- Permitir al niño ubicar y retirar clavijas de un plantado o cubos de un modelo. Hacer de la actividad un juego para que resulte interesante. Sugerir, por ej., que coloque todas las clavijas antes que usted o que retire todos los cubos de un modelo antes de que usted cuente hasta diez.
- 6.- Permitirle construir estructuras simples con clavijas, cubos y piezas de parquetry.
- 7.- Darle la mitad del contorno de un círculo y la mitad de uno de parquetry. Ubicar el círculo adentro del contorno presentado en una tarjeta. Realizar tareas similares con otras tarjetas con contorno de formas diversas.
- 8.- Hacer puntos o círculos negros sobre una hoja de acetato o papel. Hacer que el niño ponga una clavija o cubo sobre cada punto.
- 9.- Dibujar una línea recta sobre una hoja de acetato con un marcador negro a lo largo de la caja. Hacer que el niño ubique figuritas con adhesivos, clavijas,

cubos sobre la parte superior de la línea hasta que llegue al final de la misma. Dibuje líneas verticales, diagonales y curvas.

10.- Presentar una tarjeta con el contorno de un cuadrado grande y ofrecerle, al niño cuatro figuritas con adhesivos para que las ubique sobre el contorno. Hacerle notar los cuatro lados y esquinas del cuadrado. Ejecutar la actividad con otras formas simples.

11.- Hacer que el niño haga un trazo entre dos líneas horizontales gruesas con su dedo y luego con un marcador o lápiz manteca-aceite. Hacer que realice la misma actividad con líneas orientadas vertical y diagonalmente. El trazo debe realizarlo de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Para que la actividad sea más interesante emplee ideas similares a las siguientes:

-Ubicar una pequeña marca por ej. ficha o algo edíble al final del recorrido que el niño debe trazar. Si realiza la actividad exitosamente, permítale quedarse con el elemento o comerlo.

-Hágale aparentar que las líneas son un camino. Permitirle usar un auto de juguete para seguir el camino, insinuándole que "el auto debe conducirse hacia una heladería" o "debe ayudar al caballo para terminar la carrera".

-Hacer que complete un laberinto simple. Por ej., que ayude al perro que está dibujado a la izquierda, al inicio de la líneas, a encontrar su hueso dibujado al final de la línea.

12.- Cuando pueda marcar entre dos líneas derechas, curve suavemente las líneas.

13.- Hacer que el niño marque entre los ángulos. Estimularlo a seguir el camino hacia la esquina, girar y luego continuar hacia abajo. Puede ser necesario que levante el marcador para ver si ha llegado a la esquina. Si no está seguro de la localización de la esquina, ubícar al principio su dedo en el lugar. Hacer que dibuje hacia su dedo y luego hacia abajo.

14.- Hacer que el niño trace líneas rectas, curvas, cortas y largas. El trazo debe ser de izquierda a derecha. Más tarde incluir trazos múltiples de líneas curvas y quebradas. Orientar las figuras en diferentes posiciones y hacer que preste atención a las mismas "Este punto hacia abajo". "Esta línea curva hacia arriba y luego hacia abajo".

15.- Ofrecerle un lápiz manteca-aceite o marcador negro. Hacer que trace sobre una hoja de acetato una forma de acuerdo al patrón presentado. Darle color a la 1 forma que el niño ha trazado y hacer que la asocie a la pieza de parquetry o dibujo correspondiente.

16.- Hacer que el niño, coloree las formas con un marcador o lápiz manteca-aceite. Las formas geométricas también pueden emplearse con este propósito o hacer que trace alrededor de un modelo y que coloree la forma obtenida.

17.- Hacer que trace alrededor de las formas geométricas. Hablar acerca de cada forma mientras realiza el trazo, señalando los ángulos, los lados curvos, curvos y largos. Orientar las formas de diferentes maneras para que las trace. Hacer que comience el trazo desde el ángulo izquierdo de cada forma y que luego las coloree.

18.- Hacer que el niño complete actividades que le demanden trazar formas y líneas de puntos rectas y curvas.

19.- Incluir actividades que involucren unir líneas de puntos simples, curvas, formas o adaptar actividades que puede encontrar en libros para niños.

20.- Hacer que copie líneas y formas simples que usted dibuja. Dibujar una línea horizontal recta sobre acetato y hacer que el niño la copie. Demostrarle que usted le gustaría que las dos líneas fueran iguales-del mismo espacio y orientación. Hacer que copie líneas largas, cortas, verticales y en diagonal. Así también líneas curvas de diferentes tipos y orientaciones. Al principio trabajar con líneas simples. Luego introducir dos o más líneas curvas o rectas. Ofrecerle variadas oportunidades para que trace, copie, dibuje y pinte.



OBJETIVO: APAREAMIENTO Y CLASIFICACIÓN

Descripción de actividades

1.- Hacer que el niño desarrolle actividades empleando las tarjetas con el contorno de formas o modelos de formas geométricas con su correspondiente pieza de parquetry sobre la caja iluminada.

2.- Hacer que apile cubos clasificándolos por color. (Las cubeteras traslucidas pueden ser un buen material para actividades de clasificación). También puede clasificar clavijas o piezas de parquetry de acuerdo al color sin tener en cuenta la forma.

3.- Hacer que coloque todas las clavijas o cubos de un color en particular. Sugerirle al niño que lo haga de izquierda a derecha uno al lado del otro, o empezar llenando con un color una de las esquinas para completar luego las otras con otros colores.

4.- Hacer que clasifique piezas de parquetry por forma. Estimular al niño a realizar la tarea visualmente. Comenzar con formas cuyas diferencias sean

claras: círculos, cuadrados, triángulos. Al principio, todas las formas deben ser del mismo color, más tarde cuando entienda que la clasificación debe ser por la forma puede de mezclar colores. Las formas de diamante y rombo son difíciles de diferenciar una de otra, por lo tanto, pueden usarse más tarde cuando el niño tenga experiencia en clasificar una variedad de formas.

5.- Realizar la actividad N° 3, solicitándole que agrupe las clavijas por forma más que por color.

6.- Cuando el niño se familiariza con los colores de los cubos y con las formas y colores de las clavijas, puede comenzar a realizar el siguiente juego. Hacer que el niño retire del tablero o del modelo todos los cubos o clavijas de una clase determinada o todas las clavijas cuadrangulares, todos los cubos rojos, etc. A medida que demuestre mayor capacidad, reduzca la cantidad de tiempo que tiene para completar el juego hasta que lo realice adecuada y rápidamente.

7.- Hacer que clasifique figuritas adhesivas de acuerdo a variadas longitudes. Estimularlo a realizar la tarea visualmente.

8.- Hacer que el niño clasifique piezas de parquetry por tamaño, comenzando por piezas pequeñas y grandes, más tarde incluir tamaño mediano.

9.- Usar las piezas de parquetry para jugar a una forma de "Bingo". Dibujar una rejilla sobre acetato con un marcador negro. Ubicar una pieza de parquetry adentro de cada cuadrado de la rejilla. Señalar una línea en particular. Mostrarle una pieza de parquetry que se aparee con la forma que usted quiere que retire. Cuando localice y retire la pieza apropiada dele un marcador para colocar en 1 el cuadrado vacío. Cuando haya llenado una línea completa (vertical, horizontal u oblicua) con marcadores podrá decir Bingo. Jugar de manera similar usando cubos sobre un modelo. Mostrarle o decirle el color del cubo que desea que encuentre.

10.- Introducir tarjetas con contornos de formas. Seleccionar aquellas con marcadas diferencias entre sí. Incluir tarjetas con formas coloreadas detrás de cada una de ellas apareándolas con las piezas de parquetry sobre la caja iluminada. Permitirle al niño explorarlas táctil y visualmente, comentar acerca de que sus formas son iguales a las del parquetry que usted ha sacado. Incrementar el número y variedad de tarjetas y piezas que debe aparear hasta que pueda aparear satisfactoriamente todas las piezas de parquetry con las tarjetas con contornos.

11.- Hacer que el niño cierre los ojos y examine táctilmente la pieza de parquetry que usted le da. Retire las formas y muéstrelas dos tarjetas con formas coloreadas, una representando la pieza de parquetry que él tocó. Comience con

formas tales como círculo-cuadrado. Gradualmente incrementar la complejidad de la forma.

12.- Presentar el apareamiento usando solamente las formas coloreadas y las piezas de parquetry. Seleccionar para las primeras tareas de apareamiento, tarjetas con marcadas diferencias en sus formas. Al principio, permitir al niño deslizar la pieza de parquetry sobre la tarjeta con forma a los fines de controlar si ambas son iguales. A medida que sea capaz, incrementar el número y tipo de formas que debe aparear.

13.- Jugar a la lotería, elaborando una "tarjeta" de lotería con diversas tarjetas de formas coloreadas.

14.- Hacer que el niño se inicie en el apareamiento de dibujo sobre dibujo.

15.- Trazar en columna diversos pares de formas y hacer que el niño trace una línea uniendo las formas de la columna de la derecha con su correspondiente de la izquierda. A medida que sea capaz, usar figuras más complejas e incluir figuras que son similares entre sí.

16.- Dibujar sobre acetato dos o más formas. Nombre o indique una forma en particular (ej., círculo) y haga que el niño coloree todos los círculos que hay sobre la hoja de trabajo. Gradualmente disminuir las marcadas diferencias en las formas e incrementar el número de las mismas.

17.- Confeccionar un juego usando las tarjetas con formas o empleando hojas de acetato y marcadores de colores. Ubicar o dibujar las formas alrededor de la caja iluminada.

Ubique un equipo de tarjetas de apareamiento de formas en el centro de la caja. Para comenzar el juego hacer que ubique la ficha en la esquina superior izquierda. Hacer que tome una de las tarjetas que están en el centro y deslice la ficha en sentido de las agujas del reloj hasta la forma más próxima para aparearla. El primer niño que mueva la ficha alrededor de todo el tablero será el ganador, o usted puede jugar con los billetes del juego Monopolio y cada vez que el niño pasa por "casa" o por algún otro punto designado sobre el tablero, puede cobrar. Puede implementar reglas simples o complejas, tales como crear un cuadrado en el cual si se cae en él lo obliga al jugador a retornar a la posición "casa" "salida".

18.- Ubique varias tarjetas con el contorno de formas y piezas de parquetry que se apareen con ellas sobre la caja iluminada. Hacer que ubique correctamente cada pieza en la tarjeta correspondiente. A medida que sea capaz seleccione formas que sean similares en cuanto a tamaño y aspecto. Hacer que aparee más y más piezas en una sesión hasta que pueda aparear correctamente todas las tarjetas con las piezas de parquetry.

19.- Seleccione variadas tarjetas con contornos de formas con marcadas diferencias y localice sus correspondientes tarjetas con formas coloreadas. Permítale controlar su apareamiento deslizando la tarjeta con forma coloreada sobre la tarjeta con el contorno de la forma. La forma coloreada ocupará todo el contorno pero no la cubrirá.

20.- Jugar a la Lotería usando las tarjetas con el contorno de formas y las coloreadas.

21.- Hacer que el niño aparee tarjetas con contornos de formas. Al principio puede controlar deslizando la tarjeta sobre la otra para ver si son idénticos.

22.- Crear un juego con tablero similar a la actividad N° 17 empleando solamente contorno de formas. También puede incluir otros juegos como la Lotería y el Bingo

23.- Seleccionar algunos items tales como cepillo de dientes, cepillo, cuchara, cuchillo, vaso, zoquete, manzana y banana. Permítale examinar cada uno de ellos sobre la caja iluminada y fuera de ella. Identificarlos y señalar aspectos diferentes-forma redonda o cuadrilonga, lados curvos o rectos, espacios anchos y angostos. Ubicar uno de los objetos y su correspondiente contorno sobre la caja iluminada. Nuevamente señale los aspectos diferentes de ambos, indicando que uno es un dibujo del otro.

24.- Seleccione varios dibujos de objetos. Su elección dependerá de lo que el niño pueda identificar más fácilmente. Al principio seleccione aquellos que se distinguen fácilmente por su forma (ej., manzana, cuchara, zoquete) más tarde seleccione elementos de formas similares tales como cepillo de dientes, cuchillo y cuchara.

A medida que sea capaz de aparear objetos reales con su representación, hacer que aparee dibujo-dibujo. Empezar con aquellos, tienen marcadas diferencias entre sí. Puede deslizar los dibujos sobre uno y otro a los fines de ubicar el que corresponde por ensayo y error. Puede obtener material adicional de revistas. Dibuje estos sobre acetato, coloréelos con marcadores.

A medida que sea capaz ofrézcale varios diseños. Luego haga que el niño aparee los dibujos de los objetos familiares con su correspondiente contorno o que 1 aparee el contorno de su dibujo a otro. Puede crear algunos que incluyan detalles en su interior, por ej., la cara de un osito de peluche.

Usted también puede crear sus propios dibujos de objetos para que el niño aparee. Emplee los dibujados en los libros para pintar, libros de historietas o en revistas. Trace con lapicera con punta de fieltro sobre los papeles de colores

porque se pueden observar mejor sobre la caja iluminada; laminarlos para que no se deterioren o dibujarlos sobre acetato.

25.- Hacer que el niño clasifique las clavijas usando como criterio la forma y el color. Por ej., cuadradas-azules serán agrupadas separadamente de las cuadradas-verdes, etc. Puede agruparlas usando el tablero, ubicando cada tipo diferente en una determinada esquina-rincón del tablero, o puede preferir clasificarlas en contenedores sobre la superficie de la caja iluminada.

26.- Hacer que el niño clasifique las piezas de acuerdo a su forma y color. También, pueden clasificarse por forma y tamaño agrupando triángulos grandes, medianos y pequeños y cuadrados grandes, medianos y pequeños. También, puede clasificarlas por color y tamaño.

27.- Hacer que clasifique tarjetas con formas coloreadas por forma y color, forma y tamaño, color y tamaño.

28.- Jugar empleando tarjetas de acetato previamente confeccionadas por usted con 1 formas coloreadas con marcadores. Hacer de 7 a 13 formas diferentes en cuatro colores.

Aparear tarjetas de la misma forma o color para formar grupos de tres o cuatro. Cada jugador tendrá de seis a ocho tarjetas. Desde un montón, se da vuelta una tarjeta. El primer jugador intentará aparear por forma o color esta tarjeta. Por ej., si se da vuelta a un cuadrado rojo, el primer jugador puede mostrar un cuadrado o una forma roja. Si no tiene para aparear, debe robar del montón hasta obtener una para aparear. El segundo jugador juega su tarjeta en base a la que puso el primer jugador.

El ganador será la primer persona en jugar todas sus tarjetas. Para que resulte más divertido incorpore un comodín en el juego. Este podrá ser usado en cualquier momento y se le podrá dar cualquier valor.

29.- Hacer que el niño agrupe dibujos de acuerdo a su nomenclatura: juguetes, prendas de vestir, alimentos y utensilios. Demostre primero la consigna: "Estas cosas son similares. Puedes decirme por qué?" Hacer que complete la clasificación.



OBJETIVO: RELACIÓN ESPACIAL

Descripción de actividades

1.- Ubicar dos cubos uno al lado del otro sobre la caja iluminada. Darle al niño dos cubos y solicitarle que los ubique de manera similar a usted. Realizar la misma tarea haciendo que imite posiciones de varios cubos, clavijas u otros

objetos ubicados en hilera, apilados y en diversas distribuciones. Observar si puede realizar la tarea sin una referencia verbal. Después que ha ubicado sus cubos solicitarle que describa la posición de los mismos.

2.- Hacer que realice una línea de clavijas o cubos sobre la caja iluminada, tratando de dejar el mismo espacio entre una y otra. Si ejecuta esto fácilmente, sugerirle que haga una línea desde la parte superior hasta la inferior de la caja. También puede tener en cuenta las esquinas de la superficie, de la caja haciendo un gran rectángulo de clavijas- y cubos.

3.- Dar al niño un modelo y cubos, solicitarle que realice uno similar. Estimularlo a trabajar de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

4.- Delinear un modelo con tres cuadrados. Darle al niño otro. Complete su modelo diciéndole que usted está haciendo una hilera. Trabaje de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo. Hacer que el niño complete su modelo de manera similar.

5.- Completar el tablero o un modelo con clavijas o cubos. Retirar varias clavijas o cubos dispuestos en línea horizontal. Hacer que el niño retire el resto de las clavijas o cubos de la línea mencionada. Determinar que los elementos deberán retirarse de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo.

6.- Use los cubos o clavijas para demostrar el significado de otros términos espaciales: al lado, detrás, debajo, al centro, a la esquina. Emplee las clavijas o cubos adentro o fuera del tablero o modelo. Identificar sus posiciones en relación a otro (ej.: la clavija roja debajo de la clavija verde o la clavija azul en la esquina del tablero). Cuando el niño se familiariza con estas palabras ubicar una clavija o cubo sobre la caja iluminada y solicitarle que ubique otra clavija o cubo debajo. Trabajar de esta manera con todos los términos que indiquen posición. Permitirle que demuestre que ha comprendido haciéndole colocar clavijas o cubos de acuerdo a sus instrucciones:
"Coloca dos cubos, uno debajo de otro".
"Coloca una clavija en cada esquina del tablero".

En adición, hacerlo identificar la posición de clavijas o cubos que usted colocó.

7.- Ubicar algunas clavijas en el tablero y hacer que el niño ubique y levante una clavija en particular.
"Levanta la clavija más cerca a ti".
"Levanta la clavija del medio".
"Levanta la clavija de la esquina".

Puede realizarse en forma de juego con uno o más niños. Debe identificar todas las clavijas correctamente.

8.- Permitir al niño experimentar con las piezas de parquetry y las figuras con adhesivos. Verbalizar lo que está haciendo y señalar la relación espacial y la orientación de las piezas.

“Pusiste el círculo arriba de la figura con adhesivo”.

“La figura con adhesivo está señalando arriba y abajo”.

9.- Ubicar tres figuras con adhesivo sobre la caja iluminada. Orientar dos de la misma manera y una en posición diferente. Hacer que el niño señale la diferente. Realizar la misma actividad usando las piezas de parquetry

10.- Ubicar un triángulo sobre la caja iluminada. Dar al niño un triángulo idéntico y hacer que lo ubique de la misma manera que el modelo. Realizar la misma actividad empleando otras formas y otros elementos: clavijas, figuras con adhesivos.

11.- Hacer que el niño comprenda el significado de palabras que indican posición haciendo que dibuje o marque sobre una hoja de acetato mientras usted describe lo que él está haciendo.

“Tú línea se dirige hacia arriba”.

“Tú hiciste una X debajo de la línea”.

También puede dibujar mientras usted le da la consigna.

“Haz un punto en el medio de la hoja”.

“Ahora, haz una línea sobre el punto”.

“Haz una línea de puntos a lo largo de la hojas”.

12.- Jugar a modificar cuadros con los cubos o clavijas. Si dos cubos o clavijas contiguos tienen un espacio vacío a un lado o al otro, el niño puede saltar el primer cubo sobre el otro y quedarse con el cubo que saltó. Usted y el niño pueden continuar el juego hasta que se realicen todos los saltos posibles. Ayúdelo a contar para determinar cómo puede obtener la mayor cantidad de cubos.

13.- Dibuje un juego de ta-te-tí sobre acetato. Use cubos de dos colores para jugar con el niño o piezas de parquetry de diferentes formas y/o colores.



OBJETIVO: IDENTIFICACIÓN

Descripción de actividades

1.- Colocar clavijas, cubos y/o piezas de parquetry en una bolsa y hacer que el niño retire un elemento, diga de qué color es mientras lo coloca sobre la caja iluminada.

2.- Despararramar piezas de parquetry o cubos sobre la caja iluminada, nombrar un color y hacer que el niño encuentre y levante uno del color citado.

3.- Hacer que el niño identifique formas geométricas; emplee este ejercicio como una forma de practicar sus nombres.

4.- Coloque en el tablero clavijas y dirija al niño a localizar y levantar una o varias clavijas en particular.

Las clavijas amarillas

La clavija cuadrada roja.

Todas las clavijas triangulares

5.- Hacer que el niño construya una torre u otra estructura de acuerdo a sus indicaciones. Permítale ubicar cada pieza. ("Pon una clavija cuadrangular amarilla sobre la parte superior del cubo azul").

6.- Jugar al Bingo modificado. Al azar llenar un modelo o tablero. Indicar al niño una hilera en particular y nombrar un tipo de clavijas en particular ("redonda y anaranjada") o cubo coloreado ("verde"). Si hay una clavija o cubo en la hilera que se aparece con la que usted ha indicado, el niño deberá localizarla y retirarla. Se dirá: "Bingo" cuando una hilera completa (horizontal, vertical o diagonal) se haya limpiado.

Realizar actividades similares con piezas de parquetry, tarjetas con formas coloreadas o con tarjetas con contorno de formas. También se pueden incluir otros juegos simples que involucren nombrar el color o la forma dibujada. Por ej., cuando se da vuelta una tarjeta, hacer que el niño la nombre. Si puede hacerlo, se queda con la tarjeta, de lo contrario usted o el próximo niño tienen la posibilidad de nombrar y quedarse con ella. El ganador es el que logra obtener mayor cantidad de tarjetas. Este material puede confeccionarse sobre acetato y las formas pueden pintarse con marcadores.

7.- Narrar una historia empleando los dibujos de objetos familiares. "Había un niño que tenía hambre. No quería esperar para comer. Cuando salió de la escuela y llegó a su casa, esto fue lo que vio" (Use algunos objetos familiares al principio y luego incluya otros.). "Ayúda al niño a encontrar alguna cosa rica para comer". Muéstrame lo que le darías. El niño señalará un alimento y si es posible lo nombrará. Elaborar otras historias para motivar al niño a discriminar dibujos de objetos y sus funciones. También puede ubicar dibujos sobre la caja iluminada y elaborar una historia acerca de los objetos. A medida que usted narre la historia, el niño tendrá que señalar el dibujo apropiado. Si la historia tiene una secuencia en particular, hacer que el niño ordene la secuencia de izquierda a derecha.



OBJETIVO: MEMORIA VISUAL

Descripción de actividades

1. Ubicar un objeto familiar sobre la caja iluminada. Permitir al niño examinar el objeto por un corto tiempo, luego retirarlo. Reemplazarlo y agregar otros objetos sobre la caja iluminada. Hacer que el niño nombre o señale el objeto que se le mostró primero. Inicialmente, seleccionar objetos adicionales bien diferentes del primero. Más tarde, seleccionar elementos similares requiriéndole al niño habilidad para recordar el objeto.

2. Coloque diversas clavijas, cubos o piezas de parquetry en hilera sobre la caja iluminada. Permita al niño examinarlas durante un corto tiempo, luego haga que mire hacia otro lado y retire una de ellas. Permitirle examinar nuevamente y mostrarle varias piezas, una de las cuales es "la pieza perdida". Hacer que el niño nombre o señale la pieza que usted retiró. Al principio las piezas seleccionadas deben ser bien diferentes unas de otras.

Por ej., si usted retira la clavija amarilla, mézclela con elementos tales como cubo anaranjado, pieza de parquetry azul y una figura con adhesivo. A medida que sea capaz, agrupe las piezas perdidas con aquéllas que sean similares a éstas y presente la serie empleando solamente piezas de parquetry, cubos o clavijas. Intente reducir la cantidad de tiempo que le ofrece al niño para examinar y el que le ofrece para seleccionar la pieza perdida.

Realizar actividades similares empleando tarjetas con formas coloreadas, tarjetas con contorno de formas, dibujos de objetos familiares.



OBJETIVO: SECUENCIA

Descripción de actividades

1.- Revisar las actividades n° 3 y n° 4 ofrecidas en Relación espacial, enfatizando a que ubique sus cubos de acuerdo a como usted lo hizo.

2.- Hacer varios pares de clavijas y cubos. Solicitarle al niño ubicar el par que se aparee con el par azul - anaranjado. Para realizar la actividad con mayor dificultad solicitarle al niño que encuentre dos pares iguales.

3.- Colocar dos o tres piezas de parquetry, clavijas y/o cubos en hilera horizontal o vertical. En base a la primera hilera hacer una segunda con idénticos elementos pero en diferente orden. Hacer que el niño examine ambas, mostrándole que contienen los mismos elementos pero en diferente orden. Solicitarle que disponga la segunda hilera de la misma manera que la primera. Si tiene dificultad, puede ayudarlo hablándole a medida que realiza la

secuencia. "Primero una azul, entonces una roja y nuevamente una azul". A medida que sea capaz de realizar esta tarea, incremente el número de piezas en cada hilera o hacerlas mas similares.

4.- Ubique una hilera de clavijas o cubos. Solicite al niño la clavija o cubo que sigue para continuar el patrón.

Presente otra secuencia simple para que imite. Varíe la forma y color. Incrementa en numero de clavijas o cubos en el patrón desde a dos o tres.

5.- Ubicar varias clavijas en la parte superior de la hilera del tablero o los cubos en la parte superior de la hilera del patrón. Dar al niño un limitado número de clavijas o cubos similares a las usadas en la hilera que se presenta en la muestra. Por ej., si su hilera contiene clavijas redondas-rojas, clavija redonda-azul y clavija redonda-amarilla, dé al niño varias de cada una de estas clavijas, incluyendo otros colores y formas. Hacer que el niño realice una hilera igual debajo de la primera, entonces una tercera hilera y así sucesivamente hasta que acabe todas las clavijas o cubos. Gradualmente incrementar la variedad de clavijas o cubos requiriendo al niño atender a la forma tanto como al color.

6.- Colocar varias tarjetas con formas coloreadas en secuencia, hacer que el niño imite su secuencia empleando las piezas de parquetry. De la misma manera proce der con figuras con adhesivos, con dibujos de objetos familiares. Con este último material el niño puede narrar una historia.

7.- Seleccionar cubos del mismo color y ubicarlos en un patrón determinado. Por ej.: Llenar un cuadrado con nueve cubos. Colocar tres cubos en la parte superior del cuadrado, tres en el medio, tres en la parte inferior, y tres en la parte superior, tres en la parte superior y tres en el medio, tres en el medio y tres en la parte inferior, tres en el costado izquierdo, etc.

Dar al niño el número correcto de cubos, todos del mismo color y hacer que duplique el modelo. Ofrecerle referencias cuando sea necesario, tales como señalar el primer cubo o dándole referencias verbales.

"¿Cuál va primero?"

"¿Aquel espacio está vacío?"

Siempre trabaje de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



OBJETIVO: RELACIÓN PARTE-TODO

Descripción de actividades

1.- Contruir una estructura simple usando clavijas y piezas de parquetry. Emplee unas pocas piezas. Hacer que el niño imite su estructura.

2.- Mostrarle que dos triángulos permiten crear un cuadrado cuando ambos están ubicados en el mismo agujero. Hacer que el niño ponga dos juntos para crear una hilera de cuadrados similar a la que usted le mostró.

3.- Mostrarle que dos triángulos isósceles forman un rectángulo. Use las tarjetas con contorno de formas de un cuadrado mediano y dos triángulos medianos. Ayúdelo a descubrir las siguientes relaciones usando las tarjetas con contornos de formas y las piezas de parquetry:

Cuadrado: 2 triángulos grandes, 2 rectángulos, 4 cuadrados pequeños, 4 triángulos medianos.

Triángulo: 2 triángulos medianos, 4 triángulos pequeños.

Rectángulo: 2 cuadrados medianos, 4 triángulos medianos.

Exágono: 2 trapezoides.

Círculo: 2 mitades de círculos.

Rombo: 2 triángulos pequeños.

4.- Ubicar un cuadrado grande sobre la caja iluminada y mostrarle al niño cómo poner un adhesivo a cada lado del cuadrado. Hacer que el niño haga esto por sí mismo. Puede necesitar ayuda para poner el primer adhesivo. Hablar acerca de los cuatro lados del cuadrado.

5.- Ubicar la tarjeta con el contorno de un cuadrado grande sobre la caja iluminada o dibujarlo sobre acetato. Dar al niño cuatro adhesivos y hacer que los ubique sobre las líneas del cuadrado. Realizar la actividad con otras tarjetas con contorno de formas o figuras simples dibujadas sobre acetato.

6.- Dibuje diseños simples sobre acetato con un marcador. Haga que complete con la apropiada pieza de parquetry el diseño.

7.- Usar piezas de parquetry de diferentes colores. Hacer que el niño identifique la forma, su nombre y describa sus características. Hacer que observe la forma e identifique formas más pequeñas que incluya a ésta

8.- Trazar una forma con un marcador negro. Dar al niño el contorno y las piezas de parquetry apropiadas para que arme la forma. Al principio, trace líneas adentro de la forma mostrándole la ubicación de las piezas individualmente. Comenzar con diseños de dos o tres piezas e ir paulatinamente incorporando actividades más complejas.



NIVEL III

Índice Nivel III

MATERIALES

Tarjetas de 10 cm de lado con dibujos coloreados de:

Pelota - auto - vaca - perro - vestido - barrilete - naranja - cuchara (dos tarjetas de cada uno).

Tarjetas de 5 cm de lado con dibujos coloreados de:

Avión, 2	Manzana,6	Pelota, 5
Banana, 5	Pájaro, 2	Barco, 2
Libro, 6	Mariposa, 2	Torta, 6
Auto, 5	Zanahoria, 6	Gato, 2
Silla, 4	Árbol de Navidad, 2	Reloj, 2
Moneda, 2	Peine, 6	Vaca, 5
Lápiz de color, 6	Vaso, 6	Perro, 5
Muñeca, 2	Puerta, 2	Vestido, 4
Tambor, 4	Pato, 2	Gafas, 2
Pez, 2	Tenedor, 6	Uvas, 5
Cepillo de pelo, 6	Sombrero, 6	Caballo, 5
Casa, 2	Helado, 2	Chaqueta, 4
Llave, 2	Barrilete, 5	Lámpara, 5
Guante, 2	Naranja, 5	Pantalones, 2
Zapallo, 5	Conejo, 2	Camisa, 4
Zapato, 6	Shorta, 2	Víbora, 2
Zoquete, 5	Cuchara, 6	Osito de juguete, 4
Teléfono, 6	Televisor, 2	Cepillo de dientes, 6
Árbol, 2	Camión, 5	Ventana, 2

Tarjetas de 5 cm de lado dibujadas en negro:

Avión, 2	Pelota, 2	Bicicleta, 2
Barco, 2	Libro, 2	Torta, 2
Auto, 2	Zanahoria, 2	Perro, 2
Silla, 2	Árbol de Navidad, 5	Peine, 2
Vaca, 2	Vaso, 2	Lápiz de color, 2
Muñeca, 2	Pato, 2	Pez, 5
Caballo, 2	Chaqueta, 5	Lámpara, 5
Zapallo, 2	Heladera, 2	Camisa, 5
Zapato, 2	Zoquete, 2	Osito de juguete, 2
Teléfono, 2	Televisor, 5	Pata de dientes, 5
Árbol, 2	Camión, 2	Ventana, 5

Tarjetas de 5 cm de lado con contornos dibujados en negro:

Aviones, 6	Manzana, 6	Pelota, 6
Torta, 2	Auto, 2	Gato, 2
Árbol de Navidad, 6	Lápiz, 6	Perro, 2
Uvas, 6	Cepillo de pelo, 6	Helado, 6
Barrilete, 6	Zapallo, 2	Zapato, 2
Zoquete, 2	Cuchara, 6	Osito, 6
Teléfono, 2	Camión, 2	Árbol, 2

Tarjetas de 5 cm de lado con contornos dibujados en negro:

Barco "A", 2	Puerta "A", 2
Barco "B", 2	Puerta "B", 2
Barco "C", 2	Puerta "C", 2
Barco "D", 2	Puerta "D", 2
Barco "E", 2	Puerta "E", 2

Mariposa "A", 2	Vestido "A", 2
Mariposa "B", 2	Vestido "B", 2
Mariposa "C", 2	Vestido "C", 2
Mariposa "D", 2	Vestido "D", 2
Mariposa "E", 2	Vestido "E", 2

Torta "A", 2	Casa "A", 2
Torta "B", 2	Casa "B", 2
Torta "C", 2	Casa "C", 2
Torta "D", 2	Casa "D", 2
Torta "E", 2	Casa "E", 2

Árbol de Navidad "A", 2	Zapallo "A", 2
Árbol de Navidad "B", 2	Zapallo "B", 2
Árbol de Navidad "C", 2	Zapallo "C", 2
Árbol de Navidad "D", 2	Zapallo "D", 2
Árbol de Navidad "E", 2	Zapallo "E", 2

Tarjetas de 10 cm de lado con detalles que faltan (1 de cada una):

Avión	Muñeca	Pato	Zapallo	Camisa
-------	--------	------	---------	--------

Tarjetas de 5 cm de lado con detalles que faltan (1 de cada una):

Pájaro	Auto	Gato
Silla	Reloj	Puerta

Anteojos	Tenedor	Conejo
Osito	Camisa	Teléfono

Tarjetas de 5 cm de lado con letras y números (2 de cada una):

Letras mayúsculas y minúsculas, imprenta	Números del 1 al 12
--	---------------------

Escena de una habitación.

Escena de una granja.

Juegos de tarjetas en secuencia:

- Niñas comiendo helado, 4.
- Niña comprando un refresco, 5.
- Muchacho tomando leche, 5.
- Muchacho vistiéndose, 4.
- Mujer comprando comida, 5.

Figura-fondo:

- Vaso (10 cm) , 1 Helado (10 cm), 1 Pantalones (10 cm), 1
Cuchara (10 cm), 1
- Fondos con dibujos regulares (20x25 cm), 1
- Fondos con dibujos irregulares

Tarjetas de complementación visual (10 cm de lado):

Anteojos, 4	Camisa, 4	Zapato, 4	Teléfono, 4
-------------	-----------	-----------	-------------

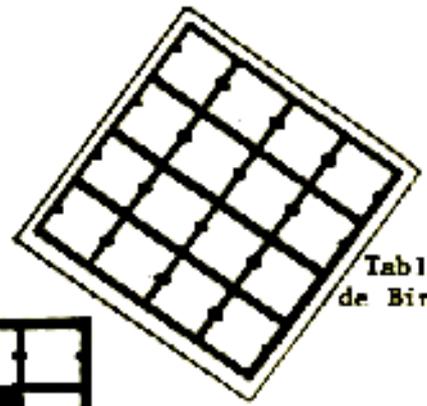
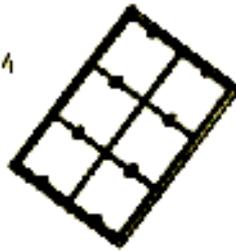
Rompecabezas de 2 piezas (8x15 cm), 1 de cada una:

Actriz	Muchacho	Bombero
Trabajador	Médico	Jugador de tenis

Rompecabezas de 4 piezas (10 cm de lado), 1 de cada una:

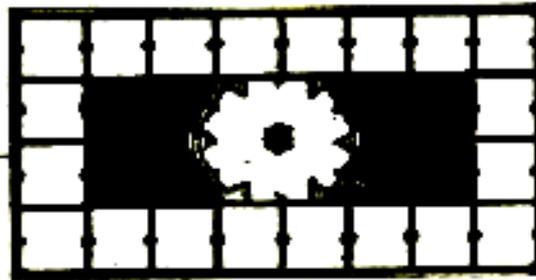
Banana	Árbol de Navidad	Payaso	Perro
Muñeca	Casa	Cuchara	Osito

Bandejas de Lotería - 4

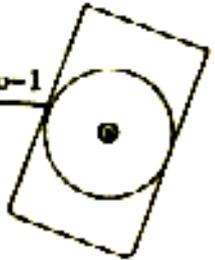


Tablero de Bingo ?

Tablero p/juegos - 2



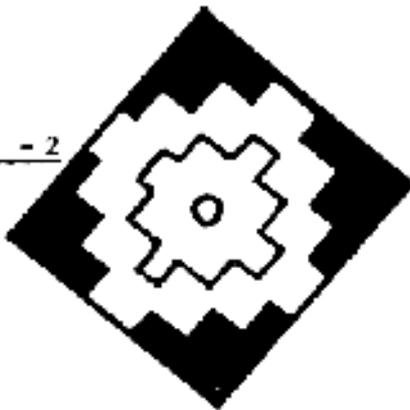
Trompo - 1



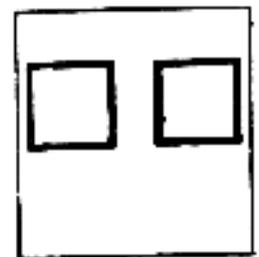
Dominó - 12



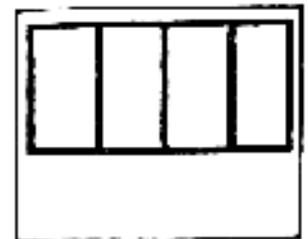
Reloj - 2



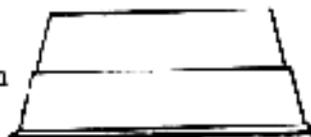
Rompecabezas de dos piezas - 1



Rompecabezas de cuatro piezas - 1



Soatén para tarjetas



ADVERTENCIAS PARA LOS MAESTROS

No es probable que un alumno domine cada destreza antes de pasar a la próxima por lo que las actividades no se presentan en forma secuenciada. Durante el proceso del entrenamiento visual se desarrollan muchas habilidades en forma concurrente y los estudiantes progresan a distintos ritmos dependiendo de la discapacidad visual, experiencias previas, edad y motivación. En general las actividades presentadas al comienzo son más sencillas que las últimas. Al hacer la evaluación de los materiales se observa que los niños de 4, 5 y 6 años tienen más dificultades para cumplir las tareas que se refieren a la relación de parte-todo, complementación visual, discriminación de figura-fondo y pre-escritura.

En todas las áreas se ha tratado de ordenar las actividades de lo más fácil a lo más difícil. En general las actividades que requieren la discriminación de sutiles diferencias o discriminación de partes son las más difíciles.

Por ejemplo, tareas de memoria visual que presentaron los mayores problemas a los estudiantes requerían recordar un detalle simple en un dibujo de objeto inserto en una lámina de una habitación. Las tareas más difíciles de identificación incluían nombrar un detalle o una actividad determinada en la lámina.

En la misma forma, actividades para emparejar detalles en láminas similares o en escenas, con objetos múltiples también resultaban complicadas. Para los estudiantes era más fácil, a veces, emparejar letras que objetos en los cuales algunos de tallas eran diferentes. En la medida de lo posible las tareas más difíciles se incluyen al final de cada área. Aun así, algunos niños pueden tener problemas con una o más de las tareas aparentemente simples y, sin embargo, desarrollar las actividades de esa misma área sin mayores problemas. La única regla puede ser: ser flexible en el orden en que se presentan las actividades y se introducen nuevas áreas.

Para obtener un perfil aproximado del funcionamiento del alumno seleccione una actividad del principio, medio y final de cada área, anotando la forma en que actúa el niño y los conceptos o tareas visuales en los que muestra tener mayores problemas.

Es crucial al seleccionar y secuenciar las actividades el tener en cuenta la naturaleza de la discapacidad del alumno. Por ejemplo, quien tiene un campo limitado y más o menos buena agudeza puede encontrar que los objetos pequeños y los dibujos son más fáciles de reconocer que los de mayor tamaño que exceden su campo visual. Láminas grandes con muchos elementos, como el caso de una escena de un dormitorio pueden ser especialmente difíciles, ya que

se debe aprender a buscar en forma organizada a fin de poder examinar la totalidad del cuadro. El daño en la zona de la mácula puede hacer que el reconocimiento de objetos pequeños y dibujos sea casi imposible a menos que se venga empleando la visión periférica. Se deben enseñar técnicas de visión excéntrica para ayudar al alumno a que use las áreas de la retina menos afectadas para poder lograr la visión general de todo el cuadro. Quien tiene una baja agudeza puede sólo ver cuando se le presentan láminas grandes con los contornos gruesamente marcados por otra parte, puede querer ver los materiales acercándoselos a los ojos lo que hace difícil que los materiales muy grandes “puedan entrar en el ojo” si se los coloca a muy corta distancia. Son estos sólo algunos pocos ejemplos sobre la forma en que la naturaleza del problema incide en la dificultad o facilidad con que se cumple con una tarea.

Al presentar las actividades hay que tener en cuenta también la edad y la motivación del alumno. La Caja de Luz por sí sola puede ayudar a motivarlos. El 92% de los niños con quienes se evaluó la caja y los materiales prestaron mayor atención a las tareas realizadas en la caja que cuando se ejecutaron otras similares sin la caja. Como se señala en la sección de SUGERENCIAS muestre entusiasmo, estimule al niño y refuerce sus esfuerzos con algo motivante. Al plantear las tareas como juegos el niño mostrará al máximo su potencialidad.

Una importante observación final: las actividades que se presentan no constituyen un programa completo de estimulación visual. Son la base para un programa más completo que descansa en la creatividad del maestro y en la utilización de otros materiales.



OBJETIVOS

[Índice de Objetivos Nivel III](#)

OBJETIVO: APAREAR Y CLASIFICAR

Descripción de la actividad

1.- Revise si el niño puede realizar las actividades de aparear y clasificar que se indican en el Nivel II. Seleccione algunas tareas en las cuales deba clasificar cubos o palitos de colores mosaicos por forma, tarjetas con figuras geométricas de colores y contornos de dibujos de formas. Si tiene dificultad con estos materiales tendrá que practicar con los elementos del Nivel II juntamente con los materiales del Nivel III, ya que en estos dos niveles se superponen las habilidades que se presentan. Si el niño tiene dificultad en realizar las tareas de clasificar y aparear indicadas en el Nivel II no quiere decir que no podrá hacer las del Nivel III. Por ejemplo, podrá tener problemas para emparejar figuras geométricas parecidas (rombo y diamante) pero eso no indica que no podrá

emparejar objetos de dibujos como figuran en el Nivel III, especialmente los que son marcadamente diferentes en color y forma. Si el niño necesita más práctica con las formas geométricas y contornos geométricos se puede usar la lotería, el bingo, dominó, etc. Cree sus propias tarjetas transparentes de 5 cm de lado dibujando en ellas figuras geométricas pintadas y contornos de las mismas, empleando las hojas de acetato o de vinílico rígido.

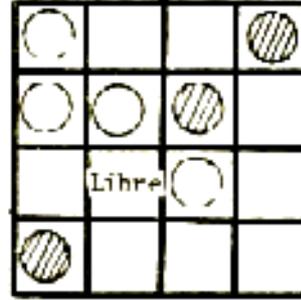
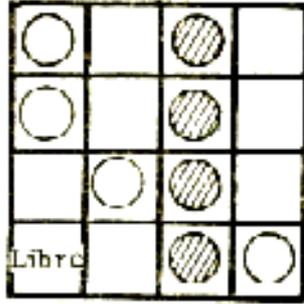
Sea creativo en el uso del material. Este se puede intercambiar con el de los otros niveles adaptándolo al uso que se le quiere dar.

2.- Aparear: diferente forma / diferente color. Hacer que el niño aparee y clasifique las tarjetas de 10 cm con dibujos. Colocar el dibujo de la naranja en la caja. Dar dibujos de otra naranja, perro, auto y vestido. Hacer que el niño busque la figura que corresponde aparear. Comentar las características de cada objeto: forma, colores, detalles interiores. Hacer que el niño clasifique y aparee todas las tarjetas de 10 cm.

3.- Realizar la misma actividad utilizando las tarjetas de 5 cm. Comente los detalles de cada dibujo y trate de que el niño los identifique. Algunos son fáciles de comprender porque presentan formas muy distintas, como por ejemplo: zanahoria-naranja, lápiz; manzana-redondo-rojo; uvas-forma de diamante-morado; zapato-forma alargada-marrón; televisor-cuadrado-gris.

4.- Emplee las bandejas de lotería y las tarjetas de 5 cm con dibujos de colores enumeradas en la actividad 2. Ubique en la bandeja 6 tarjetas. Distribuya sobre la caja un duplicado de cada una de las tarjetas y haga que el niño las aparee. Juegue con dos o tres niños simultáneamente. Por cada respuesta correcta, dé al niño una ficha y después de varios juegos haga que cada uno cuente cuántas fichas ganó. Si hay respuestas incorrectas, guíe al niño en la observación detallada de la misma tratando de determinar cuáles elementos le resultaron confusos-color, tamaño, forma. Quizás se detuvo a observar una parte del dibujo y no la totalidad del mismo o puede también ocurrir lo contrario. Superponiendo las tarjetas se pueden verificar las respuestas correctas y las incorrectas.

5.- Juegue al Bingo utilizando las tarjetas de 5 cm con dibujos. Ubíquelas en el tablero del Bingo y separe los duplicados formando como un mazo de cartas. Ud. o el niño pueden elegir una tarjeta del mazo. Si el niño encuentra la tarjeta igual ubicada en la columna del tablero, la reemplaza por una ficha. Para que el juego, que se puede hacer entre dos o tres niños, sea más rápido se pueden incluir "espacios libres". Gana cuando un jugador forma una línea vertical de fichas horizontal o diagonal.



6.- Ubique el trompo con las tarjetas de 5 cm de dibujos coloreados. Oriéntelas de manera que queden derechas frente al niño. Desparrame las tarjetas para aparear sobre la caja. Haga que el niño gire el trompo y que aparee la tarjeta de la caja con la que indica la flecha que lleva el trompo.

7.- Use las tarjetas de 5 cm con dibujos bien diferentes. Haga que aparee los dibujos que presentan formas marcadamente distintas: cuchara, manzana, zanahoria, teléfono. Comience presentando tres formas, luego cuatro, cinco. Busque más tarde que el niño distinga los elementos por las formas teniéndolos dibujos colores similares. Invente juegos de lotería, ludo, etc. aplicando la discriminación de formas y colores. Se puede emplear el trompo al cual se le agrega una flecha, o números, que indican tantos ganados según la posición en que se detiene o lugares a avanzar en el tablero según la dirección de la flecha.

8.- Las fichas de dominó con dibujos de objetos proporcionan otros tipos de juegos que son interesantes y atractivos para los niños.

9.- Juegos de cartas. Se pueden adaptar los juegos conocidos de cartas al objetivo propuesto. Por ejemplo: se reparten 6 cartas con dibujos a cada jugador. El resto queda en el mazo. Se da vuelta una carta del mazo y el primer jugador la recoge o elije una del mazo según le convenga o no. El próximo hace lo mismo siendo ganador el primero que forma 3 parejas de cartas.

10.- Elija tarjetas con dibujos con las mismas formas pero de diferentes colores. Seleccione por lo menos dos tarjetas con dibujos distintos de cada "grupo de formas". Por ej., n juego con cinco tarjetas distintas debe incluir una taza (cuadrada, roja); la torta (cuadrada, marrón), camión (cuadrado, azul), cuchara (alargada-amarilla). Se pueden inventar diversos juegos empleando una gran variedad de tarjetas combinándolas de distintas formas.

11.- Juegue Bingo empleando las tarjetas de 5 cm de lado. Continúe usando tarjetas que muestren más o menos la misma forma pero diferentes colores. Utilice uno o dos tableros de Bingo según sea el número de jugadores. Separe copias de las tarjetas para formar un mazo de cartas. El niño las saca, encuentra la igual y la reemplaza en el tablero por una ficha.

12.- Juegue al dominó utilizando las fichas con dibujos.

13.- Juegue al “manotón”. Elija una tarjeta que será el modelo. Forme un mazo con varias tarjetas semejantes en forma pero no en color (libro,torta,tambor,zapallo, etc.). Coloque en la caja la tarjeta modelo. Mezcle las otras tarjetas y levante una colocándola en la caja. Si la tarjeta es igual a la del modelo, el primer niño que le da un manotón se la guarda. El que junta más tarjetas gana el partido.

14.- Se pueden hacer juegos similares con tarjetas de igual forma y color, de igual color y diferente forma; con tarjetas con sólo contornos dibujados, emparejando estos con las que tienen dibujos pintados o sólo las tarjetas de contorno con otros contornos: formas, árboles, ropa, juguetes, etc.

15.- Avance empleando tarjetas con iguales formas pero detalles diferentes: una manzana con tallo y otra sin él; un jarro con asa y otro sin esta; una flor con más pétalos que otra.

16.- Mezcle todas las tarjetas. (Formas colores, detalles y contorno, etc.) y repita los juegos descriptos y otros que Ud. pueda inventar.

17.- Aparear símbolos y letras. Haga trabajar al niño con dibujos abstractos. Dibújelos en las hojas de acetato empleando lápices marcadores negros y de colores.



18.- Use las tarjetas con letras y números. Comience por aquellos que son muy diferentes: la 1 es una línea vertical, la P tiene una panza, etc. Dibuje sobre las hojas de acetato haciendo que el niño las copie, las una estando desordenadas, las reconozca.

19.- Haga que el niño separe y empareje símbolos mas parecidos: b-d, p-q, hacer que cambiando la posición de la tarjeta se obtengan las letras parecidas.

20.- Si supera etapas anteriores presente letras de diferente tipo: cursiva, escript, imprenta.

21.- Para quienes tienen poca visión la siguiente actividad puede ser más difícil. Encontrar en una tarjeta más grande que representa una escena, un detalle que se presenta en tarjeta de menor tamaño: por ej.: una silla en el dibujo de una habitación. Esta actividad requiere capacidad para realizar búsqueda visual.

22.- Hacer agrupar y aparear dibujos abstractos que sean muy semejantes. Haga sus propios dibujos empleando las hojas de acetato y lápices marcadores de colores.

23.- Juegue a las cartas empleando letras y símbolos parecidos y muy parecidos.

24.- Cuando el niño pueda aparear letras altas y bajas, preséntele las diferentes letras que aparecen en los libros. Existe una gran variedad de letras que vienen en modelos distintos para escribir títulos y letreros que pueden ser empleadas para este fin.

25.- Las siguientes actividades pueden ser más difíciles para niños con muy baja visión o con campo visual reducido ya que exigen observar una figura de tamaño grande para encontrar objetos iguales para aparear. Utilice las tarjetas de la granja haciendo que el niño empareje las tarjetas pequeñas con la imagen que encuentra en la lámina grande:

caballo	auto	árbol de Navidad
vaca	camión	árbol
perro	bote	pato
conejo	avión	

Introduzca la lámina grande dando al niño algunos momentos para que la observe con atención. Para hacer la tarea más fácil, bloquee parte de la escena. Dé al niño una tarjeta con el elemento que debe buscar, animándolo a que busque claves tales como color, forma en general, detalles, a medida que observa el dibujo. El objeto en la lámina puede ser de diferente tamaño. ,Ayúdelo a explorar en forma organizada. Utilice las hojas de acetato para que el niño conecte las figuras iguales haciendo un trazado con lápiz.

26.- Juegue a las cartas empleando las figuras y la lámina modelo.



OBJETIVO: RECONOCIMIENTO E IDENTIFICACIÓN

Descripción de la actividad

1.- Asegúrese que el niño puede nombrar algunos de los objetos que se usan en la caja: cuchara, peine, lápiz. Si el niño puede nombrar los objetos que le rodean realícelos siguientes ejercicios.

2.- Utilice las láminas de colores de 10 cm y de 5 cm. Busque los objetos reales que representan, cuchara, tenedor, cepillo de dientes y haga que el niño los identifique y los nombre en la lámina.

3.- Muéstrole varias tarjetas de 5 cm con objetos comunes y pida que los identifique. Ayúdelo a hacerlo hablando del color, forma, partes que tiene, uso. Si no puede dar el nombre quizás pueda decir para qué sirve si es comida o un juguete, etc.

4.- Use el grupo de tarjetas de secuencias lógicas haciendo que el niño identifique los elementos un vaso de leche, monedas, un carrito de supermercado, etc. Estimúlelo para que use el contexto de la escena para ayudarlo a identificar los objetos que puedan resultarle difíciles.

5.- Coloque diferentes tarjetas con dibujos de objetos en la esfera del reloj. Si el niño acierta gana una ficha. Gana el que tiene más fichas. También puede usar el trompo debiendo el niño identificar la figura donde el trompo se detiene.

6.- Coloque seis tarjetas diferentes bajo el trompo asignándole a cada una un va lor, colocando las tarjetas formando un tablero. Que el niño haga girar el trompo, si acierta el nombre del dibujo gana los puntos que a este se le han asignado

7.- Juegue al Bingo, a la lotería, a las cartas, etc. , utilizando las tarjetas con dibujos. Varíe las actividades para crear interés. Hlaga competencias entre va rios jugadores.

8.- Realice los mismos juegos pero empleando tarjetas sólo con contornos de dibujos. Estimule al niño que observe los detalles de las figuras similares para poder identificarlas como corresponde.

9.- Haga que el niño nombre partes de los dibujos: las patas de la mesa, las alas del avión, etc. Sin señalar las partes pida que nombre las que ve de cada cosa.

10.- Muestre las tarjetas de secuencias y pregunte qué pasa en los dibujos. Quizás necesite ayudar un poco. "Qué tiene la niña en la mano?" Pregunte qué puede pasar en el próximo dibujo o qué pasó en el anterior.

11.- Use las tarjetas coloreadas de 5 cm y haga que el niño las agrupe por clase, como ser comidas,ropas, juguetes, medios de transporte. Pida que nombre las figuras y forme subgrupos: postres,ropa de verano, de invierno, etc. Pregunte en qué son similares y diferentes los dibujos. Dirija al niño para que indique detalles distintivos.

12.- Realice las mismas actividades utilizando números y letras.

13.- De al niño las letras que forman su nombre o el de un amigo o comida favorita. A medida que Ud. nombra la letra él debe encontrarla de entre un grupo y colocarla sobre la caja.

14.- Escriba palabras sencillas e interesantes para el niño y haga que las copie.



OBJETIVO: RELACIONES ESPACIALES

Descripción de la actividad

1.- Use varios objetos concretos y colóquelos sobre la caja como ser dos tazas, dos cucharas, dos autitos. Coloque los objetos en la caja en distintas posiciones y haga que el niño imite las mismas con el mismo objeto. Ponga la cuchara a la derecha del autito, la taza entre éste y la cuchara, etc.

2.- Juegue con el tablero del reloj dirigiendo la aguja hacia el niño, hacia Ud. hacia abajo. Pida que indique la posición.

3.- Utilizando los dos tableros de lotería o Bingo haga que el niño imite la posición en la que Ud. coloca los objetos.

4.- Utilizando los objetos concretos sobre la caja, dé direcciones al niño para comprobar si comprende los términos espaciales: "Coloca el cubo sobre la taza", "Ubica el lápiz al lado de la cuchara".

5.- Empleando los mismos objetos pida al niño que los disponga sobre la caja y pregunte: "Qué está entre la cuchara y la taza?", "Está el lápiz arriba de la taza?"

6.- Jugando con los tableros y los objetos explore si el niño comprende las relaciones espaciales: "Coloca el autito en el cuadrado del medio", "Pon una ficha en la esquina izquierda de abajo del tablero" etc.

7.- Coloque un dibujo sobre la caja en posición inversa. Dé al niño un dibujo igual y pídale que lo coloque en la posición del modelo. Como los dibujos son transparentes es posible buscar posiciones variadas. Al comienzo elija dibujos asimétricos y de formas diferentes según se los ubique hacia arriba o hacia abajo: animales, autos. Otros dibujos son más difíciles de discriminar como son un árbol, un helado, etc.

8.- Realice la misma actividad pero empleando contornos de dibujos.

9.- Utilice las láminas que representan escenas y pregunte al niño dónde está el árbol, a la derecha, detrás o delante del auto; el perro, entre las flores, abajo, a

la derecha de la casa. Múltiples actividades se pueden realizar para comprobar si el niño se orienta espacialmente y maneja el vocabulario espacial.

10.- Emplee las tarjetas con letras o dibuje estas en la hoja de acetato, indicando, por ejemplo, que la A se hace con dos líneas rectas que van para arriba y una que cruza en el medio; la C es una curva grande.

11.- Use la hoja de acetato y el lápiz de aceite y juegue con el niño a unir puntos para formar un cuadrado, una cruz, etc.



OBJETIVO: MEMORIA VISUAL

Descripción de la actividad

1.- Observe si el niño tiene memoria visual. Coloque varios objetos sobre la caja, pida al niño que cierre los ojos y agregue otros elementos. Pregunte luego que señale los objetos que vio al principio.

2.- Realice la misma actividad sacando uno de los objetos y pregunte cuál es el que falta.

3.- La misma actividad, más difícil, se hace utilizando las tarjetas de 5cm con dibujos de colores. Primero presente dibujos muy diferentes, luego parecidos, una vez que el niño entiende la actividad y demuestra tener más memoria visual.

4.- Use los tableros de Bingo o lotería. Coloque sobre uno de los cuadrados una tarjeta con dibujo. Pida al niño que recuerde dónde está. Haga que cierre los ojos, tape varios cuadrados con un papel y haga que el niño destape el lugar donde está el dibujo. Se puede jugar con dos o más niños guardando cada uno la tarjeta que encuentra.

5.- Aumente el número de tarjetas que coloca en el tablero y complique cada vez más el juego haciéndolo siempre interesante.

6.- Utilice contornos de dibujos, letras y números

7.- Muestre al niño las tarjetas por separado. Haga que las mire y que recuerde todo lo que pueda sobre ellas. Retire el dibujo y pida que nombre lo que ha visto:

camisa: ¿Tiene mangas largas?

bote: ¿Cuántas velas tiene?

muñeca: ¿De qué color es su vestido?

Aumente paulatinamente la cantidad de dibujos que presenta simultáneamente, empezando por uno.

8.- Realice la misma actividad mostrando las láminas de escenas: “¿Dónde está el reloj?”, ¿Qué hace la muñeca?”. El niño tiene que responder sin ver el dibujo, sólo recordando.

9.- Intensifique la memoria visual empleando las tarjetas de secuencias; una vez que las ha observado, retirarlas para que verbalmente arme la historia.



OBJETIVO: PRE LECTURA Y ESCRITURA

Descripción de la actividad

1.- Haga que el niño dibuje diversas formas geométricas trazando las líneas siguiendo los contornos de la figura. Señale las esquinas, las líneas rectas y/o curvas, dé el nombre de las figuras.

2.- Después de marcar los contornos de las figuras pídale que las pinte; hable sobre los colores, haga que pinte otros dibujos en contornos.

3.- Dibuje figuras, puntos, líneas, etc. y haga que el niño copie lo mas fielmente posible lo por Ud. trazado. Indíquele lo referente a extensión, posición, cómo conectar los puntos.

4.- Distribuya puntos en forma tal que al unirlos se forme una figura conocida. Trate que el niño descubra qué figura es antes de terminar la tarea.

5.- Haga que el niño copie varias figuras, números y letras, luego que las escriba según recuerda las formas. Después de las letras, que copie cortas palabras que tengan significado para el niño. Nombre Ud. las sílabas, y las letras y los detalles de cada una de estas que las hacen diferentes.



OBJETIVO: SECUENCIA

Descripción de la actividad

1.- Elija dos de las tarjetas de 5 cm de lado con dibujos de diferentes colores por ejemplo, cuchara y sombrero. Agregue por lo menos cuatro copias de cada una.

Coloque las primeras tarjetas en la caja, una al lado de la otra y desparrame las restantes. Haga que el niño coloque estas tarjetas en el mismo orden que Ud. colocó las primeras siguiendo la secuencia: cuchara-sombrero-cuchara, etc.

2.- Repita la actividad usando tres o mas tarjetas en secuencia.

3.- Realice igual tarea empleando números y letras.

4.- Cuente un cuento sencillo entregando al mismo tiempo al niño tarjetas que ilustren partes de la narración. Haga que el niño ubique las tarjetas en secuencia a medida que Ud. cuenta la historia. "Había un perro que comía de todo. Un día saltó el cerco y se comió las *zanahorias* del huerto. Otro día entró en la casa y se comió la torta, etc."

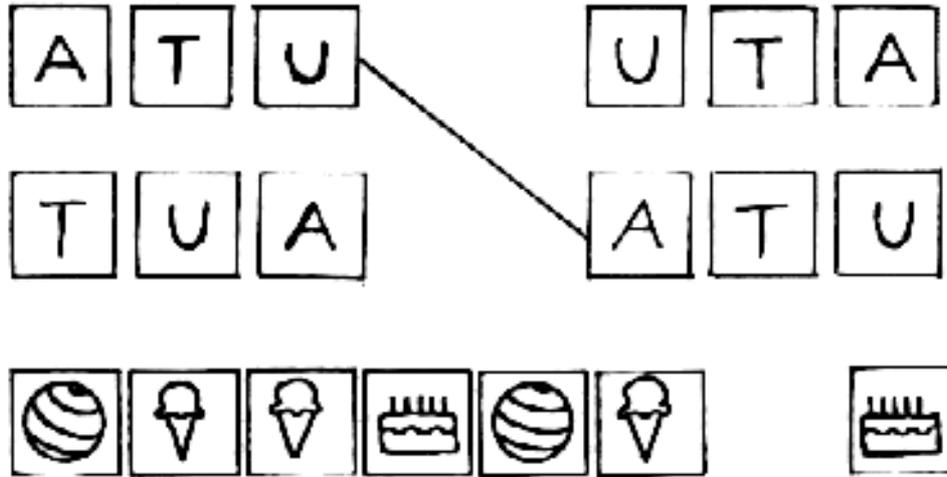
5.- Haga colocar al niño las tarjetas en secuencia explicándole que con los dibujos se puede contar un cuento. Se puede introducir la tarea diciendo que los dibujos son como fotografías que se han mezclado y hay que ponerlas en orden. Pregunte cuál fotografía se tomó primero. Comience con dos tarjetas haciendo más complicada la tarea progresivamente.

6.- Para hacer más difícil la actividad presente tarjetas con dibujos en contorno o con iguales colores. Cuanto mayor sea el número de tarjetas más complicada será la tarea.

7.- Presente palabras cortas con el correspondiente dibujo (sol-pan) y coloque debajo, una a una, letras que forman la palabra. Pida al niño que copie la secuencia de las letras dando el nombre de las mismas.

8.- Practique la escritura del nombre del niño, su número de teléfono, su dirección, etc.

9.- Conecte las letras iguales y haga que complete la figura que falta en una secuencia dada.



OBJETIVO: DISCRIMINACIÓN FIGURA-FONDO

Descripción de la actividad

1.- Pida al niño que identifique los dibujos de las tarjetas colocadas sobre fondos marcados regular e irregularmente. Use un fondo rayado u otro que Ud. pueda inventar. El fondo se dibuja sobre acetato con lápices marcadores; también se puede utilizar cinta adhesiva de color o una tela con dibujos. Pida al niño que dé el nombre del dibujo, lo delinee con un lápiz o encuentre el igual entre varias tarjetas.



Fondos regulares

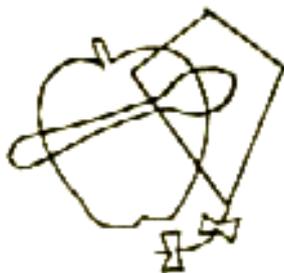
Fondos irregulares

2.- Coloque tarjetas con dibujos debajo de fondos rayados regulares y pida al niño que identifique lo que ve.

3.- Repita la actividad empleando fondos irregulares.

4.- Dibuje sobre acetato contornos de figuras geométricas conocidas por el niño. Pida que dé el nombre de las figuras o que aparée con otras en diferentes tarjetas.

5.- Use contornos de figuras, un sobre la otra. El niño nombra lo que ve.



OBJETIVO: COMPLEMENTACIÓN VISUAL

Descripción de la actividad

- 1.- Use las tarjetas de 10 cm y trozos de cartulina negra para cubrir partes de los dibujos: la manga de la camisa, rueda del auto, etc. Pida al niño que diga que parte está oculta.
- 2.- Use tarjetas con dibujos en los que falta un detalle y pida que se identifique lo que falta y la totalidad del dibujo.
- 3.- Forme un juego de cuatro tarjetas. Las tres primeras muestran el mismo objeto parcialmente dibujado aunque cada vez más completo hasta que la última tarjeta lleva el dibujo total. Entregue la tarjeta más incompleta y pregunte qué es. Si no acierta presente las otras hasta llegar a la última. Otra forma es colocar una hoja de acetato transparente sobre la tarjeta y hacer que el niño, con un marcador, conecte las líneas hasta integrar el dibujo.
- 4.- Prepare varias hojas con puntos, los que al ser unidos, forman un dibujo conocido. Pida al niño que lo identifique antes de conectar todos los puntos.



OBJETIVO: RELACIÓN PARTE-TODO

- 1.- Asegúrese que el niño haya experimentado tareas referidas a parte/todo empleando materiales concretos antes de pasar a completar o armar rompecabezas. Utilice los rompecabezas que mencionan para el Nivel I, las tareas de parte/todo que se describen en el Nivel II utilizando las piezas de parquetry o use rompecabezas comerciales simples y bloques tridimensionales que requieren que el niño encaje piezas para formar un objeto o forma determinados.
- 2.- Dibuje sobre acetato diversas formas geométricas simples, pintadas o en contorno. Córte las por la mitad y pida al niño que reúna las partes para formar

figuras completas. Puede darle un modelo de la forma o sólo decirle el nombre de la misma.

3.- Presente dos o tres rompecabezas divididos en dos partes bien diferenciadas: por ejemplo, un niño, un marinero, un médico. Coloque las mitades superiores en la caja y desparrame las partes inferiores para que el niño las junte.

4.- Repita la actividad con rompecabezas de dos partes más complicadas que exigen observar detalles: por ejemplo, un obrero y un jugador de football ambos con pantalón azul

5.- Mezcle sobre la caja varios rompecabezas de dos partes; pida al niño que los arme atendiendo a los detalles.

6.- Los rompecabezas de cuatro partes se pueden dividir en cuatro tiras cuadrados o triángulos para formar un cuadrado más grande. Haga que el niño practique

reunir las partes para obtener la figura. Déle las partes y el modelo para que, copie; luego sólo las partes.

7.- Haga armar el rompecabezas de cuatro partes: la cabeza del payaso o el árbol son los más fáciles. Coloque las partes en la caja de forma tal que no sea necesario darla vuelta para armar el todo.

8.- Cuando el niño tiene más práctica, mezcle las partes en distintas posiciones de manera que sea necesario hacerlas girar para encontrar la posición y armar todo.

9.- Haga armar un rompecabezas de cuatro piezas dibujadas en contorno negro (cuchara-banana). Si el niño tiene dificultad ayúdelo a identificar la forma del objeto o muéstrole una tarjeta con el mismo. Estos rompecabezas son más difíciles que los de dibujos en colores.

10.- Haga armar dos rompecabezas cuyas piezas se han mezclado. Elija entre estos:

árbol	casa	osito	banana
cara de payaso	perro	muñeca	cuchara

11.- Cree sus propios rompecabezas y deje que el niño la ayude. Comience con partes grandes. A medida que progresa reduzca los tamaños.



MATERIALES PARA EL ENTRENAMIENTO VISUAL Y TAREAS VISUALES AFINES

Tareas visuales	Desarrollo visual por medio de luces	Equipo de Estimulación Sensorial / Componente visual	Aprendiendo a ver (colores fluorescentes)	Material caja iluminada NIVEL I	Material caja iluminada NIVEL II	Material caja iluminada NIVEL III	Programa para desarrollar eficiencia en el funcionamiento visual
Conciencia de luz	Diversos tipos de luces con intermitencia, de magnesio con color o movimientos tales como casquillo brillante/ Linterna	Linterna/ Luz de mercurio con color/ Luz no direccional	Luz fluctuante	Acetato colorido/ Modelo o patrón/ Actividades sugeridas			Sección A (1-3 meses)
Fijación y focalización	Luz fluctuante Luz con color/sonido/ Estrellitas de Navidad/ Reflector/ Luz de bicicleta	Idem a las sugeridas arriba	Idem a la sugerida arriba	Idem a las sugeridas arriba			Sección A (1-3 meses)
Seguimiento de luz (horizontal, vertical, circular)	Luz de bicicleta/ Linterna/ De mercurio/ "Estrellita"	Linterna/ Luz de mercurio	Idem a la sugerida arriba	Acetato colorido/ Actividades sugeridas			Sección A (1-3 meses) Sección B (4-12 meses)
Conocimiento del objeto		Móviles/ Espejo/ Miradores con color	Formas acolchadas/ Pom-pom (con camapana)/ Bols con habas/ Bloques	Formas de acrílico/ Enhebrados/ Actividades sugeridas			Sección A (1-3 meses)
Fijación y focalización de objeto		Móviles/ Espejo/ Mirador con color	Idem a las sugeridas arriba/ Pelota/ Mitones/ Pelota para prensión/ Zoquetes con Pom-pom/ Pelota de peluche	Idem a las sugeridas arriba			Sección A (1-3 meses)
Seguimiento del objeto		"Ventana mágica"	Mitones/ Pom-pom/ Pelota para prensión/ Zoquete/ Títere	Idem a las sugeridas en la tarea visual: Fijación y localización de objetos			Sección B (4-12 meses)
Coordinación ojo mano (alcanzar y manipular)		Móviles/ "Ventana mágica"	Idem a las sugeridas arriba/ Pelota de peluche/ Formas acolchadas/ Bloques/ Bolsas con habas/ Cubo/ Pelota	Formas en acrílico/ Enhebrados	Clavijas y plantados/ Cubos y patrones		Sección B (4-12 meses) Sección C (1-3 años)

			para preñción/ Plantado				
Apareamiento/ Nivel concreto (color, forma, tamaño)			Formas alcochadas/ Pelota de goma/ Bloques/ Encajes de formas/ Plantado	Modelos o patrones/ Formas en acrílico/ Enhebrados/ Rompecabezas/ Actividades sugeridas	Clavijas/ Cubos/ Figuras con adhesivos/ Piezas de Parquetry		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Relación espacial simple			Idem a las sugeridas arriba	Idem a las sugeridas arriba	Idem a las sugeridas arriba/ Figuras con adhesivos		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Apareamiento Nivel concreto (Detalle)				Actividades sugeridas			Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Identificación visual/ Nivel concreto (nombre color, forma, tamaño, objeto)			Materiales del equipo	Materiales del equipo	Clavijas/ Cubos/ Figuras con adhesivos/ Piezas de parquetry		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Parte simple/ Relación total/ Nivel concreto			Plantado/ Bloques/ Juego de construcción	Rompecabeza de pelota/ de cara	Clavijas y plantado/ Cubos y patrón/ Figuras con adhesivos/ Piezas de parquetry		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)

MATERIALES PARA EL ENTRENAMIENTO VISUAL Y TAREAS VISUALES AFINES

Tareas visuales	Aprendiendo a ver	Material caja iluminada Nivel II	Material caja iluminada Nivel III	Programas para desarrollar eficiencia en el funcionamiento visual
Apareamiento/ Dibujos (formas, objetos familiares)	Juego de lotería/ Dibujos/ Posters/ Lápiz manteca o aceite, etc.	Tarjetas con formas coloreadas/ Tarjetas con el contorno de formas/ Dibujo de objetos familiares / Modelos o patrones guías/ Hoja de actividades sugeridas	Tarjetas con dibujos para jugar a: lotería, Bingo/ Hoja de actividades	Sección D (2-4 años)
Apareamiento/ Dibujos (detalles)		Hojas de actividades	Tarjetas de dibujos con diferentes detalles para usar en los juegos	Sección D (2-4 años)
Identificación visual/ Dibujos/ Formas/ Objetos (detalles)	Tajeta de loterías	Tarjetas con formas coloreadas/ Tarjetas con el contorno de formas/ Dibujo con objetos familiares/ Hojas de actividades	Tarjetas de dibujos	Sección D (2-4 años) Sección E (3-5 años)

Parte-Todo/ Dibujos más complejos		Clavijas/ Plantados/ Cubos/ patrones/ Piezas de parquetry	Rompecabezas de dibujos	Sección D (2-4 años) Sección E (3-5 años)
Pre-grafismo/ Trazo/ Copia Fomas/ Contorno, etc.		Hojas de actividades	Hojas de actividades	Sección D (2-4 años) Sección E (3-5 años)
Diferenciación figura-fondo			Escenas grandes de dibujos y tarjetas individuales de dibujos para aparear/ Hojas de actividades	Sección E (3-5 años)
Apareamiento/ Figuras (Figuras abstractas, letras, números)			Tarjetas de letras y números para usar en juegos: carta, lotería, bingo/ Hojas de actividades	Sección F (4-5 años) Sección G (5-6 años)
Identificación visual/ Figuras (Figuras abstractas, letras, números)			Idem a la sugerida en la tarea visual: Identificación visual	Sección G (5-6 años)
Escribir letras y números			Hojas de actividades	Sección G (5-6 años) Sección H (6-7 años)
Apareamiento de palabras/ Apareamiento de palabras a dibujos/ Copia de palabras/ Lectura de palabras simples				Sección H (6-7 años)



Autora
Suzette Frere
 Traducción de
Susana E. Crespo y Graciela Ferioli

Interedvisual
INTEREDVISUAL@terra.es