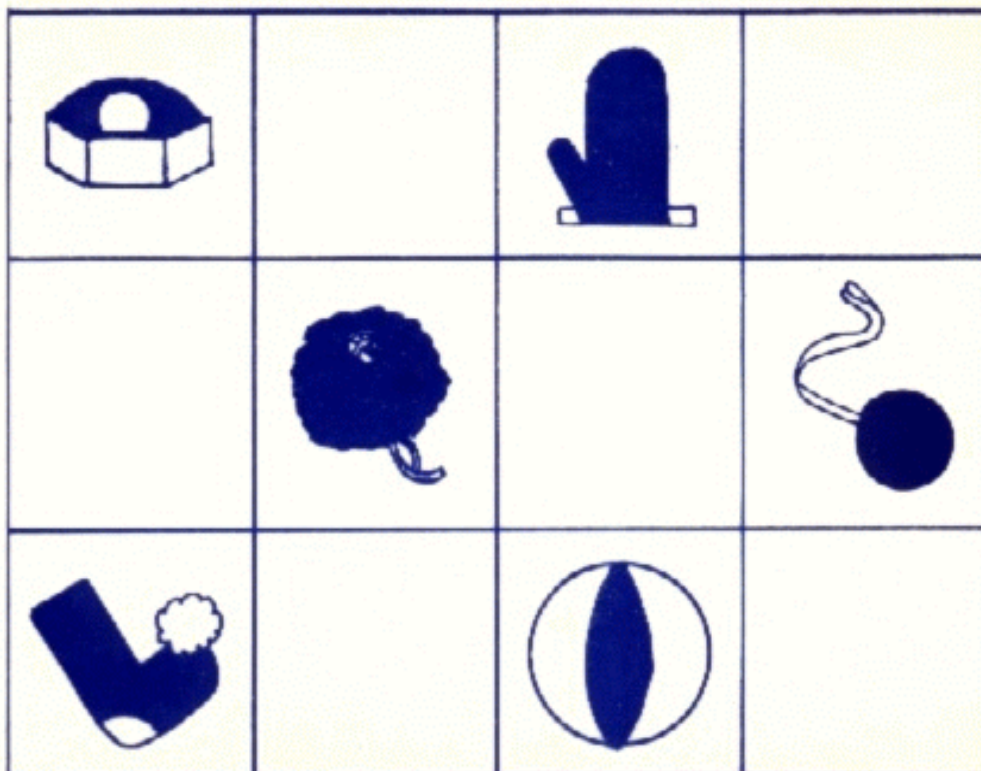


# MIRADAS BRILLANTES: APRENDER A VER



Reproducido por

*Interedvisual*

---

Málaga'2002

de difusión gratuita en línea

*Se han respetado el texto y las ilustraciones, si bien el paginado no se corresponde con el original*

Título en inglés: "BRIGHT SIGHTS: LEARNING TO SEE"

Publicado por American Printing House for the Blind, Louisville, Kentucky, 40206-0085, 1987.

ICEVH y CBM agradecen a APH la autorización para traducir, imprimir y distribuir la presente obra.



Sheri Moore, Directora del proyecto  
Suzette Frere, Sharon Bensinger, Amie Dennison, Asistentes del proyecto

Traducción: Susana E. Crespo  
Gracela Ferioli

International Council for Education  
of the Visually Handicapped  
Christoffel Blindenmission  
Región Latinoamericana  
Córdoba - Argentina  
Nº 61 - 1988

## INTRODUCCIÓN

*Existe una gran necesidad de contar con material variado, ameno e interesante para provocar el uso de la visión remanente y lograr así un eficiente desarrollo de la funcionalidad visual.*

*Los maestros creativos ponen en Juego toda su imaginación para elaborar el material que permita estimular las diferentes funciones visuales en forma secuenciada, respetando las etapas evolutivas del niño, sus intereses y, sobre todo, el nivel de desarrollo visual, lo que Natalie Barraga llama "edad visual".*

*Para que la tarea sea efectiva, entretenida y cumpla con los objetivos que el docente se propone, el material debe ser numeroso, variado, atractivo y estético y debe responder a las necesidades visuales del niño y a sus infantiles intereses.*

*No sólo el material juega un rol fundamental en este proceso sino también la forma en que se lo presenta, el entusiasmo que pone el maestro en la tarea., la manera en que despierta el interés y la participación del educando. Materiales y actitudes se complementan así para lograr los mejores resultados.*

*La American Printing House for the Blind realizó una investigación para determinar cuáles eran los materiales que mejor se adaptaban para estimular la visión en niños discapacitados visuales de entre 0 y 36 meses, concluyendo que los más adecuados eran los fluorescentes o brillantes.*

*En esta publicación se ha tratado de adaptar a nues tra realidad los materiales y juguetes descritos en el libro original. Se dan muchas ideas., se orienta al maestro sobre cómo emplear los elementos, qué actividades realizar con cada uno de ellos ajustándose siempre al objetivo propuesto, ya sea que se trabaje a nivel puramente sensorial -despertar el interés visual- o a nivel perceptual- adquisición y desarrollo de conductas viso-peceptivas y viso-discriminativas-.*

*Las actividades que se mencionan en "Miradas Brillantes" no debe usarse en forma aislada sino como parte de un programa total de estimulación visual. Muchas de las tareas sugeridas se pueden realizar en el hogar, siendo esencial que los padres del niño se sientan involucrados en el proceso, reconociendo que la estimulación visual no es una actividad que se cumple sólo en días y horas determinados en un lugar prefijado -la escuela-. Si se proporciona al niño ambientes visuales apropiados, si se cuenta con elementos, juguetes., láminas, dibujos, / atractivos, sí la iluminación de los ambientes en que se mueve es la adecuada, natural y espontáneamente se está realizando una auto estimulación visual, no programada ni sistemática, pero sí efectiva.*

Susana E. Crespo

## ORIENTACIONES GENERALES PARA USAR “MIRADAS BRILLANTES”

- 1.- Lo mismo que muchos alumnos muestran conductas táctiles defensivas, algunos ni nos pueden, al comienzo, ser “visualmente defensivos”. Sea paciente y perseverante con ellos. Conozca también cuánto duran sus períodos de atención y no presione más allá de los límites de cada uno.
- 2.- No se limite a las sugerencias dadas en las tarjetas de actividades. Sea flexible y creativo al dar las instrucciones individuales según las necesidades y habilidades de cada niño.
- 3.- Organice la actividad y el material a emplear antes de comenzar la tarea.
- 4.- Indique con palabras lo que el niño ve. Al presentar un material emplee palabras como “Ver”, “Mirar”, “Encontrar” e incluya con respecto a color, diseño, tamaño, forma, etc. El refuerzo verbal es importante.
- 5.- Muéstrese entusiasta con cada tarea que cumple el niño. En la medida de lo posible haga de cada actividad un juego usando estrategias que resulten entretenidas. Cuando el niño responde correctamente alébelo y refuerce la respuesta con entusiasmo: un abrazo, aplauso, galleta, etc.
- 6.- Varíe la postura del niño para determinar en que posición su funcionamiento visual es más eficiente. Varíe también la distancia a la que presenta los materiales.
- 7.- Al estimular una habilidad determinada use varios elementos. Note cuál prefiere por color, diseño, forma, etc.
- 8.- Presente los materiales en todo el campo visual y observe si las respuestas son consistentes o cambian según sea el área del campo visual que se estimula. Observe algún indicio que pueda indicar defecto de campo visual.

## *ÍNDICE*

Estimulación Visual: Enseñanzas-Ideas.

Percepción

Tarjetas de Actividades

Material: Nivel Perceptual

Acolchado

Formas Rellenas

Mítones

Medias con Pom-Pom

Juguetes Sonoros

Luz Intermitente

Pelota Rugosa

Pelota de Gama

Títeres

Bolsas con Semillas

Pelota de Paño

Pelota con Elástico

Pom-Pom. con Cascabel

Bloques

Tableros con Formas

Tableros con Clavijas

Pizarra Inclinada

Loterías

Encajes Verticales

Cuentas que encajan

Balde

Tarjetas Adhesivas

Crayones

## **ESTIMULACIÓN VISUAL ENSEÑANZA IDEAS**

### **Estimulación**

- 1- Use una pelota de tenis con pelo y cara dibujada sostenida de un cordón de 90 cm. de largo para ser localizada.
- 2- Pinte de rojo o forre con papel contac una lata de café y llénela con bloques, juguetes, etc.
- 3- Cuelgue varios moldes de torta, de aluminio, algunos con un diseño calado en una ventana iluminada a la altura del niño o úsela como móvil en su cuna.
- 4- Haga agujeros en una cartulina negra e ilumínela por detrás.
- 5- Ponga una linterna en la boca de algún muñeco para que parezca fosforescente.
- 6- Use cajas con metal y ponga luces del arbolito de Navidad adentro.
- 7- Llene botellas plásticas con líquido de colores y ponga adentro pequeños objetos que brillen y floten.
- 8- Use las cajas de huevo color plateadas para atrapar la luz, puede agregarle casca beles para lograr un efecto sonoro.
- 9- Use latas con cascabeles adentro para hacer un móvil para golpear.
- 10- Ate cintas a un ventilador.
- 11- Prepare pintura para pintar con los dedos endibles empleando colorantes u otros elementos.
- 12- Ponga un cascabel en la punta de la linterna para rastrearla y alcanzarla.
- 13- Haga pequeños cuadros con modelos atractivos a la vista.

### **Percepción**

- 1- Haga hojas grandes con figuras punteadas de formas variadas.
- 2- Use cajas de diferentes medidas para hacer secuencias.
- 3- Tenga huevos de colores y una lata para ocultarlos y buscarlos.
- 4- Use arena coloreada para hacer caminos por donde llevar camioncitos, autos u otros objetos.

- 5- Use botellas pintadas para jugar a los bolos.
- 6- Saque fotos de la cara del niño y sus familiares y forme con ellas rompecabezas.
- 7- Pinte huellas de pies y que el niño camine sobre ellas.
- 8- Pinte círculos de colores sobre un tambor y que el niño golpee el amarillo, el rojo, etc.
- 9- Use vasos de helado de distintos tamaños y colores llamativos para que el niño encaje uno adentro de otro.
- 10- Tenga dos láminas iguales conocidas por el niño. Parta una en piezas y haga que el niño la arme sobre la otra.
- 11- Haga una caja con dos agujeros, arriba y al costado, para permanencia del objeto; investigue la conducta.
- 12- Use alfombras cuadradas de colores para que el niño las distinga e identifique; desarrolle destrezas motoras; siga direcciones, etc.
- 13- Haga tarjetas con líneas para descubrir por el tacto. Use soga, arena, etc. Mientras más curvas tenga más difícil será.
- 14- Contornee figuras simples con hilo de color para que el niño las pinte.

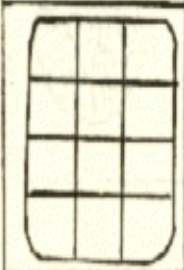



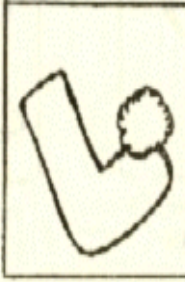
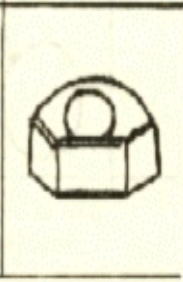
### **Tarjetas de Actividades**

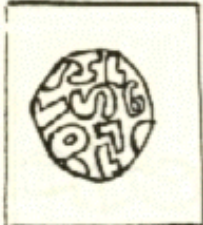

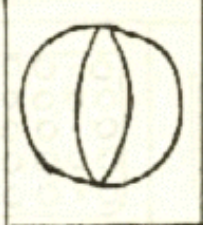

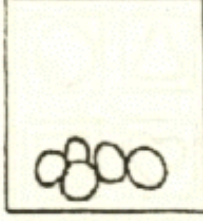
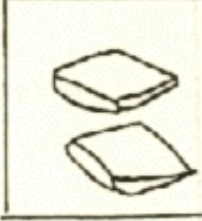

Estas tarjetas con materiales tangibles proveen sugerencias para trabajar cada ítem. Las tarjetas se dividen en dos niveles. Nivel Primario, con material tangible para -Sensación; o -Percepción. Sin embargo, algunos ítems pueden trabajarse para ambos. Cada ítem está asignado al nivel primario pero pueden incluir actividades de ambos niveles.

Los ítems del Equipo Sensorial, designados por una S, están destinados a despertar el interés visual, la atención, la localización y el rastreo. Los ítems del Equipo perceptual, designados por una P, están destinados al desarrollo viso-espacial, visomotor y al desarrollo de conductas visuales discriminatorias.

Equipo de Items

Nivel Sensorial

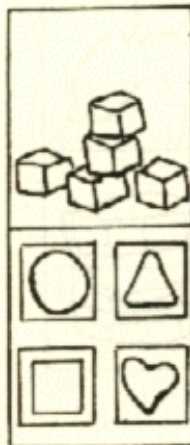
	1. acolchado	3. mitones		
	2. formas rellenas			5. juguete sonoro
				6. caja con luz intermitente
		4. medias con pompones		

7. pelota con superficie rugosa.	9. rítere	11. pelota de paño	13. pom-pom con cascabel
			
8. pelotitas de goma	10. bolsas con semillas	12. pelota con elástico	
			



Material

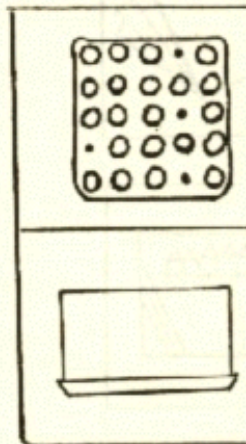
Nivel Perceptual



1-cubos

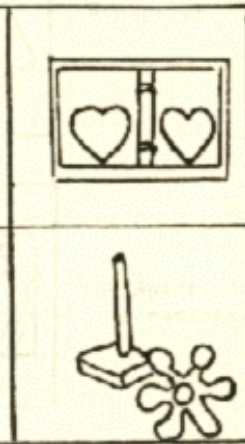
2-tablero con formas

3-tablero para clavar

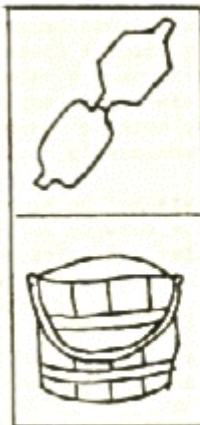


4-tablero inclinado

5-lotería



6-encajes verticales

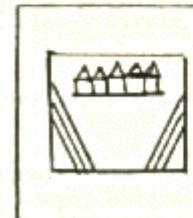


7-cuentas que encajan

8-balde



9-papeles



10-lápices de aceite o manteca.

## Acolchado

### S

Nota: El acolchado es reversible y lavable. Use la parte blanca y negra cuando trabaja contraste.

- 1- Acueste al niño sobre el estómago, póngale un rollo debajo. Trabaje control de cabeza, tronco, manos y todo lo que se le ocurra en esta posición.
- 2- Acueste al niño y deje que explore las partes de diferentes colores. Juegue a esconder y descubrir distintas partes del cuerpo del niño con el acolchado.
- 3- Ubique el juguete luminoso preferido del niño sobre el blanco y luego sobre el negro y observe qué color prefiere.
- 4- Ubique el acolchado en el suelo y deje que el niño se mueva sobre él, ruede, gatee, etc.
- 5- Arroje un juguete sobre el acolchado y luego que lo haga el niño y que lo busque.
- 6- Ubique objetos sobre el acolchado para que el niño amontone, golpee, apile, etc. y observe las relaciones causa-efecto.
- 7- Ubique una pelota o una argolla atada a un hilo y tírela para que el niño la siga.

### P

Nota: El acolchado es reversible y lavable. Use la parte blanca y negra cuando trabaja contraste.

- 1- Ubique un juguete luminoso en el cuadro negro y pídale que lo traiga. Luego, ubíquelo en el cuadro blanco y haga lo mismo. Luego, ubique varios juguetes pero pídale uno específicamente.
- 2- Use la parte del acolchado de varios colores. Pida al niño que ponga diferentes partes del cuerpo en diferentes cuadrados.
- 3- Use juguetes de los colores del acolchado para que el niño los ubique en los cuadrados correspondientes al color.
- 4- Use el acolchado como un gran tablero de ajedrez. Haga avanzar objetos tantos espacios como los dichos: 1, 2, 3, etc.
- 5- Use la parte blanca y negra para acomodar objetos. Por ej.: “Todas las pelotas en cuadrados blancos y todas las muñecas en cuadrados negros”.

## Formas rellenas

### S

- 1- Haga con ellas un móvil.
- 2- Cuelgue algunas alrededor del niño o en su cuerpo, haga que las localice y las alcance.
- 3- Tome una figura y arrástrela por el suelo suavemente para que el niño la siga.
- 4- Frente a un espejo ponga figuras sobre la cabeza del niño, retírelas. Pídale que haga lo mismo que usted.
- 5- Practique destrezas viso-motoras tomando las figuras, palpándolas, poniéndolas adentro de una caja, etc.

### P

- 1- Cuelgue cascabeles debajo de las figuras. Haga que el niño las tome y se las traiga.
- 2- Ubique las figuras desparramadas por el piso y haga que el niño las salte, las rodee, etc.
- 3- Use triángulos, círculos, cuadrados pequeños y grandes para comenzar a enseñar diferentes tamaños.
- 4- Ponga una “sorpresa” detrás de una figura y desparrame todas por la habitación. Haga que el niño busque “la figura mágica”.
- 5- Tenga dos equipos de figuras iguales y haga que el niño seleccione la misma que usted tomó.
- 6- Mantenga las figuras en sus manos y pida al niño que busque una específicamente, luego dos, luego otra y vaya complicando el ejercicio.
- 7- Use las figuras y el acolchado, combinando colores.
- 8- Haga que el niño asocie la figura al dibujo de la misma.

## Mitones

### S

- 1- Con los mitones puestos mueva sus manos dentro del campo visual del niño. Si tiene dificultad cuelgue cascabeles en sus muñecas.

- 2- Ponga los mitones al niño. Observe su atención, qué color prefiere. Enséñele a mover las manos en todas direcciones.
- 3- Con los mitones, toque y nombre diferentes partes del cuerpo.
- 4- Con los mitones, jueguen con distintos objetos. Observe el juguete seleccionado.
- 5- Póngase la manopla y pídale al niño que la tome. Al principio, necesitará el cascabel.
- 6- Ponga los mitones al niño y ofrézcale distintos objetos para manipular.
- 7- Póngase una manopla que tenga un color brillante en la palma. Cierre su mano y cuando el niño la mire, ábrala. Haga esto varias veces para que el niño la busque.
- 8- Póngase los mitones y con sus manos detrás de la cabeza del niño, vaya rodándolo y observe qué mano mira primero y observe qué campo prefiere (derecho-izquierdo).
- 9- Coloque las manoplas al niño mientras él está debajo de una estructura móvil, mientras él sale de allí, verá sus brazos y el movimiento de sus manos.

## P

- 1- Póngase un mitón usted y otro el niño. Cante una canción y haga bailar las manos. Luego, díganse “adiós”.
- 2- Esconda un juguete fluorescente dentro de una manopla y búsquelo con el niño.
- 3- Ponga los mitones en las manos o pies del niño y pregunte “¿Dónde están tus manos?” “¿Donde están tus pies?”
- 4- Desarrolle nociones de derecha e izquierda jugando con los mitones a Simón dice. Diga al niño pon el mitón en tu mano izquierda toca tu oído derecho, etc.
- 5- Póngase los mitones y que el niño imite los movimientos que usted hace y luego a la inversa. Esto se puede desarrollar con más de un niño.

## **Medias con pom-pom**

## S

- 1- Ponga la media en el pie, la mano, la cabeza, etc. del niño y enséñele a jugar. Obsérvelo.
- 2- Póngase las medias en las manos y mué alas mientras le habla. Invite al niño a que alcance las medias y se las saque.
- 3- Con una media en su mano, toque las distintas partes del cuerpo del niño.

- 4- Ponga las medias en los pies del niño e invítelo a que se las saque.
- 5- Agregue gestos faciales a las medias como un títere.
- 6- Ponga las medias en los pies del niño y haga que camine por un camino marcado para que vea el efecto.
- 7- Si el niño tiene una mano favorita, póngale la media en esa mano y golpee con la otra.

## P

- 1- Ponga una media en su mano y otra en la del niño. Pídale que haga exactamente lo que Ud. hace.
- 2- Use la media como una caja de sorpresas. Haga que mire adentro. Pídale que describa el objeto visto.
- 3- Use la media como títere.
- 4- Use la media para orientación derecha-izquierda. Use una media especial para la derecha, ya sea la mano o el pie y otra para la izquierda. Más tarde, pídale que se ponga una en la mano derecha y otra en el pie izquierdo, etc.

## Juguetes Sonoros

## S

- 1- Cuelgue el juguete sonoro en distintos lugares, hágalo sonar y pídale al niño que lo localice visualmente. Si no tiene problemas, haga lo mismo sin sonido. Luego, pídale que lo alcance.
- 2- Haga sonar el juguete frente al niño. Luego, póngalo detrás de Ud. y pregúntele: “¿Dónde se fue?”
- 3- Haga que mire el juguete cuando Ud. lo hace sonar y muévalo lentamente dentro del campo visual del niño.
- 4- Ubique el juguete en el suelo. Haga un juego en el que el niño se siente o pise el juguete.
- 5- Esconda el juguete bajo una manta. Cuando el niño lo encuentre haga un juego breve.

## P

- 1- Ponga el juguete y otro objeto (pelota) frente al niño. Muéstreselos y haga sonar el juguete sonoro. Luego, pídale que le alcance el juguete que suena. Más tarde, agregue más dificultades de selección.
- 2- Haga que el niño la imite. Haga sonar el juguete una vez, luego déjelo hacer al niño. Después, hágalo sonar dos veces. Haga sonar el muñeco y dé una palmada, luego deje al niño hacer lo mismo. Esta actividad es buena para hacerla con dos niños.
- 3- Haga que el niño manipulee el juguete de acuerdo a sus instrucciones: “Pon el juguete adentro de la caja”, “Pon el juguete en la parte naranja del acolchado”, etc.
- 4- Use la media para orientación derecha-izquierda. Use una media especial para la derecha, ya sea la mano o el pie y otra para la izquierda. Más tarde, pídale que se ponga una en la mano derecha y otra en el pie izquierdo, etc.

## Juguetes Sonoros

## S

- 1- Cuelgue el juguete sonoro en distintos lugares, hágalo sonar y pídale al niño que lo localice visualmente. Si no tiene problemas, haga lo mismo sin sonido. Luego, pídale que lo alcance.
- 2- Haga sonar el juguete frente al niño. Luego, póngalo detrás de Ud. y pregúntele: “¿Dónde se fue?”
- 3- Haga que mire el juguete cuando Ud. lo hace sonar y muévalo lentamente dentro del campo visual del niño.
- 4- Ubique el juguete en el suelo. Haga un juego en el que el niño se siente o pise el juguete.
- 5- Esconda el juguete bajo una manta. Cuando el niño lo encuentre haga un juego breve.

## P

- 1- Ponga el juguete y otro objeto (pelota) frente al niño. Muéstreselos y haga sonar el juguete sonoro. Luego, pídale que le alcance el juguete que suena. Más tarde, agregue más dificultades de selección.
- 2- Haga que el niño la imite. Haga sonar el juguete una vez, luego déjelo hacer al niño. Después, hágalo sonar dos veces. Haga sonar el muñeco y dé una palmada, luego deje al niño hacer lo mismo. Esta actividad es buena para hacerla con dos niños.

- 3- Haga que el niño manipulee el juguete de acuerdo a sus instrucciones: “Pon el juguete adentro de la caja”, “Pon el juguete en la parte naranja del acolchado”, etc.

### **Luz intermitente**

- 1- En una habitación oscura, ubique al niño en una posición cómoda. Coloque la luz cerca del niño y vaya moviéndola. Observe la conducta.
- 2- En una habitación oscura, mueva la luz de un lado a otro. Apague la luz como si la hubiera movido. Cada vez que la mueva, invite al niño a localizar su nuevo lugar.
- 3- Mueva la luz dentro del campo visual del niño para que la siga. Esté segura de moverla en forma horizontal, vertical, diagonal y circular. Use la luz en las áreas periféricas.
- 4- Si el niño es capaz de caminar, haga que siga la luz.
- 5- Cubra la luz mientras se de vuelta. Haga que el niño la localice y la descubra.

### **Pelota con superficie rugosa**

S

- 1- Cuelgue la pelota como un móvil y haga que el niño la golpee, trate de tocarla, etc.
- 2- Ate una cuerda a la pelota y muévala frente al niño para que trate de tomarla y seguirla visualmente.
- 3- Cubra la pelota primero parcialmente y luego totalmente. Haga que el niño encuentre la pelota escondida.
- 4- Siente al niño sobre la pelota y cante una canción. Ayúdelo a mantener el equilibrio y el control del cuerpo.
- 5- Siéntense en el suelo y pásense la pelota mientras dicen cosas como “Yo te doy la pelota a tí y tú me das la pelota a mí”, etc.

P

- 1- Ponga varias pelotas al frente del niño. Pídale que le dé la pelota verde, la pelota suave, la pelota dura, etc.
- 2- Ponga tubos forrados con papel fluorescente para que el niño los voltee con la pelota.
- 3- Juegue a pasarse la pelota entre varios niños mientras se va diciendo el nombre. Varíe el

juego pidiendo a un niño que pase la pelota al amigo que tiene camisa roja.

- 4- Juegue con un cesto de basquet forrado en papel fluorescente para ensartar la pelota.

### **Pelotitas de goma**

#### **S**

- 1- Cuelgue las pelotas y ayude al niño a alcanzarlas, o ponga una pelota en la mano del niño y muévala con la suya.
- 2- Estimule al niño a agarrar la pelota y tirarla.
- 3- Dé al niño una pelota y haga que la meta adentro de un balde, luego la busque y vuelva a tirarla.
- 4- Siéntese en el suelo frente al niño, con piernas abiertas y haga rodar la pelota hacia él. Trate que la agarre antes que lo toque.
- 5- Suspenda las pelotas como un móvil con hilo de color.
- 6- Haga caminos en una cartulina que hace rodar la pelota. Un plato de aluminio puede ubicarse al final para lograr un afécto sonoro.

#### **P**

- 1- Desparrame varias pelotas en el suelo y pídale al niño que levante una específica.
- 2- Esconda la pelota. Pregunte al niño donde está y estimúlelo a buscarla.
- 3- Juegue con varios niños a pasarse la pelota, tirarla y agarrarla, etc.
- 4- Haga que pateee la pelota; comience con una grande.
- 5- Haga rodar la pelota a través de la habitación y estimule al niño a tratar de alcanzarla. Observe sí le es más fácil cuando la pelota está cerca, lejos, a la derecha, a la izquierda o al centro. Observe sí el niño trata de alcanzar la pelota mientras está en movimiento o cuando se paró.
- 6- Ubique objetos para que el niño los volteee con la pelota.



## **Títeres**

### **S**

- 1- Ayude al niño a tomar contacto con el títere, imitando su voz y tocándolo.
- 2- Use el títere para identificar y tocar partes del cuerpo.
- 3- Mueva el títere cerca del niño y haga que lo agarre después de “tocarlo”, “besar”, etc.
- 4- Use el títere a distancias variadas del niño y observe sus respuestas.
- 5- Ubique al títere en diferentes lugares y haga que el niño lo localice. Si tiene dificultad agregue sonido.
- 6- Antes de usar el títere en otras actividades, ubíquelo de tal forma que parezca “mirar” cuando el niño trabaja en otra cosa.

### **P**

- 1- Use el títere para imitar. Primero el títere hace picar la pelota y luego el niño. El títere se peina y luego el niño; etc.
- 2- Siente al títere junto a otros y que el niño lo describa. Luego, que alcance el que usted le pide.
- 3- Ofrézcale un tema base de alguna experiencia reciente y que cuente una historia a través del títere.
- 4- Juegue a “Simón dice” y que el títere dé las instrucciones.

## **Bolsas de semillas**

### **S**

- 1- Dé al niño oportunidad de agarrar las bolsas ya que cambian de forma al apretarlas.
- 2- Ponga la bolsa en la mano del niño, en la pierna y en otras partes del cuerpo. Haga que localice las bolsas y las tire.
- 3- Haga que el niño tire la bolsa en un balde. Luego que la busque y la traiga.
- 4- Ponga las bolsas en cuadrados del acolchado que hagan contraste. Haga que el niño las localice y las traiga.

## P

- 1- Cuente las bolsas mientras las tira en la falda del niño.
- 2- Use el acolchado para que el niño lance las bolsas sobre él.
- 3- Siéntense en el suelo y tírense las bolsas. También, se puede realizar en grupo.
- 4- Desparrame las bolsas en el suelo y que el niño las localice; cuando lo hace deberá pararse en un pie saltar u otra cosa.
- 5- El niño deberá poner la bolsa sobre la parte del cuerpo que se le indica.
- 6- Use un basurero forrado con papel fluorescente y que el niño ensarte las bolsas en él.
- 7- En una cartulina dibuje un gran payaso con un agujero en la boca para que el niño ensarte allí las bolsas.

## Pelota de paño

## S

- 1- Pase la pelota por el cuerpo del niño. Nombre las distintas partes mientras las toca. Invítelo a que localice la pelota y la agarre.
- 2- Tire la pelota al niño diciéndole por ej.: “Te tocó”. Estimule al niño a que la mire y trate de agarrar la pelota antes de ser tocado.
- 3- Mueva la pelota dentro del campo visual del niño suavemente y en todas las posiciones.
- 4- Ate un poco de elástico a la pelota y cuélguela cerca del niño para que la patee, la golpee, etc.
- 5- Practique hacerla rodar, lanzarla y agarrarla. Esto es bueno para un grupo reducido. Si es necesario, ayúdelo.
- 6- Sentados en el suelo, piernas abiertas, haga rodar la pelota hacia él y viceversa.
- 7- Tire la pelota lejos del niño y luego que él camine o gatee hacia ella.
- 8- Esconda la pelota bajo una manta y luego descúbrala un poquito. El niño deberá retirarla.

## P

- 1- Jueguen al bowling haciendo rodar la pelota.

- 2- Haga patear la pelota. Cuando lo haga coordinadamente invente juegos en los que tenga que patear.
- 3- Muestre al niño la pelota de paño y otra. Luego pídale que haga tocar la pelota/ de paño. Luego vaya agregando diferentes pelotas.
- 4- Haga que el niño cepille la pelota para alisarla.

### **Pelota con elástico**

S

Nota: No permitir que el niño la use solo. Puede ocurrir algún accidente. Siempre de be tener supervisión.

- 1- Mueva la pelota frente al niño o empújela por el suelo y haga que él la tome. Muévela en todas las posiciones dentro de su campo visual y zonas periféricas.
- 2- Mueva la pelota teniéndola del elástico para que golpee suavemente al niño.
- 3- Suspenda la pelota para que el niño la mueva hacia arriba y abajo.
- 4- Esconda la pelota bajo una manta de modo que se vea el elástico para que el niño tire de él y la descubra.
- 5- Ate suavemente la pelota a la mano o al pie del niño para que él trate de alcanzarla.

P

- 1- Haga que el niño tome la pelota por el elástico y voltee objetos dispuestos en el suelo.
- 2- Haga que el niño cuelgue la pelota del elástico y la meta y la saque de un balde.
- 3- Haga una pista en cartulina y que el niño use la pelota de manera de avión.
- 4- Coloque figuras fluorescente en el suelo y haga que el niño los toque con la pelota a medida que va diciendo sus nombres.

### **Pom-Pom con cascabel**

S

- 1- Ate el pom-pom a la muñeca del niño y haga que mueva las manos y mire el pom-pom. Luego que junte las manos en la línea medía.

- 2- Cuelgue el pom-pom para que el niño lo agarre, lo golpee o lo patee.
- 3- Pase el pom-pom alrededor del niño y trate que lo localice y lo agarre.
- 4- Ate el pom-pom a una cinta y muévalo por todo el campo visual del niño.
- 5- Haga rodar el pom-pom por el suelo y que el niño lo siga visualmente y caminando.

## P

- 1- Deje el pom-pom en el suelo con otras pelotas. Pídale una.
- 2- Esconda el pom-pom en una caja y ponga otras al lado. El niño deberá buscar hasta encontrar el pom-pom.
- 3- Pase el pom-pom por diferentes partes del cuerpo que el niño deberá identificar. Esto puede hacerse en grupo.
- 4- Ponga una serie de objetos familiares al niño. Use el pom-pom como puntero para contar cada elemento y desarrollar la destreza de correspondencia término a término.

## **Bloques**

## P

- 1- Haga una carretera con los cubos por donde el niño deberá manipular autitos.
- 2- Haga asociaciones de colores entre los bloques.
- 3- Úselos para contar, mientras los va poniendo dentro de una caja, o construyendo algo.
- 4- Úselos para enseñar adentro y afuera.
- 5- Forme un tren y pídale al niño que haga lo mismo. Primero deje el modelo y luego tápelo.
- 6- Use los bloques para apilar.
- 7- Combine los bloques de acuerdo a tarjetas.
- 8- Haga que el niño acomode los bloques según sus instrucciones. Use diferentes posiciones (abajo, detrás, etc.) y el nombre de los colores.

### **Tablero con formas**

P

- 1- Inicialmente dé al niño el tablero y una tarjeta, luego dos y así sucesivamente.
- 2- Combine las formas concretas con las tarjetas.
- 3- Combine las formas concretas con formas parecidas recortadas en papel fluorescente.
- 4- Puntee alrededor de las formas y dé al niño un color. Los más grandes querrán cortarlas con un punzón.
- 5- Explore el área de clase, de la casa, etc. para descubrir círculos, cuadrados, etc.

### **Tablero, clavijas y modelos**

S

- 1- Primero, ubique una sola clavija en varios puntos del tablero y observe la conducta del niño. Vaya aumentando el número de clavijas y posiciones.
- 2- Use los modelos y haga que el niño los llene con clavijas.
- 3- Haga que el niño ponga y saque las clavijas.
- 4- Ponga varias clavijas para que el niño las localice y las saque.
- 5- Llene parcialmente el tablero con clavijas y que el niño lo complete.

P

- 1- Forme dibujos simples con las clavijas.
- 2- Ubique clavijas de diferentes colores y que el niño combine las clavijas siguiendo el modelo.
- 3- Forme con las clavijas una secuencia de colores (rojo, azul, rojo). El niño hará lo mismo. Se irá complicando la secuencia.
- 4- Haga que el niño clasifique las clavijas por color.
- 5- Use el tablero para contar o enumerar según exija la actividad que esté realizando.
- 6- Estimúlelo a seguir una secuencia con las clavijas de izquierda a derecha.

- 7- Haga que el niño realice ciertos diseños o letras con las clavijas. Por ej., pregúntele cómo hacer con las clavijas la T, X, A, E, J, H, I, N, M, etc.
- 8- Use las clavijas y el tablero para demostrar el significado de las siguientes palabras: abajo, al lado, al medio, a la esquina, arriba, abajo, etc.

### **Pizarra inclinada (atril)**

P

- 1- Use la pizarra para llevar otros materiales (tablero, tarjetas de loterías, etc.).
- 2- Úselo como un atril para poner papel y pintar con fibras fluorescentes.
- 3- Saque tarjetas del tablero de formas y póngalas en la pizarra para realizar diferentes ejercicios.
- 4- Haga un dibujo en una cartulina y póngala sobre el atril. Jugar a hacer blanco en el dibujo con las bolsitas de semillas.
- 5- Forre el tablero con un papel vinílico que sirva de contraste para apoyar allí otros materiales.

### **Loterías**

S

- 1- Use las loterías como estímulo para la atención. Mueva las tarjetas en forma vertical, horizontal, diagonal y zonas periféricas.
- 2- Haga que el niño dé vuelta las páginas de la carpeta de loterías y estimúlelo a que atienda visualmente cada dibujo.
- 3- Desparrame las tarjetas en el piso o a la mesa y haga que el niño localice cada una y las recoja.
- 4- Use una cuerda para colgar las tarjetas como un móvil y suspéndalas arriba del niño.

P

- 1- Ayude al niño a asociar los objetos con las tarjetas.
- 2- Disponga dos pares de tarjetas frente al niño y pídale que junte las iguales. Luego agregar gradualmente más cantidad de pares de tarjetas.

- 3- Muestre al niño un objeto y la tarjeta igual con otra diferente para que asocie el objeto a la que corresponda.
- 4- Ayude al niño a señalar la tarjeta y describir el objeto. Marcará el objeto con el dedo.
- 5- Juegue a la memoria visual. Muestre al niño dos tarjetas, dé vueltas las mismas y pídale una específica.
- 6- Use las tarjetas como flash, haciendo que identifique cada una.
- 7- Oriente la tarjeta de una forma y que el niño ponga su par en la misma posición.

### **Encajes verticales**

#### **S**

- 1- Cuelgue varias piezas en una cuerda y cuélguelas.
- 2- Ate una pieza a una cuerda y póngala frente al niño para que trate de alcanzarla.
- 3- Use varias piezas para que el niño las junte y haga formas libres.
- 4- Ate varias piezas a un hilo y muévalas dentro del campo visual del niño y zonas periféricas para que las localice.
- 5- Ate una pieza con un elástico a la muñeca del niño para que la mueva y la mire.
- 6- Use las piezas en juegos con agua y arena.
- 7- Ponga una pieza en un eje y llame la atención del niño.
- 8- Ponga varias piezas en un eje para que el niño las saque.

#### **P**

- 1- Desparrame varias piezas por la habitación para que el niño descubra la que tiene la sorpresa.
- 2- Use dos ejes y vaya ensartando piezas para que el niño copie el modelo.
- 3- Use piezas de colores hechas en cartulina y sobre un pizarrón forme una figura que el niño copiará con las piezas reales.
- 4- Use un eje con piezas, luego divida las piezas rosas en un eje y las amarillas en otra. Vaya aumentando los colores.

- 5- Use dos ejes y varias piezas, haga un modelo para que el niño lo copie.
- 6- Estimule al niño a realizar formas libres intercalando piezas.

### **Cuentas que encajan**

S

- 1- Haga distintas formas en el suelo con las cuentas para que el niño las mire.
- 2- Ayude al niño a formar un collar con las cuentas.
- 3- Vaya tirando las cuentas, de a una, en un balde. Luego, proceda al revés.
- 4- Haga un móvil para que el niño golpee, agarre, etc. las cuentas.

P

- 1- Forme un aro en el suelo con las cuentas para que el niño tire cosas adentro o salte adentro y afuera del círculo.
- 2- Separe las cuentas por color y pongalas en diferentes cajas.
- 3- Haga dos figuras con las cuentas y pregunte al niño cual le gusta más.
- 4- Practique contar con las cuentas.

### **Balde**

S

- 1- Haga que el niño coloque bolsitas adentro del balde.
- 2- Haga que ponga y saque cosas del balde.
- 3- Use el balde para recolectar los objetos preferidos.
- 4- Haga que use el balde de sombrero y se mire en un espejo. Podrá contar una historia.

P

- 1- Ponga objetos dentro del balde y que el niño vaya alcanzándolos.



- 2- Esconda un juguete fluorescente abajo del balde y juegue a encontrarlo y esconderlo.
- 3- Trabaje en clasificación con el balde. Ej.: poner las pelotas anaranjadas adentro.
- 4- Coleccionar diversos juguetes u otros en el balde. Hacer que vaya sacando de a uno lo nombre y describa su uso.

### **Tarjetas adhesivas**

#### **S**

- 1- Cortar formas de varios colores y colgarlas de manera que el niño los pueda ver.
- 2- Cuelgue una hoja por encima de la cabeza del niño y déjela caer. Note su respuesta.
- 3- Trate de empapelar un rincón de la habitación para contraste y estimulación visual.
- 4- Presente una hoja al niño, haga que la tome antes de tocar su nariz.
- 5- Haga una caja de confites y confites de colores, deje que el niño los manipulee y juegue con ella
- 6- Cree modelos para fijar en el piso, en la silla, etc. Pueden ser formas geométricas. caras, etc.
- 7- Use papeles de diferentes colores para marcar las áreas de trabajo.
- 8- Use papel adhesivo y corte varias formas. Péguelas en distintas partes del cuerpo del niño.
- 9- Decore objetos del niño, su taza, su ropa, etc.

#### **P**

- 1- Dibuje en el papel con marcadores negros. Deje que el niño haga lo mismo.
- 2- Haga tarjetas para las bolsas de semillas.
- 3- Haga un tablero de dos colores con papel y pídale que asocie el objeto a la zona según el color.
- 4- Haga formas de juguetes con el papel y pida al niño que lo asocie con el objeto real.
- 5- Use marcador negro sobre hoja de color para enseñar cosas como izquierda-derecha.
- 6- Corte formas en negro para ubicar en el papel, haga que el niño las localice.

- 7- Haga juegos libres con diferentes formas.
- 8- Haga sombreros, aviones, etc. con papel.
- 9- Use variados objetos para hacer sobre el papel y córtelos para hacer combinaciones.
- 10- Use los papeles para hacer letras o números y recortarlos. También puede ser el nombre del niño.

## **Crayones**

### **S**

- 1- Trace una línea alrededor de la mano del niño. Estimúlelo a que haga lo mismo.
- 2- Haga sobre un papel algún dibujo de un objeto.
- 3- Pinte de colores los dedos del niño para llamarle la atención hacia sus manos cuando dibuja.
- 4- Dibuje una forma o el contorno de un juguete u objeto familiar para que el niño pinte adentro.
- 5- Trace dos líneas paralelas para que el niño trace otra línea entre medio.

### **P**

- 1- Ayude al niño a dibujar con crayones.
- 2- Dibuje el contorno de una forma, letra o número para que el niño pinte adentro.
- 3- Haga que el niño trace una línea alrededor de distintos dibujos.
- 4- Dibuje varias cosas de a dos para que el niño las conecte con su dedo o crayones fluorescentes
- 5- Haga que el niño dibuje una línea y la repase con el dedo. Complique cada vez más las líneas.
- 6- Haga dibujos simples para que el niño los copie.
- 7- Estimule al niño a dibujar algo y que cuente una historia sobre eso.