

Guía de Actividades Caja de Luz

Nivel 3



Guía de Actividades
Caja de Luz
Nivel 3

Suzette Wright
Directora de Proyecto



AMERICAN PRINTING HOUSE FOR THE BLIND

P.O. Box 6085

Louisville, Kentucky 40206-0085

©1986, 2004 American Printing House for the Blind, Inc.
Derechos Reservados.

Contenido	Página
Introducción	v
Agradecimientos.....	viii
Artículos de su equipo.....	1
Seguridad	10
Lineamientos y sugerencias.....	13
Impedimento visual cortical	18
Mantenimiento.....	23
Materiales adicionales.....	26
Lecturas sugeridas	34
Sección de actividades.....	39
Índice de actividades	43

Introducción

La Caja de Luz de la American Printing House for the Blind fue diseñada a petición de educadores familiarizados con las necesidades de niños con desarrollo atrasado y visión limitada. Recursos similares a la Caja de Luz han sido creados por una variedad de programas dirigidos a niños con impedimentos visuales, recursos que se han considerado útiles para enseñar las técnicas visuales básicas. El objetivo al desarrollar la Caja de Luz fué el de crear una versión del instrumento para educadores, que fuera segura y portátil, y que fuera equipado con un reóstato y un soporte rígido para mayor versatilidad.

Se han desarrollado trece elementos para usar con la Caja de Luz, incluidos en el juego de Nivel 1 con material para niños de 0 a 4 años de edad. Las actividades escritas que acompañan el material del Nivel 1 ofrecen práctica en el desempeño de las técnicas visuales básicas (atención, ubicación, seguimiento), coordinación ojo-mano y el inicio de discriminación y combinando utilizando materiales concretos.

Dos elementos subsecuentes de materiales han sido desarrollados ante la solicitud de profesores quienes han evaluado los materiales del Nivel 1. Estas personas reportaron que la Caja de Luz ofrece una serie de actividades de entrenamiento visual basado en las observaciones referentes al interés de los alumnos y a su destreza. Los materiales del Nivel 2 están diseñados para enseñar más destrezas complejas de percepción visual utilizando materiales concretos e ilustrados.

Estos materiales están diseñados para estudiantes con impedimentos visuales de edades entre los 3 a 5 años quienes han superado las diversas pruebas visuales básicas y quienes han empezado a identificar colores y formas en un nivel concreto. Las actividades entrenan a los estudiantes a identificar formas ilustradas y delineadas asimismo como dibujos a color de 15 objetos familiares. La práctica se ofrece en secuencia, creación de patrones, memoria visual, pre-escritura y relaciones de fragmento-totalidad usando materiales concretos. Los materiales del Nivel 3 se crearon para a estudiantes que funcionan entre los 4 y 6 años. Incluyen ilustraciones a color y dibujos delineados de 60 objetos familiares, asimismo como tarjetas de letras y números. La mayoría de las gráficas están diseñadas para ser colocadas dentro de diversos tipos de bandejas de juego. Utilizando un formato de juego, los estudiantes son motivados a identificar, relacionar y poner en secuencia dibujos y letras. Las actividades también ofrecen práctica en pre-escritura, relaciones espaciales, memoria visual, discriminación de la figura con respecto al campo visual, cierre visual y relaciones de un fragmento-totalidad utilizando materiales ilustrados. Los materiales del Nivel 3 fueron evaluados con estudiantes antes de realizar las especificaciones finales. Treinta y un estudiantes entre los 4 y 6 años de edad participaron; todos mantenían algo de visión, sin embargo, para los propósitos del estudio, los estudiantes no sufrían de discapacidades adicionales. Cada niño completó una pre-evaluación diseñada para valorar el funcionamiento visual en las áreas de destrezas de las cuales se ocupa el material del Nivel 3. Una investigación previa fue utilizada para evaluar los materiales. Un

análisis de medidas repetitivas (MANOVA) indicó un nivel significativo de mejoría del funcionamiento visual después de utilizar los materiales del Nivel 3.

Nueve profesores fueron incluidos en el análisis de la utilidad, diseño e interés aparente por parte de los estudiantes hacia los materiales. Tras haber utilizado los materiales del Nivel 3 con sus estudiantes, el 87% de los participantes tuvo en promedio un 2.5 o más (3 = muy útil en el entrenamiento del residuo visual; 2 = moderadamente útil; 1 = de poca utilidad). Ninguno de los elementos recibieron un promedio inferior a 2. Los profesores reportaron una aprobación de manera unánime de los materiales escritos del Nivel 3, incluyendo la secuencia de actividades y las áreas de destrezas cubiertas. Pocos cambios a los materiales para mejorar la durabilidad y el diseño de los mismos fueron recomendados; sin embargo, algunos cambios fueron sugeridos. Cuando se solicitó la ayuda de los estudiantes para que evaluaran los materiales de la Caja de Luz, los profesores reportaron que el 87% de los estudiantes parecieron tener menos dificultades observando las ilustraciones con la Caja de Luz que ilustraciones similares bajo una iluminación normal. Ochenta y un por ciento (81%) de los estudiantes pusieron mayor interés en las pruebas de la Caja de Luz; otros profesores reportaron que estudiantes demostraron un incremento marcado de su atención. Se reportó que un 77% de los estudiantes solicitaron trabajar, por su propia iniciativa, con los materiales de la Caja de Luz. Diversos niños eligieron a la Caja de Luz como una actividad para pasar el tiempo libre. Noventa y cuatro por ciento (94%) de los estudiantes pudo

haberse beneficiado del uso de los materiales a largo plazo, según lo reportaron los profesores.

En general los profesores manifestaron su agradecimiento por “la cuidadosa secuencia” de los materiales, además de encontrarse satisfechos con “la amplia variedad y flexibilidad” de los elementos y encontraron a la mayoría de los estudiantes motivados por las gráficas en color y los juegos utilizados en muchas actividades.

Para obtener información adicional con respecto al desarrollo y evaluación de Juego del Nivel 3, por favor contacte el Departamento de Investigación Educativa de American Printing House for the Blind.

Agradecimientos

Un número de personas participaron en el diseño, evaluación y producción de La Caja de Luz y de los materiales del Nivel 3.

Gary Davis y Tom Poppe miembros del equipo de diseño y desarrollo de American Printing House for the Blind asesoraron el diseño de las bandejas de juego del Nivel 3. Tom Poppe diseñó la Caja de Luz. Cullen Slone, Especialista en producción, diseñó el empaque del juego y contribuyó al diseño de otros materiales del juego. Las gráficas del Nivel 3 fueron realizadas por el director del proyecto.

Numerosas ideas para crear los elementos y las actividades fueron contribución de la consultora Beth Langley, maestra en “Nina Harris Exceptional Center” en Pinellas Park, Florida. Los prototipos iniciales de algunos de los materiales del Nivel 3 fueron también revisados por Beth Langley y por Noreen Murphy, maestra en “Euclid Center” en St. Petersburg, Florida.

Un comité revisó todos los materiales propuestos para ser incluidos en el juego y una secuencia de técnicas propuestas antes de elegir los elementos a ser evaluados.

Las siguientes personas participaron en la reunión:

Pat Carpenter, DeKalb County Schools, Scottdale, Georgia

Nan Dempsey, New Jersey Commission for the Blind and Visually Impaired, Newark, New Jersey

Dr. Marvin Efron, Optometrist, West Columbia,
South Carolina

Kay Ferrell, American Foundation for the Blind, New York,
New York

Sheri Moore, American Printing House for the Blind,
Louisville, Kentucky

Dos miembros adicionales del departamento de investigación educativa en American Printing House for the Blind fueron incluidos en la evaluación de los materiales del Nivel 3. Sheri Moore concibió la pre-evaluación utilizada para recolectar datos en la efectividad de los materiales, eligió el diseño de la evaluación y desarrolló el análisis de los datos obtenidos al evaluar su uso con los estudiantes. Bob Glass y el director del proyecto recolectaron los datos de la evaluación.

Los siguientes maestros contribuyeron su tiempo y su experiencia con la evaluación:

Mary Jane Frankoviak, Indiana School for the Blind,
Indianapolis

Gail Hartigan, Prospect Elementary School, Clarendon Hills,
Illinois

Janet Huff, Prospect Elementary School, Clarendon Hills,
Illinois

Linda Kay Kirsch, Indiana School for the Blind, Indianapolis

Elizabeth Nolan O'Donnell, Saint Lucy Day School,
Philadelphia

Ellen Perry, Leawood Elementary, Columbus, Ohio

Michelle Peterson, Prospect Elementary, Clarendon Hills,
Illinois

Ela Shacklett, Children's Special Education Center for
Visually Impaired, Kansas City, Missouri

Martha Wyrsh, Children's Special Education Center for
Visually Impaired, Kansas City, Missouri

Finalmente, pero quizás más importante, muchas personas de diversos departamentos de American Printing House for the Blind desarrollaron las pruebas necesarias para producir y empacar los materiales del Nivel 3. Ellos contribuyeron con su experiencia en los diversos procesos que permitieron la elaboración y disponibilidad de los materiales.

Elementos del juego

4" x 4" Tarjetas Ilustradas a color

auto – 2	pelota – 2
cuchara – 2	perro – 2
naranja – 2	vaca – 2
cometa – 2	vestido – 2

2" x 2" Tarjetas ilustradas a color

anteojos – 2	lámpara – 5
árbol – 2	libro – 6
árbol de Navidad – 2	llave – 2
auto – 5	manzana – 6
avión – 2	mariposa – 2
barco – 2	media – 5
caballo – 5	mitón – 2
calabaza – 5	monedas – 2
camión – 5	muñeca – 2
camisa – 4	naranja – 5
casa – 2	oso de peluche – 4
cepillo del pelo – 6	pájaro – 2
cepillo de dientes – 6	pantalones- 2
cometa – 5	pantalones cortos – 2
conejo – 2	pato – 2
cono de helado – 2	pelota – 5
creyón – 6	peinilla – 6
cuchara – 6	perro – 5
culebra – 2	perro caliente – 6
chaqueta – 4	pez – 2
gato – 2	plátano – 5

2" x 2" Tarjetas ilustradas a color (continuación)

puerta – 2	torta – 6
reloj – 2	uvas – 5
silla – 4	vaca – 5
sombrero – 6	vagón – 4
tambor – 4	ventana – 2
taza – 6	vestido – 4
teléfono – 6	zanahoria – 6
televisión – 2	zapato – 6
tenedor – 6	

2" x 2" Tarjetas en blanco y negro

árbol – 2	refrigerador – 2
árbol de Navidad – 5	torta – 2
auto – 2	pasta de dientes – 5
avión – 2	pato – 2
bicicleta – 2	pelota – 2
barco – 2	peinilla – 2
caballo – 2	perro – 2
calabaza – 2	perro caliente – 2
camión – 2	pez – 5
camisa – 5	silla – 2
creyón – 5	taza – 2
chaqueta – 5	teléfono – 2
gato – 2	televisión – 5
lámpara – 5	vaca – 2
libro – 5	ventana – 5
media – 2	zanahoria – 5
muñeca – 2	zapato – 2
oso de peluche – 2	

2" x 2" Tarjetas delineadas

árbol – 2	manzana – 6
árbol de Navidad – 6	media – 2
auto – 2	oso de peluche – 6
avión – 6	cometa – 6
calabaza – 2	torta – 2
camión – 2	pelota – 6
cepillo del pelo – 6	perro – 2
cono de helado – 6	teléfono – 2
creyón – 6	uvas – 6
cuchara – 6	zapato – 2
gato – 2	

2" x 2" Tarjetas con detalles diferentes

árbol de Navidad "A" – 2	calabaza "D" – 2
árbol de Navidad "B" – 2	calabaza "E" – 2
árbol de Navidad "C" – 2	
árbol de Navidad "D" – 2	casa "A" – 2
árbol de Navidad "E" – 2	casa "B" – 2
	casa "C" – 2
barco "A" – 2	casa "D" – 2
barco "B" – 2	casa "E" – 2
barco "C" – 2	
barco "D" – 2	mariposa "A" – 2
barco "E" – 2	mariposa "B" – 2
	mariposa "C" – 2
calabaza "A" – 2	mariposa "D" – 2
calabaza "B" – 2	mariposa "E" – 2
calabaza "C" – 2	

2" x 2" Tarjetas con detalles diferentes (continuación)

puerta "A" – 2	vestido "A" – 2
puerta "B" – 2	vestido "B" – 2
puerta "C" – 2	vestido "C" – 2
puerta "D" – 2	vestido "D" – 2
puerta "E" – 2	vestido "E" – 2

torta "A" – 2
torta "B" – 2
torta "C" – 2
torta "D" – 2
torta "E" – 2

4" x 4" Tarjetas a las que les faltan detalles

avión – 1
calabaza – 1
camisa – 1
muñeca – 1
pato – 1

2" x 2" Tarjetas a las que les faltan detalles

anteojos – 1	pájaro – 1
Auto – 1	puerta – 1
camisa – 1	reloj – 1
Conejo – 1	silla – 1
gato – 1	teléfono – 1
oso de peluche – 1	tenedor – 1

2" x 2" Tarjetas de números y letras

A – 2	N – 2	a – 2	n – 2	“1” – 2
B – 2	O – 2	b – 2	o – 2	“2” – 2
C – 2	P – 2	c – 2	p – 2	“3” – 2
D – 2	Q – 2	d – 2	q – 2	“4” – 2
E – 2	R – 2	e – 2	r – 2	“5” – 2
F – 2	S – 2	f – 2	s – 2	“6” – 2
G – 2	T – 2	g – 2	t – 2	“7” – 2
H – 2	U – 2	h – 2	u – 2	“8” – 2
I – 2	V – 2	i – 2	v – 2	“9” – 2
J – 2	W – 2	j – 2	w – 2	“10” – 2
K – 2	X – 2	k – 2	x – 2	“11” – 2
L – 2	Y – 2	l – 2	y – 2	“12” – 2
M – 2	Z – 2	m – 2	z – 2	

Escena de un cuarto – 1

Escena de una granja – 1

Escena de una tienda – 1

Transparencias de la historia de “Los Tres Osos”

oso Papá – 1	sillas – 3
osa Mamá – 1	camas – 3
oso Bebé – 1	tazones de sopa – 3
ricitos de Oro – 1	mesa – 1

Conjuntos de secuencias lógicas

niña con un cono de helado – 4
niña comprando un refresco – 5
niño tomando leche – 5
niño vistiéndose – 4
mujer haciendo compras – 5

Transparencias de figuras de fondo

taza (4" x 4") – 1
cono de Helado (4" x 4") – 1
pantalones (4" x 4") – 1
cuchara (4" x 4") – 1
figuras de fondo con patrones
regulares (8.5" x 11") – 1
figuras de fondo con patrones
irregulares (8.5" x 11") – 1

Tarjetas de cierre visual (4" x 4")

anteojos – 4
camisa – 4
zapato – 4
teléfono – 4

Rompecabezas de mitad a completo (3" x 6")

actríz – 1

bombero – 1

buzo – 1

doctor – 1

niño – 1

niña – 1

obrero – 1

tenista – 1

Rompecabezas de cuatro piezas (4" x 4")

árbol de Navidad – 1

plátano – 1

casa – 1

cuchara – 1

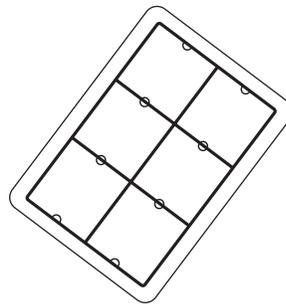
muñeca – 1

oso de peluche – 1

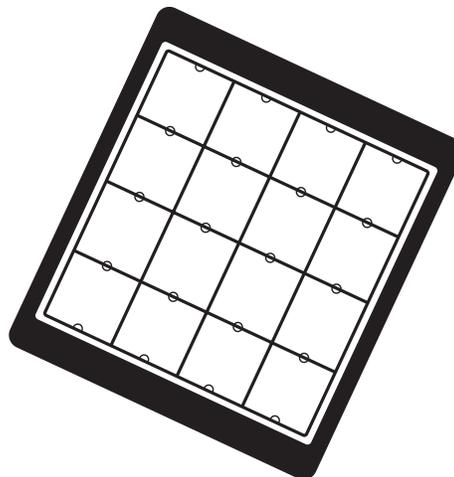
payaso – 1

perro – 1

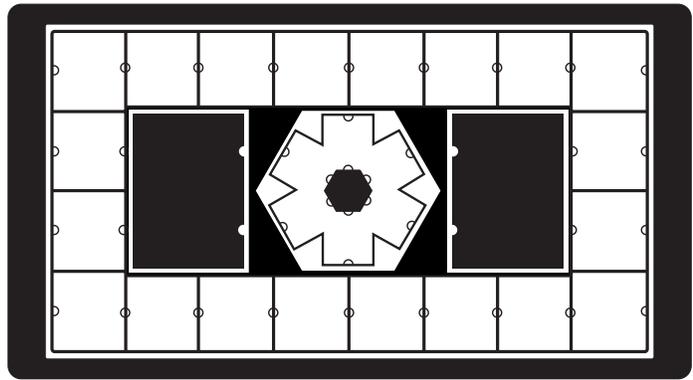
Bandejas de lotería – 4



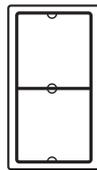
Bandejas de bingo – 2



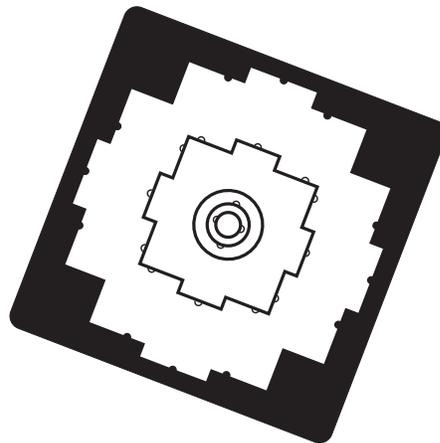
Bandejas de juego – 2



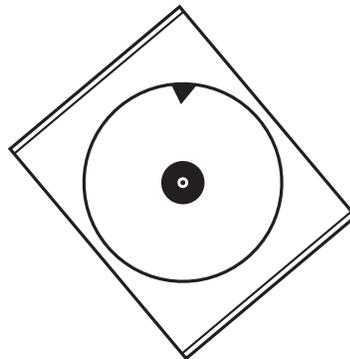
Bandejas de dominó – 12



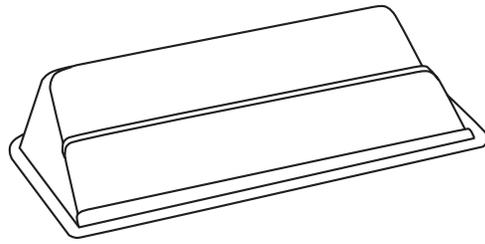
Caras de reloj – 2



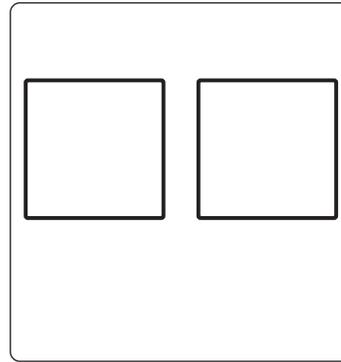
Aparato giratorio – 1



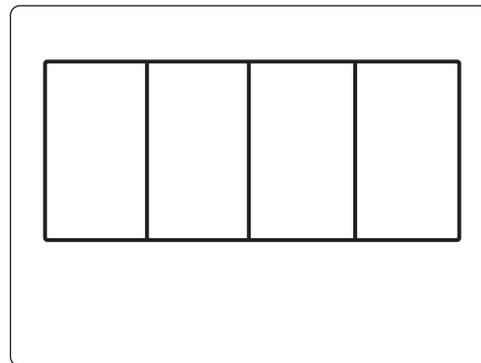
Retenedores de tarjetas – 4



Marco para rompecabezas de mitad-a-totalidad – 1



Marco de rompecabezas de cuatro piezas – 1



Fichas de juego

Amarillo – 1

Verde – 1

Rojo – 1

Azul – 1



Cubiertas para tarjetas – 16



Hojas de vinil rígido – 2

Hojas de vinil flexible – 1

Fondo para obscurecer – 1

Tarjetas en blanco 2" x 2" – 50

Seguridad

1. Ningún niño debe utilizar la Caja de Luz a menos que sea directamente supervisado por un maestro u otro adulto que conozca las siguientes normas de seguridad de la unidad y la sección de Guías y Sugerencias de la Guía de Actividades.
2. Revise la Caja de Luz antes de cada uso para identificar daños tales como componentes eléctricos expuestos, cables desgastados, o cualquier otro problema.
3. La Caja de Luz no funcionará si hace mucho frío (menos de 50°F). Si ha sido guardado por varias horas bajo temperaturas de 50°F o menos, deje pasar unos minutos para que el equipo alcance la temperatura ambiente.

4. Utilice sólo con 120 V AC, tomas eléctricas de ciclo 60.
5. El consumidor no debe anular la toma polo a tierra de 3 clavijas.
6. No la utilice sin que la bombilla o foco este conectado
7. Verifique que la superficie de trabajo de vidrio resistente esté asegurada en su lugar siempre que la Caja de Luz esté en uso. No remueva la superficie de trabajo a menos que el equipo esté desconectado.
8. No cubra u obstruya los ventiladores de la Caja de Luz, o permita que los niños metan los dedos u otros objetos de cualquier tipo dentro de ellos. (Vea la figura en la página 25).
9. No deje que los niños jueguen con el cable, el enchufe, o el soporte de bisagras.
10. No permita que los niños dejen caer, golpeen, se paren o se sienten en la Caja de Luz, o que realicen actividades que puedan dañar el equipo o exponer algún componente eléctrico.
11. Mantenga la Caja de Luz lejos de los líquidos y la humedad. Cuando utilice láminas de acetato con marcador, retire la lámina de la Caja de Luz para limpiarla. Si es necesario limpiar la Caja de Luz, desconéctela y utilice un trapo húmedo, no mojado.
12. No utilice la Caja de Luz por más de 8 horas seguidas. Esto evitará el calor excesivo en el interior del equipo.

13. La Caja de Luz, se calentará ligeramente durante su uso normal. Si se llegara a calentar de manera excesiva al tacto, desconecte el equipo. Antes de volver a utilizar la Caja de Luz, mándela revisar por personal técnico.

NOTA AL CONSUMIDOR:

La Caja de Luz ha sido aprobada por  .

Lineamientos y sugerencias

En Noviembre 2002, las relaciones gubernamentales concernientes a componentes electrónicos obligaron a un cambio en los sistemas de balasto/control giratorio de intensidad utilizados en la caja de luz APH. Se da a conocer que el nuevo sistema producirá un destello de luz cuando se enciende la unidad. Para evitar que el estudiante se sorprenda o que algún estudiante que sea fotosensitivo sea expuesto a este destello, sugerimos cubrir la caja de luz antes de encenderla, o encender la unidad antes de que el estudiante se acerque.

1. Cuando utilice la Caja de Luz, ubíquela en una esquina oscura del salón de clases, en un lugar en el que otros niños no tengan acceso a la Caja de Luz o a su cable eléctrico.
2. Asegúrese de que la Caja de Luz no parpadee para evitar convulsiones en niños propensos a tenerlas. La Caja de Luz puede parpadear en intensidades bajas, particularmente cuando el equipo es nuevo. Esto debe disminuir después de las primeras semanas de uso. Si es posible, deje la Caja de Luz prendida por algunas horas cada día durante la primera semana que la use para ayudar a “madurar” el sistema de la lámpara graduable.
3. Si un niño es propenso a tener convulsiones, sea cuidadoso al presentar los elementos de la Caja de Luz que se mueven rítmicamente.

4. Si un niño es sensitivo o rechaza la luz, podrá ser una buena idea el utilizar la Caja de Luz con las luces del salón encendidas. Gradúe la luz a una intensidad media, y/o disminuya el tamaño del área iluminada usando los fondos de oscurecimiento. Otra forma de reducir la intensidad de la luz es colocar una de las láminas de acetato de colores o un diseño sobre la Caja de Luz. Experimente para encontrar las condiciones que utilicen al máximo el funcionamiento visual de los niños.
5. Para el niño con visión suficiente al que se le puede reafirmar una acción al enseñarle una luz o con la novedad de la Caja de Luz, trate de trabajar con la luz del salón de clases encendida, y ponga la caja de luz a un nivel de iluminación medio. A medida que el niño realice actividades en la Caja de Luz, reafirme sus respuestas apropiadas aumentándo la intensidad de la Caja de Luz por unos segundos; Después vuelva a bajar la intensidad para recompensar la próxima respuesta correcta.
6. Use la Caja de Luz en una variedad de posiciones (horizontal, vertical, inclinada) y ubique al niño en una posición cómoda (sentado en una mesa o en el piso, recostado de medio lado, recostado sobre un soporte o sostén). Consulte con el pediatra del niño para saber cuáles son las posiciones más recomendables. Tenga en cuenta las posturas que estimulan su funcionamiento visual.

7. Presente la Caja de Luz a diferentes distancias y áreas en relación al cuerpo del niño y observe si él/ella tiene alguna preferencia.
8. Cuando presente elementos en la Caja de Luz, póngalos en diferentes sitios de la superficie de trabajo. Observe si los niños responden de manera consistente y precisa a los elementos sin importar su ubicación, o por el contrario, muestran fallas en el campo visual. Por ejemplo si el niño inclina su cabeza hacia un lado, parece utilizar solo un ojo, o trata de alcanzar objetos ubicados en un solo lado, puede haber una pérdida del campo o el niño puede tener dificultades en cruzar la línea media. Esto afectará la manera en que usted realice las actividades.
9. Utilice láminas de acetato y objetos de colores y observe si los niños prefieren ciertos colores.
10. Si el niño tiene problemas manejando los elementos sobre la Caja de Luz por la tendencia a que se resbalen, use la lámina de vinil suave incluida en el equipo, o use cinta adhesiva para poner un cuadrado de papel adhesivo transparente, con el lado adhesivo hacia arriba, sobre la superficie de la Caja de Luz. Al principio el papel adhesivo puede estar muy pegajoso, pero con un poco de uso servirá como una buena superficie antideslizante.
11. Use palabras como “busca”, “mira”, y “encuentra” al presentar elementos en la superficie de la Caja de Luz. Motive a los niños y descríbalos lo que están viendo su forma, tamaño, posición y color.

12. Muestre entusiasmo al desarrollar cada actividad con el niño, y utilice estrategias que sean particularmente motivadoras para él/ella. Muéstrole una nueva actividad, luego pídale que la realice. Cuando sea necesario haga sugerencias verbales y físicas.
13. Elogie las respuestas correctas del niño. Es importante que inmediatamente se reafirmen las respuestas correctas con cosas que motiven al niño – un abrazo, felicitación verbal, aplausos, etc.
14. Si el niño empieza a comportarse de una manera que interrumpa o evite realizar una actividad con la Caja de Luz, intente bajar la luz o apagar la Caja de Luz, para tratar de desanimarlo a que siga desconcentrado en la tarea.
15. Si el niño empieza a autoestimularse al utilizar la Caja de Luz, por ejemplo, si mira la luz o parpadea, apague la Caja de Luz por unos segundos. Cuando el niño haya dejado de autoestimularse, prenda otra vez la Caja de Luz y siga con las actividades. Si vuelve a repetir su comportamiento, repita el procedimiento. Si persiste la conducta después de varios intentos, finalice la sesión; Considere las posibles condiciones que estimularon al niño a actuar así. En la próxima sesión, elimine tanto como sea posible dichas condiciones. Trate de reducir la intensidad de la Caja de Luz y/o el área de la superficie iluminada. Prenda las luces del salón o utilice láminas de acetato de colores como fondo para las actividades. Continúe apagando la Caja de Luz cuando el niño quiera autoestimularse, volviendo a empezar cuando deje de hacerlo. Si continúa sin mejorar después de varias

sesiones, deje de usar la Caja de Luz por unos días. Cuando la vuelva a utilizar, puede intentar eliminar la autoestimulación de otras maneras. Por ejemplo, trate de recompensar al niño luego de períodos largos en que no se autoestímule, aumentando gradualmente la duración de dichos períodos. Trabaje con el niño con otros materiales de estimulación visual y entrenamiento; puede ser que a este punto la Caja de Luz no sea la herramienta apropiada para él/ella. Algunos elementos que pueden generar respuestas visuales más apropiadas en algunos niños son objetos de colores brillantes o reflexivos, materiales fluorescentes, una linterna pequeña con filtros de colores, entre otros.

16. A medida que el niño desarrolla nuevas técnicas, continúe la práctica y desarrolle destrezas basándose en las habilidades adquiridas anteriormente.
17. Para trasladar las destrezas aprendidas con la Caja de Luz a un ambiente de iluminación normal, aumente la iluminación del salón gradualmente a medida que disminuye la intensidad de la Caja de Luz. A medida que disminuya la intensidad de la Caja de Luz, algunos de los materiales de plexiglas empezarán a verse más oscuros y sin color. Cambielos por otros juguetes de colores brillantes y contrastantes.
18. Las actividades de la Caja de Luz deben ser utilizadas como parte de un programa completo de desarrollo visual. (Vea las lecturas sugeridas). Las actividades escritas que acompañan la Caja de Luz no tienen la intención de ofrecer un programa completo de estimulación visual y de actividades de entrenamiento.

El niño con impedimento visual cortical

Consideraciones para el adiestramiento y estimulación visual

El niño con un diagnóstico de impedimento visual cortical tal vez no responda a las actividades sugeridas en la caja de luz de la misma manera que un niño, cuya pérdida de visión, se deba a anormalidades oculares. El niño, cuya pérdida de visión, se deba a un daño en la corteza visual y/o a una trayectoria visual posterior se dice que tiene un impedimento visual cortical, (Groenveld, Jan & Leader, 1990). Otros términos usados para describir esta pérdida visual incluyen la ceguera cerebral, ceguera occipital, agnosia visual, descuido visual y universal, y escotoma total, (Morse, 1990). El daño puede ser causado por hipóxia cerebral; otras causas incluyen la citoplasmosina, toxoplasmosina, trauma y condiciones que causan la degeneración cerebral, (Merrill y Kewman, 1986).

El factor que causa el impedimento visual cortical puede producir diferencias adicionales en el funcionamiento del sistema cerebral y el sistema nervioso del niño. Se ha observado que muchos niños con impedimento visual cortical se sobre estimulan con facilidad a sí mismos, lo cual es una dificultad que pudiera asociarse con una incapacidad del sistema nervioso del niño para prestar selectivamente atención a estímulos importantes e ignorar estímulos del ambiente que no son importantes. El niño se abruma por todos los tipos de estímulos que no puede entender o los estímulos excesivos que no es capaz de ignorar. Se ha especulado que demasiado estímulo puede provocar que

el niño se retraiga como una reacción defensiva, para protegerse de más estimulación y de la tensión nerviosa que le provoca, (Groenveld, Jan & Leader, 1990; Morse, 1990). Por esta razón, *la exposición a materiales visuales o cualquier otro estímulo intenso*, debe evitarse, ya que un niño con el impedimento visual cortical puede sentirse incomodo y retraerse, aunque al principio demuestre señales de prestar atención visual.

La literatura sugiere los siguientes puntos que pudieran considerarse cuando se lleva a cabo el adiestramiento y la estimulación con un niño que sufre de impedimento visual cortical.

- *Se debe evitar cualquier tipo de exposición a materiales o estímulo visual intenso.*
- *Se debe ser muy cuidadoso cuando se enseñe al niño cualquier material mostrado visualmente que se mueva, diseños cambiables o luz intermitente. Esto puede provocar que el niño se inquiete; consulte al pediatra del niño antes de mostrarle el material, (Groenveld, Jan y Leader, 1990).*
- Las señales del niño deben observarse cuidadosamente para saber cuando está listo para estimularse visualmente y suspender el estímulo cuando muestre que se siente demasiado estimulado o cansado, (Morse, 1990).

- La observación puede ayudar a que se tome conciencia del período que le toma a cada niño procesar la información sensorial. Darse cuenta del momento apropiado, ayuda a saber cuándo mostrar los materiales, y así ayudar al niño a organizar sus reacciones, (Morse, 1990).
- Todas aquellas distracciones alrededor del niño deben reducirse, (Morse, 1990). (La caja de luz puede ser de gran ayuda en este aspecto, ya que se usa con frecuencia en un ambiente oscuro, porque ayuda a reducir la percepción visual del resto del ambiente).
- Colocar al niño de manera cómoda para que se sienta seguro significa que no se le distraerá tratando de mantener su postura; esto puede ser importante para que el niño use su visión limitada, (Groenveld, Jan y Leader, 1990).
- Mostrar con cuidado y poco a poco nuevos materiales, (Morse, 1990), ordenar las tareas que se presentan de manera rutinaria, usar palabras para motivar al niño y establecer claramente el principio y final de las tareas, puede disminuir el riesgo de sobre estimular al niño, (Groenveld, Jan y Leader, 1990).
- Los materiales para el despliegue visual deben tener formas sencillas y deben presentarse por separado o con el espacio apropiado entre ellos, ya que el niño con el impedimento visual cortical tiende a tener dificultad especial en identificar la información de fondo y del primer plano, (Groeveld, Jan y Leader, 1990).

- Algunos niños con impedimento visual cortical son sensitivos a la luz brillante; otros requieren más luz, (Groeveld, Jan y Leader, 1990). La caja de luz debe mostrarse con poca iluminación hasta que se determine el nivel en el que el niño se sienta cómodo. Pudiera ser que la caja de luz no sea una herramienta apropiada para algunos niños.
- El campo de pérdida visual del niño debe observarse, pues puede estar asociado con el impedimento visual cortical; modifique la postura del niño y la manera de mostrarle visualmente los materiales y tareas, para adaptarlos de acuerdo a su pérdida visual, (Groeveld, Jan y Leader, 1990).
- El color puede ayudar al niño con impedimento visual cortical a que perciba las formas. La percepción de colores es por lo general normal en un niño con impedimento visual cortical, sin embargo, puede ser que responda mejor a los colores brillantes que a los colores pastel; los tonos amarillos y rojos pueden ser más fáciles de verse, (Merrill y Kewman, 1986; Powell, 1996).
- Se ha sugerido que niños con condiciones más severas pueden relacionarse mejor con objetos comunes que con juguetes, (Groeveld, Jan y Leader, 1990). Los objetos comunes, tanto opacos como de color transparente, pueden usarse en la caja de luz para poner en prueba estas preferencias.

Referencias

Groenveld, M., Jan, J.F. & Leader (1990) Observations of the habilitation of children with cortical visual impairment. *Journal of Visual Impairment & Blindness*. 84, 11-15.

Merrill, M. & Kewman, D. (1986). Training of color and form identification in cortical blindness: A case study. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*. 67, 479-483.

Morse, M.T. (1992) Augmenting assessment procedures for children with severe multiple handicaps and sensory impairments. *Journal of Visual Impairment & Blindness*. 86, 73-77.

Morse, M.T. (1990) Cortical visual impairment in young children with multiple disabilities. *Journal of Visual Impairment & Blindness*. 84, 200-203.

Powell, S.A. (1996). Neural-based visual stimulation with infants with cortical impairment. *Journal of Visual Impairment & Blindness*. 90, 445-446.

Mantenimiento

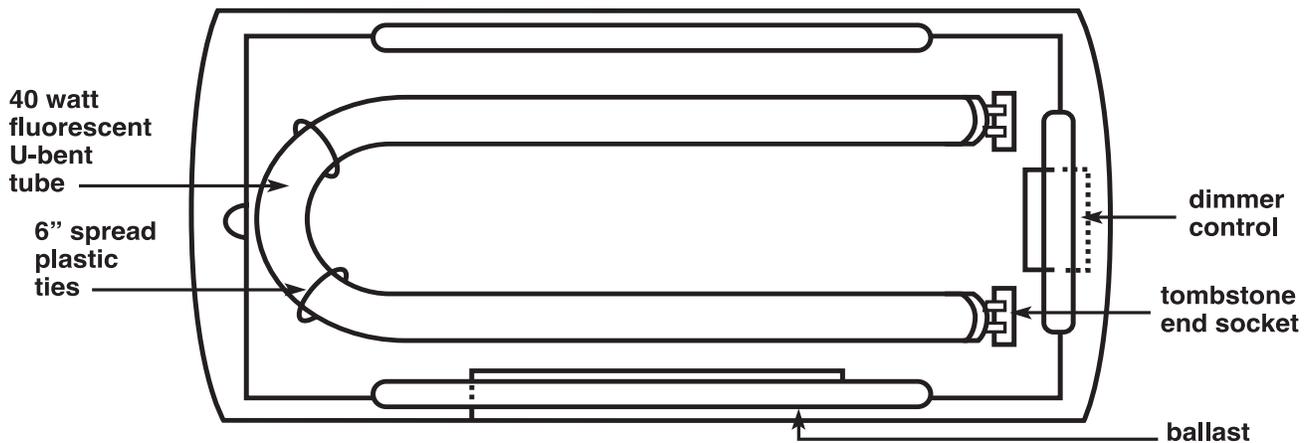
Las partes de repuesto de la Caja de Luz se pueden conseguir en la American Printing House for the Blind, a donde se deben devolver las partes que estén dañadas o que funciona mal. Las reparaciones de la Caja de Luz deben hacerse de acuerdo a los parámetros fijados por los Laboratorios Underwriters. Los técnicos de la American Printing House for the Blind están capacitados para llevar a cabo tales reparaciones.

Los bombillos o focos fundidos puede ser fácilmente reemplazado por los usuarios. Los bombillos o focos de repuesto pueden comprarse en la mayoría de compañías locales de artículos eléctricos. Sylvania, General Electric y Westinghouse fabrican el tubo fluorescente en forma de U de 40 vatios usado en la Caja de Luz. El tiempo promedio de vida de este tubo fluorescente en particular es de 12,000 horas. En todo caso, al prender y apagar la Caja de Luz se reduce este tiempo promedio de vida. Además, con el tiempo el bombillo o foco va perdiendo gradualmente su luminosidad. Esté pendiente de esta disminución gradual y reemplacelo rápidamente.

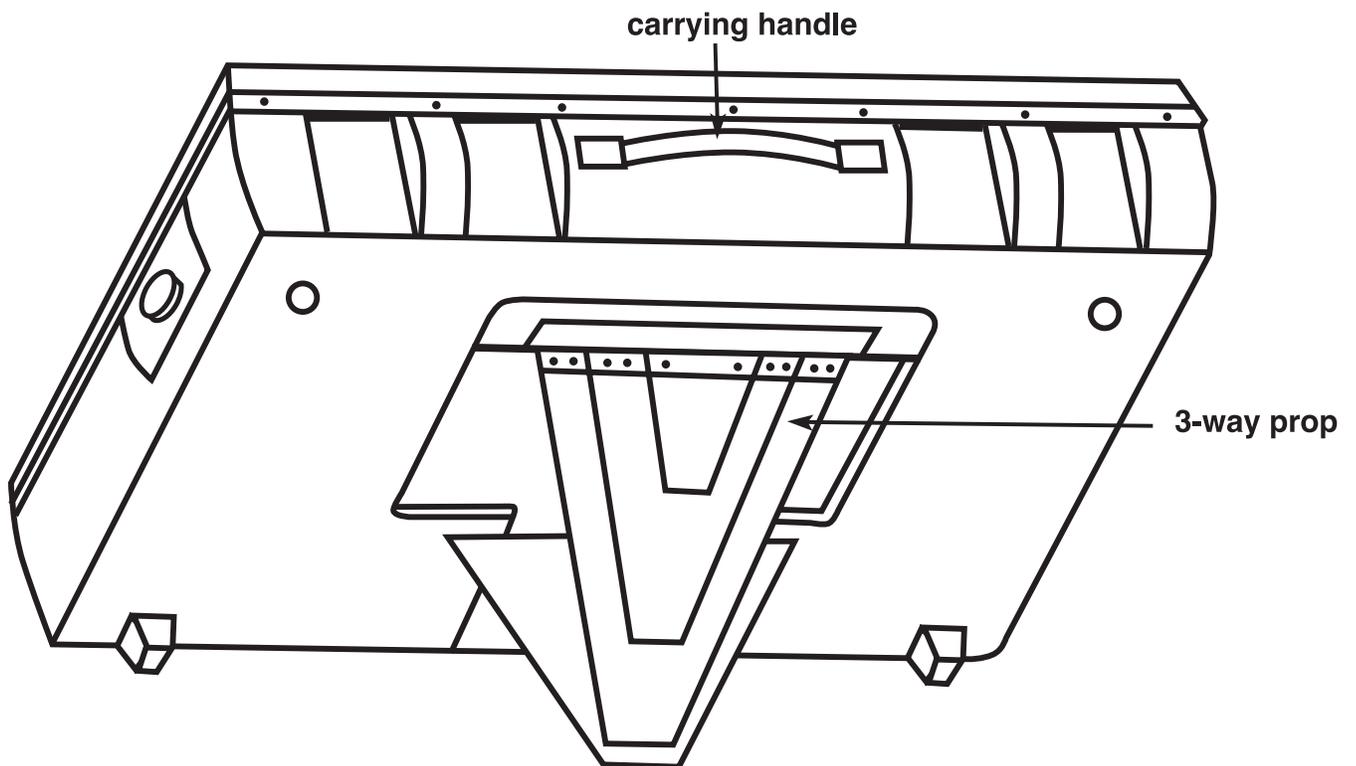
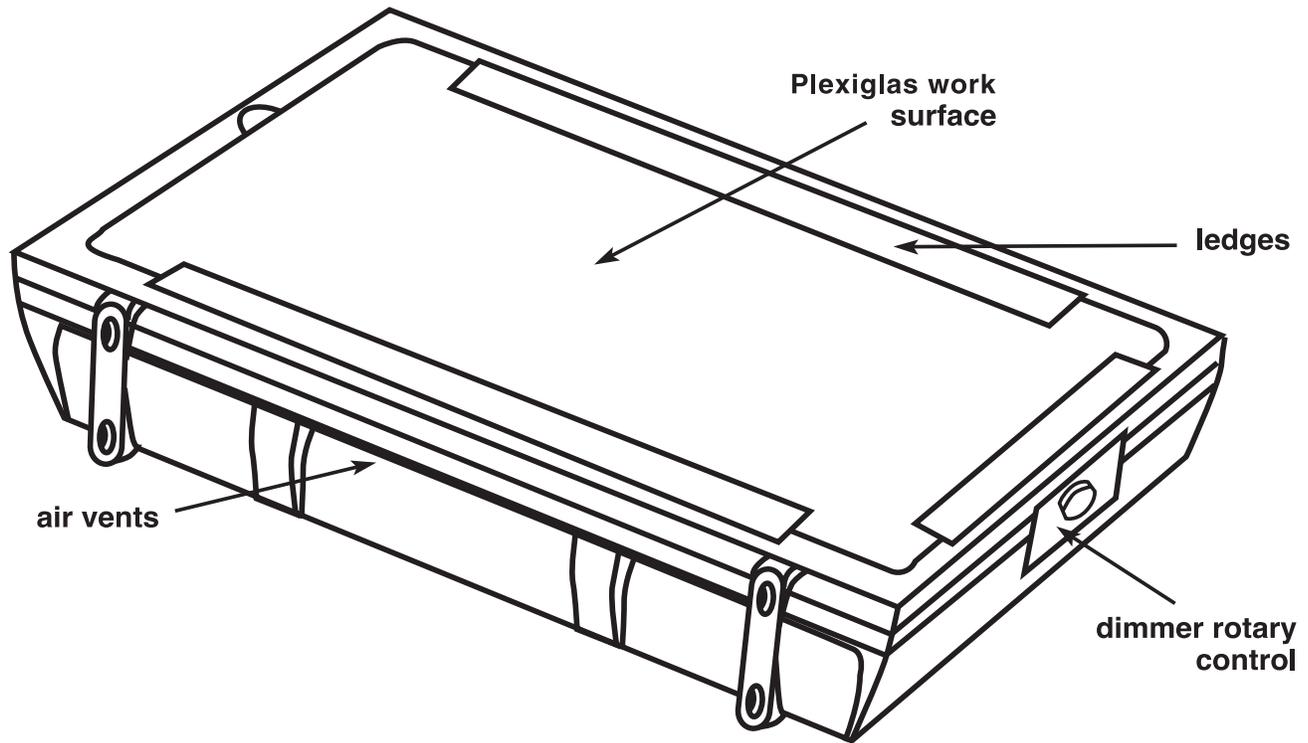
Para reemplazar el foco o bombillo, DESCONECTE LA CAJA DE LUZ antes de remover la superficie de trabajo de plexiglás. Remueva el plexiglás metiendo un dedo o un cuchillo bajo el plexiglás, en la ranura de la esquina izquierda de la Caja. Deslícela fuera de la Caja. El bombillo o foco es mantenido en su lugar por cuatro seguros de plástico. Estos pueden ser desajustados y no deben romperse. Suelte cada seguro al presionar la aleta. Hale

el bombillo o foco; las clavijas que conectan el bombillo a la toma deben soltarse fácilmente. Remueva el bombillo o foco viejo y coloque el nuevo con las dos clavijas sobre las tomas. Presione las clavijas en las tomas mientras que ubica bien el resto del bombillo en su lugar. Las clavijas harán un sonido cuando queden aseguradas en su lugar. Es importante asegurar el bombillo o foco nuevo, utilizando de nuevo los cuatro seguros. Se pueden conseguir seguros adicionales a bajo precio en cualquier compañía de artículos eléctricos.

APH Light Box



APH Light Box



Materiales adicionales

Algunos elementos disponibles comercialmente pueden ser usados con la Caja de Luz para llevar a cabo actividades que involucren la discriminación de forma, color, y tamaño como dibujo, y actividades de pre-escritura. Corte, pegue, y dibuje formas o diseños de colores, e ilustraciones en una variedad de fondos. Crée tarjetas o utilice juegos de mesa para enseñar a formar pares. Seleccione e imprima las hojas de actividades recomendadas que se encuentran en el CD-ROM (disco compacto) en la parte posterior de este manual, o déle al niño los materiales para crear ilustraciones originales tales como gráficas o collages.

Láminas de acetato (láminas de colores claros y transparentes en una variedad de tamaños; disponibles en tiendas de artículos escolares y para arte, y en el catálogo “Dick Blick”).

Película para transparencias (disponible en 8 1/2” x 11” en cualquier almacén para artículos de oficina) se puede utilizar en algunas impresoras o copiadoras para producir las copias transparentes de las hojas de actividades, en lugar de papel. (Nota: Consulte el manual de su impresora o copiadora para comprar la película transparente que se puede usar segura y específicamente con su equipo.)

Película de arte (película transparente de color brillante que tiene una cara adhesiva, se vende en hojas o rollos de película de diferentes medidas; puede cortarse de cualquier forma; disponible en tiendas de artículos de arte, y en el catálogo “Dick Blick”).

“Monokote” (Película transparente de color brillante que se adhiere a cualquier superficie cuando se plancha; se vende en rollos, puede ser cortada en diferentes formas; disponible en tiendas de hobbies que vendan materiales de construcción de modelos).

Papel piel de cebolla o papel calcante.

Papel celofán de colores

Papel de seda a colores

Papel para regalo de colores o con diseños

Tela de colores o con diseños

Marcadores de colores (marcadores de tinta indeleble o borrable con agua; ésta se adhiere al acetato; disponibles en tiendas escolares y en el catálogo “Dick Blick”).

Lápices de cera de colores

“Cel Vinyl” (pintura acrílica; la pintura negra muy opaca se adhiere al acetato; aplique con una brocha; disponible en tiendas de artículos para arte y en el catálogo “Dick Blick”).

Pinturas de aplicación con los dedos (utilícese en bandejas de plástico blancas, claras o transparentes, o en un envase plástico).

Creyones (use con papel calcante o piel de cebolla).

Cinta eléctrica adhesiva negra

Cintas de colores

Hilo o estambre de colores

Listón para costura

Pedazos de lino usados para decorar

Botones plásticos de colores

Cuadrados de muestra de Plexiglás® (disponible en compañías que fabrican Plexiglás®)

Para atraer la atención del niño hacia las formas y para calcar y copiar formas, los siguientes elementos pueden ser incorporados a las actividades con la Caja de Luz:

Porta vasos

Moldes de galletas

Moldes de gelatina

Esténciles

Bloques de madera

Piezas entarimadas

Piezas de rompecabezas

A-Z y 1-10 paneles (disponibles en el catálogo “Exceptional Teaching Aids”)

Formas de rompecabezas de plástico suave hechas por “Lauri Toys” (disponible en almacenes de juguetes)

Plastilina o arcilla “Playdough”®

Figuras de tabla

Objetos familiares con formas simples (una galleta, una pelota, una barra de jabón, un zapato o una cuchara)

Tinta y acetato (dibuje sus propias figuras sólidas o delineadas en el acetato)

Otros materiales que pueden ser usados con la Caja de Luz para desarrollar algunas destrezas son:

“Wikki Stix” (cera de colores para ser doblada y moldeada en una variedad de formas y construcciones; disponibles en el catálogo “Exceptional Teaching Aids”)

Utensilios de comer en Plástico de colores transparente, vasos, y platos

Adornos plásticos de colores; disponible en tiendas de decoración o pasatiempos.

Juguetes plásticos o transparentes (huevos de Pascua u otros juguetes baratos)

globos

ruedas de colores

carritos de juguete

máscaras del Día de las Brujas

calabazas plásticas del Día de las Brujas

prendedores o pinzas plásticas de colores

pedras o joyas de fantasía (disponible en tiendas de hobbies)

Mosaicos (bolsa de 150 cuadrados de plástico transparente en 16 colores de .5 pulgadas; disponible en el catálogo “Dick Blick”)

canicas

Bolitas de colores de aceite perfumado para baño

Dulce transparente de colores como dulces “gomita”

Dulces duros transparentes como “Salvavidas” o “paletas de dulce”

Confeti hecho con acetato de colores contenido en una botella plástica transparente

Los siguientes artículos del catálogo de la American Printing House for the Blind pueden ser usados con la Caja de Luz para discriminar y combinar formas, para aprender a seguir e introducir las relaciones parte-totalidad:

Juego de Construcción de Rompecabezas (contiene tres de cada uno de los siguientes: círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos y diamantes; algunas de las figuras están divididas en dos o tres partes que deben unirse correctamente para formar la figura; catálogo no. 1-03721-00)

Tabla de Formas (la tabla en sí no es apta para ser utilizada con la Caja de Luz, pero las figuras son útiles; contiene cinco figuras, incluyendo una grande, una pequeña y tres piezas medianas; catálogo no. 1-03710-00)

Additional Materials



Direcciones:

American Printing House for the Blind
P.O. Box 6085
Louisville, KY 40206-0085
Teléfono: 800-223-1839
Fax: 502-899-2274
Página de Internet: www.aph.org

“Dick Blick”
P.O. Box 1267
Galesburg, IL 61401
teléfono: 800-447-8192
Fax: 800-621-8293
Página de Internet: www.dickblick.com

“Exceptional Teaching Aids, Inc.”
20102 Woodbine Avenue
Castro Valley, CA 94546
teléfono: 800-549-6999
Fax: 582-5911
Página de Internet: www.exceptionalteaching.com

Lecturas sugeridas

- Alexander, P.K. (1990). The effects of brain damage on visual functioning in children, *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 84, 372-376.
- Atkinson, J., & Braddick, O. (1979). New techniques for assessing vision in infants and young children. *Childcare, Health and Development*, 5, 389-398.
- Atkinson, J., & VanHof-Duin, J. (1993). Visual assessment during the first years of life. In A. R. Fielder, A. B. Best & M. C. O. Bax (Eds.), *The management of visual impairment in childhood: Clinics in developmental medicine* (pp. 9-29). London: MacKieth Press.
- Blanksby, D.C. (1992). Visual therapy: Theoretically based intervention for visually unresponsive or inattentive infants. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 86, 291-294.
- Blanksby, D.C., & Langford, P.E. (1993). VAP-CAP: A procedure to assess the visual functioning of young visually impaired children. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 87, 46-49.
- Corn, A.L. (1986). Low vision and visual efficiency. In G.T. Scholl (Ed.), *Foundations of education for blind and visually handicapped children and youth: Theory and practice* (pp. 99-117), New York: American Foundation for the Blind, 34.
- Barraga, N.C. (1964). Teaching children with low vision. *New Outlook for the Blind*, 58, 313-326.

- Barraga N.C. (Ed.). (1970). *Teacher's guide for development of visual learning abilities and utilization of low vision*. Louisville, KY: American Printing House for the Blind.
- Barraga, N.C., & Morris, J.E. (1980). *Program to develop efficiency in visual functioning: Sourcebook on low vision*. Louisville, KY: American Printing House for the Blind
- Erhardt, R.P. (1988). A developmental visual assessment for children with multiple handicaps. *Topics in Early Childhood Special Education, 7*, 84-101.
- Faye, E.E. (Ed.) (1984). *Clinical low vision* (2nd ed.). Boston: Little, Brown, and Company.
- Fellows, R.R., Leguire, L.E., Rogers, D.L., & Bremer, D.L. (1986). A theoretical approach to vision stimulation. *Journal of Visual Impairment & Blindness, 80*, 908-909.
- Fielder, A.R. & Van Hof-Van Duin, J. (1993). Visual assessment during the first years of life. In A.R. Fielder, A.B. Best & M.C.O. Bax (Eds.), *The management of visual impairment in childhood: Clinics in developmental medicine* (pp. 9-29). London: MacKieth Press.
- Gibson, E.J. (1969). *Principles of perceptual learning and development*. New York: Meredith Corporation.
- Goetz, L., & Gee, K. (1987). Teaching visual attention in functional contexts: Acquisition and generalization of complex motor skills. *Journal of Visual Impairment & Blindness, 81*, 1215-117.

- Groenendaal, F., & Van Hoff-Van Duin, J. (1992). Visual deficits and improvements in children after perinatal hypoxia. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 86, 215-218.
- Groenveld, M., Jan, J.E., & Leader, P. (1990). Observations of the habilitation of children with cortical visual impairment. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 84, 11-15.
- Hall, A., Orel-Bixler, D., & Hagerstrom-Portnoy, G. (1991). Special visual assessment techniques for multiply handicapped persons. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 85, 23-29.
- Hall, A., & Bailey, I.L. (1989). A model for training vision functioning. *Journal of Visual impairment & Blindness*, 83, 390-396.
- Harrell, L., & Akeson, N. (1986). *Preschool vision stimulation: It's more than a flashlight*. New York: American Foundation for the Blind.
- Hyvarinen, L. & Lindstedt, E. (1981). *Assessment of vision in children*. Stockholm: SRF Tal Punkt.
- Jan, J.E., & Groenveld, M. (1992). Visual behaviors and adaptations associated with cortical and ocular impairments in children. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 87, 101-105.
- Jose, R.T. (Ed.). (1983). *Understanding low vision*. New York: American Foundation for the Blind.

- Langley, M.B. (1999). *ISAVE: Individualized, Systematic Assessment of Visual Efficiency*. Louisville, KY: American Printing House for the Blind.
- Langley, M.B. (1980). *The teachable moment and the handicapped infant*. Reston, VA: ERIC Clearing house on Handicapped and Gifted Children.
- Langley, M.B., & DuBose, R. (1976). Functional vision screening for severely handicapped children. *New Outlook for the Blind*, 70, 346-350.
- Leguire, L.E., Fellows, R.R., Rogers, G.L., Bremer, D. L., & Fillman, R.D. (1992). The CCH vision stimulation program for infants with low vision: Preliminary results. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 86, 33-37.
- Merrill, M., & Kewman, D. (1986). *Training of color and form identification in cortical blindness: A case study*. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 67, 479-483.
- Morse, M. (1991). Visual gaze behaviors: Considerations in working with visually impaired multiply handicapped children. *RE:view*, 23, 5-15.
- Morse, M.T. (1992). Augmenting assessment procedures for children with severe multiple handicaps and sensory impairments. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 86, 73-77.
- Morse, M.T. (1990). Cortical visual impairment in young children with multiple disabilities. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 84, 200-203.

- Powell, S.A. (1996). Neural-based visual stimulation with infants with cortical impairment. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 90, 445-446.
- Rogow, S.M., & Rathwell, D. (1989). Seeing and knowing: An investigation of visual perception among children with severe visual impairments. *Journal of Vision Rehabilitation*, 3, 55-66.
- Smith, A.J., & Cote, K.S. (1982). *Look at me*. Philadelphia: College of Optometry Press.
- Steendam, M. (1989). *Cortical visual impairment in children: A handbook for parents and professionals*. (Available from The Royal Blind Society of N. S.W., P.O. Box 176, Burwood, N.S.W. 2134, Australia).
- Tavernier, G.G. F. (1993). The improvement of vision by vision stimulation and training: A review of the literature. *Journal of Visual impairment & Blindness*, 87, 143-148.
- Trief, E., & Morse, A.R. (1987). An overview of preschool vision screening. *Journal of Blindness & Visual Impairment*, 81, 197-200.

Sección de actividades

Notas para el educador

Las siguientes actividades han sido agrupadas bajo las “áreas de destrezas” mencionadas en el Índice de Actividades en la página 43 . Las actividades no se encuentran en secuencia de acuerdo al grado de desarrollo; probablemente los estudiante no dominarán cada área de destreza antes de continuar con la siguiente actividad. A lo largo del curso de entrenamiento visual, muchas destrezas son desarrolladas a la vez, y el progreso del estudiante dependerá de su impedimento visual, su experiencia, su edad y su motivación. En general, las actividades presentadas en las áreas finales son más difíciles que las actividades de las primeras áreas de destreza.

Para obtener una idea aproximada del funcionamiento del estudiante, seleccione una actividad del comienzo, una del medio y una del final de cada área, tomando nota del desempeño del niño, y de los conceptos y las tareas visuales que le presentan dificultad.

Tenga en cuenta la naturaleza del impedimento del estudiante. Por ejemplo, un estudiante con un campo visual limitado pero con gran agudeza visual, puede encontrar objetos y dibujos más pequeños más fácilmente que objetos grandes cuyos extremos sobrepasan los límites de su visión. Daños en la región macular pueden hacer imposible la identificación de objetos pequeños y dibujos, a menos que sean vistos mediante el uso de la visión periférica; en este caso, los detalles interiores de los dibujos se perderán. Técnicas para desarrollar la visión exéntrica pueden ayudar

a que el niño aprenda a usar las áreas de mayor agudeza visual para examinar todas las partes de los dibujos. Puede ser que los estudiantes con agudeza visual baja solamente puedan ver cuando los objetos y los dibujos sean grandes y bien definidos; por otra parte, él estudiante pudiera querer acercarse a los materiales a sus ojos, y aquellos materiales excesivamente grandes pudieran ser difíciles de “captarse” a esa distancia. Estos son pocos ejemplos de las muchas maneras en la cual la naturaleza del impedimento visual puede determinar la facilidad o dificultad de actividades específicas.

Al presentar las actividades, considere también la edad de los estudiantes y el nivel de motivación. Noventa y dos por ciento (92%) de los estudiantes con los cuales se evaluó la Caja de Luz y los materiales del Nivel 2, pusieron más atención a las actividades realizadas en la Caja de Luz que a tareas similares realizadas sin ella. Como se ha mencionado en la sección de Guías y Sugerencias, muestre entusiasmo por las actividades, elogie al niño y premie sus esfuerzos con algún tipo de incentivo. Realizando las actividades como si fueran un juego animará a algunos estudiantes a trabajar con todo su potencial.

Una observación final muy importante, las actividades incluídas no comprenden un programa completo de estimulación visual y de ejercicios de entrenamiento. Pueden ser consideradas como las bases para planear un programa más amplio que dependa de la creatividad del profesor y utiliza otros materiales, tales como “Let’s See Sensory Kit”, “Lets See Perceptual Kit” (ambos disponibles en la American Printing House for the Blind), y una variedad

de materiales apropiados para niños con impedimentos visuales disponibles comercialmente.

Listados a lo largo de los siguientes cuadros se encuentran los productos diseñados para el entrenamiento visual, producidos por American Printing House for the Blind.

Índice de actividades

Nivel 3

Página

Combinando y Ordenando	45
Combinando: Diferente forma/diferente color	46
Combinando: Forma similar/color diferente	61
Combinando: Diferente forma/mismo color	72
Combinando: Diferente forma/línea negra y delineada	79
Combinando: Forma similar/mismo color	84
Combinando: Forma similar/línea negra y delineada	93
Combinando: de tarjetas ilustradas a color a tarjetas en línea negra y delineadas	97
Combinando: Símbolos y letras	101
Combinando: Dibujos pequeños con escenas grandes	108

Combinando: Diferenciando detalles	111
Reconocimiento e identificación	113
Relaciones espaciales	121
Memoria visual.....	135
Pre-escritura y escritura a mano.....	143
Secuencia	147
Discriminación figura-fondo	155
Cierre visual	159
Relaciones parte-totalidad	163

Objetivo: Combinando y ordenando

Actividad 1:

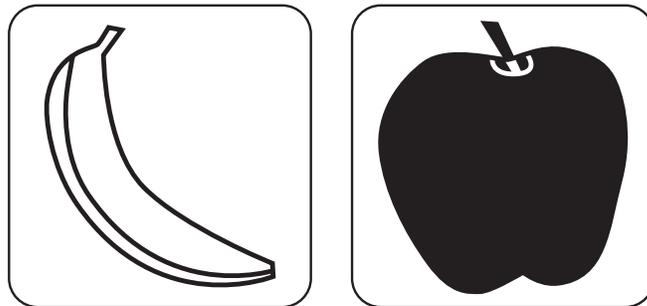
Si usted tiene acceso a los materiales de la Caja de Luz del Nivel 2, revise si el niño puede realizar las actividades bajo la categoría “Combinando y Ordenando” recomendadas en la Guía de Actividades del Nivel 2. Escoja varias actividades en las cuales él niño deba separar cubos o piezas plásticas de colores, piezas entarimadas de acuerdo a su forma, tarjetas con formas a color y tarjetas delineadas de acuerdo a su forma, y dibujos de objetos familiares. Si él tiene dificultad realizando cualquiera de estas actividades, tal vez usted pueda combinar prácticas de los materiales del Nivel 2 con actividades tomadas de la guía de actividades del Nivel 3. Las destrezas que se enseñan en los materiales del Nivel 2 y del Nivel 3 coinciden en muchos aspectos.

Si un niño presenta dificultades combinando y ordenando los materiales incluidos en el juego del Nivel 2, esto no indica necesariamente que no será capaz de realizar algunas de las actividades del Nivel 3. Por ejemplo, puede tener dificultad relacionando formas geométricas que son muy semejantes (un diamante y un rombo) pero tal vez no tenga dificultad alguna combinando algunos objetos dibujados en los materiales del Nivel 3 – especialmente aquellos que tienen marcadas diferencias en forma y color. Si un niño necesita práctica para relacionar formas geométricas y figuras delineadas geométricas, usted puede utilizar las bandejas de lotería, bingo, dominó y bandejas de juego incluidas con los materiales del Nivel 3. Diseñe sus propias “tarjetas” transparentes de 2" x 2" mostrando

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

formas geométricas sólidas o delineadas. Utilice acetato o vinil rígido con las tarjetas blancas de 2" x 2" incluidos en los materiales del juego del Nivel 3. Usted puede marcar las tarjetas con plumones de colores, pintura negra opaca o filminas adhesivas de arte en colores. (Vea la sección llamada "Materiales Adicionales" en este manual para obtener más recursos.) Por favor sea creativo en el uso de ambos juegos; permite el intercambio de actividades y de materiales incluidos en cada nivel para crear adaptaciones a medida que vaya conociendo el programa de entrenamiento visual, así cumplir con las necesidades individuales de cada individuo.

Combinando: Diferente forma/diferente color



Actividad 2: Ilustraciones ampliadas a color

Haga que el niño combine y ordene las tarjetas ilustradas de 4"x 4." Ubique el dibujo de una naranja en la Caja de Luz. Déle al niño otros dibujos incluyendo otra naranja, el perro, el auto, y el vestido. Haga que escoja la relación correcta. Discuta las características de cada objeto – su forma general, color y detalle interno. Permita que el niño combine y relacione todas las tarjetas dibujadas de 4" x 4."

Actividad 3: Tarjetas ilustradas a color

Realice la actividad #1 utilizando las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2."

Discuta cada detalle de los dibujos. Haga que el niño identifique el objeto, si le es posible. Algunos dibujos son relativamente fáciles de identificar porque tienen diferentes formas y/o colores que los diferencian claramente. Por ejemplo:

Zanahoria – en forma de lápiz, naranja

Manzana – redonda, roja

Uvas – con forma de diamantes, moradas

Pantalones – en forma de V, verdes

Zapato – ovoide, claro

Televisión – cuadrado, gris

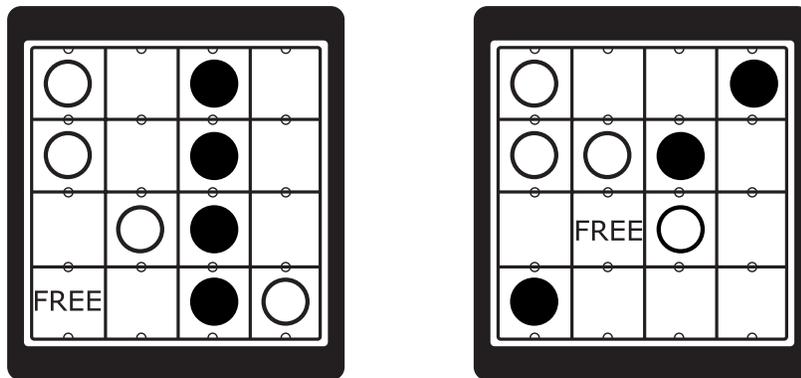
Actividad 4: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de lotería

Utilice las bandejas de lotería y las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" o cualquier otro tipo de tarjetas con dibujos para realizar juegos que requieren combinar. Ponga seis tarjetas con dibujos en la bandeja del lotería. Revuelva un duplicado de cada tarjeta en la Caja de Luz y haga que el niño los combine con las tarjetas en la bandeja. Realice la actividad con uno, dos o tres niños. Déle a cada niño una moneda de

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

juego (como fichas de póker o cubos con números) por cada pareja correcta que realice. Tras un número determinado de juegos, ayude al niño a acomodar sus fichas y contarlas o medir la altura de cada montón. Si combina pares incorrectamente, sustraiga las tarjetas con las que el niño se ha confundido y observelas con él. Intente determinar los elementos que lo pueden haber confundido- ¿son similares en color, forma, tamaño? Tal vez él se ha concentrado en una pequeña porción de los dibujos y no observó toda la configuración o el proceso contrario pudo haber sucedido. Mediante la sobreposición de una tarjeta sobre la otra, se pueden verificar los pares correctos y los pares incorrectos pueden hacerse notar.

Actividad 5: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo



Juegue bingo utilizando las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" que son claramente diferentes, tales como las sugeridas en la actividad #3. Organícelas en bandejas de bingo, baraje y coloque en un montón los duplicados. Usted o el niño puede escoger una tarjeta del montón. Muéstrela al niño

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

la tarjeta tomada del montón. Si el niño localiza su pareja en la columna que usted le indicó, haga que coloque una ficha sobre el lugar apropiado. Si le es posible, incluya a dos jugadores. Los jugadores, tendrán primero que todo, identificar su “bingo.” Usted puede añadir espacios libres a la bandeja del bingo para acelerar el juego. El niño inicia el juego colocando y ubicando una ficha sobre cada espacio libre. Se declara “bingo” cuando un jugador forma una línea de fichas ininterrumpida- vertical, horizontal o diagonalmente.

Actividad 6: Tarjetas ilustradas a color/aparato giratorio

Coloque el aparato giratorio con tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" que se diferencien fácilmente. Coloque las tarjetas para que cada una de ellas este orientada de manera correcta para el niño. Distribuya las tarjetas de la actividad sobre la Caja de Luz. Haga que el niño gire el aparato, luego señalele la tarjeta en la Caja de Luz que coincida con la que la flecha apunta.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 7: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de juego/aparato giratorio

Prepare una bandeja de juego utilizando las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" que sean fáciles de diferenciar. Se han incluido en el juego suficientes tarjetas para la diferenciación entre cuatro tarjetas ilustradas diferentes; escoja una tarjeta con dibujo (y su duplicado) de cada uno de los siguientes grupos (por ejemplo cuchara, sombrero, aparato giratorio, manzana, creyón).

cuchara	perro caliente	manzana	zanahoria
tenedor	sombrero	taza	creyón
cepillo de dientes	zapato	libro	peinilla
cepillo del pelo	torta	teléfono	

Para diferenciar entre cinco tarjetas ilustradas, se han incluido suficientes tarjetas; seleccione una tarjeta con dibujo (y su duplicado) de cada uno de los cinco grupos. Al principio, evite utilizar objetos que sean iguales.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

cuchara	perro caliente	manzana
tenedor	sombrero	taza
cepillo del pelo	zapato	libro
cepillo de dientes	torta	teléfono
zanahoria	naranja	perro
creyón	calabaza	vaca
peinilla	pelota	caballo
plátano	auto	uvas
media	camión	cometa

Para la diferenciación entre seis grupos diferentes de tarjetas ilustradas, suficientes de estas tarjetas están incluidas; escoja una tarjeta ilustrada (y su duplicado) de cada uno de los seis grupos. Al principio, evite utilizar objetos iguales.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

cuchara tenedor cepillo del pelo cepillo de dientes	perro caliente sombrero zapato torta	manzana taza libro teléfono
zanahoria creyón peinilla	naranja calabaza pelota	perro vaca caballo
plátano media	auto camión	uvas cometa

y/o una o más del siguiente grupo:

oso de peluche camisa vagón	silla tambor vestido	lámpara
-----------------------------------	----------------------------	---------

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Ubique una copia de cada una de las diferentes tarjetas ilustradas en los cuadros que forman en un hexágono en el centro de la bandeja. El aparato giratorio cabe sobre estos cuadrados. Ubique el duplicado restante en los cuadrados alrededor de la bandeja de juego. Para jugar, el niño gira y debe mover su ficha desde la posición de “inicio” (normalmente el cuadrado ubicado en el sector superior izquierdo) alrededor de la bandeja en la dirección de las manecillas del reloj hasta llegar a la tarjeta de la bandeja que coincide con la que apunta la flecha.

(Muestre al niño que debe mirar debajo de las fichas de otros niños para asegurarse que puede localizar la tarjeta que busca).

El primer jugador en llegar a la posición de “inicio” de nuevo es el ganador, o se puede jugar con el objetivo de ver quien puede ir alrededor del tablero la mayor cantidad de vueltas en una cantidad determinada de tiempo. Si es necesario, ayudele al niño a corregir un par que es incorrecto señalándole otras posibilidades. Usted puede remover la tarjeta de la bandeja de juego para poder comparar mejor. Si un niño no está desempeñándose de manera correcta, usted puede sancionar los pares incorrectos mediante la pérdida de turnos. Existen diversas maneras para modificar el juego.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

- Permita a los jugadores recoger fichas o dinero de Monopolio cada vez que pasan por la posición de inicio o cada vez que combinen un par correctamente.
- Diseñe una tarjeta especial para el aparato giratorio, la cual al ser señalada, permite que el niño realice dos turnos seguidos.

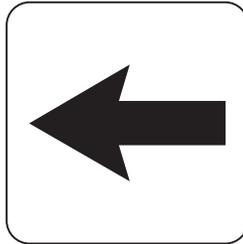


- Diseñe una tarjeta especial para el aparato giratorio, la cual permita al niño escoger un premio especial o una ficha de la bolsa de premios.



Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

- Diseñe una tarjeta que requiera que el niño se regrese hacia atrás o se mueva hacia adelante un cuadrado o que le permita regresar a otro jugador.



- Identifique una de las tarjetas ilustradas bajo la ruleta como el “premio bobo” (por ejemplo el zapato); si el niño apunta a la tarjeta del zapato, en vez de moverse hacia adelante, se debe mover hacia atrás hacia la tarjeta más cercana que muestre el zapato.
- Juegue el juego tal que un jugador tenga que regresarse si otro jugador cae en su cuadrado (normalmente más de un jugador puede ocupar un cuadrado).
- Haga un comodín especial; si el comodín es señalado, el niño puede escoger el tipo de tarjeta ilustrada a donde él quisiera mover su ficha (por ejemplo, en el siguiente dibujo en el que se ilustra una media); anime al niño a encontrar la tarjeta que le permite moverse el mayor número de cuadros.



Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 8: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de dominó

Utilice diferentes tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" con las bandejas de dominó. Suficiente número de tarjetas se incluyen para discriminar entre cuatro tarjetas ilustradas; escoja una tarjeta ilustrada (y su duplicado) de cada uno de los siguientes grupos. (por ejemplo, cuchara, sombrero, manzana, creyón).

cuchara	perro caliente	manzana
zanahoria	tenedor	sombrero
taza	creyón	cepillo de dientes
zapato	libro	peinilla
cepillo del pelo	torta	teléfono

Para la distinción entre las cinco diferentes tarjetas ilustradas, se incluyen suficientes de las siguientes en el juego. La primera vez, evite utilizar objetos que sean del mismo color. Escoja una tarjeta ilustrada (y su duplicado) de cada uno de los cinco grupos.

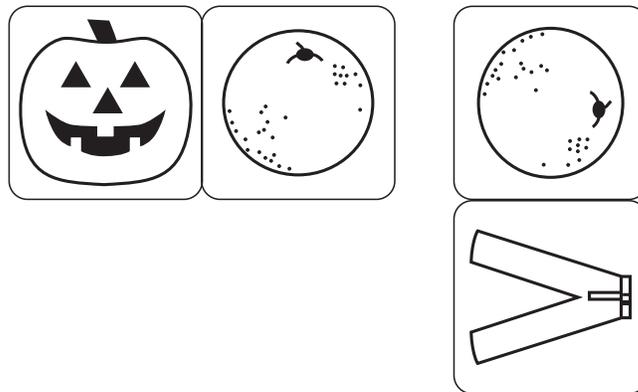
Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

cuchara	perro caliente	manzana
tenedor	sombrero	taza
cepillo del pelo	zapato	libro
cepillo de dientes	torta	teléfono
zanahoria	naranja	perro
creyón	calabaza	vaca
peinilla	pelota	caballo
plátano	auto	uvas
media	camión	cometa

Para la distinción entre seis tarjetas ilustradas, se ha incluido un número suficiente de tarjetas en la lista de arriba; escoja una tarjeta ilustrada (y su duplicado) de cada uno de los seis grupos. La primera vez, evite utilizar objetos del mismo color.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Utilice las bandejas de dominó como un juego de dominó, combinando los dibujos mediante la ubicación adyacente de uno con otro. El niño puede llegar a necesitar el movimiento de la Caja de Luz para jugar el juego, ya que algunos dibujos estarán colocados de lado. Si es posible, motíVELO a combinar los dibujos sin moverlos, tomando en cuenta la variación de la orientación.



Actividad 9: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de caras de reloj

Ubique tarjetas Ilustradas de 2" x 2," que sean claramente diferentes, como las sugeridas en la actividad 3, alrededor de las dos Caras de los Relojes. Utilice las mismas tarjetas ilustradas (y sus duplicados) en cada una de las caras, pero organícelas de manera diferente. Apunte la manecilla del reloj a la tarjeta en su cara del reloj. Haga que el niño encuentre la tarjeta que coincide en su cara del reloj y haga que apunte la manecilla hacia ella.

Actividad 10: Tarjetas ilustradas a color/retenedores de tarjetas

Una variedad de juegos de cartas pueden ser realizados con las tarjetas ilustradas de 2" x 2." Para jugar una versión de "golpesota," escoja una determinada tarjeta ilustrada la cual será la "sota" – una cuchara por ejemplo. Cree una baraja utilizando diversas tarjetas ilustradas en colores mostrando cucharas, zapatos, autos, naranjas, camisas, crayones y medias, u otro tipo de tarjetas ilustradas que son claramente diferentes unas de otras. Ubique la tarjeta que muestre la "sota" que usted ha seleccionado en la Caja de Luz. Si coincide con la "sota," el primer niño en golpearla con su mano se quedará con la tarjeta, además de las tarjetas que se han acumulado en el montón desde que la última "sota" apareció. Si la tarjeta volteada no coincide con la "sota," se coloca en el montón a un lado. El siguiente jugador en "golpear la sota" gana todo el montón acumulado.

Actividad 11: Tarjetas ilustradas a color/retenedores de tarjetas

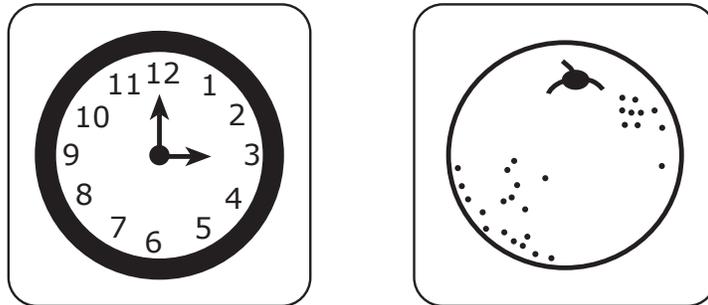
Para realizar un juego de tarjetas "Gin Rummy" con diferentes tarjetas ilustradas de 2" x 2," juegue cualquiera de los siguientes juegos utilizando las tarjetas ilustradas y los números indicados para cada juego.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

<u>Juego A</u>	<u>Juego B</u>	<u>Juego C</u>	<u>Juego D</u>
perro (4)	oso de peluche (4)	Vaca (4)	torta (4)
manzana (4)	taza (4)	zapato (4)	caballo (4)
zanahoria (4)	calabaza (4)	camisa (4)	teléfono (4)
auto (4)	chaqueta (4)	camión (4)	toro (4)
cometa (4)	vestido (4)	uvas (4)	peinilla (4)
tambor (4)	creyón (4)	plátano (4)	lámpara (4)
sombrero (4)	media (4)	naranja (4)	oepillo de dientes (4)
tenedor (4)	cuchara (4)	vagón (4)	silla (4)

Baraje las tarjetas y reparta seis a cada jugador. Utilice los retenedores de tarjetas incluidas con el juego para que así los jugadores no puedan ver las tarjetas de los otros jugadores. Ubique la baraja en el centro de la Caja de Luz y voltee la tarjeta superior. El primer jugador debe decidir si toma la tarjeta expuesta o si toma una nueva del montón. Al tomar cualquier tarjeta, debe ceder una de su propia mano. Si no toma una tarjeta, el siguiente jugador debe escoger entre la tarjeta del turno anterior y la tarjeta superior en el montón de tarjetas que no han sido volteadas. El juego continua hasta que un jugador haya formado dos conjuntos de tres tarjetas que coinciden (por ejemplo, tres cometas y tres sombreros).

Combinando: Forma similar/color diferente



Actividad 12: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de la lotería

Cuando el niño sea capaz de combinar las tarjetas ilustradas cuyo color y forma difieren, juegue diversos juegos de lotería, utilizando las tarjetas ilustradas que sean similares en forma pero no en color. Escoja cuatro, cinco o hasta seis diferentes tarjetas ilustradas del mismo “grupo de formas.” Evite utilizar objetos del mismo color. Por ejemplo, haga un juego utilizando 2 Libros, 2 Puertas, 2 Tambores, 2 Ventanas y 2 Refrigeradores. Otro juego puede incluir 2 Manzanas, 2 Naranjas, 2 Relojes, 2 cucharas y 2 zanahorias.

Cuadrado / Rectangular

teléfono (rojo)

tambor (amarillo)

Taza (roja)

Casa(rojo/amarillo)

Libro (rojo)

Ventana (café/rosado)

Puerta (café)

Refrigerador (blanco)

Televisión (gris)

Camión (azul)

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Redondo

reloj (verde/blanco)

pelota (naranja)

manzana (roja)

calabaza (naranja)

naranja (naranja)

Oblongo

sombrero (cafe/rojo)

conejo (blanco)

zapato (café/rojo)

auto (azul)

perro caliente (café/rojo)

pez (gris)

guante (azul)

Cilíndrico

cuchara (amarilla)

zanahoria (naranja)

tenedor (amarillo)

creyón (naranja)

cepillo de dientes (amarillo)

peinilla (naranja)

cepillo del pelo (amarillo)

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Diamante / Forma de V

árbol de Navidad (verde/café)	cono de helado (café/amarillo)
cometa (morada)	velero (morado/blanco)
uvas (moradas)	lámpara (morada/blanca)
pantalones (verde)	

Otras tarjetas ilustradas que se parecen la una a la otra en forma pero no en color, son:

camisa (roja)	pato (blanco)
chaqueta (azul)	pájaro (rojo/café)

Actividad 13: Tarjetas ilustradas en colores/ bandeja de juego/aparato giratorio

Utilice las tarjetas ilustradas a color sugeridas en esta actividad junto con la bandeja de juegos y el aparato giratorio. Escoja las tarjetas ilustradas que muestran objetos que tienen en general una misma forma pero que tienen diferentes colores. En la mayoría de los casos usted necesitará utilizar tarjetas ilustradas de diversos “grupos de forma” para asegurarse que muestren objetos de la misma forma, pero no del mismo color. Escoja dos tarjetas ilustradas diferentes de cada “grupo de forma” que utiliza. Por ejemplo, un juego utilizando cinco tarjetas ilustradas diferentes puede incluir la taza (cuadrada, roja); torta

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

(cuadrada, café); camión (cuadrado, azul); creyón (cilíndrico, naranja); cuchara (cilíndrica, amarilla). Para la diferenciación entre cinco tipos diferentes de tarjetas ilustradas, hay suficientes de los siguientes tarjetas incluídas en el juego. Escoja cinco tarjetas ilustradas (y sus duplicados) del mismo “grupo de formas,” o diversas tarjetas ilustradas de cada una de los “grupos de formas.”

Cuadrado/Rectangular

teléfono (rojo)

taza (roja)

libro (rojo)

torta (café/roja)

camión (azul)

Redondo

manzana (roja)

naranja (naranja)

pelota (naranja)

calabaza (naranja)

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Oblongo

perro caliente (café/rojo)

sombrero (café/rojo)

zapato (café/rojo)

auto (azul)

Cilíndrico

cuchara (amarilla)

tenedor (amarillo)

cepillo del pelo (amarillo)

zanahoria (naranja)

creyón (naranja)

peinilla (naranja)

Para la diferenciación entre seis tarjetas ilustradas diferentes. Existen suficientes tarjetas en caso de que dos espacios se encuentren asignados como “espacios libres” o utilizados para tarjetas especiales. Escoja al menos dos tarjetas ilustradas (y sus duplicados) de cualquiera de los “grupos de forma” para obtener las seis diferentes tarjetas ilustradas. Tanto como sea posible, escoja objetos de diferente color.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Cuadrado/Rectangular

camisa (roja)

teléfono (rojo)

taza (roja)

libro (rojo)

torta (café/roja)

camión (azul)

tambor (amarillo)

vestido (morado)

Oblongo

perro Caliente (café/rojo)

sombrero (café/rojo)

zapato (café/rojo)

auto (azul)

Redondo

manzana (roja)

naranja (naranja)

pelota (naranja)

calabaza (naranja)

Cilíndrico

cuchara (amarilla)

tenedor (amarillo)

cepillo del pelo (amarillo)

zanahoria (naranja)

creyón (naranja)

peinilla (naranja)

Actividad 14: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo/

Juegue bingo utilizando las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2." Continúe utilizando las tarjetas ilustradas que muestran objetos de forma similar pero con color diferente. Escoja por lo menos dos tarjetas ilustradas (y sus duplicados) de cualquier "grupo de formas." Tanto como le sea posible, escoja objetos de diferentes colores. El juego progresará más rápidamente si usted utiliza las tarjetas ilustradas que tienen cuatro o cinco duplicados. Organícelos en una o en ambas bandejas del bingo, dependiendo del número de jugadores. Aumente "espacios libres" a las bandejas si lo desea. Mantenga a un lado una copia de cada tarjeta ilustrada utilizada en el juego para formar un baraja. Antes de cada turno, baraje las tarjetas, escoja una tarjeta y muéstresela al niño. Si localiza la tarjeta que coincide en la columna que usted le ha indicado, el niño debe colocar la ficha sobre ésta. Se declara "Bingo" cuando un jugador tiene una línea ininterrumpida de fichas – vertical, horizontal o diagonal.

Actividad 15: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo

Utilice tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" que muestran objetos de forma similar pero color diferente junto con las bandejas de dominó. Escoja por lo menos dos tarjetas ilustradas (y sus duplicados) de cualquiera de los "grupos de formas" mencionadas para esta actividad. En la mayoría

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

de los casos, usted necesitará escoger tarjetas ilustradas de diversos “grupos de forma” para evitar el uso del mismo color. Se han incluido suficientes tarjetas para la diferenciación entre cinco tarjetas ilustradas.

Cuadrado/Rectangular

teléfono (rojo)

taza (roja)

libro (rojo)

torta (café/roja)

camión (azul)

Redondo

manzana (roja)

naranja (naranja)

pelota (naranja)

calabaza (naranja)

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Oblongo

perro caliente (café/rojo)

sombrero (café/rojo)

zapato (café/rojo)

auto (azul)

Cilíndrico

cuchara (amarilla)

tenedor (amarillo)

cepillo del pelo (amarillo)

zanahoria (naranja)

creyón (naranja)

peinilla (naranja)

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Existen suficientes tarjetas para la diferenciación entre seis grupos diferentes de tarjetas ilustradas.

Cuadrado/Rectangular

camisa (roja)

teléfono (rojo)

taza (roja)

libro (rojo)

torta (café/roja)

camión (azul)

tambor (amarillo)

vestido (morado)

Oblongo

perro Caliente (café/rojo)

sombrero (café/rojo)

zapato (café/rojo)

auto (azul)

Redondo

manzana (roja)

naranja (naranja)

pelota (naranja)

calabaza (naranja)

Cilíndrico

cuchara (amarilla)

tenedor (amarillo)

cepillo del pelo (amarillo)

zanahoria (naranja)

creyón (naranja)

peinilla (naranja)

Actividad 16: Tarjetas ilustradas a color

Para jugar una versión de “golpesota” con las tarjetas ilustradas a color, escoja una tarjeta ilustrada, la cual será llamada “sota.” Cree una baraja utilizando tarjetas que sean similares en forma, pero no en color. Escoja cinco o más tarjetas ilustradas diferentes (libro, torta, camión, tambor, vestido, calabaza) y utilice diversos duplicados incluyendo la “sota.” Ubique la tarjeta que muestre la “sota” que ha escogido en la Caja de Luz. Si la tarjeta coincide con la “sota,” el primer niño en golpearla con la mano se queda con la tarjeta, y con las tarjetas que se han acumulado desde que la última “sota” apareció. Si la tarjeta volteada no coincide con la “sota,” se ubica en un montón a un lado. El siguiente jugador en “golpear a la sota” se queda con el montón.

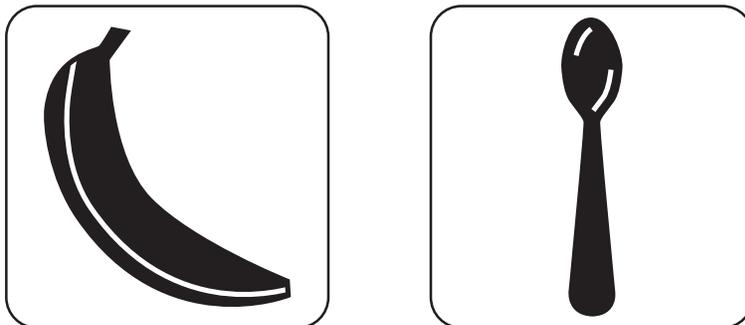
Actividad 17: Tarjetas ilustradas a color/retenedores de tarjetas

Para jugar la versión de “Gin Rummy” con las tarjetas ilustradas de 2" x 2" de forma similar pero de color distinto, utilice las tarjetas ilustradas sugeridas en la actividad #15 (tarjetas sugeridas para las bandejas de dominó utilizando seis tarjetas ilustradas). Escoja seis tarjetas ilustradas diferentes cuyas formas sean similares pero que se diferencien en color; utilice cuatro duplicados de cada una. Baraje las tarjetas y reparta seis a cada jugador. Utilice los retenedores de las tarjetas incluidas con el juego para que así los jugadores no puedan ver las tarjetas de sus

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

adversarios. Coloque el montón en el centro de la Caja de Luz y voltee la tarjeta superior. El primer jugador debe elegir si toma la tarjeta expuesta o toma una nueva del montón. Si escoge cualquiera de las dos tarjetas, debe deshacerse de una de su propia mano. Si no toma ninguna tarjeta el siguiente jugador debe elegir la tarjeta superior o una del montón. El juego continúa hasta que un jugador haya formado dos conjuntos de tres tarjetas que coinciden (por ejemplo, tres camisetas y tres tambores).

Combinando: Diferente forma/mismo color



Actividad 18: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de lotería o de bingo

Cuando el niño pueda formar pares con las tarjetas ilustradas a color que muestran objetos de la misma forma pero de diferente color, practique el combinar tarjetas con objetos del mismo color pero de diferente forma. Juegue a la lotería utilizando cuatro, cinco o seis tarjetas ilustradas diferentes. Utilice una bandeja de bingo o dos bandejas de lotería juntas. Para una mayor actividad utilice ocho o más tarjetas ilustradas diferentes para jugar. Escoja

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

diversas tarjetas ilustradas de los “grupos de colores” mencionados. Evite utilizar tarjetas ilustradas de la misma forma y color. Estas tarjetas se encuentran agrupadas; utilice solo una tarjeta ilustrada de tales grupos. Realice un juego utilizando todas las tarjetas verdes todas las cafés y así sucesivamente. O combine los colores que un niño encuentre confusos, tales como el azul y el morado o el rojo y el naranja, para ayudarlo a que aprenda a distinguir estas diferencias. Por ejemplo, combine las siguientes tarjetas ilustradas en un juego: zanahoria, naranja, taza, pájaro, vagón y camiseta. Estas tarjetas ilustradas exhiben objetos de diferente forma, aun cuando todos son de color naranja o de colores rojizos.

Amarillo

cuchara

tenedor

cepillo de dientes

cepillo del pelo

plátano

media

tambor

Naranja

zanahoria

creyón

peinilla

naranja

calabaza

pelota

Rojo

manzana

taza

libro

teléfono

pájaro

vagón

camisa

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

<u>Marrón</u>	<u>Verde</u>	<u>Gris</u>	<u>Azul</u>
perro	árbol	pescados	auto
vaca	árbol de Navidad	llave	carro
caballo	pantalones cortos	gato	avión
perro caliente	pantalón	moneda	guante
sombrero	reloj	televisión	
zapato	culebra		
torta			
oso de peluche	Morado	Blanco	
lentes o espejuelos	uvas	pato	
silla	cometa	conejo	
puerta	vestido	refrigerador	
	barco		
	lámpara		

Actividad 19: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de juego/aparato giratorio

Utilice la bandeja de juego y el aparato giratorio con tarjetas ilustradas que sean del mismo color. Escoja las tarjetas

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

ilustradas de los “grupos de colores” mencionados para esta actividad. Evite utilizar las tarjetas ilustradas del mismo “grupo de color” que muestren objetos de formas similares. Estas tarjetas están agrupadas; utilice solo una tarjeta ilustrada de estos conjuntos. Será necesario utilizar las tarjetas ilustradas de más de un “grupo de color” cuando cree un juego; utilice al menos dos tarjetas ilustradas (y sus duplicados) de cualquier “grupo de color” que usted escoja. Usted puede utilizar colores similares juntos en un juego; naranja y rojo, azul y morado, gris y café, verde y azul, naranja y amarillo.

Para realizar un juego con seis tarjetas ilustradas diferentes, se han incluido una cantidad de tarjetas suficientes:

<u>Amarillo</u>	<u>Naranja</u>	<u>Café</u>	<u>Rojo</u>
cuchara	zanahoria	perro	manzana
tenedor	creyón	vaca	taza
cepillo de dientes	peinilla	caballo	libro
cepillo del pelo	naranja	perro caliente	teléfono
plátano	calabaza	sombrero	vagón
media	peolota	zapato	camisa
tambo		torta	
		oso de peluche	
		silla	
		puerta	

<u>Morado</u>	<u>Azul</u>
uvas	auto
cometa	camión
vestido	chaqueta

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 20: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo

Realice un juego de bingo utilizando tarjetas ilustradas que tengan el mismo color pero que muestren objetos de formas diferentes, tales como las tarjetas mencionadas en la actividad #18. Seleccione al menos dos tarjetas ilustradas diferentes de cualquiera de los “grupos de color” que usted utiliza. El juego progresará más rápidamente si usted utiliza tarjetas ilustradas que tienen cuatro o más duplicados. Organícelos en una o en ambas bandejas de bingo. Añada “espacios libres” a las bandejas si lo desea. Mantenga a un lado un duplicado de cada tarjeta ilustrada utilizada en el juego para formar una baraja. Antes de cada turno, baraje el montón, seleccione una tarjeta y muéstrecela al niño. Si localiza una pareja en la columna indicada, ubique una ficha sobre ella. Se declara “Bingo” cuando un jugador forma una línea ininterrumpida de fichas – vertical, horizontal o diagonal.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 21: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de dominó

Utilice las bandejas de dominó con tarjetas ilustradas a color que muestran objetos del mismo color, pero con forma diferente. Seleccione al menos dos tarjetas ilustradas diferentes de cualquiera de los “grupos de color” mencionados en la siguiente página. En la mayoría de los casos, usted necesitará combinar dos o hasta tres “grupos de colores” para tener ilustraciones de diferentes formas. Para jugar un dominó con seis tarjetas ilustradas diferentes, se han incluido una cantidad suficiente de los siguientes tarjetas:

<u>Amarillo</u>	<u>Naranja</u>	<u>Café</u>	<u>Rojo</u>
cuchara	zanahoria	perro	manzana
tenedor	creyón	vaca	taza
cepillo de dientes	peinilla	caballo	libro
cepillo del pelo	naranja	perro caliente	teléfono
plátano	calabaza	sombrero	vagón
media	peolota	zapato	camisa
tambo		torta	
		oso de peluche	
		silla	
		puerta	

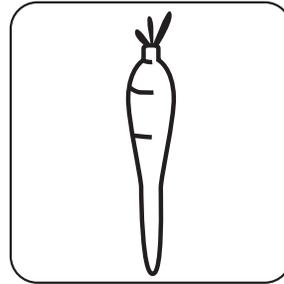
<u>Morado</u>	<u>Azul</u>
uvas	auto
cometa	camión
vestido	chaqueta

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 22: Tarjetas ilustradas a color

Juegue una versión de “golpesota” utilizando tarjetas ilustradas a color que sean del mismo color pero de forma diferente. Seleccione una tarjeta ilustrada en particular para que sea la “sota.” Escoja cinco o más tarjetas ilustradas de las mencionadas en la actividad #19; utilice diversos duplicados, incluyendo la “sota.” Ubique una tarjeta que muestre la “sota” que usted ha seleccionado en la Caja de Luz. Baraje las tarjetas y ubique una tarjeta del montón en la Caja de Luz. Si coincide con la “sota,” el primer niño en golpearla con la mano se queda con la tarjeta además de las otras tarjetas que se han acumulado desde la última vez que se mostró la “sota.” Si la tarjeta volteada no coincide con la “sota” se ubica en un montón a un lado. El siguiente jugador en “golpear a la sota” se queda con el montón.

**Combinando: Diferente forma/línea
negra y delineada**



Actividad 23: Tarjetas en línea negra/bandejas

Cuando el niño sea capaz de combinar tarjetas ilustradas de 2" x 2" del mismo color pero de diferentes formas, haga que comience a trabajar con tarjetas en línea negra de 2" x 2" incluidas en el juego. Haga que realice actividades de combinación en pares con ilustraciones que se diferencien en una forma general y en la cantidad de detalle interior. Por ejemplo, haga que el niño mezcle y ponga en pares algunas de los siguientes; escoja una tarjeta de línea negra (y su duplicado) de cada grupo:

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Cilíndrico

*zanahoria

*creyón

*pez

*pasta de
dientes

peinilla

Cuadrado

*televisión

*ventana

*libro

teléfono

torta

taza

Oblongo

perro caliente

zapato

Redonda

pelota

calabaza

Forma de
Diamante

barco

Otros

conejo

pato

Otros

*camisa

*chaqueta

Otros

auto

camión

Forma de Animal

perro

gato

caballo

vaca

Forma de Árbol

*árbol

*lámpara

*árbol de Navidad

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Escoja cualquier número de las siguientes Ilustraciones en línea negra:

oso de peluche media avión zapato muñeca

Utilice bandejas de lotería o bandejas de bingo con las tarjetas en línea negra mencionadas en esta actividad. Utilice la bandeja de juego o bandejas de dominó con las tarjetas de línea Negra con asterisco; escoja cualquiera de las cinco y sus duplicados.

Actividad 24: Tarjetas en línea negra

Utilice las tarjetas en línea Negra mencionadas en la actividad #23 para realizar otros juegos que usted haya creado y que requieran combinar en pares; inserte las tarjetas dentro de las hojas de acetato y haga que el niño marque una línea desde el dibujo en la izquierda hasta su par en la columna a mano derecha. Ubique de tres a seis tarjetas idénticas y una ilustración diferente entre las hojas de acetato. Haga que el niño la encuentre y marque con un círculo la ilustración diferente.

Actividad 25: Tarjetas delineadas/bandejas

Haga que el niño practique con juegos que requieran combinar en pares, utilizando las tarjetas delineadas de 2" x 2" incluídas en el juego. Seleccione las tarjetas delineadas que son diferentes en una forma general. Utilice cualquiera de las siguientes tarjetas delineadas para jugar lotería o bingo con las bandejas apropiadas.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Redonda Cuadrado Cilíndrico Oblongo

*manzana Teléfono *cuchara zapato

*pelota Torta *cepillo del pelo

calabaza *creyón

Forma de Diamante Animal de 4 patas Otros

*cono de helado Perro auto

*cometa Gato camión

*uvas

Seleccione cualquiera de los siguientes:

media árbol *avión *oso de peluche

Utilice la bandeja de juego o la bandeja de bingo junto con cinco o seis de los siguientes dibujos que tienen un asterisco. Seleccione una variedad de los “grupos de formas.”

Actividad 26: Tarjetas en línea negra o tarjetas delineadas

Juegue “golpesota” utilizando tarjetas delineadas o tarjetas en línea negra que tienen forma claramente distinta. Utilice las tarjetas sugeridas en las actividades #23 y #25. Escoja

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

cinco o más tarjetas delineadas; utilice diversos duplicados de cada una. Seleccione una tarjeta en particular para que sea la “sota” y ubíquela en la Caja de Luz. Baraje las tarjetas y ubique una tarjeta del montón en la Caja de Luz. Si coincide con la “sota,” el primer niño en golpearla con la mano se queda con la tarjeta además de las acumuladas desde la última vez que apareció la “sota.” Si la tarjeta volteada no coincide con la sota, se ubica en un montón a un lado. El siguiente jugador en “golpear a la sota” ganará dicho montón.

Actividad 27: Tarjetas en línea negra o tarjetas delineadas/retenedores de tarjetas

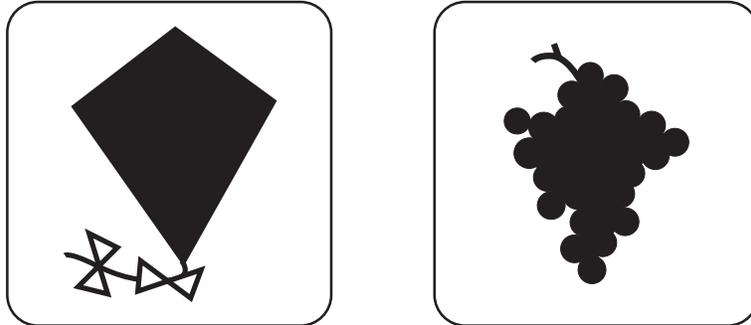
Juegue una versión de “gin rummy” con tarjetas en línea negra o con tarjetas delineadas con formas diferentes. Utilice las tarjetas sugeridas en las actividades #23 y #25. Seleccione de seis a ocho tarjetas en línea negra o delineadas; utilice cuatro duplicados de cada una.

Revuelva las tarjetas y reparta seis a cada jugador. Utilice los retenedores para tarjetas incluídas en el juego, para que así los jugadores no puedan ver las tarjetas de los otros jugadores. Ubique la baraja en el centro de la Caja de Luz y voltee la tarjeta superior. El primer jugador debe decidir si toma la tarjeta expuesta o si toma una nueva de la baraja. Sea cual sea su decisión debe descartarse de una tarjeta de su propia mano. Si no toma ninguna tarjeta, el siguiente jugador debe escoger entre la tarjeta superior de la baraja o tomar una nueva tarjeta. El juego continua hasta que un

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

jugador haya formado dos conjuntos de tres tarjetas que coincidan (por ejemplo, tres cometas y tres sombreros).

Combinando: Forma similar/mismo color



Actividad 28: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de lotería

Cuando el niño sea capaz de combinar tarjetas en línea negra y tarjetas delineadas de 2" x 2" de objetos de formas similares, haga que ponga en pares tarjetas ilustradas de objetos que tienen el mismo color y forma similar. Utilizando las bandejas de lotería, escoja cuatro, cinco o seis tarjetas ilustradas de los “grupos de color” mencionados para esta actividad. Seleccione tarjetas ilustradas con forma similar de un “grupo de color.” Tal vez sea necesario elegir tarjetas de dos “grupos de color” o seleccionar tarjetas adicionales del mismo “grupo de color” para obtener un número suficiente de tarjetas ilustradas que sean diferentes. Por ejemplo, un juego de lotería a este nivel puede incluir la cuchara, el tenedor, el cepillo de dientes, el cepillo del pelo, la zanahoria y el creyón. Otro juego puede incluir la naranja, la pelota, la calabaza, la manzana, la taza y el teléfono.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Amarillo

cuchara cilíndrico

tenedor

cepillo de
dientes curvo

cepillo del pelo

plátano

media

Café

perro formas
similares de
animales

caballo

perro caliente oblongo

sombrero

zapato

torta

Naranja

zanahoria cilíndrico

creyón

peinilla redonda

naranja

calabaza

pelota

Rojo

manzana cuadrado

taza

libro

teléfono

camisa

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Verde

árbol
árbol de
Navidad

forma de
árbol

Azul

auto
camión

rectangular

Blanco

pato
conejo

Morado

uvas
cometa

forma de
diamante

Actividad 29: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de juego/aparato giratorio

Utilice las bandejas de Juego con las tarjetas ilustradas de 2" x 2" que son similares en color y en forma. Seleccione tantas tarjetas ilustradas como le sea posible de un mismo "grupo de color" que también tengan la misma forma.

Debido a que los números son limitados, será necesario, para algunos juegos, utilizar tarjetas de más de un "grupo de color" o utilizar tarjetas ilustradas del mismo "grupo de color" que tienen diferente forma. Para realizar un juego incorporando cuatro tarjetas ilustradas distintas (de las cuales se han incluido suficientes), escoja cuatro de éstas y sus duplicados:

<u>Amarillo</u>		<u>Café</u>	
cuchara		perro caliente	
tenedor		sombrero	
cepillo de dientes	cilíndrico	zapato	oblongo
cepillo del pelo		torta	

<u>Naranja</u>		<u>Rojo</u>	
zanahoria		manzana	
creyón		taza	
peinilla	cilíndrico	libro	cuadrado

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Para jugar un juego que incorpore cinco o seis tarjetas ilustradas diferentes, se han incluido suficientes de las siguientes tarjetas; escoja cinco o seis y sus duplicados:

<u>Amarillo</u>		<u>Naranja</u>	
cuchara		zanahoria	
tenedor		creyón	
cepillo de dientes	cilíndrico	peinilla	cilíndrico
cepillo del pelo		naranja	
plátano		calabaza	redonda
media		pelota	

<u>Rojo</u>		<u>Morado</u>	
manzana	cuadrado	uvas	forma de diamante
taza		cometa	
libro			
teléfono			

<u>Azul</u>		<u>Café</u>	
auto	rectangular	perro	formas similares
camión		vaca	
chaqueta		caballo	
		perro caliente	
		sombrero	
		zapato	oblongo
		torta	

Actividad 30: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo

Realice un juego de bingo utilizando tarjetas ilustradas de 2" x 2" que tengan la misma forma y el mismo color, tales como las sugeridas en las actividades #28 y #29. De cualquier "grupo de color" seleccione tarjetas ilustradas de la misma forma. Puede ser necesario escoger tarjetas de diversos "grupos de color" o utilizar diferentes formas de un solo "grupo de color" para obtener tarjetas suficientes para completar un juego. El juego se desarrollará más rápidamente si usted utiliza tarjetas ilustradas que tengan cuatro, cinco o seis duplicados. (Vea la actividad #5 para obtener instrucciones en como jugar al bingo.)

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 31: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de dominó

Realice un juego de dominó utilizando tarjetas ilustradas de 2" x 2" que tengan la misma forma y el mismo color. Tal como en la actividad anterior, puede ser necesario utilizar tarjetas ilustradas de más de un “grupo de color” pero con formas distintas para obtener el número necesario para completar un juego. Para la diferenciación entre cuatro tarjetas ilustradas diferentes se incluyen suficientes tarjetas. Seleccione cuatro tarjetas ilustradas y sus duplicados:

<u>Rojo</u>		<u>Amarillo</u>	
manzana	cuadrado	cuchara	cilíndrico
taza		tenedor	
libro		cepillo de dientes	curvo
teléfono		cepillo del pelo	

<u>Naranja</u>		<u>Café</u>	
zanahoria	cilíndrico	perro caliente	oblongo
creyón		sombrero	
peinilla		zapato	
		torta	

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Para la diferenciación entre cinco o seis tarjetas ilustradas diferentes, los siguientes tarjetas pueden ser utilizadas; escoja cinco o seis tarjetas y sus duplicados:

<u>Rojo</u>		<u>Amarillo</u>	
manzana	cuadrado	cuchara	cilíndrico
taza		tenedor	
libro		cepillo de dientes	
teléfono		cepillo del pelo	
		plátano	
		media	

<u>Naranja</u>		<u>Café</u>	
zanahoria	cilíndrico	perro	forma de animal
creyón		vaca	
peinilla		caballo	
naranja	redonda	perro caliente	oblongo
calabaza		sombrero	
pelota		zapato	
		torta	

<u>Morado</u>		<u>Azul</u>	
uvas	forma de diamante	auto	rectangular
cometa		camión	

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 32: Tarjetas ilustradas a color

Juegue “golpesota” utilizando tarjetas ilustradas a color que se parezcan unas a otras en forma y en color. Seleccione cinco o más diferentes tarjetas ilustradas de un grupo. Utilice diversos duplicados de cada una.

Juego A

manzana

taza

libro

teléfono

vagón

camisa

Juego B

cuchara

tenedor

cepillo dientes

cepillo del pelo

creyón

Juego C

perro caliente

sombrero

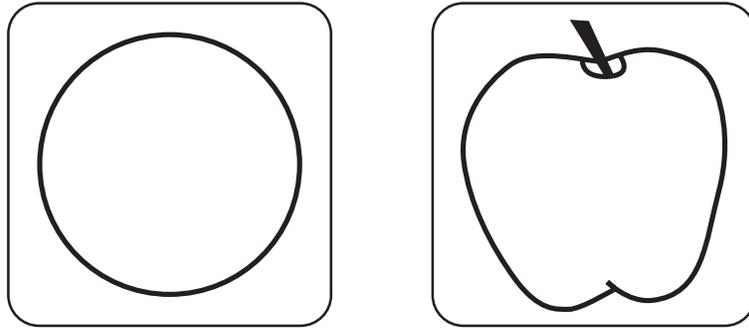
zapato

torta

puerta

Seleccione una tarjeta ilustrada para que sea la “sota” y ubíquela en la Caja de Luz. Baraje las tarjetas, y ubique una tarjeta de la baraja en la Caja de Luz. Si coincide con la “sota,” el primer niño en golpearla con la mano se queda con la tarjeta además de las tarjetas acumuladas desde la última vez que apareció “sota.” Si la tarjeta volteada no coincide con la “sota,” se ubica en un montón a un lado. El siguiente jugador en “golpear a la sota” se queda con dicho montón.

Combinando: Forma similar/línea negra y delineada



Actividad 33: Tarjetas en línea negra

Cuando el niño combine correctamente las tarjetas ilustradas que tienen forma y color similar, practique las diversas actividades jugando con las tarjetas de 2" x 2" en línea negra que tengan forma similar. Escoja tantas como le sea posible de los “grupos de formas” o utilice diversas tarjetas de dos “grupos de formas.”

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Cilíndrico

*zanahoria

*creyón

*pez

*pasta de
dientes

peinilla

animales de
cuatro patas

perro

gato

caballo

vaca

Otros

*árbol

*lámpara

*árbol de Navidad

Cuadrado

*televisión

*ventana

*libro

teléfono

torta

taza

Otros

conejo

pato

Oblongo

perro caliente

zapato

Otros

*camisa

*chaqueta

Redonda

pelota

calabaza

Otros

auto

camión

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Utilice las bandejas de lotería o las bandejas de bingo con cualquiera de las tarjetas mencionadas arriba. (La actividad #4 explica como jugar lotería; la actividad #5 detalla como jugar bingo).

Utilice una bandeja de juego o bandejas de dominó junto con cualquiera de las cinco tarjetas que tienen asterisco mencionadas arriba. (La actividad #7 da instrucciones de como utilizar las bandeja de juego; la actividad #8 explica como jugar dominó).

Actividad 34: Tarjetas delineadas

Cuando el niño sea capaz de combinar tarjetas en línea negra de forma similar, seleccione las tarjetas delineadas que son similares en forma para jugar diversos juegos. Utilice las bandejas del lotería o de bingo con tarjetas delineadas de los “grupos de formas” mencionados a continuación. Escoja cuatro o más tarjetas delineadas diferentes y sus duplicados para llenar las bandejas, utilizando tantas tarjetas delineadas distintas de cada “grupo de forma” como sea posible. Para practicar la tarea de “combinar” con las bandejas de dominó o de juego, utilice las tarjetas que tienen un asterisco mencionadas a continuación. Seleccione cinco o seis tarjetas delineadas (y sus duplicados) para llenar las bandejas.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Forma de Diamante

*cono de helado

*cometa

*uva

Cilíndrico

*cuchara

*cepillo del pelo

*creyón

Redonda

*manzana

*pelota

calabaza

Cuadrada

teléfono

torta

Otros

perro

gato

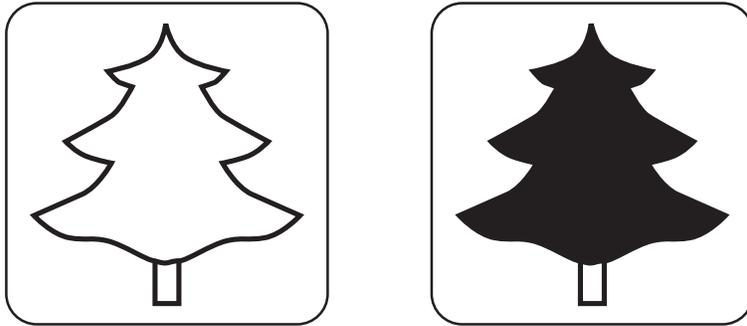
Otros

auto

camión

(La actividad #4 explica como jugar lotería; actividad #5-bingo; actividad #7-bandeja de juego; actividad #8-dominó.)

Combinando: de tarjetas ilustradas a color a tarjetas en línea negra y delineadas



Actividad 35: Tarjetas ilustradas a color/tarjetas en línea negra/bandejas

Haga que el niño combine tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" con tarjetas en línea negra que exhiban el mismo objeto. Explique que debe combinar o poner en pares las ilustraciones que representen el mismo objeto, pero explique que algunas tarjetas están a colores y otras no lo están. Cree sus propias hojas de trabajo colocando tarjetas entre dos hojas de acetato.

Actividad 36: Tarjetas ilustradas a color/ tarjetas en línea negra/bandejas

Haga que el niño practique los juegos incuídos, como lotería o bingo, utilizando las tarjetas a color y las tarjetas en línea negra. Ubique las tarjetas en línea negra en la bandeja. Coloque las tarjetas ilustradas a color que coinciden en la Caja de Luz y permita que el niño las combine con las tarjetas en línea negra. Para realizar un juego utilizando las

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

bandejas de dominó, revuelva tarjetas en línea negra con tarjetas ilustradas a color. Utilice algunos de los siguientes grupos de tarjetas para practicar juegos de lotería, bingo y dominó:

<u>Juego A</u>	<u>Juego B</u>	<u>Juego C</u>	<u>Juego D</u>
zanahoria	camisa	ventana	barco
creyón	chaqueta	televisión	lámpara
peinilla	auto	libro	árbol
	camión		árbol de Navidad

<u>Juego E</u>	<u>Juego F</u>	<u>Juego G</u>
calabaza	perro caliente	caballo
pelota	pez	vaca
teléfono	pato	perro
torta	zapato	gato

(Actividad #4 describe como jugar lotería; actividad #5-bingo; actividad #8-dominó.)

Actividad 37: Tarjetas ilustradas a color/ tarjetas en línea negra/bandeja de juego/aparato giratorio

Realice diversas actividades utilizando la bandeja de juego. Mezcle las tarjetas en línea negra o las tarjetas ilustradas a color utilizando los grupos sugeridos en la actividad anterior o para acomodar el aparato giratorio con las tarjetas en línea negra y utilizar tarjetas ilustradas a color en los cuadrados alrededor de la bandeja. Escoja cinco de las siguientes tarjetas ilustradas a color además de una tarjeta en línea negra correspondiente (por ejemplo, cinco zanahorias a color además de una zanahoria en línea negra).

zanahoria	perro caliente	media	perro
creyón	teléfono	taza	auto
peinilla	calabaza	caballo	camión
torta	pelota	vaca	

(Actividad #7 incluye instrucciones para utilizar la bandeja de juego).

Actividad 38: Tarjetas en línea negra/tarjetas delineadas

Haga que el niño combine tarjetas en línea negra de 2" x 2" o tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" con las tarjetas delineadas de 2" x 2" incluidas con el juego. Cree hojas de trabajo colocando las tarjetas entre dos hojas de acetato.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 39: Tarjetas ilustradas a color/ tarjetas en línea negra/tarjetas delineadas

Juegue “golpesota” utilizando una mezcla de tarjetas en línea negra y tarjetas ilustradas a color. Seleccione un objeto ilustrado en particular para que sea la “sota”, por ejemplo, una calabaza. Seleccione diferentes calabazas a color, en línea negra y delineadas. Escoja otras tarjetas, utilizando una mezcla de tarjetas en línea negra, delineada y a color. Ponga una de las calabazas en la caja de luz. Revuelva las tarjetas restantes para formar una baraja y ubique una tarjeta del montón en la Caja de Luz. Si la tarjeta es una calabaza (en línea negra, Delineado o en colores), el primer niño en golpearla con la mano se queda con la tarjeta además de las tarjetas acumuladas desde la última vez que apareció “sota.” Si la tarjeta volteada no coincide con la “sota,” se ubica en un montón por separado. El siguiente jugador en “golpear a la sota” se queda con el montón.

Actividad 40: Tarjetas ilustradas a color/tarjetas en línea negra/tarjetas delineadas/bandejas de lotería

Realice juegos de lotería utilizando cualquiera de las siguientes tarjetas. Ubique las tarjetas delineadas en la bandeja y utilice las tarjetas ilustradas a color o las tarjetas en línea negra para formar pares, o haga lo opuesto, ubicando las tarjetas ilustradas a color en la bandeja.

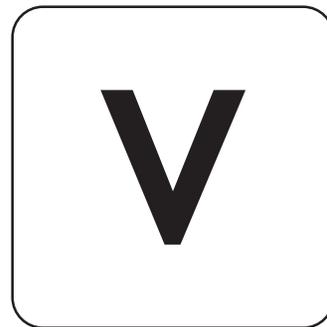
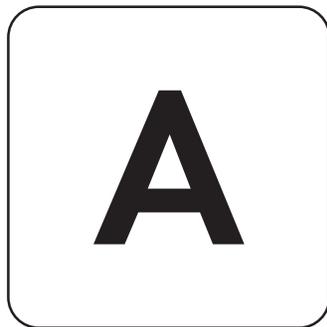
Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

árbol	*auto	oso de peluche	cuchara
*teléfono	*camión	Cometa	pelota
*torta	*perro	cono de helado	manzana
*calabaza	*gato	uva	creyón
*zapato	*avión	cepillo del pelo	

media

Las tarjetas con asterisco se encuentran disponibles como tarjetas delineadas, tarjetas en línea negra y tarjetas a color. Las tarjetas restantes están disponibles solo como tarjetas delineadas y tarjetas ilustradas a color.

Combinando: Símbolos y letras



Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 41: Hojas de actividades # 94 – 96

Haga que el niño practique la combinación de patrones abstractos como los incluidos en las hojas de actividades #94-96. Diseñe sus propias tarjetas de patrones abstractos y hojas de trabajo utilizando acetato, marcadores a color o negros, o pintura negra opaca y película de arte a color. (Vea la sección de “Materiales Adicionales” en la página 26 para obtener ideas).

Actividad 42: Tarjetas de números y letras

Utilice las tarjetas de números y letras de 2" x 2" para practicar a “combinar y ordenar” . Seleccione letras o números que se diferencian de uno a otro en una manera obvia: N, O, S, l, X o a, f, l, v, z o 1, 3, 4, 6. Nombre las letras y los números que usted utiliza con el niño. Señale los detalles o características que los distinguen: “La letra X tiene dos líneas rectas que se cruzan en la mitad.” “La letra S es una línea que se curva en la parte superior y en la inferior.” Cree hojas de trabajo: ubique dos conjuntos de números y/o letras entre dos hojas de acetato. Haga que el niño dibuje líneas que conecten letras y números que coinciden. Agrupe una variedad de tarjetas entre dos hojas. Ubique una tarjeta en la parte superior y haga que el niño circule todas las tarjetas con las cuales coincide.

Actividad 43: Tarjetas de números y letras/ bandejas

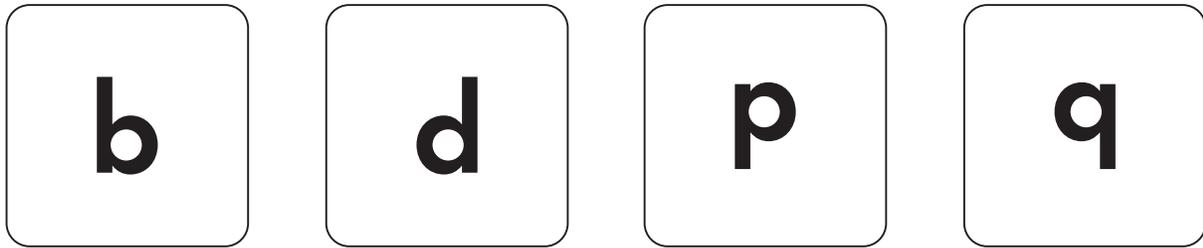
Juegue lotería utilizando tarjetas de letras y números de 2" x 2." De nuevo, utilice letras y números que tienen configuraciones claramente distintas. Utilice las bandejas de lotería. Si usted desea utilizar la bandeja de juego y de bingo, diseñe tarjetas de letras y/o números adicionales utilizando las hojas de vinil transparente incluídas con el juego y un marcador, pintura negra opaca y hojas de transferencia de letras, letras adhesivas en vinil, que pueden ser adquiridas en una tienda de arte o en un catálogo comercial. (Vea "Materiales adicionales" en la página 26).

Actividad 44: Tarjetas de números y letras/ bandejas

Haga que el niño forma pares y ordene las letras y números que se perezcan. Diseñe sus propias hojas de trabajo o tarjetas adicionales para utilizarlas con las bandejas de juego o con las bandejas de bingo, utilizando marcadores, pintura negra opaca, hojas de transferencia de letras o letras adhesivas en vinil. Las siguientes son letras que son comúnmente confundidas. Note sus diferencias y similitudes y déjeselas conocer al niño. En algunos casos, las letras son de la misma forma pero están orientadas de manera

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

diferente o ubicadas en una línea de escritura superior o inferior. Usted puede utilizar una sola tarjeta para demostrar estas diferencias. Haga que el niño imite la manera en que usted colocó la tarjeta con su duplicado.



Los siguientes son algunos ejemplos de grupos de letras similares:

EFL OQCGD TIL ZS
UVW PRBD MNWV
RK JU AH AV YVX

bdpqq ygpqi ceo
yvw sz iltf hnurm

Actividad 45: Hojas de actividades: #97-100

Haga que el niño complete las hojas de actividades #97-100. Estas muestran letras con diversos cambios y errores en la ubicación de las rayas.

Actividad 46: Hojas de actividades #94-96

Haga que el niño practique combinando pares y relacionando patrones abstractos que son muy similares, tales como los patrones mostrados en las Hojas de Actividades #94-96. Diseñe sus propias tarjetas con patrones abstractos, utilizando acetato, marcadores negros y de color o pintura negra opaca y película adhesiva a color. (Vea “Materiales adicionales” en la página 26 para obtener más ideas). Esta actividad puede resultar más difícil que las actividades anteriores en esta sección dependiendo del grado de similitud entre los patrones.

Actividad 47: Tarjetas de números y letras

Juegue “golpesota” utilizando tarjetas de letras y números. Será necesario hacer más tarjetas utilizando acetato y marcadores. Seleccione cinco o más letras diferentes; usted necesitará diversos duplicados de cada letra. Escoja una letra para que ésta sea la “sota” y ubíquela en la Caja de Luz. Si coincide con la “sota,” el primer niño en golpearla con la mano se queda con la tarjeta además de las tarjetas acumuladas desde que apareció la última “sota.” Si la tarjeta volteada no coincide con la “sota,” se ubica en un montón a

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

una lado. El siguiente jugador en “golpear a la sota” se gana el montón. Para hacer un juego más difícil, mezcle letras en mayúscula y en minúscula en su juego de “golpesota.”

**Actividad 48: Tarjetas de números y letras/
retenedores de tarjetas**

Cree tarjetas de letras adicionales utilizando acetato y un marcador. Utilice tarjetas adicionales para jugar diferentes juegos de “Gin Rummy.” Usted necesitará cuatro duplicados de cada letra. (Dos tarjetas de cada letra ya están incluidas en el juego).

<u>Juego A</u>	<u>Juego B</u>	<u>Juego C</u>	<u>Juego D</u>
A (4)	O (4)	t (4)	b (4)
M (4)	Q (4)	s (4)	d (4)
O (4)	C (4)	P (4)	p (4)
V (4)	G (4)	v (4)	q (4)
S (4)	D (4)	h (4)	g (4)
X (4)	U (4)	x (4)	y (4)
T (4)	J (4)	l (4)	a (4)
B (4)	V (4)	k (4)	h (4)

Baraje las tarjetas y reparta a cada jugador seis tarjetas. Utilice los retenedores para tarjetas incluidas con el juego para que así los jugadores no puedan ver las tarjetas de los

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

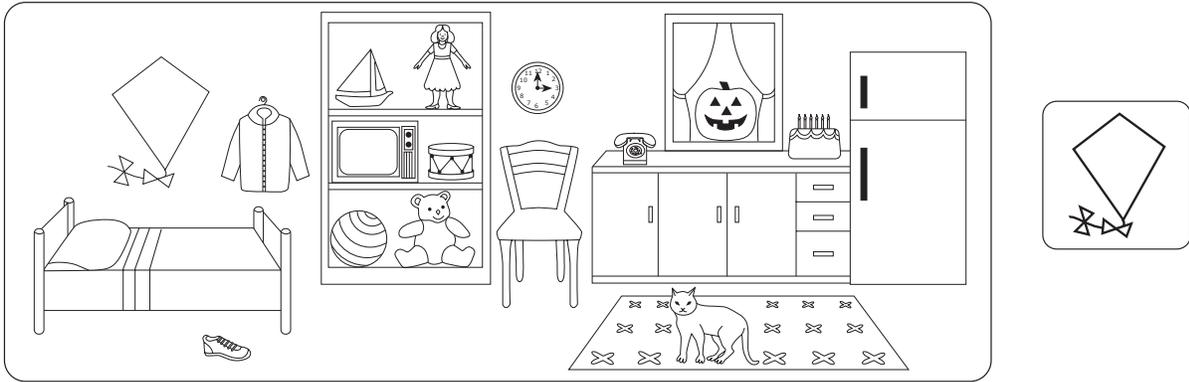
otros jugadores. Ubique la baraja en el centro de la Caja de Luz y voltee la tarjeta superior. El primer jugador debe decidir si toma la tarjeta expuesta o si toma una nueva de la baraja. Sea cual sea su decisión debe descartarse de una tarjeta de su propia mano. Si no toma ninguna tarjeta, el siguiente jugador debe escoger entre la tarjeta superior de la baraja o tomar una nueva tarjeta. El juego continúa hasta que un jugador haya formado dos conjuntos de tres tarjetas que coinciden (por ejemplo, tres A's y tres O's).

Actividad 49: Tarjetas de números y letras/ retenedores de tarjetas

Cuando el niño sea capaz de combinar las letras en diferentes tamaños incluídas con el juego, facilítele otro tipo de letras que el niño encontrará en textos escolares o en hojas de trabajo. Una amplia variedad de letras adhesivas en vinil y letras de transferencia se encuentran disponibles en tiendas comerciales de arte. Normalmente estas tiendas tiene catálogos que exhiben todos los tipos de letras además de los tamaños disponibles. Utilice el vinil transparente incluído en el juego, o acetato claro o papel calcante cortado en cuadrados con las letras adquiridas. Utilice cualquiera de los juegos del juego – lotería, bandeja de juego, bingo, etc. y haga que el niño combine e identifique estos nuevos tipos de letras.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Combinando: Dibujos pequeños con escenas grandes



Actividad 50: Escena de cuarto o escena de granja/tarjetas ilustradas a color

La siguiente actividad puede resultar más difícil para aquellos estudiantes con una baja agudeza visual o con deficiencias del campo visual ya que incluye una escena ampliada en donde se deben localizar los objetos que coinciden. Si el niño tiene dificultad con esta prueba, utilice las sugerencias ofrecidas o incorpore esta actividad más adelante, continuando con otras actividades por el momento. Utilice la Escena de la Granja y las siguientes tarjetas ilustradas a color de 2" x 2. Haga que el niño combinar las ilustraciones pequeñas con el mismo objeto en la escena grande:

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

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

Presente al niño la escena grande dándole un momento para que la observe. Para simplificar la actividad, oculte la mitad o una porción más grande de la escena. Déle al niño una tarjeta que exhiba un objeto que se encuentre en la porción visible de la escena. Motive al niño para utilizar las pistas disponibles – forma general, color, y contexto- a medida que explora la escena. El objeto en la escena puede tener un tamaño diferente. Ayúdelo a explorar la escena de manera ordenada si tiene dificultad en determinar la relación. Realice la misma actividad utilizando la Escena del Cuarto y las siguientes tarjetas ilustradas a color de 2" x 2."

silla	refrigerador	teléfono
zapato	calabaza	cometa
media	reloj	chaqueta
gato	torta	pelota
televisión	muñeca	barco
tambor	oso de peluche	

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 51: Escena de cuarto o escena de granja/tarjetas delineadas

Utilice la escena del cuarto y escena de granja con las tarjetas delineadas; haga que el niño combine con las tarjetas individuales a los mismos items mostrados en la escena más grande. Vea la actividad #50 para las sugerencias en introducir esta tarea. La línea negra siguiente tarjetas puede ser utilizada.

Actividad 52: Escena de cuarto o escena de granja/tarjetas delineadas

Realize la Actividad #51 utilizando tarjetas delineadas. Los siguientes tarjetas se encuentran disponibles.

Escena de cuarto

teléfono

torta

calabaza

zapato

media

gato

cometa

pelota

oso de peluche

Escena de granja

auto

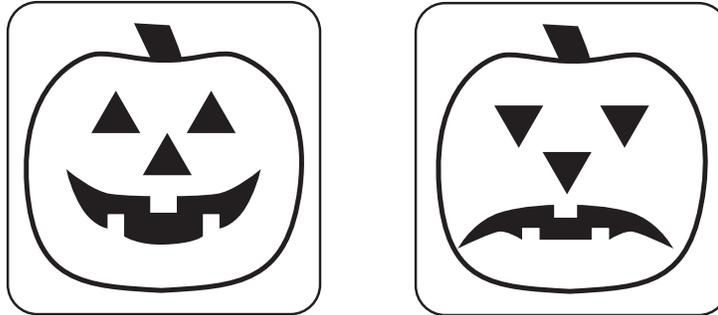
camión

perro

avión

árbol

Combinando: Diferenciando detalles



**Actividad 53: Tarjetas con detalles diferentes/
bandejas de lotería o de bingo**

Presente al niño objetos ilustrados que combinan o hagan pareja pero que tengan detalles diferentes. Algunos de los estudiantes pueden encontrar este tipo de combinación mucho más difícil que la combinación de letras y números. Utilice las tarjetas con detalles diferentes de 2" x 2" incluidas con el juego para realizar una variedad de juegos que requieren combinar. Utilícelos con las bandejas de lotería o las de bingo. Al principio, utilice dos o tres pares de tarjetas. Después, utilice los cinco pares de tarjetas de detalles diferentes además de la tarjeta ilustrada a colores del mismo objeto para tener un total de seis pares.

Diseñe hojas de trabajo con las tarjetas. Ubique las tarjetas bajo una hoja de acetato y haga que el niño trace una línea conectando las ilustraciones que ha localizado. A medida que usted trabaja con el niño, señáله las diferencias que el niño no llega a notar. Ayúdele a desarrollar un método sistemático de explorar una ilustración en detalle.

Objetivo: Combinando y ordenando (continuación)

Actividad 54: Tarjetas con detalles diferentes/ retenedor de tarjetas

Realice juegos simples usando tarjetas con detalles diferentes. Baraje un “conjunto” de doce tarjetas, por ejemplo, todas ellas con una casa. Reparta las tarjetas en dos montones – un montón para cada jugador. El primer jugador elige una de sus tarjetas y la ubica en la Caja de Luz. Si el segundo jugador tiene la tarjeta que coincide entre sus tarjetas, puede ponerlas a un lado y quedarse con el par. El jugador con la mayor cantidad de pares es el ganador del juego.

Objetivo: Reconocimiento e identificación

Actividad 1:

Primero, asegúrese que el niño sea capaz de nombrar algunos objetos familiares mostrados en la Caja de Luz. Escoja objetos que se reflejen bien en la Caja de Luz, tal como la cuchara, el tenedor, la peinilla, el creyón. Objetos más grandes de tres dimensiones son más difíciles de identificar en una superficie de trabajo iluminada. Si el niño está empezando a nombrar los objetos de sus alrededores, continúe con los siguientes ejercicios que le obligan a nombrar los objetos familiares en las ilustraciones.

Actividad 2: Ilustraciones ampliadas a color/ tarjetas ilustradas a color

Utilizando Ilustraciones a color de 2" x 2" y de 4" x 4", reúna algunos de los objetos que representan, tales como la cuchara, el creyón el cepillo de dientes. Haga que el niño identifique el objeto, y después que encuentre la ilustración correspondiente, nombrándolo de nuevo en voz alta.

Actividad 3: Tarjetas ilustradas a color

Muéstrele al niño las diferentes ilustraciones a color de 2" x 2" y haga que identifique los objetos que se le muestran. Cuando sea necesario, ayúdele a examinar el dibujo. Discuta su color, su forma general y las partes del objeto (por ejemplo, Qué puede ser esta cosa de arriba?...un tallo?). Si el niño no puede nombrar el objeto puede llegar a

Objetivo: Reconocimiento e identificación (continuación)

decirle otras cosas acerca del mismo, tales como si es una comida, una prenda de vestir, si pertenece a la casa, etc.

Actividad 4: Escena de cuarto/escena de granja

Junto con el niño, observe la Escena del Cuarto y a la Escena de la Granja. Haga que nombre los objetos mostrados en estas escenas. Esta actividad podrá ser más fácil que la anterior porque el niño podrá utilizar el contexto de la escena.

Actividad 5: Conjuntos de secuencias lógicas

Utilice los Conjuntos de Secuencias Lógicas, haciendo que el niño identifique objetos ilustrados en la tarjeta – un vaso de leche, monedas, carro de compras y otras cosas. De nuevo, motíVELO a utilizar el contexto de la escena para ayudarlo a identificar el objeto con el cual tiene dificultad.

Actividad 6: Tarjetas ilustradas a color/bandejas con cara de reloj

Ubique diferentes tarjetas ilustradas en colores de 2" x 2" alrededor de la cara del reloj y realice una variedad de juegos en los cuales usted o el niño manipula la mano del reloj como una flecha. Por ejemplo, usted apunta la flecha hacia una tarjeta. Si el niño nombra la tarjeta correctamente, recibe una ficha de póker utilice el aparato giratorio en vez de la cara del reloj. Ubique las tarjetas bajo el aparato

giratorio y permite que el niño lo haga girar y luego nombre la tarjeta hacia la cual apunta la flecha.

Actividad 7: Tarjetas ilustradas a color/bandeja/aparato giratorio/fichas

Ubique seis diferentes tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" bajo el Aparato Giratorio en la bandeja de juego. Asigne un "valor en puntos" a cada tarjeta (por ejemplo, Reloj = 2 puntos, Gato = 4 puntos, Llave = 1 punto, etc.). Cada jugador acciona el aparato giratorio. Si puede nombrar el objeto al que apunta el aparato giratorio, el niño podrá mover su ficha hacia adelante contando el número de espacios indicados por el "valor" de la tarjeta. El primer jugador en moverse alrededor del tablero dos veces será el ganador.

Actividad 8: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo

Juegue bingo utilizando una variedad de tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" colocadas en la bandeja de bingo. Separe un duplicado de cada tarjeta ilustrada que usted utilizó para formar la baraja. Baraje las tarjetas, seleccione una tarjeta y nómbrela. (No permita a los otros jugadores ver la tarjeta). Después de nombrar la tarjeta, los jugadores colocan una ficha de póker sobre la tarjeta correspondiente en su propia bandeja. El primer jugador en obtener un bingo (una línea ininterrumpida de manera horizontal, vertical o diagonal de fichas de póker) es el ganador.

Objetivo: Reconocimiento e identificación (continuación)

Actividad 9: Tarjetas ilustradas a color/bandejas de bingo/cubiertas de tarjetas

Llene la bandeja de bingo con diferentes tarjetas ilustradas a color de 2" x 2." Cubra cada una de las tarjetas con las cubiertas de plástico negro incluidas en el juego. Permita que el primer jugador levante una de las cubiertas. Si puede nombrar el objeto bajo la cubierta, se puede quedar con la tarjeta. De lo contrario, el siguiente jugador tendrá la oportunidad de nombrarlo y también podrá descubrir e intentar nombrar una nueva tarjeta.

Actividad 10: Tarjetas ilustradas a color/retenedores de tarjetas

Utilizando tarjetas ilustradas a color de 2" x 2", realice un juego que requiera que los estudiantes nombren los objetos ilustrados. Seleccione ocho diferentes tarjetas ilustradas y utilice de tres a cuatro duplicados de cada una. Utilice los retenedores de tarjetas incluidos en el juego. Los estudiantes recibirán una serie de tarjetas. Las restantes se ubicarán en un montón en el medio de la Caja de Luz. El objetivo del juego es el de formar conjuntos de tres o cuatro tarjetas que combinen. Para jugar, el primer jugador le pedirá al jugador a su derecha una tarjeta en particular que necesita para empezar a formar un conjunto: "¿Tienes una Calabaza?" Si el contrincante tiene una tarjeta que muestra la Calabaza, se la debe dar a quien la solicitó. Si no la tiene, responde "Vete a pescar". El primer jugador debe tomar una tarjeta del montón. Este puede escoger entre retener o no

Objetivo: Reconocimiento e identificación (continuación)

la tarjeta tomada. Si un jugador recibe una tarjeta de otro jugador o de la baraja restante, se debe descartar de una de su mano. El juego continua alrededor del círculo hasta que uno de los jugadores haya formado un conjunto de tarjetas iguales.

Actividad 11: Tarjetas en línea negra/tarjetas delineadas

Haga que el niño identifique tarjetas en línea negra y tarjetas delineadas. Utilice los juegos sugeridos en las actividades #6-10. Algunas tarjetas delineadas pueden resultar difíciles de identificar, ya que pueden ser interpretadas como distintos tipos de cosas. Motive al niño a tratar de adivinar.

Actividad 12: Ilustraciones ampliadas a color/tarjetas ilustradas a color/tarjetas en línea negra/tarjetas con detalles diferentes/escena de cuarto/escena de granja

Haga que el niño nombre las diferentes partes de objetos dibujados, tales como la pata de una mesa, el ala de un avión y así sucesivamente. Utilice cualquiera de los dibujos incluidos en el juego para este propósito. En vez de señalar la parte a ser identificada, usted puede mostrarle al niño una ilustración, requiriéndole que nombre tantas partes como le sean posibles (por ejemplo, la nariz del perro, la cola, la pata, la oreja, la lengua, la cabeza).

Objetivo: Reconocimiento e identificación (continuación)

Actividad 13: Conjuntos de secuencia lógica

Muéstrele al niño cualquiera de las tarjetas de secuencia lógica y pídale que diga lo que está sucediendo en la ilustración. Tal vez usted tenga que hacerle preguntas al niño o tenga que darle información adicional: “La niña tiene algo en su mano. ¿Qué es?” comente con el niño lo que podría pasar inmediatamente después de la acción mostrada en la ilustración y que pudo haber sucedido antes de ésta.

Actividad 14: Tarjetas ilustradas a color

Utilice las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" y haga que el niño agrupe los objetos ilustrados que están relacionados, tales como objetos que son comida, vestido, objetos del hogar y transporte. Haga que nombre los objetos y que nombre un grupo mayor a los cuales pertenecen. El niño pudiera ser capaz de nombrar algunos subgrupos – tales como fruta, postres, prendas de invierno, prendas de verano, animales de granja y mascotas. Primero, agrupe diversas ilustraciones para mostrarselas al niño. Dígale que estos objetos son similares de una forma u otra. Pídale que le diga como son similares. Ayúdele a escoger un nombre apropiado para el grupo. Luego dale tarjetas, permita que las ordene en grupos y despues le explique su lógica.

Actividad 15: Tarjetas ilustradas a color/ retenedores de tarjetas

Haga que los estudiantes jueguen una versión de “Ochos Locos.” Utilice las siguientes tarjetas ilustradas a color de 2" x 2":

plátano	tambor	cuchara	media
torta	oso de peluche	silla	zapato
uvas	cometa	lámpara	vestido
manzana	vagón	teléfono	camisa

Seleccione uno de los grupos de tarjetas ilustradas, por ejemplo, todos los duplicados de la manzana, para que sea la tarjeta “8.” Reparta ocho tarjetas a cada jugador y baraje el resto.

Voltee la tarjeta superior de la baraja. El primer jugador debbera intentar poner una tarjeta del mismo color que la volteada o que pertenece a la misma categoría (comida, juguetes, objetos del hogar, vestido). Si no lo logra, debe tomar una tarjeta de la baraja hasta que reciba una tarjeta con la cual puede jugar. La tarjeta “8” sirve como una tarjeta “comodín” y puede ser jugada en cualquier momento. El juego continúa hasta que un jugador gane el juego al quedarse sin tarjetas.

Objetivo: Reconocimiento e identificación (continuación)

Actividad 16: Tarjetas de números y letras

Realice las actividades #6-10 utilizando tarjetas de letras y números. Señalele al niño las diferencias y similitudes entre las letras. Continúe practicando las actividades de combinación que incluyen letras y que requieren que el niño nombre las letras que combina.

Actividad 17: Tarjetas de letras

Déle al niño todas las letras que necesite para deletrear su nombre, el nombre de un amigo, mascota o el de su comida favorita. A medida que usted deletrea la palabra en voz alta, nombrando cada letra, él debe encontrar la letra y colocarla en la Caja de Luz.

Actividad 18: Tarjetas de letras

Deletree palabras cortas o palabras que tienen un significado especial para el niño. Practique estas “palabras visuales” con el niño hasta que pueda reconocerlas y leerlas en voz alta.

Objetivo: Relaciones espaciales

Actividad 1:

Utilice diversos objetos concretos en la Caja de Luz, tome dos objetos de cada uno (por ejemplo, dos cucharas, dos bloques, dos tazas, dos autos pequeños de juguete). Coloque una cuchara, auto y bloque en diversas posiciones, pidiéndole al niño que haga lo mismo con su conjunto de objetos. Ubique la cuchara dentro de la taza, el bloque al lado del auto, el auto entre el bloque y la cuchara y así sucesivamente. Las relaciones espaciales que usted puede demostrar son: dentro, fuera, derecha, izquierda, arriba, abajo, debajo, sobre, al lado, y encima de.

Actividad 2: Bandejas con cara de reloj

Utilice las bandejas con cara de reloj con sólo una manecilla. Déle al niño unos momentos para que mueva y apunte la manecilla (flecha) en diversas direcciones. Haga que apunte la flecha hacia si mismo, hacia usted, hacia arriba y hacia abajo de la cara del reloj. Ubique la segunda cara de reloj en la Caja de Luz con una manecilla. Apunte la flecha en una variedad de direcciones y haga que el niño imite la ubicación de su flecha en su cara del reloj.

Actividad 3: Bandejas con cara de reloj

Utilice las bandejas con cara de reloj con ambas manecillas. Utilizando las sugerencias incluídas en la actividad #2, muéstrela al niño como posicionar cada manecilla independientemente. Muéstrela diversas posiciones en

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

su cara de reloj y haga que el niño imite las posiciones de ambas manecillas en su propia cara de reloj.

Actividad 4: Bandejas de lotería/bandejas de bingo/cubiertas para tarjetas

Utilice las bandejas de lotería y bingo con los cubiertas de tarjetas, fichas de póker o un pequeño juguete. Ubique la cubierta para tarjetas o el juguete en uno de los cuadrados de su bandeja y haga que el niño ubique una cubierta o juguete en el cuadrado correspondiente de su bandeja.

Actividad 5: Bandejas de lotería/bandejas de bingo/cubiertas para tarjetas

Utilice algunos objetos concretos en la Caja de Luz tales como una taza, un bloque pequeño o el creyón. Déle al niño instrucciones a medida que manipula los objetos, evaluando su entendimiento de los diversos términos espaciales:

“Pon el bloque en la taza.”

“Pon el creyón al lado de la taza.”

“Pon el bloque entre el creyón y la taza.”

“Pon la taza sobre el bloque.”

Cuando él tenga dificultad, nómbrele el término (por ejemplo, “entre”) y muéstrole diversos ejemplos de “entre” antes de continuar.

Actividad 6: Bandejas de lotería/bandejas de bingo/cubiertas para tarjetas

De nuevo utilizando objetos, organícelos de una manera en particular. Haga que el niño describa el orden de los objetos utilizando los términos espaciales apropiados. Usted puede guiarlo mediante preguntas, tales como:

“¿Qué se encuentra al lado de la taza?”

“¿Dónde está el bloque?”

“¿Está el lápiz entre la taza y el bloque?”

Si es incapaz de responder con una descripción apropiada, regrese a la actividad #5. Ordénele que coloque los objetos en la relación espacial que se especifica.

Actividad 7: Bandejas con cara de reloj

Utilizando la cara del reloj, haga que el niño apunte la manecilla hacia arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda, luego pregúntele hacia donde se dirige la manecilla, determine las direcciones y haga que el niño dirija correctamente la manecilla. Intente la actividad utilizando ambas manecillas del reloj. Por ejemplo, “Manecilla larga arriba; manecilla corta hacia la derecha.

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

Actividad 8: Bandejas de lotería/bandejas de bingo/cubiertas para tarjetas

Explore el significado de diversos términos espaciales utilizando las bandejas de lotería y de bingo y juguetes pequeños, fichas de póker o los cubiertas de tarjetas incluídas en el juego. Indíquelo al niño como ubicar la cubierta o el juguete en los diferentes cuadros dela bandeja.

“Pon una cubierta en medio del cuadro.”

“Pon un juguete en el cuadro inferior izquierdo.”

“Pon una cubierta en la fila superior.”

“Pon una ficha de póker en la esquina de la izquierda inferior.”

Más actividades con instrucciones referentes a la ubicación de filas, columnas y esquinas de un tablero se han incluído en los Materiales del Nivel 2.

Actividad 9: Ilustraciones ampliadas a color/tarjetas ilustradas a color

Ubique un dibujo en la Caja de Luz, de manera correcta o al revés. Déle al niño un dibujo idéntico y pídale que oriente su dibujo tal y como lo ha orientado usted. Experimente volteando el dibujo de cara hacia la derecha y de cara hacia la izquierda. Debido a que los dibujos son transparentes, es posible orientar el objeto de diversas maneras.

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

Primero que todo, escoja dibujos que son asimétricos y que tienen formas obviamente distintas cuando son orientadas hacia abajo o hacia arriba, o de cara a la derecha o a la izquierda, tales como dibujos de animales, de vagones y de camiones. Algunos dibujos tienen orientaciones obviamente distintas cuando se ponen hacia arriba o hacia abajo, tales como los pantalones, el cono de helado, el árbol, la lámpara y el barco, pero tienen pocas o ninguna diferencia cuando son orientados hacia la izquierda o hacia la derecha. Cuando el niño tenga práctica en reconocer los detalles, determine si puede notar diferencias en la orientación tales como el cono de helado de cara hacia la derecha o hacia la izquierda.

Actividad 10: Tarjetas delineadas

Realice la actividad #9 utilizando tarjetas delineadas. Esto puede resultar más difícil para el niño porque tendrá que reconocer la orientación.

Actividad 11: Escena de tienda/tarjetas ilustradas a color

Utilizando la “Escena de la Tienda,” explore distintas características junto con el niño, tales como el refrigerador (o el gabinete) al lado izquierdo de la ilustración, el carro de compras, el mostrador a la derecha, repisas encima y debajo del mostrador y la caja registradora al margen a la derecha de la ilustración. A medida que usted explora estas características con el niño, utilice términos espaciales tales

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

como sobre, encima, bajo, debajo, izquierda, derecha, al lado, encima de, y junto a.

Cuando ya le sea familiar la ilustración, utilice alguna de las siguientes tarjetas ilustradas a color para decorar la tienda. Use duplicados de algunos dibujos que se encuentren disponibles.

sombrero	manzana	naranja
tambor	plátano	uvas
reloj	zanahoria	Torta
teléfono	pasta de dientes	cono de helado
televisión	libro	lámpara
gato	muñeca	auto
pato	pelota	camión
cometa	oso de peluche	avión (de juguete)
		barco

Algunas de las ilustraciones no tendrán un tamaño proporcionado cuando sean comparadas con otras o con una ilustración ampliada. Elimine estos elementos o discuta la discrepancia con el niño, explicando que la manzana ilustrada no es tan grande comparada con el carro de compras en la “vida real,” pero estarán usando la ilustración en este juego. Si esta explicación resulta confusa para el niño, practique más tiempo con objetos reales y sus

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

representaciones pictóricas. Esta actividad puede ser realizada en diversas versiones.

- a. Haga que el niño ubique los objetos dibujados en diversos lugares de la ilustración, tale como en la “repisa superior,” “bajo el mostrador,” “dentro del refrigerador,” etc. Indíquele donde debe ubicar cada objeto, o permítale colocar el objeto y que le describa donde esta ubicado. Como parte del juego, dígame al niño que él es el dueño de la tienda y él puede decidir que vender y donde ponerlo.
- b. Llene de artículos la tienda, luego haga que el niño vaya de compras. El niño debe observar qué artículos hay en la tienda y dónde se encuentran. El niño tendrá que pedir los artículos que desee describiendo la ubicación de cada objeto.

“Yo quiero la muñeca de la repisa superior.”

“Me gustaría la manzana junto a la caja registradora.”

Actividad 12: Escena de granja/escena de cuarto

Utilice la Escena de la Granja y la Escena de Cuarto para practicar el uso apropiado de términos de “relaciones espaciales.” Haga que el niño examine la escena, después, pregántele dónde están los diversos objetos. El deberá describir el lugar. Haga que se dé cuenta cuántas formas diferentes existen para describir la posición de un objeto.

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

“El televisión está en la repisa, arriba de la pelota, junto al tambor y bajo la muñeca.”

Actividad 13: Tarjetas de secuencia lógica

Haga que el niño estudie diversas tarjetas de secuencia lógica y describa la posición de los objetos en las ilustraciones. Realice el juego sugerido en la actividad #7 o juegue “¿Qué es?” Nombre una posición, tal como “encima del vestidor.” Luego pregunte “¿Qué es eso?” El niño deberá por lo menos localizar el objeto. ayúdele a identificar el objeto, si le es necesario

Actividad 14: Tarjetas de secuencia lógica

Realice un juego con cualquiera de las ilustraciones en el juego, recortes que usted haga, muñecas de papel o esténciles. Cuente una historia y permita que el niño manipule los dibujos o los recortes en la Caja de Luz junto con la historia. Algunas sugerencias para comenzar pueden ser:

“Un gato fue a caminar. El saltó encima de una reja, se metió dentro de una caja, persiguió un ratón y subió un árbol debido a un perro...”

“Fui a buscar un tesoro escondido. Subí una colina. Encima había una pared. Escalé sobre la pared...”

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

“En mi cuarto la silla se encuentra a la derecha de la cama. Hay una mesa al lado izquierdo y un reloj encima de la mesa...”

Actividad 15: Transparencias de la historia de los “Tres Osos”

Utilizando las transparencias de la historia de los “Tres Osos,” haga que el niño mueva los dibujos para realizar las acciones junto con la historia.

Una vez, existían tres osos. Ellos eran una familia. Oso Papá era muy grande, Oso Bebé era muy pequeño y Osa Mamá era de tamaño mediano—no muy grande, pero no muy pequeño. Su casa tenía tres camas, tres sillas y una mesa. Las tres camas estaban en una fila al lado derecho del cuarto; la mesa se encontraba en el medio y los asientos en una fila en el lado izquierdo del cuarto.

Una mañana Osa Mamá puso tres tazones de cereal en la mesa, pero no tenían leche, por lo que fueron a conseguir leche. Ellos no cerraron la casa, así que una pequeña niña llamada Ricitos de Oro encontró la casa y preguntando de quién sería, entró en ella. Se sentó en el asiento de Oso Papá pero era muy grande. Se sentó en el asiento de Osa Mamá pero era también muy grande. Se sentó en el asiento del Oso Bebé y era perfecto. De pronto sintió hambre, se levantó, y se paró al lado de la mesa. Los tazones de cereal del Oso Papá

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

y la Osa Mamá resultaban muy grandes, pero el tazón del Oso Bebé era perfecto. ¡Tenía tanta hambre que se comió todo el cereal sin leche! Después comenzó a sentir sueño. Se acostó en la cama del Oso Papá. Era muy grande. Se acostó en la cama de la Osa Mamá. Era muy grande. Se acostó en la cama del Oso Bebé y le pareció perfecta. Pronto se quedó dormida.

Luego, los tres osos volvieron a casa. El Oso Papá se sentó en su silla. “¡Alguien se ha sentado en mi asiento!” dijo. La Osa Mamá se sentó en su silla. “Alguien también se ha sentado en mi asiento” dijo ella. El Oso Bebé se sentó en su asiento. “¡Alguien se sentó en mi asiento, también!” dijo él.

Los osos separon junto a la mesa. “¡Alguien ha comido nuestro cereal!” dijeron el Oso Papá y la Osa Mamá. “¡Alguien ha comido mi cereal y ya no queda nada!” dijo el Oso Bebé.

El Oso Papá y la Osa Mamá separon junto a sus camas. “¡Alguien ha dormido en nuestras camas!” El Oso Bebé separó junto a su cama. “¡Alguien ha dormido en mi cama y aun esta aquí!” dijo el Oso Bebé.

Los tres osos miraron a Ricitos de Oro, quien despertó repentinamente al ver a los tres osos parados alrededor de la cama. Ella saltó , salió corriendo de la casa lo mas rápido posible y se fue a su casa.

Actividad 16: Bandejas con caras de reloj/tarjetas de números

Ubique números alrededor de las bandejas como aparecerían en un reloj. Apunte la manecilla larga de su reloj directamente hacia el “12” y haga que el niño lo imite. Trabajando con el niño, muéstrole distintas horas importantes del día tales como a las 7 nos levantamos, a las 8 llegamos al colegio, a las 10 comemos bacardillos, etc. El niño debe imitar la ubicación apropiada de las manecillas del reloj en la cara del reloj. Practique ésto hasta que se convierta en una actividad familiar utilizando los números y la orientación correcta de las manecillas del reloj. Realice juegos en los cuales usted le muestre una hora (por ejemplo, las 12). Él le debe contar que pasa a dicha hora, o nombre una actividad y preguntarle a que horas sucede dicha actividad.

Actividad 17: Bandejas con caras de reloj/tarjetas de números

Ubique números alrededor de las bandejas como aparecerían en un reloj. Muéstrole al niño la dirección en la cual se mueve la manecilla larga alrededor del reloj. Cuando el niño haya practicado esto, muéstrole que la manecilla corta también se mueve en la misma dirección—moviendose un número cada vez que la manecilla grande da una vuelta alrededor del reloj.

Objetivo: Relaciones espaciales (continuación)

Actividad 18: Tarjetas de letras

A medida que usted observe tarjetas de letras individuales o dibuje letras con un marcador en el acetato, muéstrelas al niño:

La *A* mayúscula está compuesta por dos líneas rectas hacia arriba que se unen en un punto y una pequeña línea a través del medio.

La *B* mayúscula es una línea hacia arriba con dos curvas a un lado.

La *C* mayúscula es una curva grande.

La *D* mayúscula es una línea recta hacia arriba con una curva grande a un lado.

Actividad 19: Tarjetas ilustradas a color/ ilustraciones ampliadas a color

Mientras practica con las tarjetas ilustradas a color, realice un juego imaginario. “Vamos a esconder este objeto en una caja. Vamos a adivinar que forma necesita la caja para que el objeto quepa en ella.” Utilizando un lápiz o un marcador, y acetato ubicado sobre el dibujo, ayude al niño a dibujar una caja cuadrada o rectangular alrededor del objeto. Haga esto con diversas tarjetas ilustradas, luego baraje las tarjetas y haga que el niño las relacione con la caja apropiada.

Actividad 20: Tarjetas ilustradas a color/ Ilustraciones ampliadas a color

Dibuje “cajas” que sirvan para contener las tarjetas ilustradas en una hoja de acetato. Déle al niño la tarjeta ilustrada correspondiente y haga que “esconda” cada objeto en la caja que quepa mejor.

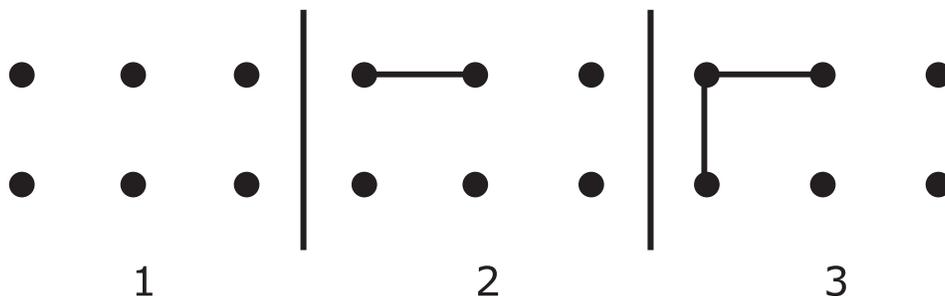
Actividad 21: Tarjetas de letras

Realice la actividad #19 utilizando tarjetas de letras en vez de tarjetas ilustradas.



Actividad 22: Tarjetas de letras

Utilice acetato y lápices, marcadores o pedazos de tabla cortadas especialmente para jugar “triqui” o “gato” o un juego sencillo en donde usted y el niño tomen turnos dibujando una línea para intentar completar un cuadrado.



Objetivo: Memoria visual

Actividad 1:

Compruebe que el niño pueda realizar ejercicios de memoria visual utilizando objetos familiares, tales como la cuchara, el creyón, la peinilla o el lápiz. Ubique uno de estos en la Caja de Luz para que el niño lo pueda ver. Motívelo a nombrar el objeto en voz alta y a utilizarlo. Haga que cierre sus ojos luego revuelva el objeto con otros objetos. Haga que el niño abra sus ojos y que señale el objeto que vió momentos antes.

Actividad 2:

Si el niño es capaz de identificar verbalmente la mayoría de los objetos de la actividad #1 que utiliza ilustraciones, ubique diversos objetos en la Caja de Luz. Haga que el niño le eche un vistazo a los objetos. Le puede ayudar a nombrar los objetos en voz alta. Pídale que cierre sus ojos, luego remueva uno de los objetos. Haga que el niño abra sus ojos y pregúntele cual objeto ha sido sustraído.

Actividad 3: Ilustraciones ampliadas a color/ tarjetas ilustradas a color

Realice el ejercicio descrito en la actividad #1 utilizando materiales ilustrados. Utilice las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" o de 4" x 4." Primero, seleccione aquellos que pueden darle una impresión especial al niño tales como una tarjeta que es de su color favorito, un perro (si tiene un perro

Objetivo: Memoria visual (continuación)

como mascota), una torta de cumpleaños. Permítale que mire el dibujo(s) por 10 segundos, luego escóndalo. Pídale al niño que identifique verbalmente el dibujo o revuelva el dibujo con otras tarjetas ilustradas de diferente, forma y color. Haga que el niño señale el dibujo que ha visto unos momentos antes. Si lo hace correctamente, revuelva el dibujo con otros dibujos similares. Por ejemplo, muéstrela la Zanahoria, luego mézclela con el creyón, la peinilla y la cuchara. Continúe haciendo la actividad más y más difícil permitiéndole al niño observar el dibujo por períodos más cortos y seleccionando dibujos más similares.

Actividad 4: Tarjetas ilustradas en colores o en línea negra/bandeja de lotería/cubiertas para tarjetas

Dígale al niño que van a jugar una variación del juego “Escondite.” Ubique una tarjeta en uno de los cuadros de la bandeja del lotería. Permita que el niño observe la bandeja por un momento y pídale que recuerde donde está ubicada la tarjeta. Haga que cierre sus ojos, luego cubra cada uno de los cuadrados en la bandeja con las cubiertas para tarjetas incluidas en el juego. Cuando el niño abra sus ojos, pídale que levante la cubiertas bajo el cual se encuentra el dibujo. Realiza la misma actividad utilizando algunos o todos los cuadros de las bandejas de bingo. Usted puede jugar el juego con dos niños. Permita que cada uno se quede con el dibujo que haya encontrado.

Actividad 5: Tarjetas ilustradas a color o en línea negra/cubiertas para tarjetas

Realice la actividad #2 utilizando tarjetas ilustradas de 2" x 2." Organice diversas tarjetas en la Caja de Luz o ubíquelas en la bandeja de lotería. Haga que el niño observe los dibujos, nombrándolos en voz alta. Usted puede ayudarlo a recordar lo que ha visto. Pídale al niño que cierre sus ojos, luego cubra una de las tarjetas con una de las cubiertas para tarjetas incluidas en el juego. Haga que el niño abra sus ojos y pregúntele cual es la tarjeta cubierta. Para hacer más difícil el juego utilice tarjetas ilustradas que sean similares, por ejemplo utilice la naranja, la calabaza y la pelota. Aumente el número de tarjetas ilustradas utilizadas. Llene el retenedor de tarjetas de lotería y cubra una de las tarjetas. Haga que el niño identifique la tarjeta cubierta y luego cubra otra.

Actividad 6: Tarjetas en línea negra o delineadas o con detalles diferentes/tarjetas de letras y números

Realice la actividad #3 utilizando tarjetas en línea negra, tarjetas delineadas, tarjetas de letras y números y tarjetas con detalles diferentes. aumente la dificultad de la actividad mediante la selección de dibujos o letras que se parezcan unas a otras.

Objetivo: Memoria visual (continuación)

Actividad 7: Tarjetas ilustradas en colores o en línea negra o delineadas o de letras y números/ retenedores de tarjetas

Realice la actividad #4, ubicando las tarjetas ilustradas de 2" x 2" o tarjetas de letras y números en la bandeja de lotería. Si el niño es capaz de identificar una tarjeta con cierta consistencia, haga que el niño cierre sus ojos y cubra las dos tarjetas. Pídale que abra los ojos y que identifique ambas tarjetas cubiertas. Intente la actividad cubriendo hasta tres tarjetas.

Actividad 8: Tarjetas ilustradas en colores/ bandeja de lotería/bandeja de bingo/cubiertas para tarjetas

Utilice la bandeja de lotería y luego la bandeja de bingo para jugar "concentración." Seleccione tres tarjetas ilustradas diferentes. Utilice dos duplicados de cada una de las tres tarjetas para formar un total de seis tarjetas. Organice cada una de las tarjetas ilustradas en la fila superior de la Bandeja de lotería y las tarjetas que coinciden en la fila inferior pero en diferente orden. Por ejemplo, en la fila superior coloque, la calabaza, el árbol, y el Conejo de izquierda a derecha. En la fila inferior coloque, el Árbol, el conejo y la calabaza. Haga que el niño descubra un dibujo de la fila inferior y, con el dibujo aun descubierto, descubra otra de la fila superior. Si los dibujos coinciden, las puede sustraer y quedarse con ellas. El juego continúa hasta que el niño haya encontrado todas las tarjetas que coinciden. En vez de descubrir

Objetivo: Memoria visual (continuación)

tarjetas al azar, motíVELO a recordar donde se encuentra determinada tarjeta. Para hacer el juego más difícil, utilice la bandeja de bingo, más tarjetas y coloque las parejas de una manera más arbitraria en vez de simples agrupaciones en filas.

Actividad 9: Tarjetas en línea negra o delineadas o con detalles diferentes o de letras y números/ bandejas de lotería/bandejas de bingo/cubiertas para tarjetas

Realice la actividad #8 utilizando las tarjetas en línea negra, delineadas y con detalles diferentes, asimismo como las tarjetas de letras y números.

Actividad 10: Bandejas con cara de reloj

Utilice las manecillas de la cara del reloj para la práctica de pruebas de memoria visual. Coloque una o ambas de las manecillas en su Reloj apuntando hacia determinada dirección. Permita que el niño las observe por un momento y luego cúbralas. Haga que el niño coloque las manecillas de su Reloj en la misma dirección.

Actividad 12: Ilustraciones ampliadas a color o tarjetas ilustradas a color/cubiertas para tarjetas

Muéstrele al niño tarjetas ilustradas de 4" x 4" o de 2" x 2." MotíVELO a poner atención y recordar los detalles. Cubra el dibujo con una de las cubiertas para tarjetas incluidas

Objetivo: Memoria visual (continuación)

en el juego o remueva la tarjeta de la Caja de Luz. Pídale al niño que nombre los objetos que ha visto, luego hágale preguntas que tengan que ver con los detalles del dibujo.

chaqueta – “¿Tenía botones la chaqueta?”

barco – “¿Cuántas velas tenía el barco?”

camisa – “¿Tenía la camisa mangas largas?”

torta – “¿Tenía velas la torta?”

muñeca – “¿De qué color era el vestido de la muñeca?”

Intente esta prueba, ubicando dos, tres o más dibujos a la vez en la Caja de Luz. Permita que el niño observe los dibujos, luego quitelos de la Caja de Luz o cúbralos. Haga que responda las preguntas respecto los detalles presentados en cada dibujo.

Actividad 12: Escena de cuarto/escena de granja

Utilice una de las escenas ampliadas, tales como la del Cuarto o de la Granja. Haga que el niño observe el dibujo, estudiándolo a fondo. Haga que cierre los ojos, luego con las cubiertas incluídas en el juego o con pedazos de cartulina, cubra los objetos presentes en la escena por ejemplo, el reloj en la pared, la muñeca en la repisa, etc. Pídale al niño que abra los ojos. Señale cada uno de las cubiertas y pídale que le diga lo que se encuentra debajo de ellas.

Actividad 13: Escena de cuarto/escena de granja/ conjuntos de secuencias lógicas

Muéstrele al niño la escena del Cuarto. Haga que la observe cuidadosamente después cúbrala o remuévala de la Caja de Luz. Pídele al niño que le diga que había en la escena, nombrando todos los objetos que le sean posibles. Hágale preguntas acerca de los objetos en la escena:

“¿Había una silla en la ilustración?”

“¿Qué estaba en la ventana?”

“¿De qué color era el tapete?”

“¿Qué se encontraba junto al refrigerador?”

Realice la misma prueba utilizando la Escena de la Granja y diversas tarjetas de los conjuntos de secuencias lógicas que muestran una variedad de objetos.

Actividad 14: Conjuntos de secuencias lógicas

Muéstrele al niño una o más tarjetas de secuencias lógicas que exhiban una actividad, por ejemplo, abriendo una lata de refresco, empujando un carro de compras o tomando un vaso de leche. Remueva la(s) ilustración(es) y hágale preguntas acerca de la actividad que se presenta en la tarjeta.

Objetivo: Memoria visual (continuación)

Actividad 15: Tarjetas ilustradas a color/tarjetas de números y letras

Cuando el niño tenga experiencia con algunas de las actividades en la sección de secuencias, practique pruebas de memoria visual que requieren que el niño recuerde dos o más ilustraciones, letras o números. Muéstrole al niño la secuencia. Cúbrala y muéstrole duplicados para que los organice en el mismo orden. Para variar la actividad, haga que el niño nombre lo que ha visto en el orden correcto en vez de darle los duplicados para que él los ordene. Otra opción es la de darle un número de dibujos o letras para que así él elija las ilustraciones o letras correctas, y también el orden correcto.

Objetivo: Pre-escritura y escritura a mano

Para utilizar las Hojas de Actividades, localice e imprima las hojas deseadas en formato PDF que se encuentran en el disco compacto (CD). Imprima las hojas en papel regular o el papel para transparencias que sea apropiado para su impresora. (Nota: Consulte el manual de su impresora o copiadora para comprar papel para transparencias que sea apropiado para usar con su equipo en particular.)

Actividad 1: Hojas de actividades #1-5

Haga que el niño complete las hojas de actividades #1-5. Estas representan los tipos de hojas de actividades incluidos en los Materiales de la Caja de Luz del Nivel 2. Si el niño tiene dificultad para mantenerse entre las líneas de las hojas #1 y #2 o en trazar las líneas en las Hojas #3-5 (que forman una serie de líneas cortadas o trazos fuera de la línea de más de media pulgada), practique estos tipos de actividades antes de continuar con las hojas de actividades restantes en el Nivel 3. Usted puede utilizar las hojas de actividades incluidas en el Nivel 3 para practicar en el futuro o para comprar y adaptar los materiales comerciales, tales como el *Dubnoff School Program I, Levels 1-3: Sequential Perceptual-Motor Exercises and The Developmental Program in Visual Perception: Beginning Pictures and Patterns* by Marianne Frostig and David Horne (*Programa Escolar Dubnoff I, Niveles 1-3: Ejercicios Perceptuales-Motor Secuenciales y el Programa de Desarrollo en la Percepción Visual: Empezando con Dibujos y Patrones* por Marianne Frostig y David Horne).

Objetivo: Pre-escritura y escritura a mano (continuación)

Actividad 2: Hojas de actividades #6-12

Haga que el niño trace sobre figuras geométricas y diversos dibujos delineados . Motívelo a mantenerse en la línea y que dibuje cuidadosamente alrededor de curvas y esquinas, notando las diferencias entre estas dos. Identifique la forma o delineado que el niño está trazando y señale las esquinas, las líneas rectas, las curvas, y las líneas largas y cortas.

Actividad 3: Hojas de actividades #13-22

Permita que el niño coloree una variedad de dibujos simples después de haber trazado todas sus líneas con un marcador. Utilice las hojas de actividades #13-22 así como dibujos de libros de colorear y folletos de actividades. Motívelo a mantenerse en la línea. Identifique los dibujos y sus componentes y hable acerca de los colores apropiados.

Actividad 4: Hojas de actividades #23-36

Utilice las hojas de actividades #23-36 con el niño, haciendo que imite las líneas mostradas en las hojas. Primero, haga que trace sobre el modelo con un marcador. Luego que lo dibuje en el espaciobajo el modelo. Motívelo a hacer las líneas tan similares como pueda. Compare las distancias, curvaturas, números y altura de las curvas, etc. Algunas de las hojas muestran líneas punteadas para asistir al niño while otras muestran puntos de inicio y final. Si usted lo desea, utilice las pequeñas ilustraciones dibujadas en las hojas para ayudar a motivar al niño. “Ves como la rana salta para

Objetivo: Pre-escritura y escritura a mano (continuación)

atrapar al insecto. Ahora tú dibuja una línea que muestre la rana saltando hacia arriba para atrapar al insecto.”

Actividad 5: Hojas de actividades #37-53

Hojas de trabajo de punto-por-punto se incluyen en las Hojas de actividades #37-53. Muéstrela al estudiante como dibujar de un punto al siguiente. Tal vez necesite mostrarle el orden en que se encuentran los puntos que serán conectados. Pregúntele si puede adivinar la forma o el objeto mostrado en el dibujo de punto-por-punto antes de ser completado. Para obtener hojas de trabajo adicionales, utilice dibujos de punto-por-punto de libros de colorear comerciales y de folletos de actividades.

Actividad 6: Hojas de actividades #54-65

Haga que el niño copie diversas formas geométricas y letras. Las hojas de actividades #54-65 muestran diversos modelos; además de la forma, o se incluye una caja para que el niño copie el modelo. Algunas de las hojas tienen punto de inicio para asistir al niño. Añade sus propios puntos de inicio y puntos adicionales de “guía” si le es necesario. Primero, haga que trace sobre el modelo. Señálele las características especiales -curvas, esquinas, etc. muéstrela como mantenerse dentro de la caja y como utilizar sus líneas como referencia para crear el dibujo.

Objetivo: Pre-escritura y escritura a mano (continuación)

Actividad 7: Hojas de actividades #66-83

Las hojas de actividades #66-83 proporcionan práctica en el trazado y en la escritura de letras. Haga que el niño trace las letras. En páginas que proporcionan un espacio para la escritura, haga que primero trace las letras, luego que copie una letra varias veces en la línea que se encuentra junto a cada letra.

Actividad 8: Hojas de actividades #84-88

Haga que el niño copie diversos dibujos sencillos. Las hojas de actividades #84-88 muestran los modelos. Junto al modelo se encuentra una caja para que el niño copie el modelo. Haga que trace el modelo, señalele sus características especiales. Muéstrelle como mantenerse dentro de la caja y como utilizar sus líneas como referencia para crear el dibujo.

Actividad 9: Hojas de actividades #89-93

Las hojas de actividades #89-93 proporcionan práctica en la escritura de palabras cortas, escriba para el niño palabras que tienen un significado especial, tales como su nombre o de otros miembros de su familia, su dirección, comida favorita, etc. Haga que copie sus palabras en la línea a un lado o debajo de la palabra.

Objetivo: Secuencia

Actividad 1: Tarjetas ilustradas a color

Seleccione dos de las tarjetas ilustradas en colores de 2" x 2" mencionadas para realizar esta actividad, que deben ser de color diferente (por ejemplo el cometa y la media). Reúna al menos cuatro copias de cada tarjeta ilustrada para esta actividad. Ubique una copia de las diferentes tarjetas ilustradas lado a lado en la Caja de Luz. Distribuya las ilustraciones restantes del cometa y de la media bajo la fila que usted ha iniciado. Haga que el niño continúe la secuencia que usted ha iniciado mediante la ubicación de las tarjetas restantes de lado a lado de la Caja de Luz, alternando las tarjetas en un patrón pre-establecido. Para que comience el niño, añada dos tarjetas más a su secuencia, diciendo “primero un cometa, después una media ...Puedes agregar más dibujos en el mismo orden?”

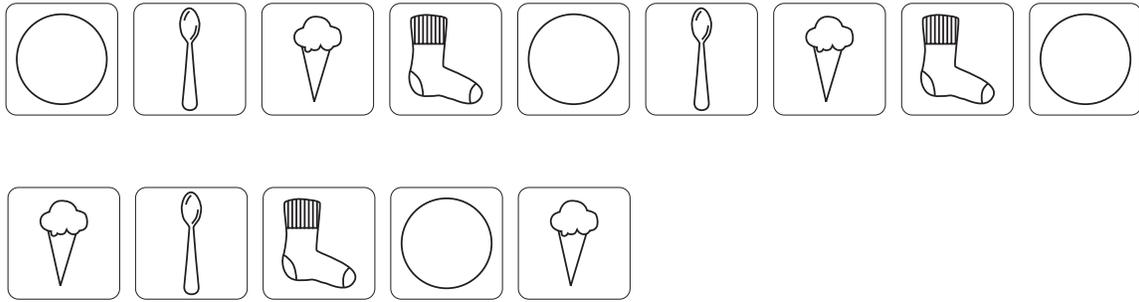
Objetivo: Secuencia (continuación)

cuchara	peinilla	sombrero	camisa
tenedor	naranja	zapato	auto
cepillo de dientes	calabaza	torta	camión
cepillo del pelo	pelota	silla	chaqueta
plátano	perro caliente	manzana	uvas
media	vaca	taza	cometa
tambor	caballo	libro	vestido
zanahoria	oso de peluche	teléfono	lámpara
creyón	perro	vagón	

Actividad 2: Tarjetas ilustradas a color

Seleccione tres o más de las tarjetas ilustradas mencionadas en la actividad #1. Realice la misma actividad mencionada en la actividad #1 utilizando tres o más tarjetas ilustradas en una secuencia. Cuando usted comience a utilizar cuatro o más tarjetas por secuencia, puede ser necesario para el niño completar su fila y comenzar una nueva debajo de ella.

Objetivo: Secuencia (continuación)



Si el niño tiene dificultad organizando las filas, permite que utilice las bandejas de bingo, insertando las tarjetas en la bandeja en el orden apropiado.

Actividad 3: Tarjetas de números y letras

Realice la actividad #1 utilizando tarjetas de letras y números. Será necesario hacer tarjetas adicionales nuevas. Utilice el marcador negro y acetato claro o papel de trazado.

Actividad 4: Tarjetas ilustradas a color

Cuéntele al niño una historia sencilla, mostrándole tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" que sean apropiadas para acompañar a su narración. A medida que usted cuenta su historia, haga que el niño ponga en secuencia los dibujos en orden de izquierda a derecha.

Por ejemplo, “Había una vez un perro que le gustaba comer todo. En la primavera cuando su vecino sembró un jardín, el perro cruzaba la cerca y se comía las zanahorias. Cuando estaba solo en la casa, un día se comió toda una torta de cumpleaños, luego se comió un perro caliente y un racimo de uvas. Algunas veces una

Objetivo: Secuencia (continuación)

naranja se caía de la bolsa del mercado de alguien en la acera. Aquello le gustaba al perro. Hasta trataba de escalar aquel árbol de manzanas para comer manzanas en el otoño. ¡Qué perro tan gracioso!”

Actividad 5: Conjuntos de secuencias lógicas

Haga que el niño ponga en secuencia los conjuntos de secuencias lógicas incluidos en el juego. Comience con la niña y el Cono de Helado. Explíquelo que las ilustraciones dicen una historia. Haga que observe cuidadosamente cada dibujo para ver que está sucediendo o como se diferencia el dibujo de los otros dibujos en el conjunto. Pregúntele al niño que historia coincide con los dibujos y permita que los organice en ese orden. Si la historia coincide con el orden de los dibujos, la secuencia esta correcta.

Usted puede introducir la actividad diciendole que los dibujos son como pequeños fragmentos. Alguien tomó fotografías a medida que estos eventos sucedieron pero las mezcló y por consiguiente no se encuentran en el orden correcto. Usted puede preguntar. “¿Cuál foto fue tomada primero?” Este sistema puede ayudar al niño a pensar en términos de eventos que estan en secuencia cronológica. Utilice todos los Conjuntos de Secuencias Lógicas con el niño. El conjunto de “Compras en la Tienda” probablemente será el de mayor dificultad. Este incluye muchos detalles y requiere una observación más cuidadosa. Si el niño tiene dificultad ordenando los dibujos, remueva uno o dos dibujos para facilitar la actividad.

Objetivo: Secuencia (continuación)

Por ejemplo, haga que el niño ponga en secuencia sólo los dibujos que muestren la mujer entrando en la tienda, comprando en la tienda y revisando la tienda. Si le es necesario, ayúdele a enfocarse en los cambios que ocurren en las ilustraciones:

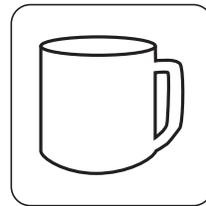
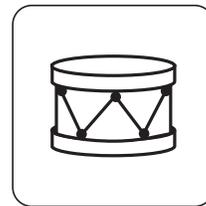
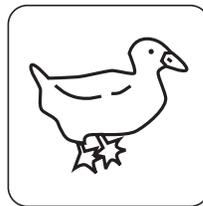
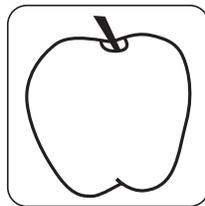
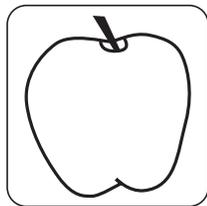
“¿Cuántas cosas se encuentran en la canasta de compras en este dibujo? ... Bueno, mira la otra ilustración.

¿Hay más o menos cosas en la canasta de compras? ...

¿Qué dibujo muestra que ha sucedido primero?”

Actividad 6: Tarjetas ilustradas en colores

Intente secuencias más complicadas, haciendo que el niño imite secuencias tales como las siguientes:



Objetivo: Secuencia (continuación)

Para hacer la actividad un poco más difícil, utilice las Tarjetas de 2" x 2" de línea negra, delineadas o las ilustradas a color, que sean del mismo color. Generalmente, la dificultad de una secuencia será determinada por el número de tarjetas y por la repetición de las tarjetas dentro de una sola porción de la secuencia. Cuantas mas tarjetas en una secuencia o cuanto más se repitan, más difícil es la actividad.

Actividad 7: Tarjetas de números y letras

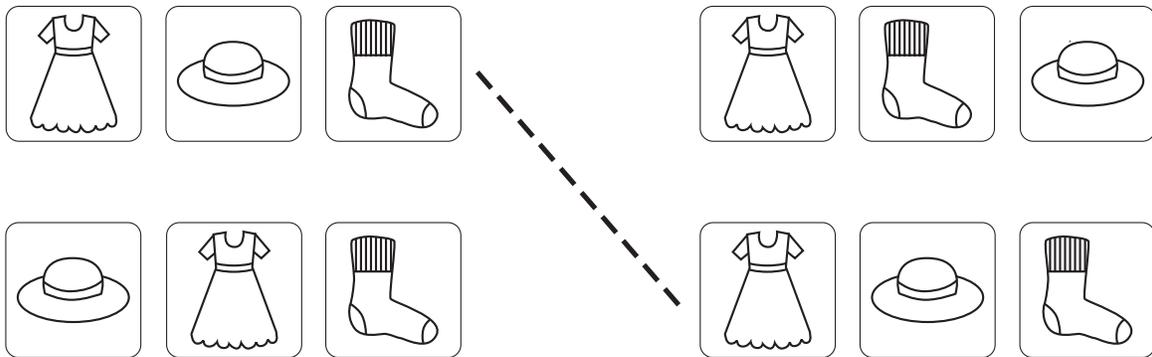
Haga que el niño imite secuencias más complejas utilizando tarjetas de letras y números. El niño probablemente disfrutará más la actividad si usted le deletrea palabras con un significado especial para que él los duplique. Nombre cada letra a medida que la ubica en la Caja de Luz, luego lea la palabra. Déle al niño las tarjetas necesarias para copiar la palabra. Si usted utiliza la palabra “sombrero,” ubique la tarjeta que exhibe el sombrero en la Caja de Luz para ayudar al niño a asociar la palabra con el objeto que representa. Continúe incrementando el tamaño de las palabras que tiene que duplicar el niño.

Actividad 8: Tarjetas de números y letras

Utilice tarjetas de letras y números y tarjetas adicionales que usted haya creado. Practique la secuencia del nombre del niño, número de teléfono y otros datos personales. Ayúdele a leer la información en voz alta y copie o trace las letras en una hoja de papel o de acetato.

Actividad 9: Tarjetas ilustradas a color/tarjetas de números y letras

Diseñe hojas de trabajo para realizar cualquiera de las actividades mencionadas. Utilice un marcador sobre acetato, papel de trazado o papel de máquina u organice tarjetas de 2" x 2" bajo una hoja de acetato. Haga que el niño dibuje una línea conectando la secuencias que son iguales.



Haga que el niño “llene el espacio.” Organice un número de tarjetas en secuencia, dejando un espacio en blanco periódicamente. Déle al niño las tarjetas que faltan (tal vez también algunas que no pertenezcan a la secuencia) y haga que inserte las tarjetas correctas.



Objetivo: Secuencia (continuación)

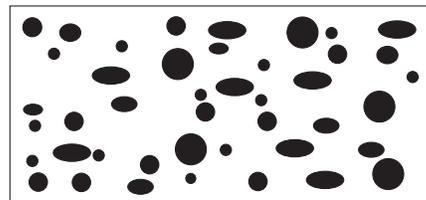
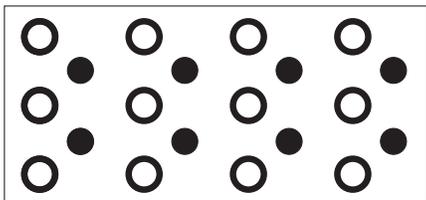
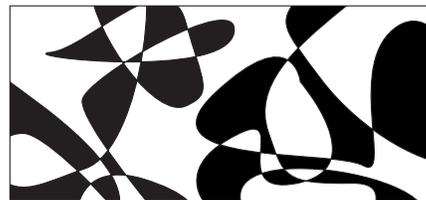
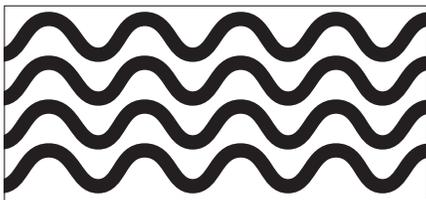
Actividad 10: Tarjetas de números y letras

Si el niño es capaz de poner en secuencia letras para copiar las secuencias que usted hace, deletree frases cortas con las tarjetas de letras. Haga que el niño copie la oración bajo la suya, dejando un espacio entre palabras.

Objetivo: Discriminación figura-fondo

Actividad 1:

Para practicar la discriminación figura-fondo, haga que el niño localice los objetos presentes en fondos de patrones regulares e irregulares. Utilice los fondos de rayas de 9.5" x 11" incluidos en el juego, los patrones en relieve están incluidos en los materiales del Nivel 1, o utilice un fondo hecho por usted. Un fondo puede ser dibujado en acetato con marcadores o creado con película o cinta adhesiva transparente, o con ciertos tipos de tela. Haga que el niño identifique verbalmente los objetos dibujados, trácelos con el dedo del niño o con un lápiz, o seleccione los que coinciden en otros dibujos.



Ejemplos de fondos con patrones regulares

Ejemplos de patrones de fondo irregulares

Objetivo: Discriminación figura-fondo (continuación)

Actividad 2: Ilustraciones ampliadas a color/tarjetas ilustradas a color/patrones de figura-fondo

Realice las pruebas de discriminación figura-fondo utilizando las tarjetas ilustradas a color de 2" x 2" y de 4" x 4," ubicandolas bajo patrones con fondos regulares, tales como los fondos rayados de 9.5" x 11" incluidos con este juego. Haga que el niño nombre los objetos que observe o que localice sus parejas entre otros dibujos que usted le haya mostrado, o que los trace con el dedo o con un marcador.

Actividad 3: Tarjetas en línea negra/tarjetas delineadas/patrones de figura-fondo

Realice la actividad #2 utilizando las tarjetas en línea negra y tarjetas delineadas, incluyendo los patrones ampliados de figura-fondo de 4" x 4." La distinta orientación de los dibujos variará la dificultad de la actividad. Algunos fondos podrán cubrir de manera más efectiva dibujos más grandes que dibujos pequeños. Diseñe sus propias tarjetas en línea negra y delineadas para su uso en actividades de figura-fondo.

Actividad 4: Patrones de figura-fondo

Haga que el niño diferencie dibujos ubicados bajo patrones con fondo irregular. Utilice los patrones con fondos irregulares incluidos en el juego o diseñe sus propios patrones. De nuevo, el niño puede indicar que observa

Objetivo: Discriminación figura-fondo (continuación)

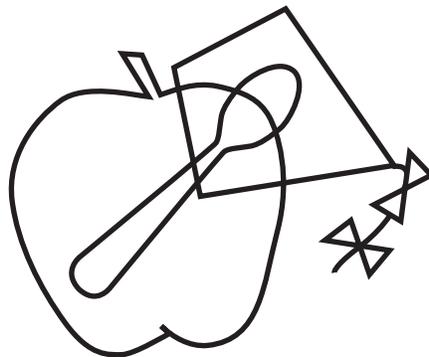
en los dibujos en diversas maneras: percibiendo objetos escondidos, nombrándolos o seleccionando dibujos entre un conjunto de ilustraciones.

Actividad 5: Patrones de figura-fondo

Delinee en acetato formas geométricas con las cuales el niño está familiarizado o utilice las formas incluidas en el juego del Nivel 2. Coloque las formas bajo diversos tipos de patrones. Pídale al niño que encuentre una forma geométrica específica, haga que nombre todas las formas geométricas que pueda encontrar o señálele las formas que coinciden entre otras tarjetas que usted le haya mostrado.

Actividad 6: Tarjetas delineadas

Utilizando formas delineadas, de nuevo, ponga diversas capas (una sobre la otra). Haga que el niño nombre y/o trace sobre las formas que observa.



Objetivo: Discriminación figura-fondo (continuación)

Actividad 7: Patrones de figura-fondo

En lugar de un patrón de fondo, utilice las ilustraciones de figura-fondo incluidas en el juego. Haga que el niño identifique verbalmente los objetos ilustrados o que trace sobre cada una con su dedo o con un lápiz.

Objetivo: Cierre visual

Actividad 1: Ilustraciones ampliadas a color/ patrones de figura-fondo/historia de los “Tres Osos”/cubiertas para tarjetas

Utilice tarjetas ilustradas de 4" x 4," Dibujos de figura-fondo y la secuencia de los Osos con el niño. Utilice las cubiertas negras incluidas en el juego o recortes de tabla negra para cubrir porciones de los dibujos por ejemplo, la manga de la camisa, las patas de los anteojos, la pata de la mesa, el pie del Oso Bebé, etc. Pídale al niño que mire los dibujos y que identifique si un objeto está cubierto o que lo indique de una manera u otra como señalando el pie del oso.

Actividad 2: Tarjetas a las que les faltan detalles de 2" x 2" y tarjetas ampliadas a las que les faltan detalles

Utilice las tarjetas ampliadas a las que les faltan detalles y de 2" x 2" incluidas en el juego. Muéstrela al niño cada tarjeta y haga que identifique verbalmente la parte que falta o que señale la porción de la tarjeta ilustrada que exhiba el mismo objeto.

Actividad 3: Tarjetas de cierre visual

Haga que el niño observe las tarjetas de cierre visual incluidas con el juego. Hay cuatro conjuntos de cierre visual y cada conjunto contiene cuatro tarjetas. Cada una de las primeras tres tarjetas muestra el mismo objeto, parcialmente

Objetivo: Cierre visual (continuación)

dibujado. Cada tarjeta, muestra progresivamente más líneas. La cuarta tarjeta muestra las líneas completas del objeto. Para utilizarlas con el niño, déle la tarjeta con menos líneas. Explíquese que es el dibujo de un objeto pero que algunas líneas hacen falta. Pregúntele si puede adivinar que puede ser. Si es incapaz de identificar el dibujo, usted puede mostrarle la segunda tarjeta en el conjunto. Dígale que es un dibujo del mismo objeto, pero con más líneas.

Prosiga con la tercera y cuarta tarjeta del conjunto si es necesario. Utilice todas las tarjetas de cierre visual con el niño.

Para hacer más fácil la actividad, muéstrela diversas tarjetas ilustradas de 2" x 2" en la parte inferior de la Caja de Luz. Una de las tarjetas de 2" x 2" debe mostrar el mismo objeto que el conjunto de cierre visual que usted está utilizando. En vez de hacer que el niño nombre el objeto, pregúntele cual tarjeta de 2" x 2" muestra el mismo objeto.

Otro método para ayudar el "cierre" visual de los segmentos de líneas que hacen falta y de identificar el objeto, es el de ubicar una hoja clara de acetato sobre la tarjeta de cierre visual. Déle al niño un marcador y haga que conecte los segmentos de línea hasta que reconozca el objeto.

Actividad 4: Hojas de actividades #37-53

Haga que el niño practique con una variedad de hojas de trabajo de punto-por-punto. Motívelo a intentar identificar el objeto que está dibujando antes de tener el dibujo completo. Usted puede realizar un juego en el cual le muestre un montón de fichas.

Tras haber conectado los puntos, déle la oportunidad de adivinar que representa el dibujo. Si la respuesta es incorrecta, tome una ficha de su montón de fichas. Las hojas de actividades #37-53 incluyen una variedad de hojas de conexiones de punto-por-punto. Libros comerciales de colorear y libros de actividades pueden proporcionar más actividades.

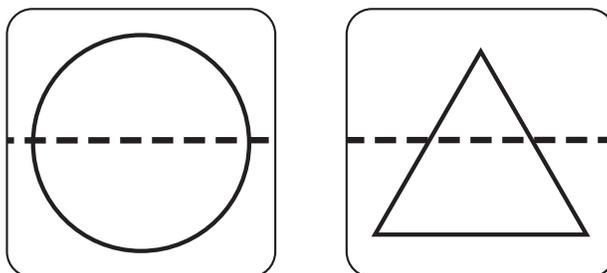
Objetivo: Relaciones parte-totalidad

Actividad 1:

Asegúrese que el niño tenga experiencia con las actividades de parte/totalidad utilizando materiales concretos antes de intentar que el niño complete rompecabezas ilustrados. Utilice los rompecabezas incluidos en el juego del Nivel 1, las actividades de parte/totalidad descritas en el juego del Nivel 2 utilizan piezas entarimadas (formas geométricas plásticas) o rompecabezas comerciales sencillos y bloques de construcción tridimensionales y juguetes que requieren que el niño encaje las piezas para crear una forma o un objeto.

Actividad 2:

Utilizando acetato y marcadores, trace sobre diversas formas geométricas. Utilice formas sólidas y delineadas, córtelas al mitad y haga que el niño encaje las dos piezas para conformar una sola forma. Utilice formas que le sean familiares al niño y dígame que las piezas van juntas para formar un determinado tipo de forma. Usted pudiera utilizar un modelo de la forma o podría decirle la forma que debe intentar construir.



Objetivo: Relaciones parte-totalidad (continuación)

Actividad 3: Rompecabezas de mitad-a-totalidad

Déle al niño dos o tres rompecabezas de mitad-a-totalidad con diferencias obvias. Por ejemplo, seleccione al buzo, al doctor y al niño. Ubique las mitades superior en la Caja de Luz. Revuelva las mitades inferiores, ubíquelas en la Caja de Luz y haga que el niño combine correctamente las mitades. Si tiene dificultad alineando las piezas, utilice el marco del rompecabezas incluido con el juego.

Actividad 4: Rompecabezas de mitad-a-totalidad

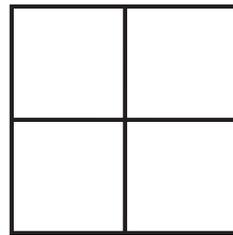
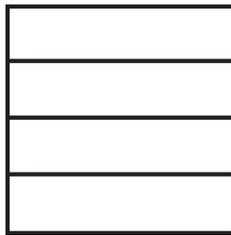
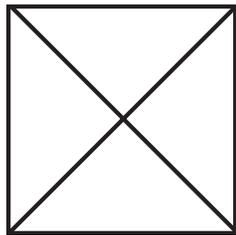
Déle al niño rompecabezas de mitad-a-totalidad que son más difíciles de resolver y que requieran que el niño ponga atención al detalle del dibujo para formar un enlace apropiado. Por ejemplo, el jugador de tenis y el obrero ambos visten de pantalones azules. Ciertas combinaciones pueden parecer correctas a menos que hayan sido cuidadosamente examinadas.

Actividad 5: Rompecabezas de mitad-a-totalidad

Distribuya todas las piezas de mitad-a-totalidad en la Caja de Luz y haga que el niño las encaje. Si es necesario, el puede utilizar el marco incluido en el juego para alinear las piezas. Esto le ayudará verificar si la mitad superior y la inferior encajan como deben o si existen discrepancias en las líneas, el color y el detalle.

Actividad 6: Rompecabezas de cuatro piezas

Los rompecabezas de cuatro piezas se encuentran divididos en cuatro tiras, cuadrados o triángulos que forman un cuadrado más grande.. Práctice con el niño encajando estas piezas para formar un cuadrado. Utilice las piezas entarimadas incluidas en el juego del Nivel 2 o corte piezas de tabla en las medidas mostradas. Utilizando el marco del rompecabezas incluido en este juego. Déle al niño cuatro cuadrados, tiras o triángulos y haga que lo complete en el marco. Luego, déle las piezas sin el marco y pídale que forme un cuadrado.



Actividad 7: Rompecabezas de cuatro piezas

Dibuje formas geométricas sólidas y delineadas en acetato, luego córtelas en diversas tiras para que el niño las encaje. Escoja formas sencillas que el niño conozca tales como círculo, cuadrado, triángulo. Si tiene dificultad en la construcción de la forma, dígame lo que es o muéstrela un modelo. Muéstrela como observar los bordes exteriores de un sólido o las líneas de una forma delineada para asegurarse que las piezas se unan cuando se colocan una cerca de la otra.

Objetivo: Relaciones parte-totalidad (continuación)

Actividad 8: Rompecabezas de cuatro piezas

Haga que el niño encaje uno de los rompecabezas de cuatro piezas a color. La Cara del Payaso, la Muñeca y el Árbol son los más sencillos para los niños. A medida que usted ubica las piezas en la Caja de Luz, tenga cuidado al orientarlas. La parte pintada que tiene brillo se coloca hacia arriba para que así el niño no tenga que voltearla al construir el rompecabezas. Si el niño tiene dificultad alineando las piezas, utilice el marco del rompecabezas incluido en el juego para los rompecabezas de cuatro piezas.

Para el rompecabezas del árbol, usted puede mostrarle al niño las tarjetas ilustradas de 2" x 2" del Árbol de Navidad. Explíquelo que las piezas que usted le ha dado van juntas para hacer un árbol similar. Con otros rompecabezas, motíVELO a adivinar que muestra el rompecabezas antes de ser construido. Si tiene mucha dificultad encajando las piezas, usted le puede dar pistas acerca del rompecabezas. Por ejemplo, "Es un dibujo de un animal. Aquí está su cola."

Actividad 9: Rompecabezas de cuatro piezas

Cuando el niño haya practicado la construcción de algunos rompecabezas, revuelva las piezas del rompecabezas en la Caja de Luz para que así el niño tenga que voltear ocasionalmente las piezas para construir rompecabezas ilustrados. Sin embargo, continúe ubicando todas las piezas con la pintura del lado que brilla hacia arriba.

Actividad 10: Rompecabezas de cuatro piezas

Haga que el niño construya un rompecabezas de cuatro piezas en línea negra (por ejemplo, la cuchara o el plátano). Si tiene dificultad, ayúdele a determinar el tema del rompecabezas o muéstrole una de las ilustraciones del juego de la cuchara o del plátano. Generalmente, los rompecabezas en línea negra son más difíciles de ensamblar que los rompecabezas en colores.

Actividad 11: Rompecabezas de cuatro piezas

Haga que el niño junte dos rompecabezas cuyas piezas han sido mezcladas. Escoja cualquiera de las siguientes parejas:

árbol	casa	oso de peluche	plátano
cara de payaso	perro	muñeca	cuchara

Explíquelo al niño que las piezas en la Caja de Luz van juntas para formar dos rompecabezas.

Actividad 12: Rompecabezas de cuatro piezas

Diseñe sus propios rompecabezas para que el niño los resuelva o permita que el niño le ayude a crearlos. Trace un dibujo en acetato y coloréelo con marcadores, película de arte adhesivo o déjelo sin color. Corte el dibujo en pedazos. Usted puede comenzar a cortar el dibujo en piezas grandes y fáciles de encajar. Cuando el niño sea capaz de poner

Objetivo: Relaciones parte-totalidad (continuación)

estas piezas juntas, corte cada pieza en dos o más piezas pequeñas para aumentar la dificultad del rompecabezas.

Apéndice:

Materiales de APH para el entrenamiento visual y actividades visuales relacionadas

TAREAS VISUALES	Veamos: Actividades de Desarrollo Visual	Materiales Caja de Luz Nivel I (Use con la Caja de Luz)
Conciencia de la luz	Varita de luz / Linterna eléctrica	Acetato de color / Fondos de oscurecimiento y con patrones / Máquina giratoria / Actividades sugeridas
Fijación de luz y foco	Igual al anterior	Igual al anterior
Seguimiento de la luz (horizontal, vertical y circular) y rastreo	Varita de luz / Linterna eléctrica con bola fosforescente de forma lunar	Acetato de color / Máquina giratoria / Actividades sugeridas
Conciencia de los objetos	Brazaletes de cascabeles / Pelota que chirría / Formas de espuma / Cybergel®	Figuras de acrílico / Cuentas / Vasos / Actividades sugeridas
Fijación de objetos y foco	Igual al anterior / Bunji Ball / Títere de pato / Medias con cascabeles / Pom-pom / Pelota fosforescente de forma lunar / Títere	Igual al anterior

Materiales Caja de Luz Nivel II (Use con la Caja de Luz)	Materiales Caja de Luz Nivel III (Use con la Caja de Luz)	Programa para el desarrollo de la Eficiencia en el Desempeño Visual
		Sección A (1-3 meses)
		Igual al anterior
		Sección A (1-3 meses) Sección B (4-12 meses)
		Sección A (1-3 meses)
		Igual al anterior

TAREAS VISUALES	Veamos: Actividades de Desarrollo Visual	Materiales Caja de Luz Nivel I (Use con la Caja de Luz)
Seguimiento de objetos y rastreo	Títere / Pom-pom / Pelota que chirría / Medias con cascabeles / Bunji Ball / Vara con pito	Figuras de acrílico / Cuentas / Vasos / Actividades sugeridas
Coordinación ojo-mano (alcance y manipulación)	Pelota fosforescente de forma lunar / Frazada alcohada / Formas de espuma / Cybergel [®] / Balde / Pelota que chirría / Títere / Tablero de clavijas / Figuras encajables / Vara con pito / Slinky [®]	Fondos de trazo / Formas en acrílico / Cuentas / Vasos / Máquina giratoria
Emparejamiento/ nivel concreto (color, forma, tamaño)	Formas de espuma / Pelotas de goma / Bloque / Tablero de formas / Tablero de clavijas	Plantillas / Figuras acrílicas / Cuentas / Vasos/ Piezas de rompecabezas / Actividades sugeridas
Relaciones espaciales simples	Igual al anterior / Balde / Cybergel [®]	Igual al anterior

Materiales Caja de Luz Nivel II (Use con la Caja de Luz)	Materiales Caja de Luz Nivel III (Use con la Caja de Luz)	Programa para el desarrollo de la Eficiencia en el Desempeño Visual
		Sección B (4-12 meses)
Tablero y clavijas / Cubos y plantilla		Sección B (4-12 meses) Sección C (1-3 años)
Clavijas / Cubos / Palos / Piezas entarimadas		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Igual al anterior / Palos		Sección C (1-3 años)

<p style="text-align: center;">TAREAS VISUALES</p>	<p style="text-align: center;">Veamos: Actividades de Desarrollo Visual</p>	<p style="text-align: center;">Materiales Caja de Luz Nivel I (Use con la Caja de Luz)</p>
<p style="text-align: center;">Emparejamiento/ nivel concreto (detalle)</p>	<p>Clasificador de figuras / Formas de espuma / Tablero de formas / Figuras encajables / Tablero de clavijas</p>	<p style="text-align: center;">Actividades sugeridas</p>
<p style="text-align: center;">Identificación visual/ nivel concreto (nombre, color, forma, tamaño, objeto)</p>	<p>Formas de espuma / Clasificador de figuras / Tablero de formas / Frazada alcohada</p>	<p style="text-align: center;">La mayoría de materiales del juego</p>
<p style="text-align: center;">Relaciones parte-todo simples/ nivel concreto</p>	<p>Tablero de clavijas / Bloques / Figuras encajables / Formas de espuma / Tablero de formas / Clasificador de figuras</p>	<p style="text-align: center;">Rompecabezas de pelota / Rompecabezas de rostro</p>
<p style="text-align: center;">Emparejamiento/ ilustraciones (formas, objetos conocidos)</p>	<p>Clasificador de figuras / Dibujos creados por la profesora de papel, cartulina, creyones, etc.</p>	

Materiales Caja de Luz Nivel II (Use con la Caja de Luz)	Materiales Caja de Luz Nivel III (Use con la Caja de Luz)	Programa para el desarrollo de la Eficiencia en el Desempeño Visual
		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Clavijas / Cubos / Palos / Piezas entarimadas		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Clavijas y tablero / Cubos y plantilla / Piezas entarimadas/ Palos		Sección C (1-3 años) Sección D (2-4 años)
Tarjetas de formas de colores / Tarjetas de formas resaltadas / Figuras de objetos familiares / Esténciles / Guías de diseños / Hojas de actividades / Actividades sugeridas	Tarjetas con dibujos usadas en juegos: juego de barajas o tableros de juegos, lotería, bingo / Hojas de actividades	Sección D (2-4 años)

<p>TAREAS VISUALES</p>	<p>Veamos: Actividades de Desarrollo Visual</p>	<p>Materiales Caja de Luz Nivel I (Use con la Caja de Luz)</p>
<p>Emparejamiento/ ilustración (detalle)</p>	<p>Clasificador de figuras / Dibujos creados por la profesora de papel, cartulina, creyones, etc.</p>	
<p>Identificación visual/ ilustraciones (formas, objetos, detalle)</p>	<p>Clasificador de figuras / Figuras encajables / Tablero de clavijas</p>	
<p>Relaciones parte-entero/ ilustraciones y un nivel concreto más complejos</p>	<p>Bloques / Tablero de clavijas / Figuras encajables / Formas de espuma / Frazada alcohada con objetos escondidos debajo / Dibujos creados por la profesora de papel</p>	
<p>Preescritura, rastreo, copiando figuras, delineamiento</p>	<p>Papel / Crayones / Formas de espuma de trazo / Tablas de trazo con inserciones</p>	

Materiales Caja de Luz Nivel II (Use con la Caja de Luz)	Materiales Caja de Luz Nivel III (Use con la Caja de Luz)	Programa para el desarrollo de la Eficiencia en el Desempeño Visual
Hojas de actividades	Tarjetas con dibujos con detalles diferentes utilizadas en juegos	Sección D (2-4 años)
Tarjetas de formas de colores / Tarjetas de formas resaltadas / Figuras de objetos familiares / Hojas de actividades	Tarjetas con dibujos	Sección D (2-4 años) Sección E (3-5 años)
Tablero y clavijas / Cubos y Plantilla / Piezas entarimadas	Rompecabezas	Sección D (2-4 años) Sección E (3-5 años)
Hojas de actividades	Hojas de actividades	Sección D (2-4 años) Sección E (3-5 años)

TAREAS VISUALES	Veamos: Actividades de Desarrollo Visual	Materiales Caja de Luz Nivel I (Use con la Caja de Luz)
Diferenciación figura-fondo	Cualquier objeto sobre la frazada alcochada	
Cierre Visual	Cualquier objeto que se proyecta debajo de la frazada alcochada	
Empareja- miento/ Figuras (figuras abstractas, letras, números)	Símbolos trazados y dibujados sobre papel	
Identificación visual/ Figuras (figuras abstractas, letras, números)	Igual al anterior	
Escribiendo letras, números	Creyones y papel del juego	

Materiales Caja de Luz Nivel II (Use con la Caja de Luz)	Materiales Caja de Luz Nivel III (Use con la Caja de Luz)	Programa para el desarrollo de la Eficiencia en el Desempeño Visual
	Dibujos de escenas grandes y tarjetas de emparejamiento individual / Hojas de actividades	Sección E (3-5 años)
	Dibujos de escenas grandes / Hojas de actividades	Sección E (3-5 años)
	Tarjetas de letras y números usadas en juegos: juego de barajas, tabla de juego, lotería, bingo / Hojas de actividades	Sección F (4-5 años) Sección G (5-6 años)
	Igual al anterior	Sección G (5-6 años)
	Hojas de actividades	Sección G (5-6 años) Sección H (6-7 años)

Esta es una traducción del
documento original del fabricante:
The American Printing House For The Blind
1839 Frankfort Avenue, P. O. Box 6389
Louisville, KY 40206-0389. U.S.A.



AMERICAN PRINTING HOUSE
FOR THE BLIND, INC.

1839 Frankfort Avenue
Louisville, KY 40206 USA

Phone: 502-895-2405 • Toll Free: 800-223-1839

Fax: 502-899-2274

E-mail: info@aph.org • Web site: www.aph.org

Guía de Actividades Caja de Luz: Nivel 3
Print Grande/CD (Inglés)
Número De Catálogo: 7-08690-00

Guía de Actividades Caja de Luz: Nivel 3
Print Grande/CD (Español)
Número De Catálogo: 7-08690-SP