



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Escuela de Educación Especial

*“Aula para desarrollar percepción visual y auditiva en niños  
de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Borja”*

Trabajo de graduación previo a la obtención del título  
de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
mención a Educación Inicial, Estimulación Temprana  
e Intervención Precoz

Autora: María Inés Torres Ulloa

Directora: Mgst. Elisa Piedra

Cuenca – Ecuador

2012

### *Dedicatoria*

A todos los niños del mundo quienes me inspiraron a seguir esta profesión  
y me impulsaron a desarrollar esta propuesta.

A mi padre, Edwin Torres, un ejemplo a seguir y la persona que apoya todo  
lo que me hace triunfar en la vida.

A mi madre, quien con su amor me ha hecho la persona que soy ahora,  
dándome las fuerzas necesarias para traspasar cualquier obstáculo que me  
impida ser feliz.

A mi hermano quien me enseñó a pelear por lo que quiero y nunca darme  
por vencida.

### *Agradecimiento*

A los docentes universitarios que me dotaron de sus conocimientos, me compartieron sus experiencias y me acompañaron a lo largo de mi carrera, especialmente a la Mgst. Elisa Piedra quien me guió y apoyó incondicionalmente en la ejecución de este trabajo de grado.

A la Unidad Educativa Borja, que me permitió aplicar este proyecto y me brindó la ayuda necesaria para hacerlo.

A un gran hombre que me acompaña en el transcurso de todos los proyectos de mi vida.

Y a todos aquellos que creen en los beneficios de la Educación Inicial

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de Imágenes y Fotografías.....	vi
Resumen.....	x
Abstract.....	xi

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
--------------------------	----------

### **CAPÍTULO I: “UN NUEVO APRENDIZAJE EN PERCEPCIÓN”**

#### Introducción

1.1 Percepción.....	2
1.1.1 Definición.....	2
1.1.2 Clasificación.....	3
1.1.2.1 Percepción visual.....	4
1.1.2.2 Percepción auditiva.....	9
1.1.3 Dificultades de percepción.....	13
1.1.3.1 Dificultades visuales.....	14
1.1.3.2 Dificultades auditivas.....	16
1.2 Estimulación sensorial.....	16
1.2.1 Concepto.....	17
1.2.2 Tipos de estimulación.....	17
1.2.2.1 Estimulación auditiva.....	17
1.2.2.2 Estimulación visual.....	18
1.3 Cámara oscura.....	19
1.3.1 Características.....	19
1.3.2 Oscuridad y estimulación sensorial.....	19
1.3.3 Oscuridad y atención.....	20
1.3.4 Oscuridad e imaginación.....	20
1.3.5 Recomendaciones del aula para la utilización de los niños.....	20
1.4 El juego.....	21
1.4.1 Definición.....	21
1.4.2 Estructura del juego.....	21
Conclusiones.....	22

## **CAPÍTULO II “PROPUESTA”**

Introducción.....	23
2.1 Diseño de la cámara oscura.....	23
2.1.1 Descripción.....	23
2.1.2 Diseño.....	24
2.2 Propuesta de juegos.....	27
2.2.1 Recomendaciones generales.....	27
2.2.2 Juegos para desarrollar percepción visual.....	28
2.2.3 Juegos para desarrollar percepción auditiva.....	48
2.2.4 Juegos para desarrollar percepción auditiva-visual.....	68
Conclusiones.....	90

## **CAPÍTULO III “SALA OSCURA DE PERCEPCIÓN”**

Introducción.....	91
3.1 Implementación del aula.....	91
3.1.1 Descripción.....	91
3.1.2 Implementación en imágenes.....	92
3.1.3 Otros materiales.....	93
3.1.3.1 Estímulos visuales.....	93
3.1.3.2 Estímulos auditivos.....	95
3.1.4 Folleto de juegos y materiales.....	96
3.2 Práctica.....	103
3.2.1 Importancia.....	103
3.2.2 Juegos realizados.....	103
3.3 Socialización.....	114
3.3.1 Taller.....	114
3.3.2 Imágenes de la socialización.....	116
Conclusiones.....	118

<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>119</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>120</b>
<b>ANEXO 1 “ENCUESTA”.....</b>	<b>121</b>
<b>ANEXO 2 “JUEGOS”.....</b>	<b>122</b>
<b>ANEXO 3 “HOJA VOLANTE DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>123</b>
<b>ANEXO 4 “SECUENCIA DEL CUENTO”.....</b>	<b>124</b>
<b>ANEXO 5 “DISEÑO DEL PROYECTO.....</b>	<b>125</b>

## ÍNDICE DE IMÁGENES Y FOTOGRAFÍAS

IMAGEN 1.1.....	8
IMAGEN 1.2.....	9
IMAGEN 1.3.....	14
IMAGEN 1.4.....	15
IMAGEN 1.5.....	15
IMAGEN 2.1.....	37
IMAGEN 2.2.....	39
IMAGEN 2.3.....	41
IMAGEN 2.4.....	43
IMAGEN 2.5.....	43
IMAGEN 2.6.....	45
IMAGEN 2.7.....	61
IMAGEN 2.8.....	74
IMAGEN 2.9.....	77
IMAGEN 2.10.....	83
IMAGEN 2.11.....	89
FOTOGRAFÍA 2.1.....	24
FOTOGRAFÍA 2.2.....	24
FOTOGRAFÍA 2.3.....	25
FOTOGRAFÍA 2.4.....	25
FOTOGRAFÍA 2.5.....	26
FOTOGRAFÍA 2.6.....	26
FOTOGRAFÍA 2.7.....	27
FOTOGRAFÍA 2.8.....	29
FOTOGRAFÍA 2.9.....	29
FOTOGRAFÍA 2.10.....	31
FOTOGRAFÍA 2.11.....	33
FOTOGRAFÍA 2.12.....	33

FOTOGRAFÍA 2.13.....	35
FOTOGRAFÍA 2.14.....	47
FOTOGRAFÍA 2.15.....	47
FOTOGRAFÍA 2.16.....	53
FOTOGRAFÍA 2.17.....	55
FOTOGRAFÍA 2.18.....	57
FOTOGRAFÍA 2.19.....	59
FOTOGRAFÍA 2.20.....	63
FOTOGRAFÍA 2.21.....	67
FOTOGRAFÍA 2.22.....	69
FOTOGRAFÍA 2.23.....	71
FOTOGRAFÍA 2.24.....	73
FOTOGRAFÍA 2.25.....	79
FOTOGRAFÍA 2.26.....	85
FOTOGRAFÍA 2.27.....	87
FOTOGRAFÍA 2.28.....	87
FOTOGRAFÍA 3.1.....	92
FOTOGRAFÍA 3.2.....	92
FOTOGRAFÍA 3.3.....	92
FOTOGRAFÍA 3.4.....	92
FOTOGRAFÍA 3.5.....	93
FOTOGRAFÍA 3.6.....	93
FOTOGRAFÍA 3.7.....	94
FOTOGRAFÍA 3.8.....	94
FOTOGRAFÍA 3.9.....	95
FOTOGRAFÍA 3.10.....	95
FOTOGRAFÍA 3.11.....	96
FOTOGRAFÍA 3.12.....	96
FOTOGRAFÍA 3.13.....	97

FOTOGRAFÍA 3.14.....	97
FOTOGRAFÍA 3.15.....	97
FOTOGRAFÍA 3.16.....	98
FOTOGRAFÍA 3.17.....	98
FOTOGRAFÍA 3.18.....	98
FOTOGRAFÍA 3.19.....	99
FOTOGRAFÍA 3.20.....	99
FOTOGRAFÍA 3.21.....	99
FOTOGRAFÍA 3.22.....	100
FOTOGRAFÍA 3.23.....	100
FOTOGRAFÍA 3.24.....	100
FOTOGRAFÍA 3.25.....	101
FOTOGRAFÍA 3.26.....	101
FOTOGRAFÍA 3.27.....	101
FOTOGRAFÍA 3.28.....	102
FOTOGRAFÍA 3.29.....	102
FOTOGRAFÍA 3.30.....	102
FOTOGRAFÍA 3.31.....	103
FOTOGRAFÍA 3.32.....	103
FOTOGRAFÍA 3.33.....	104
FOTOGRAFÍA 3.34.....	105
FOTOGRAFÍA 3.35.....	106
FOTOGRAFÍA 3.36.....	106
FOTOGRAFÍA 3.37.....	107
FOTOGRAFÍA 3.38.....	107
FOTOGRAFÍA 3.39.....	108
FOTOGRAFÍA 3.40.....	109
FOTOGRAFÍA 3.41.....	110
FOTOGRAFÍA 3.42.....	110

FOTOGRAFÍA 3.43.....	111
FOTOGRAFÍA 3.44.....	112
FOTOGRAFÍA 3.45.....	112
FOTOGRAFÍA 3.46.....	113
FOTOGRAFÍA 3.47.....	116
FOTOGRAFÍA 3.48.....	116
FOTOGRAFÍA 3.49.....	117
FOTOGRAFÍA 3.50.....	117
FOTOGRAFÍA 3.51.....	117

## **RESUMEN**

“Aula para desarrollar percepción visual y auditiva” plantea una estimulación perceptiva basada en la lúdica dentro de un ambiente oscuro.

Este trabajo de grado incluye la implementación de un aula oscura en la Unidad Educativa Borja para niños de 4 a 5 años. Esta sala considera a la oscuridad como un elemento que apoya a la atención y concentración cuando se trabaja en percepción auditiva y visual. Además consta de una guía de 31 juegos inéditos adaptados a las necesidades educativas y emocionales de los niños.

Este proyecto fue socializado y validado por las docentes del nivel preescolar de la Institución.

## ABSTRACT

“Classroom for the development of visual and auditory perception” introduces a perceptual stimulation based on play and recreation in a dark environment.

This research project includes the implementation of a dark classroom in “Unidad Educativa Borja” School for 4-5 year old children. This room considers darkness as a tool that encourages attention and concentration while working with auditory and visual perception. In addition, a guide with 31 inedited games, which were adapted to the children’s educational and emotional needs, is offered in this study.

The project was presented to the Institution’s pre-school teachers, who validated it.



  
Translated by,  
Diana Lee Rodas

## **INTRODUCCIÓN GENERAL**

La percepción es una de las bases esenciales para el aprendizaje del niño; es la forma como ingresa y se interpreta la información. La Unidad Educativa Borja y su equipo multidisciplinario han brindado muchos servicios para satisfacer las necesidades educativas de los niños.

De aquí nace la importancia de crear un proyecto “Aula para desarrollar percepción visual y auditiva” que beneficie aún más a estos pequeños que pronto irán al nivel básico y para ello deberán adquirir todas las funciones que se requieren para alcanzar conocimientos más avanzados como es la escritura y la lectura.

El Capítulo I presenta todos los conceptos y filosofías que se han tomado como base para la realización de esta propuesta.

El Capítulo II incluye un diseño del aula y una propuesta de juegos acorde a las características de la sala y a las necesidades de los niños.

Finalmente el Capítulo III describe la implementación del aula, los materiales que se utilizaron, la práctica de éstos con los niños y la socialización de este método con las maestras del nivel preescolar de la Institución.

# CAPÍTULO I

## UN NUEVO APRENDIZAJE EN PERCEPCIÓN

### **Introducción**

La percepción es una de las bases para el aprendizaje escolar, por lo que existen algunas formas de trabajarla, sin embargo, siempre se requiere algo innovador que complemente a estas estrategias.

Para encontrar una nueva metodología es necesario vincular ciertos elementos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entonces la perspectiva de este trabajo se proyecta en cuatro aspectos: 1. La percepción, 2. La estimulación sensorial 3. La Cámara oscura y 4. El juego.

Dentro de la percepción entran los conceptos visuales y auditivos, éstos a la vez se dividen en diferentes componentes. Todos ellos necesitan de la entrada de estímulos que despierten los sentidos, de ahí la importancia de estimulación sensorial y el aula oscura. El aprendizaje de la percepción se da en la edad pre escolar, es decir de 3 a 5 años. Esta edad es cuando los niños necesitan del juego para divertirse y sobretodo aprender por lo que la mejor forma de enseñar esta área tan importante es el aprendizaje por medio del juego.

### **1.1 PERCEPCIÓN**

#### **1.1.1 Definición**

Percepción es la forma como el niño entiende todo lo que le rodea, la capacidad de conocer, distinguir e interpretar los objetos, imágenes, sonidos, etc. Es una de las bases esenciales de todo aprendizaje escolar.

“Con el ingreso al jardín, la percepción debe ir definiéndose y ya en el primer ciclo escolar, el niño debe comenzar con una percepción que le permita aprender la lectoescritura” (Narvante, 67)

Es preciso aclarar el significado de percepción:

“La percepción se define como una respuesta a una estimulación físicamente definida. Implica un proceso constructivo mediante el cual un individuo organiza datos que le entregan sus modalidades sensoriales, los interpreta y completa a través de sus recuerdos, es decir, sobre la base de sus experiencias previas” (Condemarin, Chadwick y Milicic, 237).

La percepción necesita ser trabajada con estímulos y que en base a ellos los sentidos responden para interpretar la información. Por esta razón se requiere una estrategia que trabaje todas sus áreas mediante estímulos valiosos que puedan formar parte del desarrollo de destrezas presentes y futuras.

Da Fonseca opina sobre la percepción y afirma que ésta tiene un origen motor: “La capacidad perceptiva de discernir, analizar, sintetizar, reconocer y almacenar estímulos y sus relaciones está permanentemente vinculada a la manipulación de objetos y a la elaboración de respuestas simples, compuestas y complejas” (145)

Vélez, plantea el siguiente concepto:

Se refiere al manejo de la enorme cantidad de información que ingresa permanentemente por medio de los sentidos, manejo que se refiere a la selección, discriminación y atención de estos estímulos para darles un uso, que en base de la experiencia personal, consideramos adecuado. Este proceso inicia con el análisis de la información la que llega por los sentidos al cerebro para ser sintetizada o codificada. Este proceso activo va volviéndose más complejo conforme crece y madura el individuo. La percepción comprende dos ámbitos: el visual y el auditivo. (30)

### **1.1.2 Clasificación**

Es necesario conocer más sobre cada percepción para un mejor manejo de las áreas a desarrollar.

### **1.1.2.1 Percepción Visual:**

Es interesante como vamos percibiendo el mundo a través de la percepción visual. El niño es bombardeado de estímulos visuales desde que nace, sin embargo lo más importante es cómo lleguen estos estímulos y cómo se desarrolle el reconocimiento de la información.

“La percepción visual implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas” (Condemarin, Chadwick y Milicic, 242).

Dentro de ésta capacidad existen varias áreas que deben ser ejercitadas como: direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y memoria visual. Condemarin, Chadwick y Milicic comparten una idea de cada una de ellas:

#### a) Direccionalidad

En las aulas de clase con mucha frecuencia se dan estas indicaciones: “de arriba hacia abajo” y “de izquierda a derecha”. Sin embargo para entrenar percepción visual es importante que se haga más actividades de entrenamiento.

Las autoras proponen: lectura de imágenes, colores, dibujos, líneas horizontales, verticales, formas repetitivas, cambios de dirección, dibujos simultáneos, el reloj, esquemas punteados y laberintos.

“Sin un adecuado desarrollo de las destrezas direccionales, la lectura y la escritura pueden verse afectadas por inversiones frecuentes, confusiones de palabras y sustituciones” (Condemarin, Chadwick y Milicic, 243).

Son algunas dificultades que encontramos al no trabajar la direccionalidad siendo una gran oportunidad para los niños que antes del ingreso a la escuela se haya estimulado esta área tan productiva.

#### b) Motilidad Ocular

Es necesario que anteriormente a la lectura exista un ágil movimiento de los ojos para evitar dificultades en leer una palabra o un texto cualquiera.

“...Debe ser capaz de seguir un objeto que se desplaza, con movimientos binoculares coordinados de ambos ojos” (251).

La capacidad de ver constantemente un objeto en movimiento, poder fijar la vista en un punto y mover los ojos en distintas direcciones son capacidades indispensables en un niño pre-escolar.

### c) Percepción de formas

Al igual que otras capacidades ésta también se va formando desde que nacemos, comenzamos distinguiendo a las personas por sombras, siluetas y contrastes pero luego va progresando a algo más profundo, de tal manera que llegamos finalmente a distinguir o identificar que todo tiene su forma propia.

“Tal como otras destrezas visuales, constituye una conducta compleja. Se desarrolla a partir de la percepción de formas vagas hasta llegar, progresivamente, a la identificación de los rasgos distintivos de las letras, los números y las palabras que permiten su reconocimiento” (252)

Es muy agradable observar cómo un niño pre-escolar ya va relacionando conocimientos visuales y percibe muchas cosas, por ejemplo: identifica que la forma redonda puede ser una pelota, un sol, unos ojos, etc. Además con solo ver una silueta saben con certeza qué animal es, por lo que también pueden imaginar formas distintas en las nubes e identificar qué parte le puede faltar a un dibujo.

Todas estas destrezas deben ser dominadas por los niños y para lograrlo necesitamos que éstas sean guiadas y ejercitadas de manera que llegue a un aprendizaje complejo en donde esa misma figura redonda no solo sea una pelota sino que además pueda ser parte de una letra o un número.

Condemarin, Chadwick y Milicic dividen el entrenamiento en varias partes como: Percepción de formas básicas, clasificación de formas, simbolización

de figuras geométricas, discriminación de figura-fondo, completar figuras, dibujos esquemáticos, identificación de dibujos, letras, palabras, objetos diferentes, letras semejantes y detalles similares o diferentes.

#### d) Memoria Visual

La memoria es parte de la cognición, sin embargo va desarrollándose paralelamente a la percepción por lo que el mayor objetivo dentro de ésta área es impulsar una mayor retención para conseguir recuperar más fácilmente la información visual.

Para cumplir esta meta es importante que se realicen diferentes actividades. Ejemplo: se les presentará una tarjeta con varias imágenes durante algunos segundos y luego los niños deberán decir o dibujar lo que recuerden.

#### e) Vocabulario visual

El niño cuando aprende el lenguaje va descubriendo e imitando nuevas palabras, es decir, va construyendo su vocabulario de comunicación. De la misma manera ocurre cuando el pequeño recibe estímulos visuales y reconoce muchas palabras e imágenes que quedan grabadas como un vocabulario que pronto lo utilizará cuando necesite.

“Se entiende por vocabulario visual una serie de palabras que el niño reconoce “a primera vista” sin necesidad de analizar sus componentes” (268).

El niño en un inicio debe identificar palabras en forma global, por ejemplo cuando un infante pasa por una propaganda de Coca-Cola, él sabe con certeza lo que dice (lectura global). Posteriormente a ello se divide por sonidos o letras para luego convertirse en palabras (lectura fónica).

Por otra parte Vélez plantea que la percepción visual consta de muchos aspectos dando una definición a cada uno.

a) Discriminación: selección de estímulos

b) Figura-fondo: destacar estímulos dentro de un campo percibido

- c) Constancia perceptiva o percepción de la imagen: facultad perceptiva que nos permite captar un objeto aunque se modifiquen sus características y cualidades.
- d) Orientación y esquema espacial: la capacidad de ubicarse en el espacio hoja y de respetar límites, carriles, seguir la orientación de la escritura y la lectura, respetar bordes y manejarse con las nociones espaciales que se interiorizaron en la formación del esquema corporal.
- e) Enfoque y seguimiento visual: la capacidad de centrarse en un detalle y dirigirse hacia otros que se relacionen o bien de permanecer con la vista sobre un estímulo para realizar una operación mental como la discriminación.
- f) Exploración de la forma y color: análisis de elementos visuales referidos al tamaño, posición en el espacio o el color.
- g) Conclusión o cierre visual: la capacidad de realizar un cierre visual con objetos que se encuentran parcialmente elaborados en el contexto de la experiencia visual.

Para cerrar con percepción visual es ineludible nombrar el programa que propone Marianne Frostig y Horne para desarrollar la percepción (citado por: Condemarin, Chadwick y Milicic, 270):

- a) Coordinación viso motora:

Es fundamental conocer la estrecha relación entre estos dos elementos: “Es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o con movimientos de parte del cuerpo” (Condemarin, Chadwick y Milicic citando a Frostig, 271)

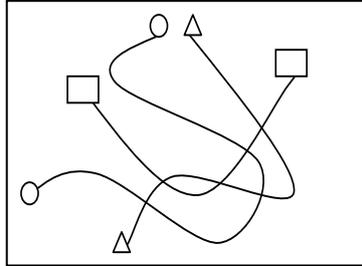
Ejemplo: Pedir al niño que siga un camino con un lápiz o marcador sin chocarse con los bordes y sin detenerse hasta el final.

- b) Percepción figura-fondo:

El cerebro está preparado para elegir un estímulo de varios. “La figura es la parte del campo de percepción, que es el centro de la atención del

observador. Cuando se fija la atención en algo, el nuevo foco de atención llega a ser la figura y lo que anteriormente fue la figura pasa a ser el fondo” (271).

Ejemplo: En la siguiente imagen se debe seguir con diferentes colores las tres líneas como lo propone Frostig y Horne.



**Imagen 1.1**

c) Constancia perceptiva:

Percibir permanentemente algo a pesar de lo que le pase a ese objeto, imagen, letra, etc. Es un proceso muy complejo: “Involucra la habilidad para percibir que un objeto posee propiedades que no varían, tales como una forma específica, una posición y un tamaño a pesar de la variabilidad que tiene el objeto ante nuestros ojos” (272). Dentro de esta definición que dan los autores se habla de 3 aspectos: tamaño, brillantez y color.

Ejemplo: un niño debe reconocer que es una vocal A aunque este escrita en imprenta o en otro tipo de letra.

d) Posición en el espacio:

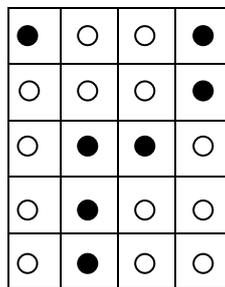
También necesitamos de una estructuración espacial en la percepción visual: “Puede definirse como la relación de un objeto con el observador. Desde un punto de vista espacial una persona es siempre centro de su propio mundo y percibe los objetos como estando detrás, delante, sobre, debajo o al lado de ella” (273)

Ejemplo: Se le muestra al niño una figura geométrica, a su derecha estarán los mismas figuras pero en diferentes posiciones. El niño deberá encontrar sólo el que está en la misma posición.

e) Relaciones espaciales:

Otra forma importante de ubicarnos visualmente: “Es la habilidad de un observador para percibir la posición de dos o más objetos con relación a él, así como la relación de los objetos entre sí” (274). Esta percepción tiene una diferencia con figura-fondo por el hecho de que el campo visual no solo se divide en 2 partes sino en más y la atención puede ser igual para todos esos estímulos.

Ejemplo: Frostig propone seguir este tipo de modelo con fichas de colores:



**Imagen 1.2**

**1.1.2.2 Percepción Auditiva:**

Un sonido puede ser interpretado como cualquier cosa. Esa capacidad de dar una representación a ese sonido y poder distinguirlo en cualquier momento es percepción auditiva.

“La percepción auditiva constituye un prerrequisito para la comunicación. Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas” (Condemarin, Chadwick y Milicic , 275).

Tal como en la percepción visual, ésta puede ser desarrollada mediante actividades que estimulen y que permitan al niño practicar habilidades auditivas. Para lo que presentan diferentes áreas como:

a) Conciencia Auditiva

Condemarin, Chadwick y Milicic son quienes argumentan que esta área tiene el objetivo de que el niño interiorice los sonidos que están a su alrededor, es decir conocer las distintas clases como los sonidos de la naturaleza, sonidos onomatopéyicos, del propio cuerpo, graves, agudos, intensos, débiles, rítmicos, etc.

b) Memoria auditiva

Es necesario que todo niño recuerde que determinado sonido se relaciona a un hecho, situación, palabra u objeto. Debe retener y memorizar para poder recuperarlo rápidamente.

Para ello Condemarin, Chadwick y Milicic proponen realizar varios ejercicios de evocación como:

- Jugar al eco.
- Repetir diversos modelos de golpes con las manos.
- Reconocer frases en susurro.
- Juegos de restaurante recordando pedidos largos de comida.
- Jugar al mensajero
- Decir las palabras que faltan en un cuento corto.

c) Discriminación auditiva

Según las autoras los ejercicios para desarrollar discriminación auditiva permiten trabajar la habilidad de diferenciar sonidos semejantes o diferentes.

Entonces formulan las siguientes actividades:

- Realizar comparaciones con los sonidos del medio que le rodea.
- Hacer que se anticipen a los sonidos de las grabaciones.
- Pronunciar palabras por sílabas.
- Identificar sonidos hechos por otra persona.

- Trabajar con rimas, refranes, adivinanzas.
- Reconocer sonidos similares al principio, en la mitad o al final de las palabras etc.

#### d) Sonidos iniciales

Para el aprendizaje de la lectura es muy importante que el niño sepa identificar los primeros sonidos de las palabras, porque muchas veces en un nivel básico no tienen la pauta inicial para poder leer el resto de una palabra. Para lo que es necesario que se practique desde temprana edad.

Se presentan sugerencias para trabajar lo expuesto:

- Juntar una serie de objetos que sus nombres comiencen con el mismo sonido y pedir que los pronuncien alargando el sonido inicial.
- Formar grupos de niños cuyo nombre o apellido comience con el mismo sonido.
- Recortar dibujos, fotografías e imágenes y pedirles que peguen de acuerdo a su sonido.
- Seleccionar el dibujo que no tiene el mismo sonido inicial.

#### e) Sonidos finales

Cuando se adquiere la discriminación del sonido inicial se procede a ejercitar los sonidos finales de las palabras. Con este fin se dan algunas instrucciones para trabajar:

- Decir poesías cortas, adivinanzas, juegos de palabras donde aparezcan rimas consonantes.
- Juntar tarjetas que rimen entre sí por ejemplo: taza-casa, gato-pato.
- Descartar la palabra que no rime

#### f) Análisis Fónico

Implica: “El estudio de los símbolos impresos equivalentes del habla y su uso en la pronunciación de las palabras impresas o escritas” (Condemarin, Chadwick y Milicic citando a Harris, A, 285)

Es decir, el análisis fónico se convierte en una pre-lectura en donde ya reconoce el sonido de cada letra al observarla y lo único que le falta para leer es unir los sonidos para formar uno solo.

“Para lograr el dominio del código escrito, el niño debe manejar asociaciones letra-sonido y ser capaz de aplicarlas para decodificar palabras impresas que no corresponden a su “vocabulario visual”.” (Condemarin, Chadwick y Milicic, 285)

Para cumplir con este objetivo ofrecen algunas sugerencias:

- Dar al niño una serie de tarjetas con “palabras claves” con su correspondiente dibujo.
- Jugar a la ruleta con dibujos y letras.
- Hacer pares con dos tipos de tarjetas: una con el dibujo y otra con la palabra.
- Hacer pares de dibujos con la letra o sonido de cada uno.

Vélez comenta sobre otras características de la percepción auditiva:

- a) Altura: Es la cualidad sonora grave o aguda.
- b) Intensidad: Es la cualidad sonora referente al volumen de un sonido.
- c) Duración: Es el tiempo que un sonido se expone y la relación de los sonidos cortos en comparación a los largos.
- d) Ritmo: Es la periodicidad y no periodicidad de los pulsos y los acentos.
- e) Agudeza auditiva: Es la capacidad para percibir sonidos variados.

- f) Decodificación auditiva: Es la percepción y asociación auditiva de sonidos similares y diferentes o la lógica verbal.
- g) Identificación y discriminación de sonidos del medio: Es la capacidad de seleccionar sonidos variados, interpretarlos y asociarlos a referentes sonoros pasados que se han memorizado.
- h) La conciencia fonológica: conocer que cada fonema corresponde a una letra.

### **1.1.3 Dificultades de percepción**

Son todos los problemas que los niños encuentran al realizar actividades relacionadas con el aprendizaje en percepción. Dentro del nivel escolar frecuentemente se los llama dificultades de aprendizaje (DA).

En muchos casos, el niño con DA tiene una deficiencia perceptiva, por eso tiene dificultades para formar percepciones tan refinadas y organizadas, como las necesarias para aprender a leer. Percibe mal la información sensorial, no le concede importancia a los detalles relevantes, o le presta demasiada importancia a detalles que alteran la noción del todo. Comprende aspectos del todo, pero no logra entender las relaciones de las partes que lo constituyen. Escucha significados, pero se pierde cuando presta atención a la estructura de la palabra. En el aspecto auditivo, confunde las estructuras de las palabras, y por tanto, estas pierden su significado. Se distrae con señales, sonidos e ideas que le resultan interesantes o significativas, pero que son relevantes para el objetivo específico de las tareas o las situaciones del momento. (Da Fonseca, 145)

El niño debe tener desde un inicio una percepción sólida, de esta manera cuando se encuentre en un nivel básico no tendrá percepciones inadecuadas y con falta de claridad. Muchas veces los niños también presentan conductas inquietas y distraídas, captando estímulos inapropiados y dejando de lado los estímulos propios para el aprendizaje. Posteriormente será muy difícil quitar ese patrón incorrecto que adquirió, aumentando cada vez más

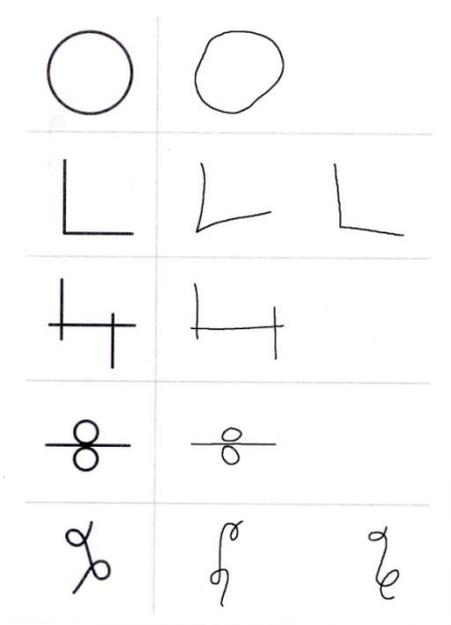
conflictos de aprendizaje como fracaso escolar y por consiguiente baja autoestima.

### 1.1.3.1 Dificultades Visuales:

Según las encuestas realizadas las maestras del primero y segundo de básica opinan que las dificultades más frecuentes en la percepción visual son: falta de ubicación espacial (Imagen 1.4 y 1.5), inversión y omisión de letras, falta de constancia, y memoria visual, no ven detalles, no siguen modelos con exactitud (Imagen 1.3), entre otras.

Da Fonseca también detalla algunos de los problemas:

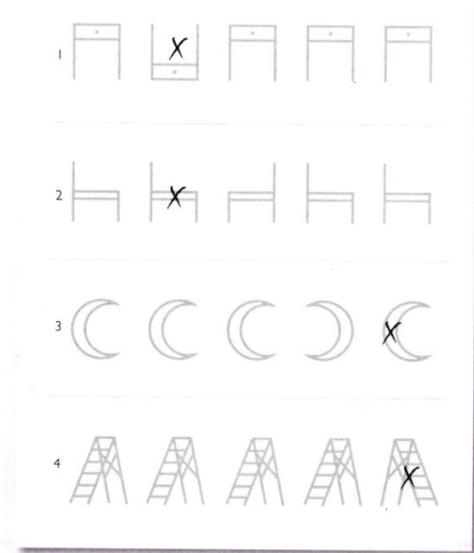
“Muchas de esas dificultades se revelan a través de la dificultad para reproducir formas geométricas, distinguir el conjunto figura-fondo, detectar inversiones y rotaciones de figuras, transferir relaciones espaciales, identificar letras dentro de palabras, etc.” (Da Fonseca, 147)



**Imagen 1.3 (Da Fonseca, 147)**

Es muy útil que los niños sepan seguir un modelo y poder reproducirlo con lápiz. El problema que siempre existe en las aulas es que cuando tienen que

pasar un escrito del pizarrón a su cuaderno, frecuentemente lo copian incompleto o con omisiones de palabras.



**Imagen 1.4 (Da Fonseca, 149)**

Usualmente ocurre que al igual que los objetos no tienen claro la dirección de las letras como por ejemplo: confunden la **b** por la **d**, la **q** por la **p**, etc.

palo	lo <del>x</del> pa	l <del>x</del> po	pa <del>x</del> lo	p <del>x</del> ola
río	<del>x</del> ír	<del>x</del> orí	í <del>x</del> or	río <del>x</del>
mina	nami	nima	mi <del>x</del> na	<del>x</del> ani
amor	roma	am <del>x</del> or	mora	ar <del>x</del> mo
boda	ba <del>x</del> o	do <del>x</del> ba	dabo	bo <del>x</del> la
carne	narce	ce <del>x</del> na	carne	canre
grillo	gr <del>x</del> illo	gi <del>x</del> ol	gi <del>x</del> ol	li <del>x</del> rol
otro	orto	ot <del>x</del> o	or <del>x</del> o	or <del>x</del> o
social	sac <del>x</del> ol	soical	social	siocal
nunca	nu <del>x</del> ca	nu <del>x</del> ca	nnuca	cunan

**Imagen 1.5 (Da Fonseca, 154)**

Es necesario concienciar la estructura de una palabra para evitar problemas de inversión, omisión o translaciones de letras.

### **1.1.3.2 Dificultades auditivas:**

Dentro de la misma encuesta mencionada anteriormente las profesoras opinan que los niños tienen: falta de discriminación en el dictado, pobre conciencia fonética, mala memoria auditiva, no siguen órdenes y dificultad para reproducir rimas y trabalenguas.

“En lo que respecta a los niños, muchos autores han descubierto en ellos problemas de identificación, reconocimiento de sonidos del entorno, distinción fina de sonidos, recuerdo de sonidos familiares, etc.” (Da Fonseca, 155)

La preocupación más frecuente con estos conflictos es la falta de conciencia fónica, la inadecuada pronunciación o articulación de fonemas y por lo tanto problemas en la producción del lenguaje.

Da Fonseca comparte otros problemas de percepción auditiva como: dificultad para discernir frases absurdas, falta de capacidad para dar respuesta a asociaciones auditivas, falta de vocabulario, alteraciones de orden, omisiones de palabras y errores gramaticales.

## **1.2 ESTIMULACIÓN SENSORIAL**

Cuando observamos que un niño tiene una percepción distorsionada, siempre nos preguntamos cuáles fueron las experiencias que tuvo anteriormente. Usualmente nos encontramos que dicho niño no tuvo las mismas oportunidades de estimulación sensorial o que éstas no fueron productivas.

“Para que pueda darse la percepción, es necesario que se opere una estimulación sensorial, y dentro de ella se debe considerar el tipo de modalidad sensorial que está en operación, su naturaleza, las características de la situación y de su proximidad, el nivel de desarrollo sensorial, es decir, de experiencia anterior, etc.” (Da Fonseca, 143)

### 1.2.1 Concepto

La estimulación sensorial implica la presentación de estímulos que despierten los sentidos e impulsen a un mejor funcionamiento. Es una oportunidad de aprendizaje en áreas motrices, cognitivas, sociales, etc. Permite al niño conocer profundamente todo lo que le rodea a través del tacto, vista, oído, gusto y olfato.

“.....saber cómo vemos, oímos, tocamos, olemos e incluso saboreamos, el mundo puede decirnos mucho acerca de cómo funcionamos en él.” (Terré, 41)

“Una estimulación sensorial es la apertura de los sentidos, que nos comunica la sensación de estar más vivos. Los colores son más intensos, los olores más sutiles, los alimentos tienen otro sabor y una textura más refinada. La vida en general tiene otro significado, porque los sentidos pasan a un primer plano, favoreciendo el vivir más intensamente” (Tomatis, <http://www.tomatis.8k.com>)

De esta manera conocemos el mundo y aprendemos de él, así es como damos significado a todo lo que nos rodea.

### 1.2.2 Tipos de estimulación

#### 1.2.2.1 Estimulación auditiva

Como se mencionó anteriormente en el tema de percepción existen varias áreas auditivas para estimular por lo que se utiliza diferentes sonidos para lograr impulsar el sentido de la audición.

Terré propone la música como mediadora y en base a ella nombra a otros elementos auditivos como:

**La melodía:** nos conduce a diferentes emociones, nos relaja o nos angustia por el simple hecho de dejarnos llevar por los recuerdos.

**El ritmo:** Es cuando la música parece tener impacto con el cuerpo.

El autor da dos definiciones muy importantes a considerar en el momento de la estimulación:

“Oír y escuchar son dos funciones que implican mecanismos diferentes de funcionamiento neurosensorial. Oír es la percepción pasiva de los sonidos, mientras que escuchar es un acto voluntarioso que requiere del deseo de usar el oído para enfocar los sonidos seleccionados.” (Terré, 106)

Para llegar a un lenguaje bien estructurado es muy importante la estimulación auditiva que tuvieron a edad temprana, es decir, cómo fue su aprendizaje para escuchar.

Para dicho propósito se requiere lo siguiente:

- Sonidos del ambiente: tráfico, trueno, lluvia, etc.
- Sonidos de animales: gallo, vaca, cerdo, gato, perro, caballo, pájaro, etc.
- Sonidos del cuerpo: llorar, reír, estornudar, toser, bostezar, soplar, aplaudir, correr, etc.
- Sonidos rítmicos
- Música
- Sonidos de instrumentos musicales

#### **1.2.2.2 Estimulación visual**

La percepción visual ha sido formada por la presentación de estímulos visuales, sin embargo éstos pueden haberse adquirido de una manera eficiente o poco provechosa. Para que esta estimulación sea beneficiosa es muy importante introducirnos en la forma cómo aprende cada niño y utilizar estímulos visuales con esa perspectiva.

El aprendizaje visual escolar se vuelve complejo ya que el ojo debe distinguir con más exactitud los colores, tamaños, formas. Además entra en juego la coordinación espacial ojo-mano, direccionalidad, etc.

La técnica se asemeja al método Snoezelen el cual busca la interacción de los sentidos utilizando varios materiales visuales, auditivos, olfativos y gustativos en un entorno apropiado para fomentar la relajación, atención y el bienestar emocional. Sin embargo esta propuesta a más de cumplir dichos objetivos, tiene el fin de trabajar percepción, por lo que se implementará los siguientes materiales:

- Proyector
- Luces de colores
- Iluminación especial
- Reflectores
- Espejos
- Oscuridad

La creatividad para trabajar es lo más trascendente en la estimulación, por lo que los recursos propuestos deben impulsar todas las áreas incluso se puede combinar la estimulación en auditiva-visual.

### **1.3 CÁMARA OBSCURA**

#### **1.3.1 Características**

El aula debe ser un espacio amplio para un cómodo movimiento de los niños. Dentro de la característica obscura se debería implementar cortinas negras que impidan el paso de la claridad, además un modulador de luz para crear diferentes tonos en el ambiente.

La sala debe incluir material auditivo y visual como: sonidos, luces, proyecciones, etc. Las proyecciones necesitarán de una tela blanca o un pizarrón, en donde se reflejen las figuras y luces.

#### **1.3.2 Oscuridad y estimulación Sensorial**

El objetivo principal en el aula es la estimulación sensorial pero es necesaria la cualidad obscura para presentar estímulos como luces y proyecciones, además esta característica es otro elemento de la estimulación visual. En el área auditiva también es muy interesante trabajar conjuntamente la oscuridad con la música y el ritmo puesto que da resultados de relajación en algunos casos y en otros resulta muy útil como

una estrategia de aprendizaje cuando frecuentemente pedimos a los niños que intenten cierta actividad cerrando los ojos. Como por ejemplo: mediante códigos llegar a un punto del aula sólo por medio de discriminación auditiva.

### **1.3.3 Oscuridad y Atención**

Una cámara oscura en donde las luces proyectan sólo un espacio de trabajo, ayudan a retener la atención de un niño con dificultades.

“Los distractores son cualquier situación u objeto que atrae la atención alejándola de las tareas de estudio. La atención se fija en aquello que nos motiva. Debemos trabajar en un entorno adecuado y libre de estímulos que llamen nuestra atención, o sea que nos distraigan” (s/a, <http://centros5.pntic.mec.es>)

Con esta referencia se entiende el objetivo de evitar estímulos distractores, permitiendo una mayor permanencia de atención y aumentando avances en percepción.

### **1.3.4 Oscuridad e imaginación**

La sala se convierte en un espacio en donde el niño puede entrar en un mundo en donde su imaginación podrá crear un millón de cosas con solo proporcionarle estímulos nuevos, divertidos, con algunas luces y sonidos. Por ejemplo: cuando un niño entra por primera vez a un planetario.

### **1.3.5 Recomendaciones del aula para la utilización de los niños**

- ✓ La maestra deberá anticipar el ambiente en el que se va a trabajar.
- ✓ Motivar al niño antes de emplear la sala.
- ✓ Conocer las cualidades de cada estudiante para aprovechar las oportunidades del aula.
- ✓ Implementar moduladores de luz en caso de existir miedo a la oscuridad.
- ✓ Utilizar el aula de 30 a 45 minutos.

## **1.4 EL JUEGO**

### **1.4.1 Definición.**

Se ha visto la necesidad de que la percepción también se base en el juego, ya que al niño debe gustarle lo que realiza, sin agobiarle ni hostigarle.

Decroly expone: “La escuela debe ser activa, permitir al niño expresar sus tendencias a la inquietud y el juego” (s/a, <http://bibliotecasvirtuales.com>)

El mejor modo de aprender es por medio del juego, porque se logra muchos conocimientos y al mismo tiempo el niño se divierte.

Terré comparte una definición del juego simbólico:

En el juego el niño aprende rápidamente la posibilidad de sustituir un objeto real por un juguete o un objeto casual. La acción de sustituir los objetos reales el niño la aprende de los adultos. Así pues, el juego en esta etapa se hace simbólico por su esencia. El juego simbólico, el uso de símbolos por parte del niño es una fase crucial en el desarrollo de su mentalidad, la utilización de símbolos, la capacidad de sustituir un objeto por otro representa una adquisición que se asegura la ulterior acumulación de los signos sociales. Gracias al desarrollo de la función simbólica se forma en el niño la percepción clasificadora. (114)

Las oportunidades de juego que se les brinda a los niños les permiten ampliar su aprendizaje en muchas áreas por esta razón se emplea una metodología lúdica, donde se usan materiales que puedan tocar, explorar de manera dirigida pero no impuesta. Los juegos deben ser de mucha actividad, utilizando cuentos en donde los niños interactúen siendo parte de ellos, además deben existir juegos de forma libre en donde los pequeños descubran por sí solos.

### **1.4.2 Estructura del juego**

Es necesario seguir un proceso para que los niños cumplan con los objetivos planteados en el juego. Para este propósito un juego debe ser planificado,

diseñado o programado, sin embargo debe ser una propuesta ampliamente flexible, puesto que nunca debe regirse estrictamente a una planificación sino debe ser una guía para que se ejecute de una forma organizada.

Dado este criterio se sugiere el siguiente formato:

1. Edad de los niños a los que van dirigido el juego
2. Nombre del juego
3. Duración
4. Área o categoría
5. Objetivos
6. Descripción:
  - a. Fase inicial
  - b. Fase media
  - c. Fase final
7. Materiales
8. Variantes del juego u otras aplicaciones

## **CONCLUSIONES**

Combinar estos elementos que son cruciales en el desarrollo del aprendizaje nos resulta algo beneficioso e interesante a la vez, ya que si dejáramos de lado a alguno de ellos se perdería la esencia de ésta técnica. Por lo que se debe recordar lo siguiente:

La percepción es una función básica del aprendizaje, que requiere de una estimulación sensorial, puesto que su mayor fuente de información se encuentra en los sentidos. Como se debe ofrecer diferentes estímulos se necesita un espacio innovador como una sala oscura, provista de una planificación lúdica, siendo el juego, el aporte más significativo en la educación de los niños.

## **CAPÍTULO 2**

### **PROPUESTA**

#### **INTRODUCCIÓN**

En este capítulo se observa el diseño de una habitación oscura para trabajar percepción, además se propone una serie de juegos que se realizarán en dicho espacio mencionado anteriormente.

El juego es muy significativo cuando está relacionado con el aprendizaje del niño, en este caso nos ayuda mucho en el área de Percepción, la cual está dividida en: visual y auditiva.

#### **2.1 DISEÑO DE LA CAMARA OSCURA**

##### **2.1.1 Descripción**

La adecuación del aula necesita de varios elementos: primero, un material que oscurezca el cuarto, un proyector para las imágenes y diferentes estímulos auditivos y visuales para desarrollar la percepción como: linternas, luces, un pizarrón, una tela blanca, material fosforescentes, marcadores, láminas, Cds con diferentes sonidos, instrumentos musicales, etc. Algunos de estos materiales estarán ubicados en un estante o en un mueble junto con la propuesta de juegos.

## 2.1.2 Diseño

La adecuación del aula en imágenes:

### Vista panorámica

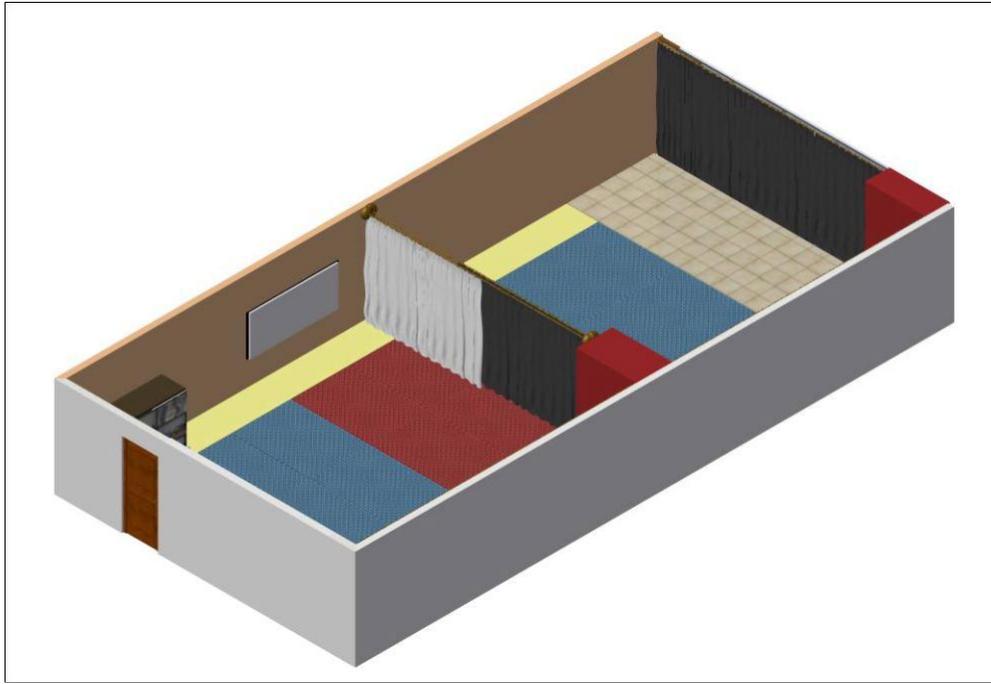


Foto 2.1

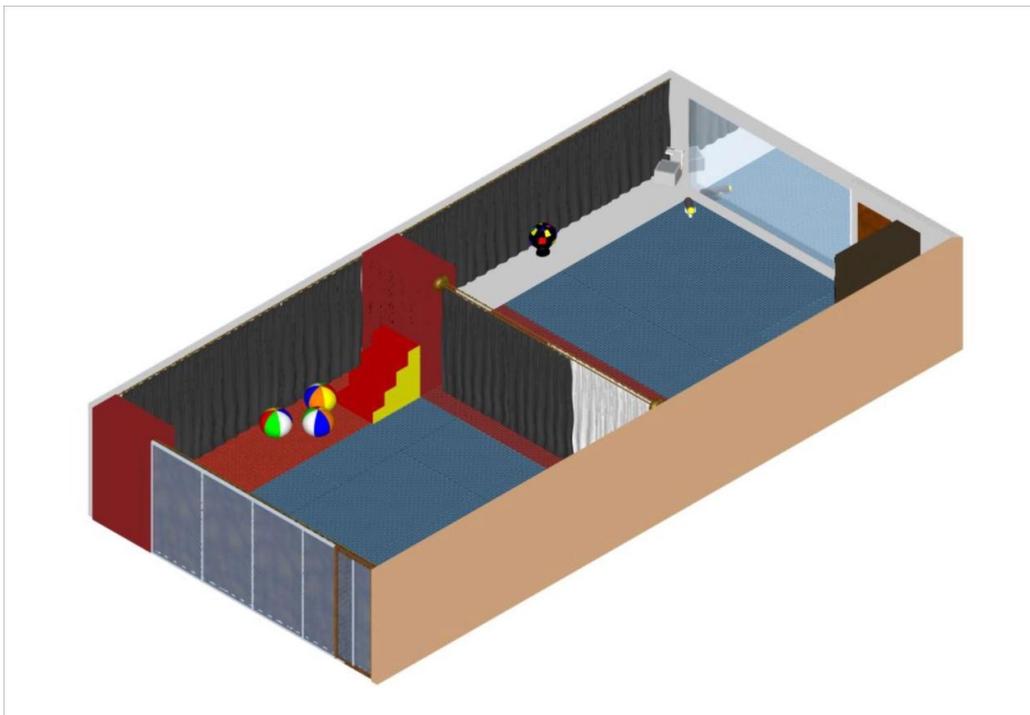
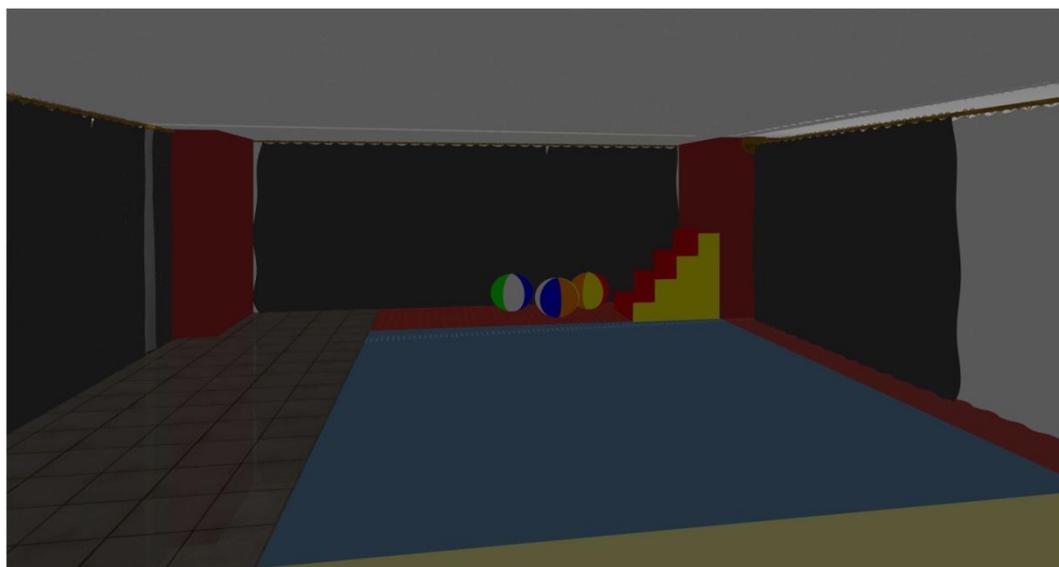


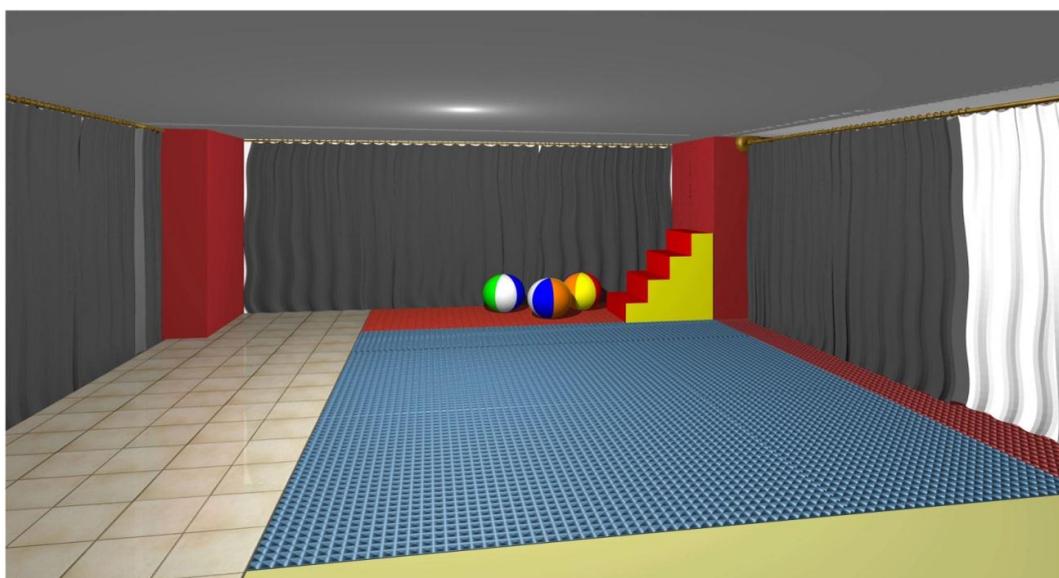
Foto 2.2

**Vista lateral con la luz apagada (Lado A)**



**Foto 2.3**

**Vista lateral con la luz encendida (Lado A)**



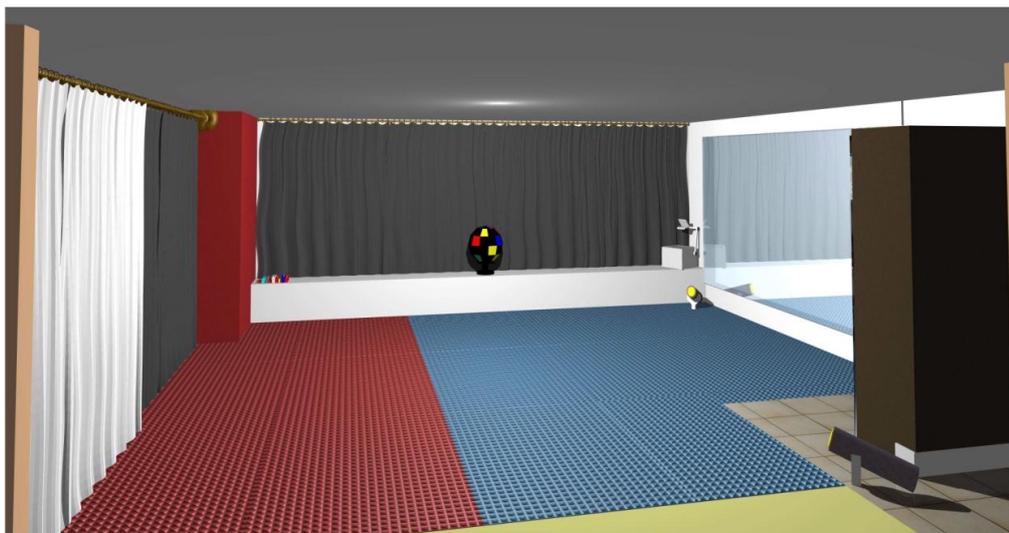
**Foto 2.4**

**Vista lateral con la luz apagada (lado B)**



**Foto 2.5**

**Vista lateral con la luz encendida (lado B)**



**Foto 2.6**

## Vista frontal



Foto 2.7

## **2.2 PROPUESTA DE JUEGOS**

Lo interesante de un juego es que siempre se puede trabajar varias áreas a la vez, por lo que sólo se ha dividido la propuesta en 3 partes:

- Juegos para desarrollar percepción visual
- Juegos para desarrollar percepción auditiva
- Juegos para desarrollar percepción auditiva-visual.

### **2.2.1 Recomendaciones generales**

El juego puede practicarse en cualquier momento del día, sin embargo, se recomienda en las horas de la mañana antes del receso, porque llegan con más energía para jugar, aprender y evitamos perder mucho tiempo en normalizar al grupo para empezar.

Es mejor no trabajar con grupos muy numerosos ya que el ambiente obscuro impide controlar correctamente a los niños. Por esta razón es importante que si la clase es numerosa acomodar un horario de tal manera de dividir al grupo en un mínimo de 6 y máximo de 15 alumnos. Entonces la cantidad de participantes de los juegos se podrá variar según el número de alumnos.

Se requiere un ritmo de trabajo que no interrumpa con otras actividades curriculares de la clase, por lo que se aconseja que la estimuladora se organice conjuntamente con la maestra del aula y la coordinadora la frecuencia semanal para ejecutar los juegos.

### **2.2.2 Juegos para desarrollar percepción visual**

**Nombre del juego:** “El mundo de figuras y las linternas de colores”

**Áreas:**

- Percepción de formas
- Discriminación de colores
- Posición en el espacio
- Constancia perceptiva
- Enfoque visual

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Lograr una buena percepción de formas geométricas y colores.
- Conseguir que distinga la figura aunque se cambie de posición.
- Obtener un buen enfoque de los detalles de la figura.

**Descripción:**

**Fase inicial:** juego libre con las linternas

**Fase media:** El juego se realizará en dos equipos: el primer grupo se posicionará al lado derecho y el otro al lado izquierdo, en la mitad se encontrarán varias figuras en diferentes posiciones. El objetivo es correr hacia la figura correcta, para eso la maestra indicará el modelo de la figura con un color, entonces un participante de cada equipo deberá coger la linterna del color del modelo y se guiará con ella hasta llegar a las figuras donde tendrán que escoger una de ellas. El equipo que llegue más rápido y que recoja más figuras correctas gana.

**Fase final:** Contar cuantas figuras rescató cada equipo y comentar la sesión.

**Materiales:**

- Figuras
- Linternas de colores

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se pueden formar diferentes caminos que lleguen a las figuras geométricas y el niño deberá seguir el camino correcto con la linterna.



**Foto 2.8**



**Foto 2.9**

**Nombre del juego:** “Noche fugaz”

**Áreas:**

- Direccionalidad
- Motilidad ocular
- Relaciones espaciales

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Ejercitar la direccionalidad de izquierda a derecha.
- Conseguir seguimiento visual de colores.
- Trabajar las relaciones espaciales.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Prender y apagar las linternas para vivir sensaciones de claridad y obscuridad.

**Fase media:** El juego se realizará en dos equipos de 6 personas cada uno: los dos grupos se posicionarán frente a la tela blanca donde se proyectarán las luces.

El primer grupo deberá alumbrar las linternas en un orden: azul, amarillo, verde, rojo, tomate, y morado. El otro grupo deberá pasar dos pruebas: leer los colores en el orden correcto y reproducir con otras linternas el mismo modelo.

Luego los niños del primer grupo realizarán otra secuencia de colores para seguir el juego.

Por último los equipos cambian de rol.

El grupo que acierte mayor cantidad de veces gana

**Fase final:** Comentar el juego.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Tela blanca
- 6 pares de linternas de colores

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede aumentar el número de colores, además podemos variar la direccionalidad de arriba hacia abajo o se realizaría en tres niveles dos colores en cada fila.

Podemos cambiar la forma del juego proyectando las luces frente al espejo.



**Foto 2.10**

**Nombre del juego:** “Fórmula 1 de pelotas”

**Áreas:**

- Coordinación viso-motora
- Cierre visual
- Posición en el espacio

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Estimular la coordinación viso-motora.
- Ejercitar el cierre visual

**Descripción:**

**Fase inicial:** Juego libre con las pelotas

**Fase media:** El juego se realizará en forma individual. Se explicará a los niños que los diferentes caminos estarán iluminados por una linterna y al final estará una lámina de un animal al que tienen que rescatar. Cada niño tendrá que rescatar a un solo animal el cual se le indicará al inicio de la carrera, entonces el niño tiene que escoger el camino de ese animal. Comienza la carrera y todos recogen una pelota la cual deberá ser llevada por el pie del niño dentro del camino sin tocar los bordes.

El que sale del camino pierde.

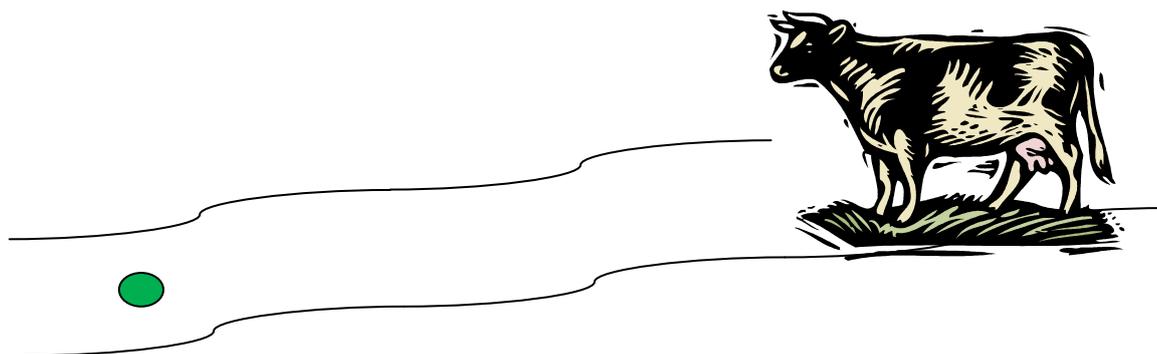
**Fase final:** Hablar sobre los animales rescatados.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Láminas de animales
- Tiza para delimitar los caminos
- Pelotas
- Linternas

### **Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Los caminos pueden estar iluminados por diferentes colores para trabajar discriminación.



**Foto 2.11**



**Foto 2.12**

**Nombre del juego:** “El dado de colores”

**Áreas:**

- Direccionalidad
- Discriminación de colores
- Motilidad ocular
- Enfoque visual.
- Coordinación viso motora.

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Trabajar cambios de dirección.
- Lograr una mayor discriminación de colores.
- Ejercitar el seguimiento y enfoque visual.
- Conseguir un movimiento a través de un estímulo visual.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Jugar con el dado de colores libremente.

**Fase media:** Será como un juego de mesa pero en el piso. Se formará una pista en el piso con papeles de colores que brillen en la oscuridad, el niño deberá botar el dado y observar el color que salió, entonces saltará hacia el papel más cercano de ese color.

Luego le tocará el turno al siguiente niño. El ganador será el niño que primero llegue al final de la pista de colores

**Fase final:** Comentar sobre los colores que se utilizaron.

**Materiales:**

- Dado fosforescente
- Papeles fosforescentes

### **Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos decir a los niños que salten a la pata coja, que se arrastren, o que caminen de espaldas hasta el próximo cuadro. También se pueden poner números o letras en el dado y en los cuadros.



**Foto 2.13**

**Nombre del juego:** “El constructor”

**Áreas:**

- Percepción de formas (completar figuras).
- Cierre visual
- Vocabulario visual
- Memoria visual
- Enfoque visual

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Rellenar figuras incompletas.
- Recordar imágenes y guardar en su vocabulario visual.
- Ejercitar enfoque visual.
- Obtener cierre visual reproduciendo dibujos vistos anteriormente.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Observar las imágenes proyectadas.

**Fase media:** Se han roto algunos objetos, entonces llamamos a los constructores para que lo reparen. Se proyectará en la pizarra un dibujo y a su lado la misma imagen incompleta, con el marcador mágico el niño deberá completarlo. El juego se realizará en dos equipos, cada participante realiza una imagen. A la segunda vez la educadora muestra la imagen completa solo por unos segundos, y los niños deben completar. La última fase del juego es pedirle a cada equipo que recuerde y dibuje una de las imágenes que observadas anteriormente.

El grupo que tenga más dibujos bien reparados gana.

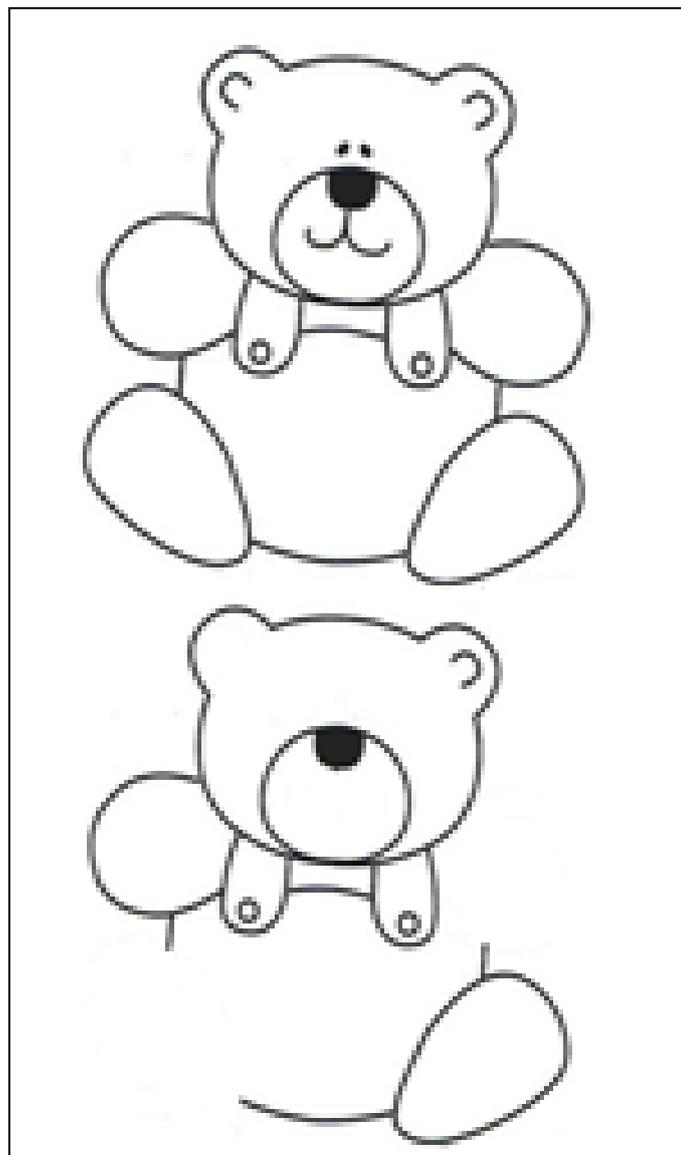
**Fase final:** Nombrar los dibujos que se realizaron.

**Materiales:**

- Proyector
- Marcadores
- Pizarra

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede dar un tiempo para que cada equipo complete los dibujos entonces podemos poner una canción y cuando se termine deben parar.



**Imagen 2.1**

**Nombre del juego:** “El caminito de los animales misteriosos”

**Áreas:**

- Motilidad ocular
- Percepción de formas
- Coordinación viso-motora
- Constancia perceptiva
- Direccionalidad
- Posición en el espacio

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Mejorar el seguimiento visual.
- Descubrir las siluetas.
- Saber ubicarse espacialmente para dirigirse en la dirección correcta.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Observar las imágenes proyectadas.

**Fase media:** “Los animalitos se han perdido de su casa, vamos a ayudarles a buscar su hogar”. El juego se realizará en dos equipos de 3 personas.

Dos personas de uno de los equipos serán los que estarán sosteniendo las siluetas detrás de la tela blanca, y las 3 personas del primer equipo comenzarán el juego frente a la tela donde se verán proyectadas las siluetas, entonces cada participante debe adivinar un animal y descubrir a donde se dirige, para esto debe seguir con la linterna desde el animal hasta su casa.

Luego los equipos cambian los roles, y el que da correctamente las respuestas gana.

**Fase final:** Nombrar a todos los animales misteriosos.

**Materiales:**

- Proyector
- 2 pares de Siluetas de animales y sus hogares
- Tela blanca.
- Linternas

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos hacer que el equipo que sostiene las siluetas se dirija a su casa según la iluminación de la linterna que da el otro grupo.

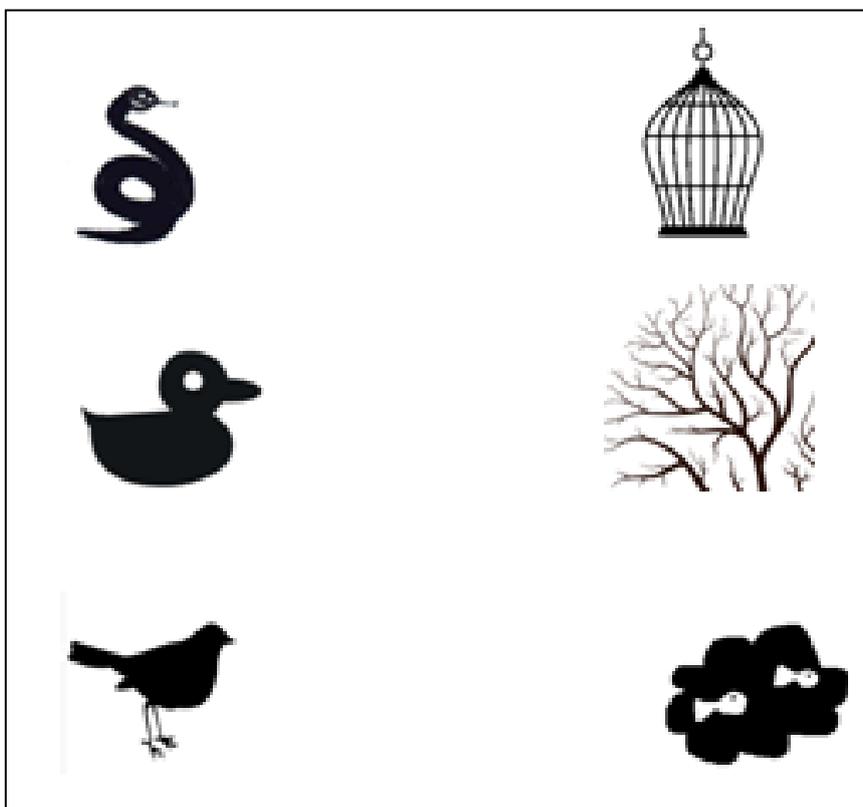


Imagen 2.2

**Nombre del juego:** “El detective”

**Áreas:**

- Percepción de formas
- Direccionalidad
- Motilidad ocular
- Memoria visual
- Enfoque visual

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 45 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar letras observando un modelo
- Recordar visualmente un modelo
- Encontrar ciertas letras en una palabra o texto

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modulamos la luz con el niño para proyectar la imagen

**Fase media:** Los niños jugarán individualmente, cada uno será un detective que encontrará letras, la maestra asignará una letra a cada niño y colocará su modelo en la pizarra. Se proyectará un párrafo de un cuento con dibujos (pictograma). El detective tendrá que encontrar a todas las letras perdidas iguales a la del modelo y encerrarlas en un círculo.

El que encuentra más letras gana

**Fase final:** contamos las letras de cada detective y los niños escuchan la palabra en donde ha estado escondida esa letra.

**Materiales:**

- El modelo de todas las letras del abecedario
- Aula oscura

- Proyección del pictograma
- Marcador fosforescente para encerrar las palabras.

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos cambiar los pictogramas por unos nuevos para jugar nuevamente.  
Es factible variar letras por números.



**Imagen 2.3**

**Nombre del juego:** “El científico de animales”

**Áreas:**

- Percepción de formas (figura fondo)
- Discriminación visual de animales
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Enfoque visual

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar la forma de animales.
- Recordar imágenes de su vocabulario visual
- Conseguir mayor enfoque visual

**Descripción:**

**Fase inicial:** Recordar animales observando láminas.

**Fase media:** El concurso es individual, entonces se proyecta en la pizarra varias imágenes de dos animales sobrepuestos. Los niños serán unos científicos que descubrirán qué animales están ahí, para esto tienen que pasar cada animal con marcadores de diferente color. Habrá una imagen para cada participante. El niño que adivine y acabe más rápido gana.

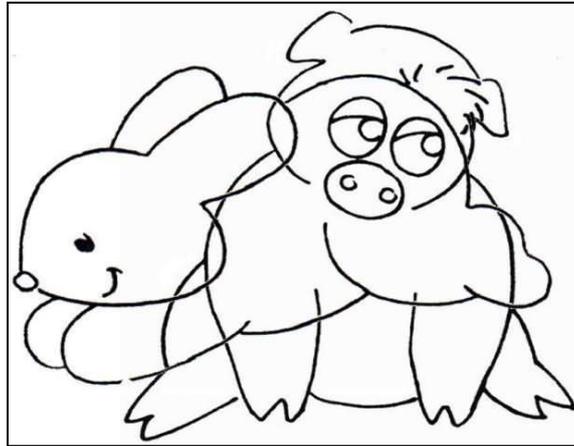
**Fase final:** Los niños científicos hablan sobre una característica de cada animal que descubrieron.

**Materiales:**

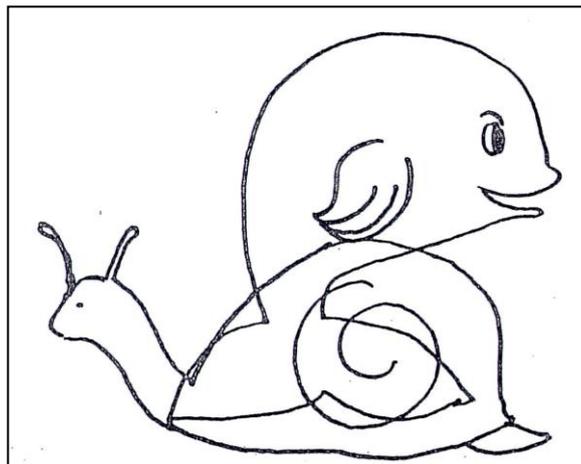
- Proyector
- Imágenes sobrepuestas
- Láminas
- Marcadores de diferente color
- Pizarra

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos aumentar los animales siendo 3 o 4 sobrepuestos.



**Imagen 2.4**



**Imagen 2.5**

**Nombre del juego:** “El laberinto del ratón”

**Áreas:**

- Motilidad ocular
- Posición en el espacio
- Enfoque visual
- direccionalidad

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Ejercitar seguimiento y enfoque visual
- Obtener mayor ubicación espacial.
- Mejorar la direccionalidad de izquierda a derecha.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modulamos la luz con el niño para proyectar la imagen

**Fase media:** Los niños jugarán individualmente, entonces se proyecta el laberinto del ratón en la pizarra iluminada.

Cada participante tendrá un tiempo específico para encontrar el camino correcto hacia el queso siguiendo con un marcador. El niño que termine más rápido gana.

**Fase final:** Repasamos nuevamente el camino con otro marcador y sin levantarlo.

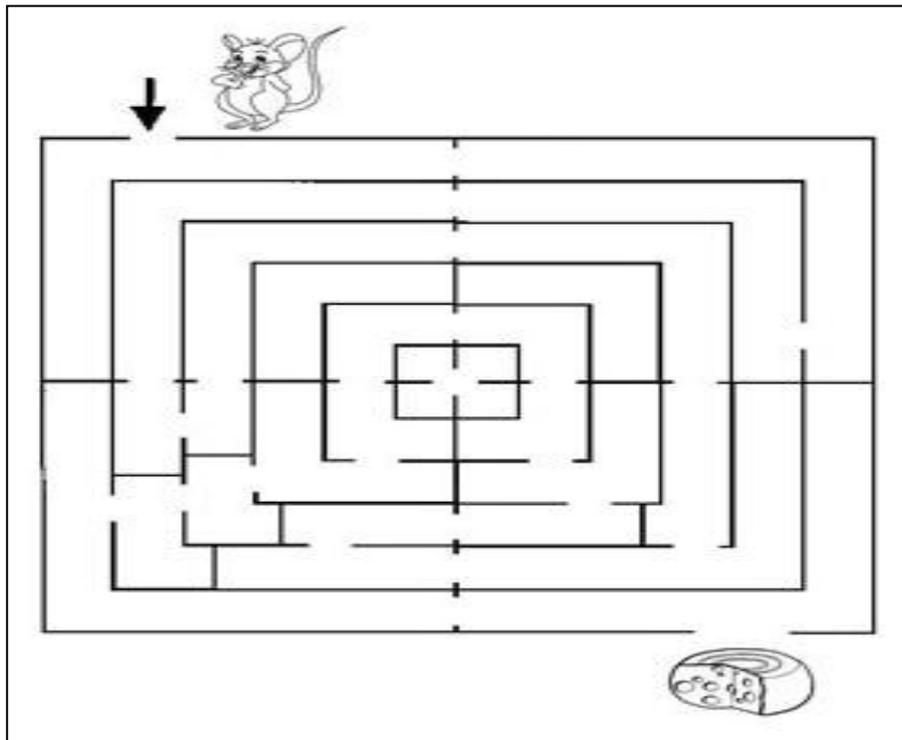
**Materiales:**

- Aula oscura
- Proyección del laberinto
- Marcadores
- Pizarra
-

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede realizar el mismo juego formando el laberinto en el piso, los niños serán los ratoncitos y deberán seguir el camino con una linterna hasta llegar a unos quesitos de chocolate.

Además podemos variar los laberintos.



**Imagen 2.6**

**Nombre del juego:** “Las caritas brillantes”

**Áreas:**

- Constancia perceptiva
- Motilidad ocular
- Relaciones espaciales
- Enfoque visual
- Direccionalidad
- Memoria visual

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Lograr una mayor constancia de la forma
- Obtener mayor relación espacial entre objetos.
- Ejercitar cambios de dirección.
- Conseguir mayor enfoque y seguimiento visual
- Discriminar visualmente imágenes.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modulamos la luz con el niño hasta que brillen las caritas fosforescentes.

**Fase media:** La educadora colocará indistintamente en todo el piso las caritas. El juego se realizará en equipos y consiste en juntar a todas las caritas felices rojas, a todas las caritas felices verdes y a todas las caritas tristes mediante flechas fosforescentes.

Cada participante colocará una flecha. El equipo que una correctamente gana un sello de carita feliz.

**Fase final:** Nos colocamos en fila y saltamos en la dirección de las flechas sobre las caritas.

**Materiales:**

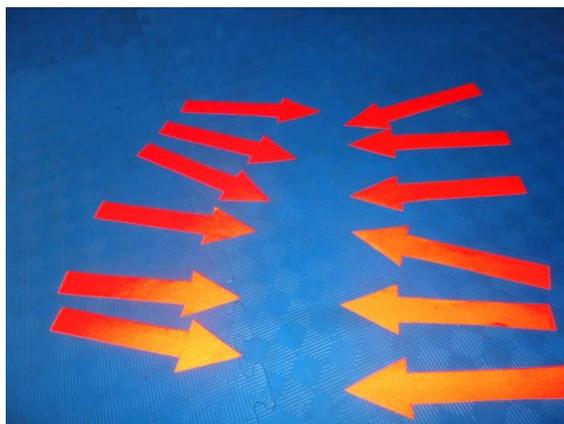
- Aula oscura
- Caritas y flechas fosforescentes.
- Sellos

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos variar los estímulos, reemplazando las caritas por dibujos de distintos tipos de flores, símbolos, etc.



**Foto 2.14**



**Foto 2.15**

### 2.2.3 Juegos para desarrollar percepción auditiva

**Nombre del juego:** “El músico sonámbulo”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Cualidades del sonido: agudo o grave, corto, largo, intenso o débil.
- Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 20 minutos

**Objetivos:**

- Obtener la distinción de los sonidos.
- Recordar sonidos para realizar una acción motriz.
- Conocer las cualidades del sonido
- Reproducir un ritmo

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz con el niño para simular la noche.

**Fase media:** El juego consiste en convertirse en un músico sonámbulo, entonces se acostará boca arriba sobre un cojín y cerrará los ojos. La guía le indicará que el músico soñaba en unos sonidos locos, entonces cada vez que escuchaba un sonido lo reproducía con una parte del cuerpo.

Al inicio la guía le da las instrucciones siguientes:

- Cuando escuches un sonido grave como: TUN TUN TUN de un tambor, tu repites con tus manos aplaudiendo tres veces.
- Cuando escuches un sonido agudo: como: la nota del piano más aguda: tin tin, espacio, tin tin, tu repites con tus pies: tin tin tin tin
- Cuando escuches un sonido largo: debes levantarte y caminar

- Cuando escuches un sonido corto: debes mover la cabeza
- Cuando escuches un sonido muy intenso (mucho volumen) ruedas por el piso
- Por último cuando escuches un sonido débil (poco volumen) te quedas inmóvil en la posición que estés.

Entonces se le reproduce los sonidos en orden y luego en desorden.

**Fase final:** Comentar sobre los tipos de sonidos que se escucharon.

**Materiales:**

- CD con sonidos
- Aula oscura
- Cojines

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede ir variando, aumentando o disminuyendo las instrucciones según la respuesta de los niños. Además se puede utilizar sonidos de instrumentos concretos.

**Nombre del juego:** “La carrera de los caballitos ciegos”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Ritmo
- Memoria auditiva
- Discriminación auditiva

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Obtener la distinción de los sonidos.
- Recordar los sonidos para reproducir ritmos con una parte del cuerpo.
- Discriminar sonidos semejantes completando rimas.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Gatear como caballos por el aula con la luz encendida y luego con la luz apagada.

**Fase media:** El concurso es individual, entonces los niños se colocarán en una fila para comenzar el concurso, se explicará a los niños que los caballitos no podían ver y se apagará las luces.

Para poder salir los niños debían descifrar una rima:

A Roberto le duele sus muelitas cuando come papas fritas

Entonces los caballos están listos para salir, a cada percusión de la educadora el primer caballo tiene que desplazarse siguiendo el ritmo, si es rápido, correrán rápido, si el ritmo es lento correrán lento, si solo golpea una vez el caballito salta. El caballito deberá guiarse por el sonido conociendo de donde proviene, por lo que se detendrá cuando piense que ya llegó a él.

Seguirá el juego con los demás caballitos

El caballito que se acerque más al sonido gana.

**Fase final:** Se prende las luces y se comenta el juego.

**Materiales:**

- Tambor
- Aula oscura
- Lista de oraciones que riman

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos variar las rimas para cada caballo.

Lista de oraciones que riman

- A Roberto le duele sus muelitas cuando come papas fritas.
- El ratón se baña con agua y con jabón
- En la casa de mi abuela tomo café en una Taza.
- El señor Pablo le vendió un helado de piña a la niña.
- Mi mamá encontró el botón cuando se sentó en su sillón.
- El pato tiene un amigo con bigotes como el gato.
- El abrigo del León ha perdido un Botón.
- La princesa come pollo en la mesa.
- El castillo del rey fue construido con un martillo
- El avión es más rápido que un camión.

**Nombre del juego:** “Adivinanzas de palabras”

**Áreas:**

- Sonidos iniciales
- Discriminación auditiva: sonidos iguales y diferentes

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Reconocer el sonido inicial de las palabras.
- Discriminar los sonidos iniciales iguales y diferentes.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Hacer que los niños digan palabras que comiencen con el sonido A.

**Fase media:** El juego se redacta así:

Adivina adivinador, tengo 5 tarjetitas, 4 de ellas comienzan con el mismo sonido, puedes adivinar qué imagen tiene un sonido diferente.

Las tarjetas estarán iluminadas en la pizarra y el niño tiene que pegar un imán fosforescente en la palabra diferente.

1. Ala – avión – ojo – anillo – araña.
2. Sol – serpiente – sapo - elefante – soldado
3. Casa – coco – loro - cuy -- cometa

**Fase final:** Se prende las luces y se comenta el juego.

**Materiales:**

- Láminas
- Aula oscura
- Pizarra iluminada
- Imanes

### **Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede cambiar la iluminación por colores, todos los iguales llevarán un color determinado y el diferente otro color, además podemos variar las tarjetas con otros sonidos iniciales.



**Foto 2.16**

**Nombre del juego:** “El escenario de rimas”

**Áreas:**

- Sonidos finales
- Discriminación auditiva: sonidos iguales y diferentes

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Reconocer el sonido final de las palabras.
- Discriminar los sonidos finales iguales y diferentes.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Pedir a los niños que recuerden poesías, poemas o rimas.

**Fase media:** El escenario va a ser el piso. Todo está oscuro hasta que aparecen los primeros actores que serán la luna y la cuna: Entonces los niños iluminan a los actores con linternas y escucharán la rima que hacen los dos: De la cuna se ve la luna, entonces los niños aplaudirán, pasan los siguientes actores: pato y el gato: el pato mira desde lejos al gato, los niños aplauden nuevamente, y por último pasan las actoras taza y casa: En mi casa tomo jugo en la taza.

Luego todos los participantes se colocarán en desorden en el escenario, pero de pronto hay unos intrusos. Los niños tienen que alumbrar sólo a la pareja que rima y a los intrusos sacarlos del escenario.

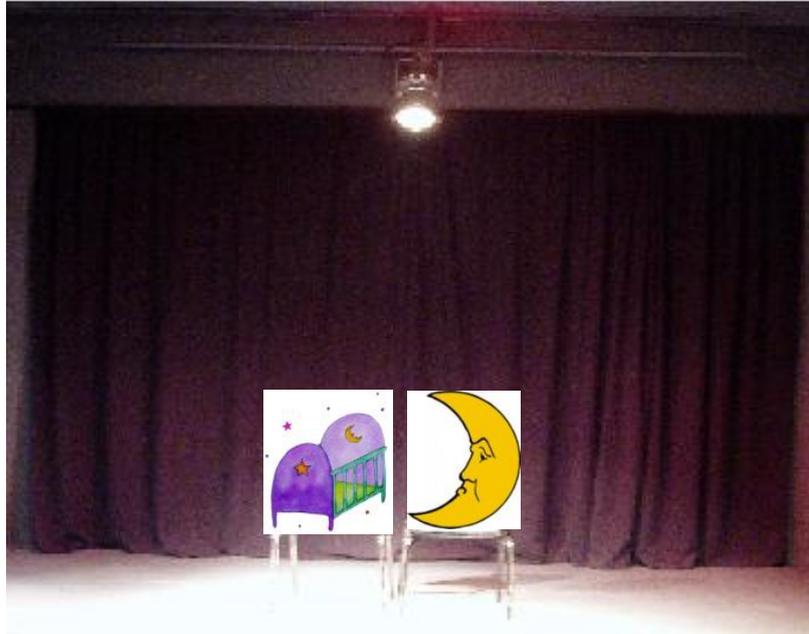
**Fase final:** Se prende las luces y se comenta el juego.

**Materiales:**

- 3 parejas de láminas que riman y 3 que no riman
- Aula oscura
- Linternas
- CD con las rimas

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede decir a los niños que inventen otros participantes que rimen y los dibujen.



**Foto 2.17**

**Nombre del juego:** “La ruleta de la suerte”

**Áreas:**

- Análisis fónico
- Sonidos iniciales
- Discriminación auditiva
- Memoria auditiva

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Desarrollar el análisis fónico.
- Discriminar sonidos iniciales.
- Recordar e identificar sonidos de palabras.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Enseñar a los niños los sonidos de algunas letras.

**Fase media:** La ruleta estará iluminada en la pizarra. Será construida por dos círculos. En la circunferencia más grande estarán todas las letras y en la de adentro todos los dibujos.

Todos los niños tendrán que jugar en la ruleta de la suerte individualmente, el objetivo es juntar uno de los dibujos con su letra inicial. Como el niño no distingue aún fonemas se ayudará con un Cd de sonidos. Entonces se colocarán en fila y cuando la maestra pida juntar por ejemplo un gato con su letra inicial el primer niño girará el círculo de letras para escuchar su sonido. La maestra deberá estar atenta para reproducir el sonido. En el caso que junte gato con la f la maestra reproducirá el sonido Fato, para ayudarlo a distinguir.

El niño que adivine la palabra repite su turno, el que no adivina abandona el juego y se convierte en un juez más.

**Fase final:** Se prende las luces y se comenta el juego.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Pizarra
- Ruleta
- CD de sonidos.

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede iluminar con una linterna el dibujo que está en juego. Además podemos grabar diferentes sonidos según la ruleta que se realice.



Foto 2.18

**Nombre del juego:** “El desorden del Sr. Gato con botas”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Análisis fónico
- Sonidos iniciales

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 40 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar sonidos
- Reconocer el sonido inicial
- Recordar sonidos.
- Distinguir imágenes por su sonido.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz con el niño para simular obscuridad.

**Fase media:** El gato con botas había dejado desordenado su cuarto con todas las imágenes regadas por el piso. Entonces la maestra maquillada como un gato pondrá láminas por toda el aula. Como se había ido la luz el gato no quiso arreglar. Entonces pidió a los niños que le ayudarán a ordenar. El gato había grabado unos sonidos para poder organizar las imágenes.

Entonces comienza el juego y por ejemplo se escucha el sonido de la **C**. Los niños buscarán todas las imágenes que al inicio lleven un sonido como el que escucharon. Como no hay luz cada niño se guiará con una linterna para poder encontrar. Entonces deberán buscar sonidos como: casa, cuchara, cucaracha, corazón, cocina, etc.

Una vez reunidas todas las imágenes con el sonido **C**, seguirán 5 sonidos más.

**Fase final:** Encender las luces y nombrar todos los dibujos que han organizado.

**Materiales:**

- CD con sonidos
- Aula oscura
- Linternas
- Imágenes
- Maquillaje

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Puede escucharse sonidos que cuando el niño busque no encuentre ninguna imagen para que distinga la ausencia de sonido.



**Foto 2.19**

**Nombre del juego:** “El pincel danzarín”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Cualidades del sonido: corto o largo
- Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar sonidos de instrumentos y del medio ambiente.
- Recordar sonidos.
- Conocer las cualidades del sonido
- Reproducir un ritmo con pincel

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz para iluminar la pizarra.

**Fase media:** Un papelógrafo estará colocado en la pizarra, cada niño tendrá un pincel y varias pinturas de colores.

La maestra enciende la grabadora con sonidos de instrumentos y del medio ambiente. El niño deba adivinar que es lo que se escucha y según el ritmo del sonido deberá dibujar puntos, líneas onduladas, líneas rectas, en zig-zag, etc.

El dibujo más lindo se gana una carita feliz

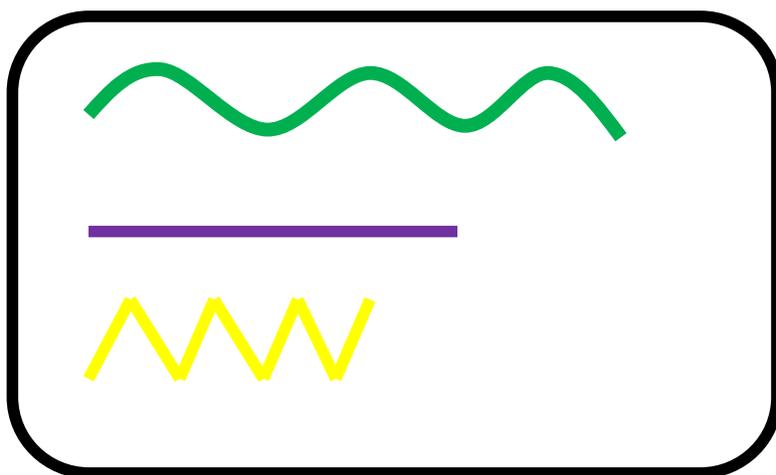
**Fase final:** Relacionar las líneas más grandes con los sonidos más largos y las líneas más pequeñas con los sonidos cortos.

**Materiales:**

- CD con sonidos de instrumentos y del medio ambiente.
- Aula oscura
- Iluminación
- Pinceles
- Pinturas

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos pintar con los dedos o con una esponja. Se puede variar los sonidos según lo que se pretenda trabajar.



**Imagen 2.7**

**Nombre del juego:** “Viaje al país de las pelotas luminosas”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Atención auditiva.

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar sonidos de números.
- Atender y responder al número asignado.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz para que iluminen las pelotas saltarinas.

**Fase media:** Los niños se colocan en hilera, uno al lado del otro, en un extremo del espacio.

La guía asigna a cada niño un número del uno al seis; cada niño debe memorizar el número que escuchó. Se entrega una pelota a cada participante, entonces el juego comienza y la maestra da las siguientes instrucciones:

- El número 1 lanzará muy lejos la pelota.
- El número 2 y el 4 desplazarán por el suelo hasta que choque con alguna pared.
- El 3, 5 y 6 tiran dando muchos botes.

Las luces de la pelota serán la guía para el maravilloso viaje, entonces los niños tendrán que seguir hasta atrapar la pelota y llegar al hermoso país.

**Fase final:** Encender las luces y comentar el juego.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Pelotas de luces saltarinas

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos variar las instrucciones para cada número.



**Foto 2.20**

**Nombre del juego:** “El dictado loco”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Atención auditiva

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 20 minutos

**Objetivos:**

- Distinguir sonidos
- Recordar sonidos
- Atender a la orden
- Seguir correctamente una instrucción
- Evitar omisiones de palabras

**Descripción:**

**Fase inicial:** Iluminar la pizarra.

**Fase media:** Se entrega un marcador mágico a cada niño. El juego se basa en la capacidad de captar y ser veloz. Entonces el niño debe dibujar las palabras que le dicta la maestra lo más rápido posible.

El dictado aumentará de ritmo y se realizará de la siguiente manera:

Pelota

Casa

Corazón-gato

Estrella- sol- luna

Niño – lápiz – árbol – mano.

El niño que dibuje más imágenes gana.

**Fase final:** Observamos qué palabra falta de dibujar en ciertos niños.

**Materiales:**

- Marcador
- Pizarra

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede ir variando, aumentando o disminuyendo las palabras según la respuesta de los niños.

**Nombre del juego:** “Oídos alerta”

**Áreas:**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Cualidades del sonido: agudo o grave
- Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Distinguir sonidos agudos y graves.
- Recordar sonidos para realizar una acción motriz.
- Conocer las cualidades del sonido
- Lograr reproducir un ritmo

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz con el niño para obscurecer el aula.

**Fase media:** A 4 niños se reparten 3 linternas a cada uno y se pide que las enciendan.

Los niños deberán caminar por el espacio de juego y cuando escuchen un sonido grave, es decir; cuando la educadora dé un golpe al tambor el niño debe dejar una linterna en el piso, al escuchar otro sonido grave vuelve a dejar otra linterna y así sucesivamente hasta a quedarse sin nada.

Después siguen caminando por la sala hasta cuando escuchen el sonido agudo, es decir; cuando la maestra de un golpe a una campanilla. Entonces los niños deberán recoger una linterna por cada vez que suene este instrumento.

El que coja más gana.

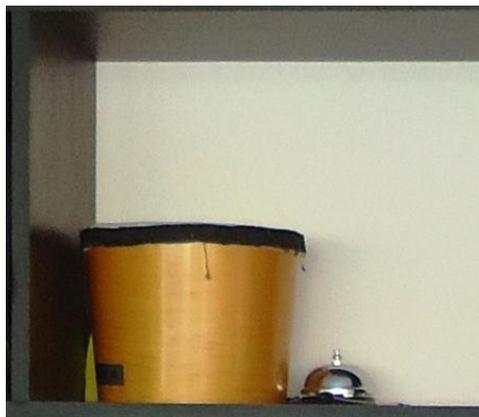
**Fase final:** Se encienden las luces y se comenta el juego.

**Materiales:**

- Tambor y campanilla
- Aula oscura
- Linternas

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos reproducir los sonidos graves y agudos con otros instrumentos, o podemos variar los códigos auditivos cambiando las cualidades de sonido como: intensidad o duración.



**Foto 2.21**

## **2.2.4 Juegos para desarrollar percepción auditiva-visual**

**Nombre del juego:** “El baile de las vocales”

**Áreas:**

- Percepción de formas
- Motilidad ocular
- Enfoque visual
- Discriminación de colores y letras
- Ritmo
- Atención auditiva

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Percibir y discriminar letras y/o números.
- Reconocer colores y sonidos
- Reproducir ritmos

**Descripción:**

**Fase inicial:** Colocar las luces de discoteca con el niño.

**Fase media:** El juego se redacta de la siguiente manera.

Las vocales tenían una gran fiesta, entonces a cada niño se le designa una tarjeta con una vocal, la maestra indica cómo es el sonido de la vocal y cuál es su dibujo. Luego mezcla todas las tarjetas y los niños deberán buscar la que le tocó.

En la fiesta se elegirá a la vocal que mejor baile, la maestra debe llamar por su nombre a cada vocal para que se coloquen en el centro de la pista. Los niños deben reconocer al llamado y bailarán al ritmo de la música. Las vocales deben estar atentas porque en cualquier momento se apaga la

música y guiarse solo por el ritmo de las luces para bailar lento o rápido. Él que se equivoca tiene que abandonar el juego y convertirse en un juez de baile.

Además la vocal que adivine qué colores tenían las luces gana un premio extra.

**Fase final:** Encendemos las luces y comentamos el juego.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Luces de discoteca
- Tarjetas de vocales
- CD de música

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Puede convertirse en el baile de los números.



**Foto 2.22**

**Nombre del juego:** “La alfombra mágica”

**Áreas:**

- Motilidad ocular
- Discriminación visual
- Conciencia auditiva
- Percepción de formas (figura-fondo)

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar colores
- Obtener conciencia en los sonidos de los instrumentos musicales.
- Trabajar seguimiento visual.
- Conseguir percepción de la figura (objetos) y del fondo (alfombra-color).

**Descripción:**

**Fase inicial:** Recordar los colores en una canción

**Fase media:** El juego se basará en un cuento: Los niños deben buscar la alfombra mágica que se había quedado en una cueva hace muchos años atrás, esta cueva estaba muy oscura y solo había una luz que alumbraba la alfombra. Los niños debían guiarse por la luz hasta llegar a ella, pero antes un murciélago gigante había puesto una trampa para impedir que se robaran el tesoro de la alfombra. Era una trampa de sonidos: debían caminar lento cuando sonaba el tambor, pero al sonar el piano debían correr muy rápido.

Al llegar a la alfombra el rey Aladino ordenaba que para poder llevarse tenían que descubrir qué objetos que se encontraban encima de la alfombra eran del mismo color. Los niños debían observar y seguir con la vista todos los juguetes antes de elegirlos.

**Fase final:** viajar imaginariamente en la alfombra y comentar la sesión.

**Materiales:**

- Aula
- Alfombra de color
- Diferentes juguetes
- Cd (sonidos de instrumentos musicales).

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede cambiar el color del fondo y los juguetes para trabajar otros colores, además si es posible podemos utilizar instrumentos musicales concretos para dar un sonido real.

**Canción:**

Amarillo como el sol  
Azul como el mar  
Y yo con mi canción vuelvo a cantar  
Rojo como la sangre  
Verde como mi manzana  
Tomate es la papaya  
De mi madre que me ama



**Foto 2.23**

**Nombre del juego:** “La bruja malvada y las tarjetas de dibujos”

**Áreas:**

- Direccionalidad
- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Motilidad ocular

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Ejercitar la direccionalidad de la lectura de imágenes.
- Reconocer el sonido de cada imagen.
- Recordar el orden de los sonidos
- Recordar el orden de las imágenes
- Seguir las imágenes de izquierda a derecha.

**Descripción:**

**Fase inicial:** La educadora guía al niño mostrando las imágenes una por una.

**Fase media:** Las tarjetas de imágenes se colocan en la pizarra en tres niveles: superior, medio e inferior. El juego se relata de la siguiente manera:

Una bruja malvada puso un hechizo en la tierra y ha transformado todo en láminas de dibujos, Todo está oscuro y solo las imágenes tienen una luz que las alumbran.

Los niños deberán pasar por un reto para poder convertirlos nuevamente en objetos.

Cada dibujo tendrá su sonido, el niño deberá ir leyendo las tres filas de dibujos según lo que vea y escuche, pero de pronto la bruja quita una

imagen para ponerle una trampa, el niño deberá leer las tres filas y cuando llegue a la imagen que no está, dirá el nombre por su sonido. Por último La bruja complica más la trampa y quita algunas imágenes pero también su sonido. El niño deberá recordar el nombre y el sonido de la imagen.

Al pasar el reto la bruja lanza el hechizo y vuelven los objetos a la tierra.

**Fase final:** Comentar lo que le gustó y no le gustó del juego.

**Materiales:**

- Láminas: primer nivel (vaca, perro, gato, pájaro y caballo), segundo nivel (cascada, lluvia, truenos, mar y viento) y tercer nivel (libros, tijeras, lápices, guitarra, tambor).
- Pizarra blanca
- Iluminación para la pizarra.
- 1 CD de sonidos

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos utilizar otras imágenes. Además cuando se quite la imagen y el sonido el niño debe decir nada, ninguno u otro término que indique negación.



**Foto 2.24**

**Nombre del juego:** “La sogá de Lía”

**Áreas:**

- Enfoque visual
- Sonidos iniciales
- Discriminación de formas
- Discriminación auditiva.
- Memoria auditiva
- Memoria visual
- Vocabulario visual

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Mejorar enfoque visual
- Desarrollar discriminación de sonidos iniciales
- Incrementar la discriminación y atención auditiva
- Discriminar silueta y recordarlas de su vocabulario visual.
- Recordar la secuenciación temporal que se escuchó

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz con el niño para proyectar las siluetas.

**Fase media:** El juego se basará en un cuento:

Lía es una brujita traviesa que vive en el fondo del jardín, un día, montada en su escoba, vio a los niños saltando a la sogá. “¡qué lindo! ¡Quiero jugar!”. Pero ella no tenía sogá... ¿Qué podía hacer? Por fin, se le ocurrió una idea. Esperó a la noche y cuando nadie la veía... se robó todas las eses. ¿Se imaginan un mundo sin eses? Todos los sillones, salones, soles, sombreros se quedaron sin letra. Nadie podía decir sí, ni silla, ni silencio. Las maestras estaban muy preocupadas. Los niños, no tanto. La que estaba bastante triste era Sofía. Desde el robo todos la llamaban ofía y eso no le gustaba nada. Mientras tanto, con todas las eses, Lía se había armado una



**Imagen 2.8**

soga larguísima. “¡Qué bien saltas!” le decían sus amigos duendes. Pero quienes no éramos ni duendes ni brujitas no estábamos tan contentos, pues, sin las eses, discutíamos sin entendernos. Finalmente, Ofía, decidió recuperar su nombre. Esperó la hora de la siesta y fue al fondo del jardín. Encontró a la brujita dormida en una rosa. Ofía reemplazó la sogá de letras por pedacitos de cintas de colores. Cuando Lía despertó, encontró un montón de cintas verdes, azules y amarillas. De inmediato las unió y se puso a saltar... ¡Loca de contenta! Sofía, con su nombre completo, recuperó las eses y el mundo volvió a llenarse de sonrisas, silbatos y ¡saludos para todos!

Mientras suena el cuento la maestra será la encargada de mover a los títeres de siluetas dramatizando lo que dice el cuento. Los niños deberán observar y escuchar muy atentamente. En seguida se forman dos equipos y se entrega las secuencias del cuento. El grupo que primero forme la secuencia gana.

**Fase final:** Recordar las palabras que quedaron sin la s.

**Materiales:**

- Cd del cuento.
- Aula oscura
- Láminas.
- Personajes en siluetas.

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede formar varios cuentos cambiando los sonidos iniciales. También podemos pedir a los niños que mientras suene el relato del cuento, ellos dramaticen con las siluetas.

**Nombre del juego:** “Fichitas de colores”

**Áreas:**

- Direccionalidad
- Relaciones espaciales
- Discriminación de color
- Ritmo
- Cualidad del sonido: grave-agudo
- Enfoque visual.

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Colocar fichas siguiendo una dirección de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Ejercitar las relaciones espaciales.
- Discriminar los colores de las fichas para reproducir sonidos graves y agudos.
- Reproducir ritmos de un modelo.
- Enfocar la vista en el modelo.

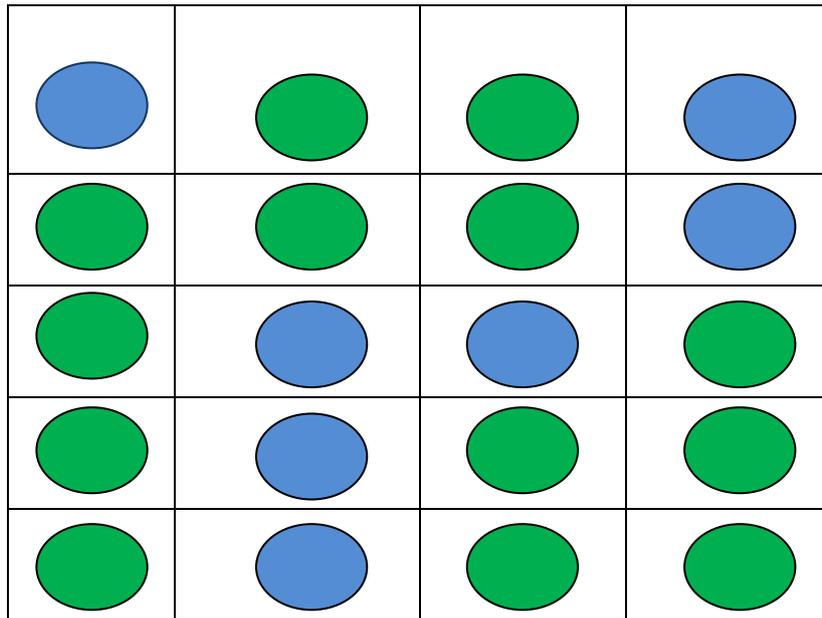
**Descripción:**

**Fase inicial:** modular la luz junto con el niño de manera que brillen las fichas de colores fosforescentes.

**Fase media:** El juego se redactará como un cuento:

“Había una vez dos ciudades, una de las fichas azules y otra de las fichas verdes, entonces se presenta a los niños las fichas separadas. Un día el rey azul y el rey verde se reúnen para hacer un acuerdo de Paz y poder hacer una sola ciudad. El rey azul se le ocurrió una idea. Qué tal si hacemos una orquesta para unirnos más. El rey verde aceptó y formaron la orquesta. Pero necesitaban de unos niños súper inteligentes que les ayuden”

La maestra dará el siguiente modelo en el piso:



**Imagen 2.9**

El rey azul y el verde piden a los niños que formen otra orquesta igual a ésta.

Los niños deben copiar este modelo para formar otra. Comienza la orquesta y para eso necesitará un Metalófono, entonces debe reproducir un sonido grave cuando observe la ficha azul y un sonido agudo, el verde. La dirección a tomar es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

**Fase final:** Comentar el juego.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Iluminación
- 20 Fichas fosforescentes
- Metalófono

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede cambiar las secuencias, además se puede formar equipos en donde el grupo uno toque los azules y el grupo dos los verdes. También podemos utilizar otros instrumentos musicales.

**Nombre del juego:** “Cine mudo”

**Áreas:**

- Percepción de formas
- Discriminación de personajes
- Conciencia auditiva
- Discriminación auditiva
- Constancia perceptiva
- Memoria auditiva
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Motilidad ocular
- Ritmo
- Cualidades del sonido

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 45 minutos

**Objetivos:**

- Percibir y discriminar sombras.
- Reconocer sonidos del propio cuerpo
- Reconocer sonidos que pueden sonar igual pero son diferentes
- Recordar características de compañeros.
- Recordar sonidos que hace el cuerpo.
- Seguir los movimientos de los compañeros
- Seguir un modelo de ritmo
- Reconocer cualidades de sonido como: débil-intenso.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Observar muy atentamente a los compañeros de clase.

**Fase media:** El juego consiste en adivinar quién es, que sonido hace y reproducir ese modelo. Entonces se dividirá al grupo en 2 equipos de 6.

Primero actuará el equipo 1 detrás de la tela con acciones y ritmos indicados por la maestra, una para cada participante:

Toser, llorar, bostezar, bailar, sonarse la nariz y desperezarse. Entonces los participantes del segundo equipo tendrán que descubrir qué compañero es y qué acción hizo solo por las siluetas y sombras, luego tendrá que reproducir ese mismo sonido en el mismo ritmo.

Por último los equipos cambian de rol y la maestra indica las acciones del otro grupo:

Cantar, reír, dormir, marchar, trotar y soplar.

El que adivina más acciones gana.

**Fase final:** Comentar lo que le gustó y no le gustó del juego.

**Materiales:**

- Tela blanca
- Iluminación
- Aula oscura

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Podemos variar las acciones: aplaudir, estornudar, gritar, etc.



**Foto 2.25**

**Nombre del juego:** “El apagón en la ciudad”

**Áreas:**

- Motilidad ocular
- Direccionalidad
- Percepción de formas
- Distinción de imágenes
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Cierre visual
- Relaciones espaciales
- Análisis fónico
- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Discriminación auditiva
- Atención auditiva

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 45 minutos

**Objetivos:**

- Conseguir el seguimiento visual en la lectura de imágenes
- Ejercitar la direccionalidad de arriba hacia abajo.
- Discriminar siluetas
- Recordar imágenes de su vocabulario visual.
- Obtener un mayor cierre visual y auditivo en la lectura global
- Saber ubicar espacialmente los objetos
- Reconocer y recordar sonidos
- Conseguir más enfoque auditivo.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz para proyectar la imagen.

**Fase media:** En la ciudad existen muchos apagones. El juego se realizará en dos equipos y consiste en captar mayor cantidad de imágenes y sonidos.

Se proyecta 5 imágenes con su nombre debajo

Coca-cola - teléfono – guitarra – carro – león

Los niños tendrán que superar retos y deberán tocar la campanita cuando sepan la respuesta. Cuando sucede el primer apagón de la ciudad, se vuelve oscuro entonces los niños deben escuchar atentamente los sonidos. La maestra reproduce todos los sonidos de cada imagen que se observó anteriormente, a excepción de uno.

Los niños tienen que adivinar el sonido de la imagen que falta.

Se prenden las luces y deben observar nuevamente las imágenes, la educadora ahora pedirá que se fijen mucho en las letras. El segundo apagón solo se da por unos segundos, entonces al volver la luz aparecen los nombres pero no los dibujos.

La prueba de fuego es leer los nombres recordando las imágenes.

Por último se proyectarán las imágenes una vez más y ahora deben estar atentos al orden, se apagan las luces y deben escuchar los sonidos de los nombres de las imágenes en orden. Se les proporcionará láminas de las imágenes proyectadas para el reto final que será colocarlas en el mismo orden que se observó y se escuchó.

**Fase final:** Comentar sobre los errores y los aciertos.

**Materiales:**

- Tela blanca
- Iluminación
- Aula oscura
- Láminas
- CD de sonidos
- Proyector

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede aumentar o disminuir las palabras según la respuesta de cada niño.

**Nombre del juego:** “Bingo de figuras e imágenes”

**Áreas:**

- Direccionalidad
- Percepción de formas
- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Memoria visual
- Discriminación auditiva
- Constancia perceptiva
- Motilidad ocular
- Relaciones espaciales

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Percibir y discriminar figuras en imágenes.
- Reconocer y recordar sonidos e imágenes
- Discriminar figuras
- Lograr mayor enfoque y seguimiento visual.
- Mejorar la ubicación espacial y direccionalidad

**Descripción:**

**Fase inicial:** Observación de las tablas del bingo proyectadas en la pizarra una para cada equipo.

**Fase media:** El juego consiste en señalar con una **x** las figuras o imágenes según la indicación de la maestra y el sonido producido por la misma.

Cuando es una figura la maestra dirá por ejemplo: triángulo rojo, entonces el niño tendrá que marcar todos los triángulos rojos.

Cuando es un sonido la maestra lo reproduce, por ejemplo, muuuu, para que el niño señale una vaca.

El equipo que llena primero una línea horizontal o vertical gana.

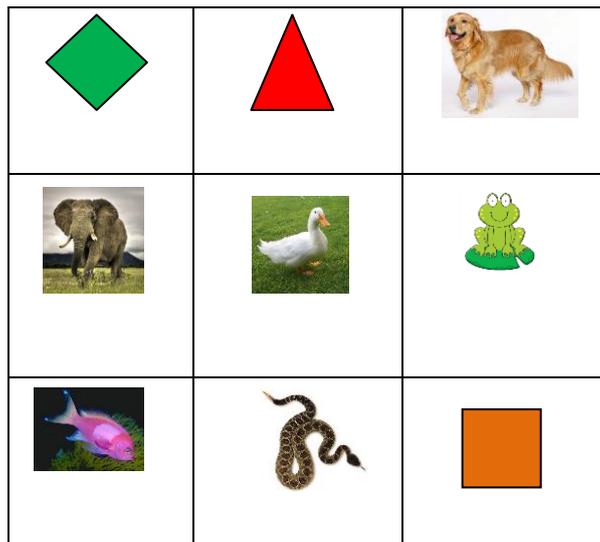
**Fase final:** Reforzar a los equipos por la participación.

**Materiales:**

- Aula oscura
- 10 tablas de bingo con figuras y objetos.
- Proyecciones de imágenes
- Marcadores
- Reforzador positivo (sellos)

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede jugar tabla llena para completar todos los dibujos.



**Imagen 2.10**

**Nombre del juego:** “Lucecitas de navidad y los animales”

**Áreas:**

- Direccionalidad
- Percepción de formas
- Coordinación viso motriz
- Constancia perceptiva
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Conciencia auditiva
- Discriminación auditiva
- Memoria auditiva
- Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Percibir y discriminar figuras.
- Obtener mayor coordinación viso motriz
- Reconocer una imagen recordando de su vocabulario visual.
- Conocer, discriminar y recordar sonidos.
- Reproducir ritmo con el cuerpo.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz y prender las luces de navidad.

**Fase media:** Las luces estarán colocadas en el piso formando siluetas de 3 animales.

Se le proporcionará una tiza de diferente color a cada participante y se pedirá que dibuje el contorno de los animales siguiendo las luces pero sin tocarlas.

En seguida la maestra indica que pondrá una música y que los niños deberán bailar por toda el aula y fuera de los animales. Los participantes bailarían lento o rápido según la música.

Al detenerse la música los niños deberán estar atentos porque sonará el sonido que produce uno de esos animales, entonces deben correr para colocarse dentro de ese animal.

El que queda fuera abandona el juego y se convierte en un juez más.

**Fase final:** Encendemos las luces y comentamos el juego.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Luces de navidad
- Tizas de colores
- Música
- Sonidos de animales

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede aumentar el número de animales o cambiar por otra categoría de imágenes y sonidos.



**Foto 2.26**

**Nombre del juego:** “Las espadas mágicas”

**Áreas:**

- Discriminación visual
- Coordinación viso motriz
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Sonidos finales
- Análisis fónico

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar imágenes.
- Obtener mayor coordinación viso motriz.
- Reconocer una imagen recordando de su vocabulario visual.
- Distinguir sonidos finales
- Conseguir análisis fónico.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz y prender las espadas de stars wars.

**Fase media:** El juego se redactará así:

“La misión de hoy es derribar con las espadas las torres de palabras”, entonces se entregarán las espadas a los dos primeros participantes. En el piso estarán colocadas unas torres formadas de cartón, cada una tendrá una imagen. El objetivo es derribar las palabras que riman.

¡Debemos estar muy atentos para escuchar cuáles tenemos que tumbar!

Entonces el rey de las espadas ordena:

- Derrumbar la **Lechuga** que come la \_\_\_\_\_

La maestra explicará al niño como debe hacerlo:

Tienes que derrumbar la torre con una imagen de lechuga y otra torre que rime con este sonido, por ejemplo tortuga.

El participante que logre encontrar las dos torres y las tumbe primero gana.

Se cambian de participantes y se dan otras órdenes como:

- Derrumba al **Loro** que juega con el \_\_\_\_\_(**toro**)
- Derrumba a la **piña** que le gusta a la \_\_\_\_\_(**niña**)
- Tumba un **aguacate** que se come con \_\_\_\_\_(**tomate**)
- Tumba esa **carretilla** que se lleva a esa \_\_\_\_\_(**ardilla**)

**Fase final:** Encendemos las luces y colocamos las torres en parejas de rimas.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Espadas de luces
- Cubos con imágenes (torres)

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede aumentar el número de torres para alargar el juego.



Foto 2.27



Foto. 2.28

**Nombre del juego:** “Sombras chinescas”

**Áreas:**

- Percepción de formas
- Discriminación visual
- Memoria visual
- Posición en el espacio
- Vocabulario visual
- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Discriminación auditiva

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos

**Objetivos:**

- Discriminar siluetas.
- Reconocer contornos.
- Distinguir sonidos.
- Conseguir conciencia auditiva.
- Recordar sonidos.
- Lograr una mayor ubicación espacial copiando un modelo con los dedos de las manos.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Modular la luz para que se observen las sombras.

**Fase media:** El juego consiste en descifrar ¿qué animal es? Y ¿en qué medio de la naturaleza se encuentra? como: en sol, lluvia, tormenta, etc.

Se realizará en dos equipos:

El primer grupo se colocará tras la tela blanca.

La maestra enseñará cómo colocar las manos para cada animal, y les asignará 3 animales diferentes para cada grupo con sus respectivos sonidos,

Mientras se proyectan las siluetas la maestra reproducirá cualquier sonido de la naturaleza. Entonces los niños del otro grupo adivinarán el animal y los sonidos respectivos.

Luego los equipos cambiarán de roles y el grupo que descubra más animales y sonidos gana.

**Fase final:** Encendemos las luces y recordamos la posición de las manos de cada animal.

**Materiales:**

- Aula oscura
- Tela blanca
- Sonidos de la naturaleza.

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se podrá variar los animales para cada grupo para repetir el juego.



**Imagen 2.11**

## **CONCLUSIONES**

En el juego se puede incluir muchas actividades de diversas áreas, por lo que se puede seguir creando juegos de percepción con otras destrezas que le permitan al niño cumplir los mismos objetivos.

Es muy importante que la forma que se desarrolle el juego sea muy creativa y en un espacio adecuado para que de esta manera pueda dar resultados positivos en los niños.

## **CAPÍTULO 3**

### **SALA OSCURA DE PERCEPCIÓN**

#### **INTRODUCCIÓN**

En este capítulo se evidencia la implementación de la sala oscura con fotografías de cada uno de los espacios que forman parte del aula. Además se detallan las características de la sala, el tipo de material a utilizarse y el uso de este recurso como estimulador de la percepción en los niños.

En una segunda parte se evidencian ciertos juegos que se realizaron a los pequeños con la descripción de cada sesión y los resultados obtenidos.

Por último se describe la planificación y ejecución de un taller de socialización a los docentes sobre la propuesta de trabajo.

#### **3.1 IMPLEMENTACIÓN DEL AULA**

##### **3.1.1 Descripción**

Un aula no tendría utilidad si su manejo no fuera el correcto, para eso es necesario que todos los materiales queden implementados de una manera organizada. Esto facilitará el uso de todos los recursos.

El aula está cubierta de tela negra ubicada en tubos de cortinas con soportes fuertes para resistir su peso.

La pared de tragaluz que separa la sala de estimulación con la de música posee una cortina con fácil movilidad para el paso entre las aulas.

En la entrada del aula y en la ventana se colocaron dos cortinas para poder abrir y cerrar hacia los lados sin dificultad.

En el centro de la habitación se implementó una tela blanca que servirá como un escenario.

### 3.1.2 Implementación en imágenes

#### Aula Oscura



**Foto 3.1**



**Foto 3.2**



**Foto 3.3**



**Foto 3.4**

### 3.1.3 Otros materiales

Dentro del aula encontramos algunos recursos como: estímulos visuales, estímulos auditivos y un folleto de juegos con sus materiales respectivos.

#### 3.1.3.1 Estímulos visuales

- ✓ Un cañón de luz: se utilizará para iluminar una tela blanca con el objetivo de que se proyecten siluetas y sombras.



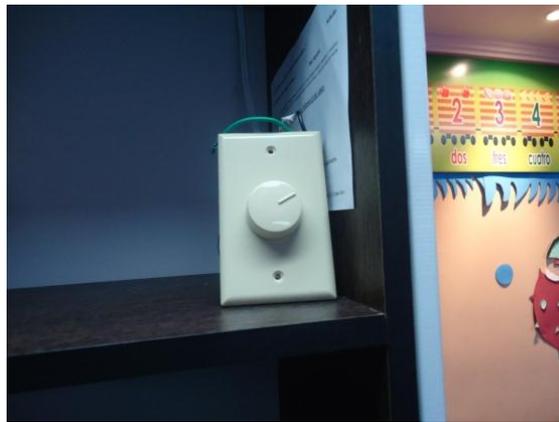
**Foto 3.5**

- ✓ Luces de discoteca: Tendrá gran utilidad para la percepción de colores y enfoque visual.



**Foto 3.6**

- ✓ **Modulador de luz:** Este mecanismo es de gran importancia para disminuir la tensión de la oscuridad en los niños. Además algunos materiales a utilizarse dependen de un cierto grado de luz.



**Foto 3.7**

- ✓ **Foco de luz ultravioleta:** Nos permite observar objetos en la oscuridad. Está ubicado en una boquilla para el cambio de luz con un foco normal.



**Foto 3.8**

- ✓ Retroproyector: Se utilizará para proyectar láminas de dibujos en un pizarrón o en una tela blanca.



**Foto 3.9**

### 3.1.3.2 Estímulos auditivos

- ✓ Equipo de sonido: Nos permitirá escuchar sonidos grabados en CD.



**Foto 3.10**

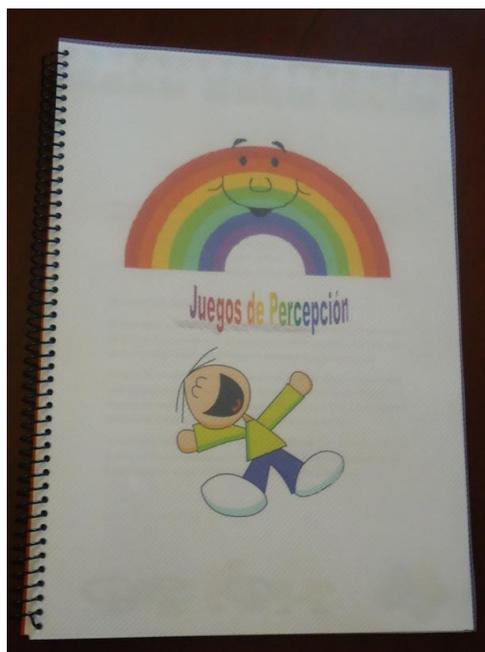
- ✓ Instrumentos musicales: Utilizaremos para formar ritmos u otras cualidades del sonido como altura, intensidad y duración. Incluye: un tambor, una campanilla y un pito. Además otros como: el metalófono, el piano y flauta que estarán ubicados en el aula contigua de música.



**Foto 3.11**

### **3.1.3.3 Folleto de Juegos y materiales**

- ✓ Folleto: Se utilizará como guía de juegos para desarrollar percepción



**Foto 3.12**

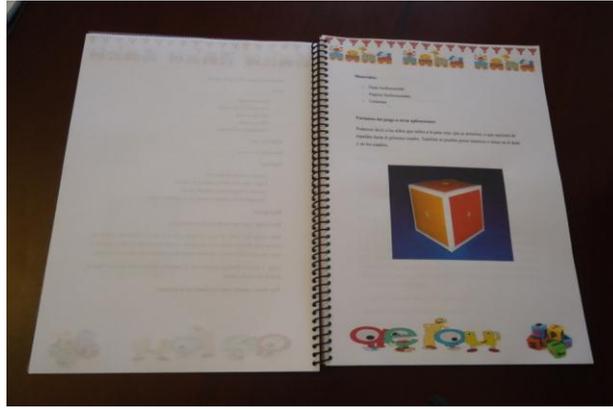


Foto 3.13

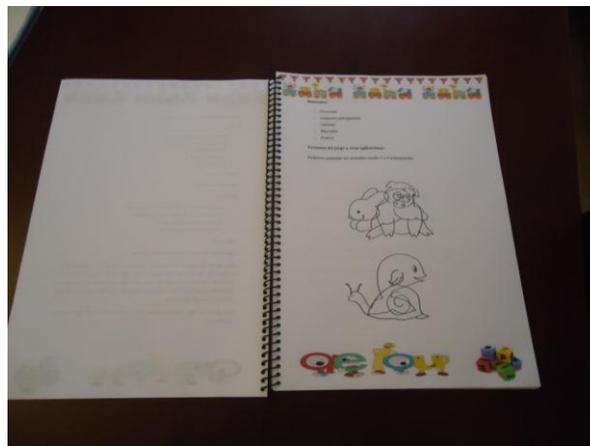


Foto 3.14

✓ Materiales de los juegos: Se dará uso a cada uno dependiendo del juego a realizar. Dentro de estos incluye:

- Linternas de colores



Foto 3.15

- Caritas luminosas



**Foto 3.16**

- Figuras brillantes



**Foto 3.17**

- Pelotas fosforescentes



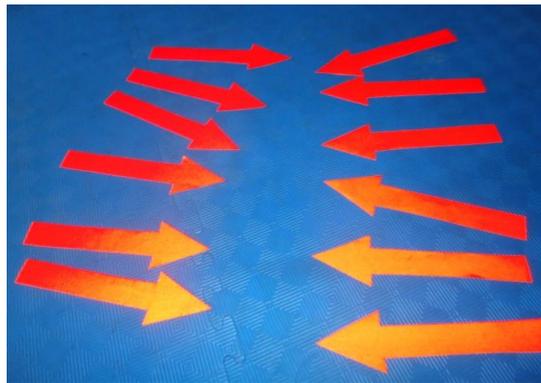
**Foto 3.18**

- Cubo de colores con estrellas luminosas



**Foto 3.19**

- Flechas Reflectivas



**Foto 3.20**

- Tarjetas Reflectivas



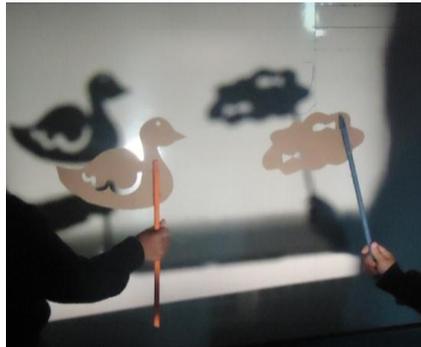
**Foto 3.21**

- Ruleta de la suerte



**Foto 3.22**

- Títeres de siluetas



**Foto 3.23**

- Láminas visuales



**Foto 3.24**

- Pelotas luminosas



**Foto 3.25**

- Espadas luminosas



**Foto 3.26**

- Luces de navidad



**Foto 3.27**

- Torres luminosas de rimas



**Foto 3.28**

- Cds de sonidos



**Foto 3.29**

- Estrellas fosforescentes



**Foto 3.30**

- Imanes fosforescentes



**Foto 3.31**



**Foto 3.32**

## **3.2 PRÁCTICA**

### **3.2.1 Importancia**

Es necesario comprobar que los niños se adaptan a los juegos en una habitación oscura y conocer si la lúdica propuesta permite un espacio de diversión y aprendizaje. De esta manera se cumplirá el objetivo inicial que se planteó.

Además es necesario conocer si los resultados en los niños son positivos o negativos para seguir con la metodología o modificarla en cierto modo.

### **3.2.2 Juegos realizados**

Se pusieron en práctica algunos juegos con el objetivo de poner a prueba el proyecto por lo que se utilizó pocos alumnos y actividades con menor dificultad efectuándolas en menor tiempo. Se realizaron 10 juegos con los niños del kínder en el horario de la mañana antes del refrigerio y se dieron unas indicaciones antes del ingreso al espacio a utilizarse.

A continuación se describe cada sesión y se apreciará una imagen de cada una de ellas.

## Sesión # 1

**Nombre del juego:** “Noche fugaz”

**Objetivo:** Discriminar colores siguiendo un modelo

**Descripción de la sesión:**

Se moduló la luz con los niños para disminuir tensiones de oscuridad. Luego los niños observaron los materiales a utilizarse y jugaron libremente con ellos. Inmediatamente se explicó el juego y se eligió a los participantes.

Se colocó a 2 niños en cada equipo y se entregó linternas de colores a cada uno.

El primer equipo de niños formó una secuencia de dos colores rojo y amarillo, en seguida los niños del otro equipo formaron la misma secuencia. Luego los grupos cambiaron de rol.

Al finalizar se comentó con los alumnos los colores que distinguieron en el juego.

**Observaciones y Resultados:**

- No tuvieron dificultad en realizar las actividades del juego.
- El material fue el adecuado y hubo mucho interés de los alumnos.
- Al inicio hubo incertidumbre pero luego se sintieron cómodos en el ambiente.
- Se cumplió el objetivo planteado por lo que se puede aumentar la complejidad para la próxima vez.



**Foto 3.33**

## Sesión # 2

**Nombre del juego:** “Fórmula 1 de pelotas”

**Objetivo:** Llevar con el pie una pelota hasta llegar a una lámina de un animal sin topar los bordes del camino.

**Descripción de la sesión:**

Se moduló la luz con los niños hasta que las pelotas fosforescentes brillen. Luego los niños jugaron con las pelotas y las manipularon. En seguida se explicó el juego y se eligió a los participantes.

Se designó un animal a cada niño y comenzó el juego.

Los niños que no participaron hacían barra a sus amigos.

Al finalizar el juego se colocó una carita feliz la ganador.

**Observaciones y Resultados:**

- Los niños distinguieron a los animales que se les designó
- No tuvieron ninguna dificultad en captar la orden del juego.
- El material fue el adecuado y hubo mucho interés de los alumnos.
- Esta vez la obscuridad ya no les incomodó.
- Se cumplió el objetivo planteado sin embargo si tuvieron dificultad cuando no debían topar los bordes.



**Foto 3. 34**

### Sesión # 3

**Nombre del juego:** “El dado de colores”

**Objetivo:** Caminar hacia la tarjeta más cercana del color que indica el dado.

**Descripción de la sesión:**

Se moduló la luz con los niños y se pudo observar las estrellas iluminadas.

Se utilizó papel reflectivo para formar la pista del juego en el piso.

Mientras los niños manipulaban el dado escuchaban las indicaciones. Se eligió a los participantes, se lanzó el dado y comenzó el juego.

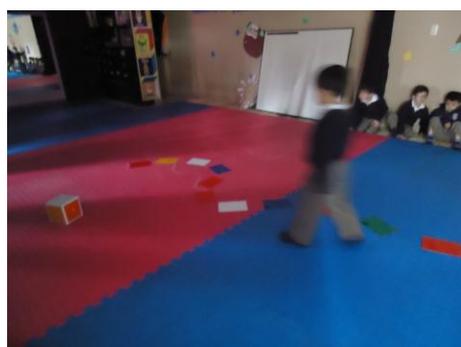
El ganador fue el primero en llegar al final del camino.

**Observaciones y Resultados:**

- Los niños distinguieron los colores del dado.
- Se divirtieron jugando en el piso.
- Algunos comentaron que habían jugado algo parecido en casa.
- El material fue el adecuado y hubo mucho interés de los alumnos.
- Se cumplió el objetivo planteado y se puede alargar la pista en diferentes direcciones para la próxima vez.



**Foto 3.35**



**Foto 3.36**

## Sesión # 4

**Nombre del juego:** “El constructor”

**Objetivo:** Completar el dibujo siguiendo un modelo.

### **Descripción de la sesión:**

Se moduló la luz con los niños hasta que quede totalmente oscura el aula. Luego se prendió el retroproyector y se colocó la imagen. Los niños observaron la imagen proyectada y comentaron acerca de ella. Luego se explicó el juego y el primer participante recibió el marcador mágico y completó la imagen

Los dos equipos lograron reconstruir el dibujo.

### **Observaciones y Resultados:**

- Al apagarse las luces hubo un poco de nervios pero duró poco porque inmediatamente se prendió el proyector.
- Lograron completar la imagen
- Respetaron el turno de cada uno.
- Se cumplió el objetivo planteado y recordaron el dibujo al finalizar el juego.



**Foto 3.37**



**Foto 3.38**

## Sesión # 5

**Nombre del juego:** “El detective”

**Objetivo:** Distinguir la forma de una letra y encontrar una igual en un texto.

**Descripción de la sesión:**

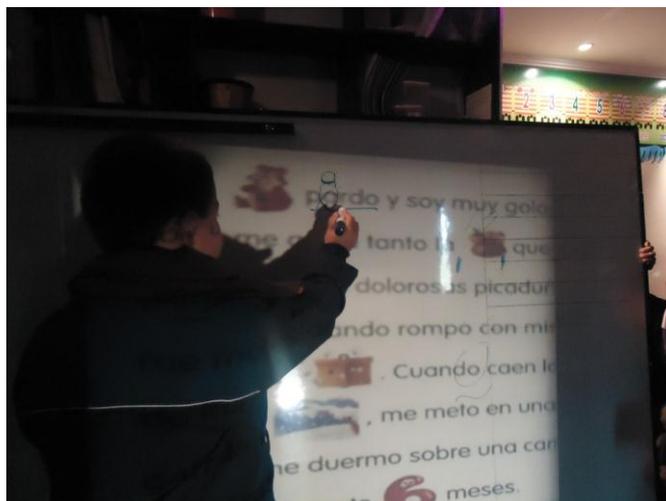
Se colocó la imagen en el retroproyector y se pidió a los alumnos que observen los dibujos del texto. Inmediatamente se explicó el juego y se escogió al detective más educado.

Mientras observaba el modelo de la letra buscaba en una palabra del texto esa misma forma.

Al finalizar el juego al ganador se le colocó un sello de la letra A en la mano.

**Observaciones y Resultados:**

- Se interesaron mucho por la nueva imagen que observaban
- Les tomó tiempo encontrar la letra perdida pero lo lograron.
- Respetaron el turno de cada uno.
- Se cumplió el objetivo planteado por lo que en una nueva ocasión se puede aumentar otra letra en la búsqueda.



**Foto 3.39**

## Sesión # 6

**Nombre del juego:** “El científico de animales”

**Objetivo:** Encontrar cierto animal dentro de otro.

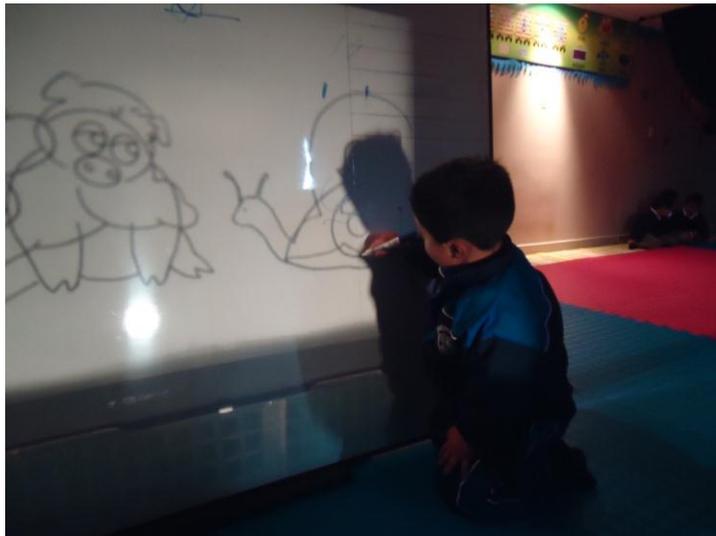
**Descripción de la sesión:**

Se colocó la imagen en el retroproyector y se comentó con los niños los animales que podían observar. Luego se le entregó un marcador al científico más educado y se le explicó el juego.

El niño descubrió al caracol y lo repasó con el marcador.

**Observaciones y Resultados:**

- Tuvieron mucho interés por la imagen presentada.
- Lograron observar todos los animales que se presentaron
- Se encontraron más adaptados al ambiente oscuro.
- Se consiguió el objetivo planteado por lo que se puede aumentar la dificultad sobreponiendo otro animal (3 animales en total)



**Foto 3. 40**

## Sesión # 7

**Nombre del juego:** “Las caritas brillantes”

**Objetivo:** Distinguir caritas iguales y diferentes.

**Descripción de la sesión:**

Se moduló la luz hasta observar las caritas brillando en la oscuridad. Se inició jugando con muecas libres imitando las caritas con su rostro. En seguida se explicó el juego y cada participante recibió una flecha y la colocó correctamente.

Los dos equipos lograron la meta.

Al finalizar la sesión se comentó sobre el tipo de caritas que recordaron.

**Observaciones y Resultados:**

- Hubo mucho interés en el material.
- Se observó mayor adaptación a la oscuridad.
- Lograron percibir y unir correctamente las caritas.
- Se mostraron ansiosos por el siguiente juego.



Foto 3.41



Foto 3.42

## Sesión # 8

**Nombre del juego:** “El músico sonámbulo”

**Objetivo:** Reproducir diferentes ritmos según un modelo.

**Descripción de la sesión:**

Se moduló la luz con los niños hasta simular la noche. En seguida los niños escucharon la explicación del juego y se eligió a dos participantes. El juego se realizó con dos alumnos, el primero daba el modelo y el segundo imitaba con su cuerpo. Luego se cambiaron los papeles.

Los dos músicos lograron reproducir el ritmo, el segundo niño con menor dificultad que el primero.

**Observaciones y Resultados:**

- Uno de los niños tuvo dificultad en seguir el ritmo.
- Les gustó la manipulación de instrumentos musicales.
- Lograron reconocer el sonido para reaccionar motrizmente.
- En un próximo juego se puede incrementar cualidades del sonido.



**Foto 3.43**

## Sesión # 9

**Nombre del juego:** “La carreta de caballitos ciegos”

**Objetivo:** Llegar hacia la fuente de sonido reconociendo ritmos.

**Descripción de la sesión:**

Se apagaron las luces para estar completamente a oscuras. De inmediato se explicó el juego y comenzó el sonido. Los participantes gatearon por la sala hacia la fuente sonora, la mayoría de los niños se acercaron al sonido.

Al ganador se le permitió tocar el tambor.

**Observaciones y Resultados:**

- Al apagarse las luces volvió la ansiedad, sin embargo no fue mucha y se olvidaron al comenzar el juego.
- Consiguieron llegar a la fuente sonora.
- Algunos participantes se desviaron.
- Siguieron el ritmo rápido y lento del tambor.



**Foto 3.44**



**Foto 3.45**

## Sesión # 10

**Nombre del juego:** “Adivinanzas de palabras”

**Objetivo:** Reconocer a la palabra intrusa.

**Descripción de la sesión:**

Se apagaron las luces y se ayudó el enfoque de atención colocando las imágenes en la pizarra iluminada. Se explicó el juego a los niños y se pidió al participante leer las imágenes de izquierda a derecha, luego escucharon con atención el sonido de las palabras para adivinar aquella que no tiene el mismo sonido.

Los dos participantes distinguieron al intruso pero el primer niño con menor dificultad que el segundo.

**Observaciones y Resultados:**

- Hubo mucho interés por los imanes fosforescentes de dinosaurios.
- Cumplieron el objetivo de reconocer a los sonidos de las palabras.
- Adivinaron al sonido intruso.
- La iluminación de la pizarra les permitió mayor atención y evitó incomodidad en el ambiente oscuro.



**Foto 3.46**

### **3.3 SOCIALIZACIÓN**

Es muy importante que las maestras conozcan el método que se utilizará en el aula para que se aproveche al máximo. Además las profesoras pueden atribuir con otras sugerencias para los juegos que se incrementarán en un futuro.

#### **3.3.1 Taller**

Este taller fue dirigido a las maestras del kínder de la Unidad Educativa Borja el día miércoles 18 de abril de 2012 con una duración de una hora aproximadamente.

**Título:** El juego en la percepción

#### **Objetivos:**

- ✓ Conseguir que las maestras conozcan los resultados de una sala obscura en la Percepción
- ✓ Concienciar a las maestras sobre la importancia de los estímulos sensoriales en éste aprendizaje.
- ✓ Profundizar el conocimiento de la lúdica en el aprendizaje de percepción.
- ✓ Practicar juegos de percepción.

#### **Actividad inicial:**

- ❖ Recorrer el aula y observar los materiales de ésta.
- ❖ Las maestras dirán una palabra que responda a la pregunta: ¿Si fueras niña/o cómo te sentirías jugar en esta aula?

#### **Presentación de contenidos:**

- Explicar brevemente conceptos de: percepción, aula obscura, juego y estímulos sensoriales, además comentar sobre la relación entre ellos.
- Entregar una hoja volante con la información anterior.
- Realizar 1 juego del folleto con todas las maestras.

### **Evaluación:**

- ✓ Hacer grupos de tres personas y crear un juego de percepción, para esto se entregará una copia del formato que debe ser llenada a mano.

<b>Nombre del juego:</b>	
<b>Áreas: (resaltar las áreas que se trabajarán en el juego)</b>	
<b>Percepción visual</b>	<b>Percepción auditiva</b>
- Direccionalidad	- Conciencia auditiva
- Motilidad ocular	- Memoria auditiva
- Percepción de formas	- Discriminación de sonidos iniciales y finales
- Memoria visual	- Análisis fónico
- Vocabulario visual	- Distinción de cualidades del sonido.
- Constancia perceptiva	
- Enfoque visual	
- Coordinación visomotora	
- Posición en el espacio	
<b>Edad:</b>	
<b>Duración:</b>	
<b>Objetivos:</b>	
<b>Fase inicial:</b>	
<b>Fase media:</b>	
<b>Fase final:</b>	
<b>Materiales:</b>	
<b>Variantes del juego u otras aplicaciones:</b>	

- ✓ Exponer los juegos.

**Nota:** Los juegos creados por las maestras no fueron adjuntados al folleto, sin embargo es un aporte valioso ya que se puede constatar la creatividad y el empeño que pusieron al realizar dichos juegos.

### 3.3.2 Imágenes de la socialización

#### Presentación del aula



Foto 3.47

#### Recorrido por el aula



Foto 3.48

## Conceptos y metodología



Foto 3.49

## Explicación del juego

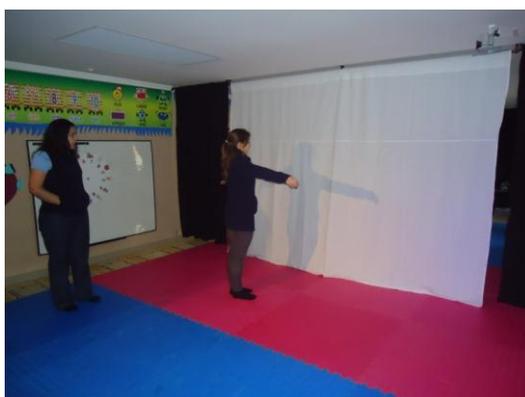


Foto 3.50

## Desarrollo del juego



Foto 3.51

## **CONCLUSIONES**

Se ha creado un ambiente interesante para el niño con distintos estímulos que potenciarán sus sentidos para aprender a percibir más claramente lo que está a su alrededor.

En el aula implementada se podrá seguir atribuyendo diferentes materiales didácticos que enriquecerán aún más este espacio, de esta manera aumentará el interés que se observó en la práctica.

Todos los maestros deben ser un miembro importante a la hora de trabajar en esta aula, ya que sus observaciones y experiencias son muy válidas.

## **CONCLUSIONES**

Los niños deben cumplir ciertas destrezas para ingresar a la escuela, siendo esta una etapa de mucha dedicación y exigencia. El aula de estimulación perceptiva que fue implementada fue una gran herramienta para ejercitar al niño.

La percepción tiene algunas formas de ser estimulada, sin embargo la alternativa que usamos en este proyecto es una de las mejores opciones ya que les ofreció a los niños diferentes estímulos que despiertan sus sentidos haciendo que la información entre correctamente.

La sala oscura resultó muy atractiva en los pequeños y dio buenos resultados, además junto con la lúdica forman una interesante combinación.

La socialización resultó exitosa ya que las maestras aprobaron el proyecto y conocieron acerca de esta nueva alternativa de trabajo.

## **RECOMENDACIONES**

El aula fue diseñada para trabajar percepción pero se recomienda que se de uso para trabajar otras áreas que pueden complementar el aprendizaje.

Es necesario que los niños sean constantemente animados antes de utilizar esta estrategia de trabajo.

Los maestros colegas son una gran ayuda por lo que es importante que todos conozcan este método ya que resulta muy positivo compartir experiencias.

Se recomienda el uso cuidadoso de los materiales para que éstos puedan ser aprovechados el mayor tiempo posible.

Es primordial la creatividad y el entusiasmo a la hora de trabajar con los pequeños.

## BIBLIOGRAFÍA

- CONDEMARIN Mabel, CHADWICK Mariana, MILICIC Neva, “Madurez escolar”, séptima edición, Editorial Andrés Bello, 1995, página 237-292.
- DA FONSECA Vitor, “Dificultades de aprendizaje”, primera edición, Editorial Trillas, 2004, página 143-159.
- NARVANTE, Mariana, “Prevención de los Trastornos Escolares” Tomo 1, sin fecha de publicación, página 67.
- Sin autor, Bibliotecas virtuales, “Teorías del aprendizaje”, <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/articulos/metodos.asp>, sin fecha de publicación, 3 de febrero de 2012.
- Sin autor, “Motivación y control”, <http://centros5.pntic.mec.es/ies.manuel.tarraga.escribano/departamentos/orientacion/motivac1.htm>, sin fecha de publicación, 10 de febrero de 2012.
- TERRÉ CAMACHO, Orlando, “Estimulación multisensorial”, manual práctico, sin edición, página 41-116.
- TOMATIS, Alfred, “Estimulación Sensorial”, <http://www.tomatis.8k.com/armonia.htm>, sin fecha de publicación, 24 de febrero de 2012.
- VÉLEZ, Ximena Problemas de Aprendizaje en la Educación Parvularia. Universidad de Cuenca, 2007

# **Anexo 1**

## Encuesta

## Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico

Nivel escolar: Primero "D"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. Significa percepción

Letener, captar, recibir. estímulos por medio de los sentidos.

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Ayuda a estimular el aprendizaje, siempre y cuando estén bien encausados

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

- lectura de pictogramas.  
- Ejercicios de discriminación visual.  
- Ejercicios de memoria lógica.  
- Percepciones visuales.

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

- No respetan los espacios al escribir.  
- No hay una buena discriminación

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

- Repetición de secuencias rítmicas  
- Desarrollar el acento pulso y ritmo.  
- Seguir patrones de impulsos sonoros con ayuda de los toc-toc.

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

- Se comen las letras
- No tienen buena escritura.
- Su discriminación auditiva es pobre.

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

- Favorece la sensorio percepción en edades tempranas promoviendo un buen desarrollo de las destrezas.

GRACIAS

## Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico

Nivel escolar: Segundo "D"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. Significa percepción

Es la capacidad de la persona para ver las cosas como ella las mira, observa o entiende una vez que las conoce, es el siguiente proceso que se da luego de la sensación.

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Son fundamentales ya que dependiendo de la percepción que tiene el sujeto de su entorno podrá hacer una conexión adecuada entre los conocimientos previos y nuevos, y para lograr los adecuados procesos de abstracción de los conocimientos.

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

Discriminación visual, cierre visual, figura fondo, seguimiento visual de arriba-abajo - izquierda-derecha, bariendo nasal y agudeza visual.  
(Memoria visual) fundamental.

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Inversión de # y letras al escribir.  
Problemas o niveles de percepciones auditivas y conciencia fonológica.  
Dificultad en la copia, escritura con omisiones aglutinamiento en inversiones.  
Escritura en espejo.  
Problemas en sílabas inversas

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

La conciencia fonológica y el ritmo  
(Memorias auditivas) fundamental.

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Confusión en el fonema no hay relación del fonema y el grafema.

Dificultad en la copia al dictado

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

El desarrollo perceptivo es fundamental para poder superar el proceso pedagógico a nivel escolar y lograr abstraer los conocimientos por del desarrollo de las percepciones dependerá de cómo integre el niño sus nuevos conocimientos y logre un adecuado anclaje con los conocimientos previos.

**GRACIAS**

**Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico**

Nivel escolar: Segundo "B"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. Significa percepción

Recibir información

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Es fundamental ya que si hay problemas de percepción no hay un buen proceso de aprendizaje.

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

Pictogramas - las percepciones

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Percepción visual  
auditiva  
órdenes verbales  
Aspectos conductuales

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

Discriminación auditiva

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

conciencia fonica  
Falta de discriminación en los  
fonemas  
Tono confuso

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

Es fundamental las percepciones  
ya que sin estas el progreso  
no se cumple a cabalidad.

GRACIAS

## Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico

Nivel escolar: 2<sup>do</sup> de Básico "A"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. Significa percepción

Percepción significa percibir a través de nuestros sentidos, recibiendo e interpretando el significado

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Es fundamental para seguir adecuadas, si falta percepción van a haber dificultades y vacíos en el aprendizaje

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

Pienso que todos, porque se complementan: figura fondo, buscar diferencia, ver detalles, analizar dibujos, etc.

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Tienen problemas espaciales.  
Invierten letras.  
No ven detalles sino se fijan en el todo  
No conceptualizan conceptos.  
Tienen dificultades para seguir o copiar de un modelo

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

El saber escuchar, el evitar repetir las órdenes

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Escriben mal.

No tienen retentiva

Tienen dificultades en la conciencia fonológica

Invierten números y letras

Les cuesta copiar al dictado ya que primero tienen que analizar letra por letra para poder escribir

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

Es sumamente importante y esencial para no tener dificultades en el proceso de la lecto-escritura y en todos los campos, ya que si no conseguimos resultados positivos en los niños claves estos problemas se siguen acanando durante la etapa escolar

GRACIAS

## Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico

Nivel escolar: Inicial - Primero "E"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. significa percepción

Percepción: - es una area en la cual y con la cual el niño es capaz de abstraer y conocer mediante lo visual y/o auditivo al medio que lo rodea o lo que le están enseñando, para de esta manera mejorar su aprendizaje.

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Es importante ya que si el niño no tiene una buena y correcta percepción su aprendizaje sera muy dificultoso y su nivel escolar muy bajo.

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

Lectura con pictogramas es con lo que se debe incentivar mucho ya que lo visual es interesante le llama la atención mucho al niño. Los flash cards, la lectura global, la discriminación visual.

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

- Lectura deficiente  
- Falta de concentración.  
- Distracción  
- Perdida del interés en el trabajo o tarea  
- Cansancio visual / auditivo por falta de ejercitación.  
- Mala memoria.

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

Los fonemas, las vocales, los sonidos onomatopéyicos, sonidos iniciales, medios y finales, sílabas.

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Los mismos que en el área visual ya que los dos están estrechamente unidos.

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

Es muy importante ya que desde muy pequeños se les puede ejercitar dicha área, ya que son como esponjitas que aprenden mucho ya sea por imitación o intuición.

**GRACIAS**

## Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico

Nivel escolar: Primero "B"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. Significa percepción

Información que se capta a través de  
los sentidos. Puede ser consciente o inconsciente  
Es una experiencia personal.

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Es importante que los aprendizajes se vuelvan significativos cuando la percepción y la imaginación contribuyen a ubicar conceptos en contextos reales y útiles.  
COGNICIÓN → PERCEPCIÓN E IMAGINACIÓN.

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

Coordinación viso-motriz.  
Percepción figura-fondo  
Constancia perceptiva  
Percepción espacial  
Relaciones espaciales.

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

Reproducir figuras.  
Identificar cantidades.  
Identificar formas.  
Problemas para pintar, no respeta espacios.  
Coordinación ojo manual.

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

Características de los sonidos  
Capacidad para localizar la fuente del sonido.

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

No escuchan órdenes.

No siguen indicaciones.

No discriminan sonidos.

Falta de atención auditiva.

Reproducir rimas, trabalenguas, etc.

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

Es importante ya que en la edad comprendida entre los 0-6 años se perfecciona la actividad de todos los sentidos, en especial los relacionados con la percepción visual y auditiva lo que le va a permitir diferenciar y reconocer colores, formas y sonidos.

**GRACIAS**

## Encuesta sobre las necesidades de percepción que existen en las aulas dirigidas a las maestras del nivel básico

Nivel escolar: 2º Básico "C"

Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio:

1. Defina lo que para Ud. Significa percepción

Absorber, captar lo que viene hasta nuestros sentidos.

2. De una opinión acerca de la influencia de la percepción en procesos complejos de aprendizaje.

Para que las destrezas se desarrollen mejor para que el aprendizaje comience con experiencias previas.

3. Qué aspectos visuales cree Ud. que son más importantes estimular para la lecto-escritura.

- Presentación de tarjetas  
- descripción de objetos dibujos y elementos  
- lectura de pictogramas  
- discriminaciones visuales, figuras fandas

4. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

- No se ubica en el espacio  
- Aglutinación de palabras  
- Inversiones  
- Sustituciones  
- Translaciones etc.

5. Qué aspectos auditivos cree Ud. que son más importantes estimular para la lectoescritura.

Relajación  
Atención, concentración  
conciencia fonológica  
discriminación de sonidos del cuerpo, ambiente, naturaleza, etc.

6. Enumere 5 dificultades más frecuentes en los niños en estos aspectos mencionados anteriormente.

- Omisión de letras y palabras  
- Mala discriminación  
- No coge al dictado  
- Confusión de fonemas etc

7. De una breve conclusión de la importancia de ejercitar el área de percepción a una temprana edad.

Es muy importante que esta área sea estimulada desde edades tempranas para evitar problemas de aprendizaje en los años de escolaridad y para esta estimulación se le debe realizar de forma adecuada y siguiendo procesos.

GRACIAS

# **Anexo 2.**

## **Juegos**

**Nombre del juego:** Sigo y me muevo con música a la linterna.

**Áreas:** (Resaltar las áreas que se trabajarán en el juego)

**Percepción visual**

- Direccionalidad
- Motilidad ocular
- Percepción de formas
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Constancia perceptiva
- Enfoque visual
- Cierre visual
- Coordinación vasomotora
- Posición en el espacio

**Percepción auditiva**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Discriminación de sonidos iniciales
- Discriminación de sonidos finales
- Análisis fónico
- Distinción de cualidades del sonido: altura – Intensidad – Duración – Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 minutos.

**Objetivos:**

Lograr que el niño discrimine derecha - izquierda mediante juego de luces en la sala oscura.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Lectura de pictogramas de las reglas e instrucciones del juego.

**Fase media:** • Canción: derecha - izquierda.

• Con la linterna vamos a movernos de acuerdo con la música presentada, asociándolos con sonidos, memorizándolos y acordándose y discriminando los sonidos.

**Fase final:**

Socialización del juego, que es lo que más le gusta, que aprendió con el juego. Derecha - Izquierda.

**Materiales:**

- Linternas de colores
- Música
- Sala oscura.

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Nociones: arriba-abajo, dentro-fuera.

**Nombre del juego:** Moviendo mi Cuerpo

**Áreas:** (Resaltar las áreas que se trabajarán en el juego)

**Percepción visual**

- Direccionalidad
- Motilidad ocular
- Percepción de formas
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Constancia perceptiva
- Enfoque visual
- Cierre visual
- Coordinación vasomotora
- Posición en el espacio

**Percepción auditiva**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Discriminación de sonidos iniciales
- Discriminación de sonidos finales
- Análisis fónico
- Distinción de cualidades del sonido: altura - Intensidad - Duración - Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 mm.

**Objetivos:**

Conseguir que el niño se ubique correctamente en su espacio mediante ejercicios de miembros inferiores y superiores con el apoyo de la sala oscura.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Dar a conocer reglas e instrucciones del lugar y juego

**Fase media:** 1- Canción: arriba las manos.....  
abajo los pies.....

2- Dar a conocer las consignas para realizar los juegos.

**Fase final:**

Socialización del Juego.

**Materiales:**

- Linternas
- grabadora
- CD

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Diferentes posiciones del cuerpo

**Nombre del juego:** VEO VEO

**Áreas:** (Resaltar las áreas que se trabajarán en el juego)

**Percepción visual**

- Direccionalidad
- Motilidad ocular
- † Percepción de formas
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Constancia perceptiva
- Enfoque visual
- Cierre visual
- Coordinación vasomotora
- Posición en el espacio

**Percepción auditiva**

- † Conciencia auditiva
- † Memoria auditiva
- Discriminación de sonidos iniciales
- Discriminación de sonidos finales
- Análisis fónico
- Distinción de cualidades del sonido: altura – Intensidad – Duración – Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:** 30 MIN.

**Objetivos:**

LOGRAR QUE EL NIÑO DISCRIMINE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS, A TRAVÉS DEL USO Y SIGUE CON LINTERNAS

**Descripción:**

**Fase inicial:** LA MAESTRA DA A CONOCER INSTRUCCIONES Y REGLAS GENERALES.

**Fase media:** - CANTO: LOS PLANETAS

- RECONOCER Y BUSCAR LAS DIFERENTES FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE PORIMOS ENCONTRAR EN EL UNIVERSO.

- ILLUMINAR CON LINTERNAS LAS FIGURAS QUE SOLICITE LA MAESTRA.

- CANTO FINAL.

**Fase final:**

- CONVERSAR SOBRE COMO LES PARECIÓ EL JUEGO Y LAS FIGURAS QUE ENCONTRARON

**Materiales:**

- LINTERNAS
- MATERIAL QUE SIMULE EL UNIVERSO
- MÚSICA

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

COLORS, TAMAÑOS

**Nombre del juego:** Sombras de figuras

**Áreas:** (Resaltar las áreas que se trabajarán en el juego)

**Percepción visual**

- Direccionalidad
- Motilidad ocular
- Percepción de formas
- Memoria visual
- Vocabulario visual
- Constancia perceptiva
- Enfoque visual
- Cierre visual
- Coordinación vasomotora
- Posición en el espacio

**Percepción auditiva**

- Conciencia auditiva
- Memoria auditiva
- Discriminación de sonidos iniciales
- Discriminación de sonidos finales
- Análisis fónico
- Distinción de cualidades del sonido: altura – Intensidad – Duración – Ritmo

**Edad:** 4 a 5 años

**Duración:**

**Objetivos:**

Interiorizar en el niño la noción de las figuras geométricas.

**Descripción:**

**Fase inicial:** Explicación del juego con una relajación.

**Fase media:** Los niños se ubican en la colchoneta y la maestra va pasando por la tela de sombras diferentes objetos y ellos van adivinando que es el objeto, por ejm. una pelota y se dice que forma tiene (circular), un libro rectangular.

**Fase final:**

Conversar con los niños sobre lo que les gustó del juego y repasar las figuras geométricas.

**Materiales:**

- Cuarto oscuro.
- cd. con música de relajación.
- Diversos objetos.

**Variantes del juego u otras aplicaciones:**

Se puede hacer con diversos objetos si está en la unidad de animales o frutas, etc.

## **Anexo 3.**

# Hoja volante de Información

## Conceptos importantes

**Percepción:** Se define como una respuesta a una estimulación físicamente definida. Implica un proceso constructivo mediante el cual un individuo organiza datos que le entregan sus modalidades sensorias, los interpreta y completa a través de sus recuerdos, es decir, sobre la base de sus experiencias previas.

**Estimulación Sensorial:** Implica la presentación de estímulos que despierten los sentidos e impulsen a un mejor funcionamiento. Es una oportunidad de aprendizaje en áreas motrices, cognitivas, sociales, etc. Permite al niño conocer profundamente todo lo que le rodea a través del tacto, vista, oído, gusto y olfato.

**Cámara oscura:** La sala se convierte en un espacio en donde el niño puede entrar en un mundo en donde su imaginación podrá crear un millón de cosas con solo proporcionarle estímulos nuevos, divertidos, con algunas luces y sonidos.

**Juego:** Es una experiencia inolvidable en los niños que les permite explorar y conocer muchas situaciones que están a su alrededor. El juego es aprendizaje y diversión.

**Interrelación de conceptos:** Dentro de la percepción entran los conceptos visuales y auditivos, éstos a la vez se dividen en diferentes componentes. Todos ellos necesitan de la entrada de estímulos que despierten los sentidos, de ahí la importancia de estimulación sensorial y el aula oscura. El aprendizaje de la percepción se da en la edad pre escolar, es decir de 3 a 5 años. Esta edad es cuando los niños necesitan del juego para divertirse y sobretodo aprender por lo que la mejor forma de enseñar esta área tan importante es el aprendizaje por medio del juego.



## **Anexo 4.**

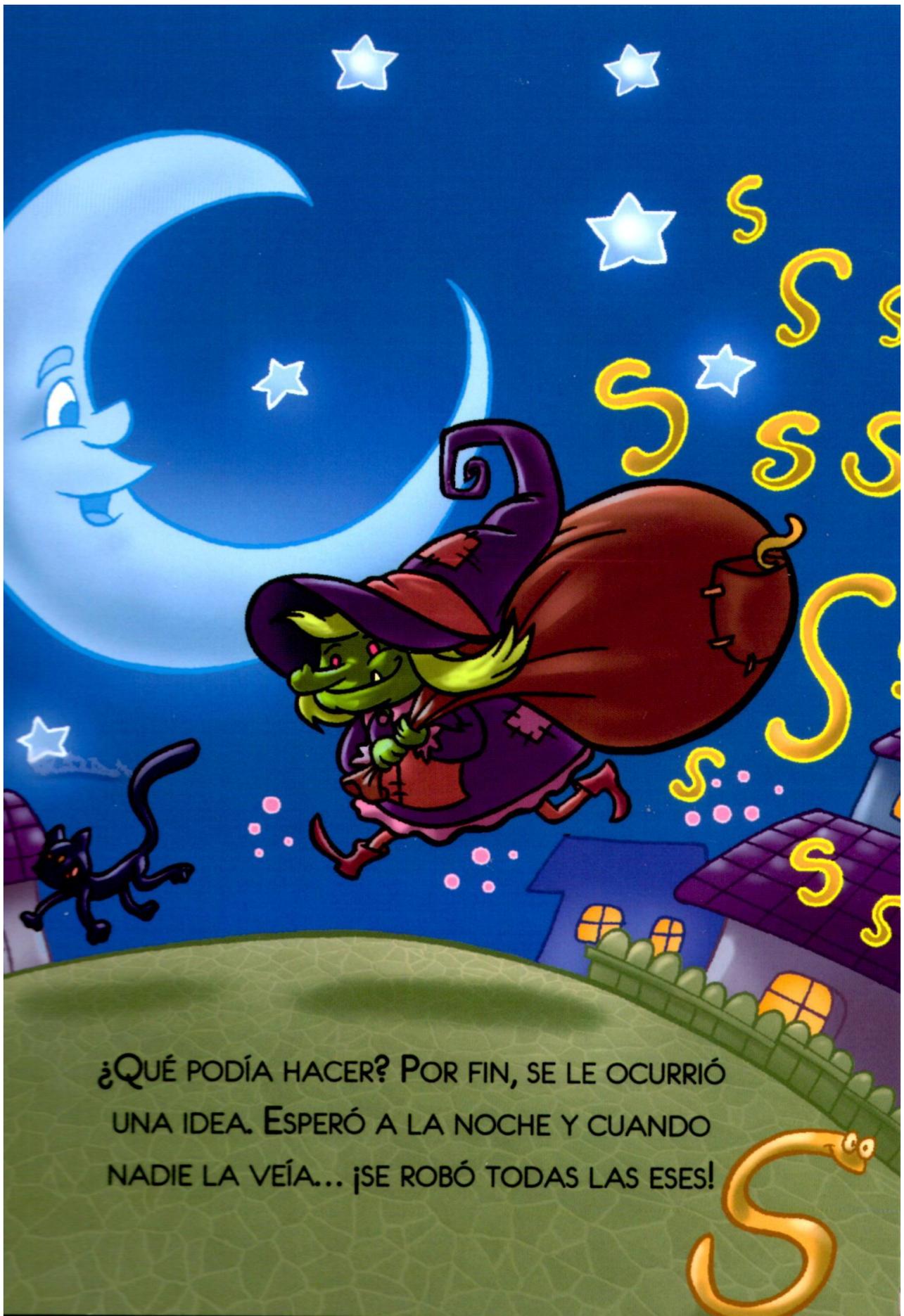
### Secuencia del cuento



LÍA ES UNA BRUJITA PETIZA  
Y TRAVIESA QUE VIVE  
EN EL FONDO DE UN JARDÍN.



UN DÍA, MONTADA EN SU ESCOBA, VIO A LOS NIÑOS SALTANDO A LA SOGA. "¡QUÉ LINDO! ¡QUIERO JUGAR!". PERO ELLA NO TENÍA SOGA...



¿QUÉ PODÍA HACER? POR FIN, SE LE OCURRIÓ  
UNA IDEA. ESPERÓ A LA NOCHE Y CUANDO  
NADIE LA VEÍA... ¡SE ROBÓ TODAS LAS ESES!



¿SE IMAGINAN UN MUNDO SIN ESES? TODOS LOS  
SILLONES, SALONES, SOLES Y SOMBREROS SE  
QUEDARON SIN LETRA.

NADIE PODÍA DECIR **SÍ**, NI **SILLA**, NI **SILENCIO**...  
LAS MAESTRAS ESTABAN MUY PREOCUPADAS.  
LOS NIÑOS, NO TANTO.





LA QUE ESTABA BASTANTE TRISTE ERA SOFÍA.  
DESDE EL ROBO TODOS LA LLAMABAN OFÍA  
Y ESO NO LE GUSTABA NADA.

PERO QUIENES NO ÉRAMOS NI DUENDES NI  
BRUJITAS NO ESTÁBAMOS TAN CONTENTOS. PUES,  
SIN LAS ESES, DISCUTÍAMOS SIN ENTENDERNOS.

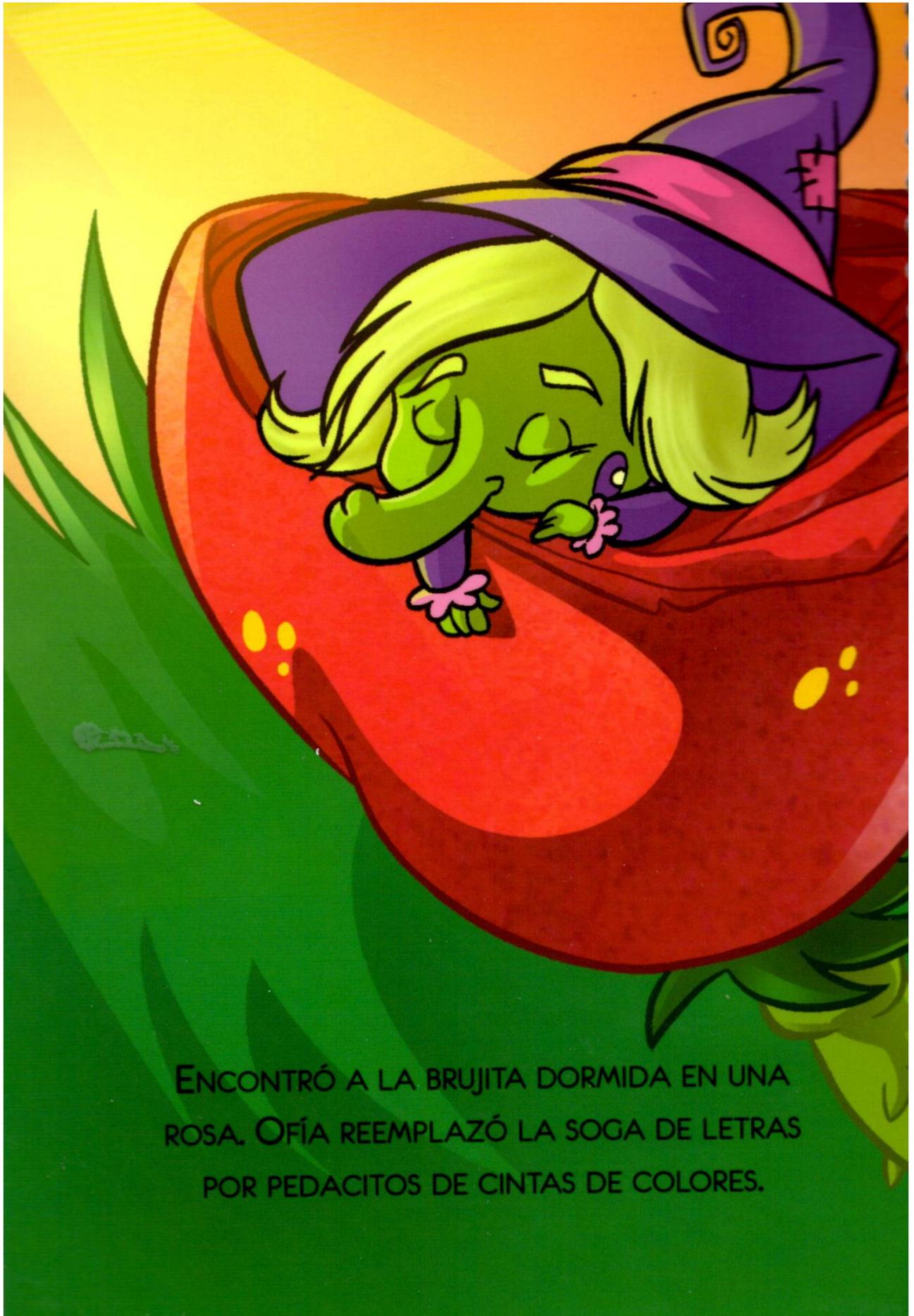


MIENTRAS TANTO, CON TODAS LAS ESES, LÍA SE HABÍA ARMADO UNA SOGA LARGUÍSIMA. "¡QUÉ BIEN SALTAS!", LE DECÍAN SUS AMIGOS DUENDES.





FINALMENTE, OFÍA, DECIDIÓ RECUPERAR  
SU NOMBRE. ESPERÓ LA HORA DE LA SIESTA  
Y FUE AL FONDO DEL JARDÍN.



ENCONTRÓ A LA BRUJITA DORMIDA EN UNA  
ROSA. OFÍA REEMPLAZÓ LA SOGA DE LETRAS  
POR PEDACITOS DE CINTAS DE COLORES.



CUANDO LÍA SE DESPERTÓ, ENCONTRÓ UN MONTÓN  
DE CINTAS VERDES, AZULES Y AMARILLAS.  
DE INMEDIATO LAS UNIÓ Y SE PUSO  
A SALTAR... ¡LOCA DE CONTENTA!





SOFÍA, CON SU NOMBRE COMPLETO, RECUPERÓ LAS ESES Y EL MUNDO VOLVIÓ A LLENARSE DE SONRISAS, SILBATOS Y... ¡SALUDOS PARA TODOS!

## **Anexo 5.**

# Diseño del proyecto



# Universidad del Azuay

FACULTAD DE FILOSOFÍA

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INICIAL, ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

**E INTERVENCIÓN PRECOZ**

**TÍTULO:** Aula para desarrollar percepción visual y auditiva en niños  
de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Borja.

**AUTOR:** María Inés Torres Ulloa.

**TUTOR:** Dra. Elisa Piedra

**2012**

**CUENCA - ECUADOR**

## **1. Introducción**

La percepción es una de las bases esenciales para el aprendizaje del niño; es la forma como ingresa y se interpreta la información. La Unidad Educativa Borja y su equipo multidisciplinario han estado en una continua búsqueda de alternativas para trabajar ésta y otras áreas importantes. Sin embargo se necesita algo innovador.

La institución cuenta con varios niveles: inicial, básico y bachillerato, los cuales poseen una infraestructura y espacio propio. Además tienen otros departamentos como Pastoral, Psicología, Terapia de lenguaje y Música. Los niños tienen la facilidad de obtener estos servicios y cuentan con cada uno de ellos dependiendo sus necesidades.

De aquí nace la importancia de crear un servicio más a estos pequeños que pronto irán al nivel básico y para ello deberán adquirir todas las funciones que se requieren para alcanzar conocimientos más avanzados como es la escritura y la lectura. La percepción es uno de los aspectos más importantes dentro de estas funciones; por esta razón se propone realizar este proyecto en base a un aprendizaje diferente que llegue a la interiorización total en el niño, bombardeando sus sentidos para que logre una mayor percepción del mundo.

Esta propuesta se realizará en el aula de estimulación ubicada en el nivel inicial, para la utilidad de los cuatro paralelos del kínder.

## **2. Justificación**

Se observa que los niños de la Unidad Educativa Borja en el nivel inicial presentan varios problemas de percepción, lo que conlleva muchas veces a dificultades en las actividades que se realizan en clase y además aumenta la probabilidad de que estos problemas continúen en primero y segundo de básica.

Se propone a la institución adecuar un aula diferente, de tal manera que los niños desarrollen desde pequeños la percepción auditiva y visual de otro punto de vista como es la estimulación sensorial y el juego, propiciados en una sala oscura con varias luces, figuras, siluetas, cuentos y otras herramientas que ayudarán en su educación.

Las características del aula serán innovadoras, permitirán que el niño colabore en su aprendizaje de manera espontánea, se divierta, juegue, imagine y lo más importante que ejercite esa área que tanto le dificulta.

Los recursos a utilizar serán de acuerdo a las áreas de percepción, por ejemplo en lo visual incluirá material como: siluetas, figuras, sombras, luces de colores, etc. En la parte auditiva se implementará música, sonidos, ritmos, instrumentos, etc. Entonces también se podrá relacionar y combinar dando como resultado la percepción visoauditiva. La adecuación se realizará en un espacio amplio y cómodo sin afectar el uso del aula que anteriormente tenía, ya que los materiales serán fácilmente retirados o movilizables.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivos Generales:**

- Adecuar un aula para desarrollar percepción visual y auditiva en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Borja.

#### **3.2. Objetivos Específicos:**

- Diseñar el aula oscura.
- Realizar un folleto de juegos perceptivos
- Preparar Material Didáctico
- Implementar la sala.

### **4. Beneficiarios**

#### **4.1. Beneficiarios Directos:**

- 86 alumnos considerados niños que atraviesan por una etapa en donde asimilan mayor información, además con muchos intereses en jugar y divertirse. Son los mayores beneficiarios porque serán los primeros en aprovechar las cualidades lúdicas del aula para aprender.
- La estimuladora es la persona encargada de impulsar el desarrollo de los niños. Ella también se verá favorecida, ya que se creará otro medio de enseñanza en el área de la percepción, facilitando así su planificación.

#### **4.2. Beneficiarios Indirectos:**

- Los profesores son quienes en cada una de sus aulas guiarán el proceso de enseñanza aprendizaje y estarán involucrados de forma positiva en la propuesta.
- Los padres de familia son los mayores responsables del crecimiento general del niño por lo que les interesará que el proyecto conlleve al progreso de sus hijos y disminuyan los conflictos en la escuela.
- Las autoridades son aquellos que coordinan toda la estructura de la institución. Es por eso que la idea planteada mejoraría aún más la calidad de educación en la Unidad Educativa Borja.

#### **5. Recursos:**

**5.1 Talento Humano:** Incluirá la presencia de personas para la ejecución e implementación de los materiales. Además la autora y la tutora del proyecto formarán parte del mismo.

**5.2 Económicos:** Se necesitará de alrededor de 650 dólares para la realización del material que serán financiados un 50 % por la institución y el otro 50 % por la autora principal del proyecto.

**5.3 Materiales:** Se utilizará distintos tipos de materiales como: aparatos tecnológicos (luces, reflectores, linternas), recursos de papelería (cartulinas, papeles de colores, cartones), madera, rieles, telas, y otros imprevistos de acuerdo a la planificación.

#### **6. La Sostenibilidad:**

La propuesta se mantendrá con el tiempo, puesto que el aula será de frecuente uso para la estimuladora del Centro. Además ella se compromete a implementarlo en su planificación y la coordinadora será quien se encargue de que este propósito se cumpla. También se socializará la utilización del material a todos los docentes, con el fin de que se lo aproveche al máximo.

## 7. Cronograma:

Actividades	febrero				marzo				abril			
Buscar información de diversos autores.												
Investigar y Observar diseños de aulas oscuras con estímulos.												
Seleccionar la información y los diseños más apropiados al tema.												
Investigar las áreas de percepción auditivas y visuales de los niños.												
Realizar una encuesta de los problemas de percepción en la institución												
Elaborar una propuesta de juegos.												
Realizar una lista de materiales de acuerdo a los juegos planificados.												
Realizar una cotización de todos los materiales a realizar												
Contratar costurera, electricista u otras personas que ayuden a la construcción de los materiales.												
Elegir diversos tipos de recursos para realizar el material												
Construir el material												
Diseñar la repartición de cada material en un espacio												
Implementar la sala.												

## **8. Seguimiento:**

La persona encargada de observar que el cronograma se rija a la fecha propuesta será la coordinadora de la unidad educativa la Lcda. Fabiola Cárdenas, quien se interesó por la propuesta y autorizó la ejecución de la misma.

## **9. Monitoreo:**

Quien estará pendiente y guiará este proceso será la autora principal del proyecto y algunos colaboradores de la institución que se relacionen con el tema y sepan de él, siendo estos: La Psicóloga o la terapeuta de lenguaje.

## 10. Presupuesto:

Ítem	Unidad	Costo por unidad	Número de unidades	Costo Total	Donante	Contraparte
Internet	Hora	0,8	20	16		x
<b>Material de papelería:</b>						
Papel celofán	Pliego	0,2	20	4	x	
Cartulinas	A4	0,1	50	5	x	
Pizarrón blanco	Pieza	50	1	50	x	
Impresiones	Hoja	0,5	50	25		x
Cartón	Pliego	0,5	5	2,5	x	
CDS	Pieza	1	20	20	x	
Emplasticado	A4	0,5	50	25	x	
<b>Tecnológico:</b>						
Focos	pieza	8	3	24		x
Reflectores	pieza	12	1	12		x
Luces giratorias	Pieza	33	1	33		x
Linternas	pieza	2	12	24		x
<b>Telas:</b>						
Tela negra (cortina)	metro	2	45	90		x
Tela blanca	metro	1,5	6	9		x
<b>Plástico</b>						
Accesorios eléctricos	Varios			50		x
Accesorios para cortina	Pieza			50		x
Imprevistos	varios			100		x
TOTAL				539,5		
	DONANTE				106,5	
	CONTRAPARTE					433

# Anexos

## **Adecuación de un aula para desarrollar**

### **percepción auditiva y visual en niños de 4 a 5 años**

La percepción visual y auditiva es una de las destrezas básicas que debe desarrollar y madurar el niño antes de su aprendizaje lector. Muchas veces descuidamos su adecuado desarrollo por darle en la escuela mayor presencia a las actividades grafomotoras. Por estas razones, se plantea la posibilidad de desarrollar capacidades perceptivas desde una edad inicial, disminuyendo problemas mayores en un nivel básico.

Se plantea una nueva estrategia de enseñanza que ofrece buenos resultados en el aprendizaje del niño. Nos referimos a un aula de estimulación auditiva y visual provista de recursos creativos que eviten en el niño el cansancio y el aburrimiento. Estas actividades serán exclusivamente lúdicas, para que los niños se sientan más entusiasmados y animados a realizarlas.

La cámara oscura es un espacio interesante que daría como posible resultado una mayor atención, ya que se reducirá estímulos innecesarios que generalmente existen en el aula de clases.

La perspectiva de este trabajo se proyecta en tres aspectos: 1. La percepción, 2. La estimulación sensorial y 3. El juego por lo que presentamos diferentes autores que sustentan cada una de ellas.

“Con el ingreso al jardín, la percepción debe ir definiéndose y ya en el primer ciclo escolar, el niño debe comenzar con una percepción que le permita aprender la lectoescritura” (Narvante, 67)

Es preciso aclarar el significado de percepción:

“La percepción se define como una respuesta a una estimulación físicamente definida. Implica un proceso constructivo mediante el cual un individuo organiza datos que le entregan sus modalidades sensorias, los interpreta y completa a través de sus recuerdos, es decir, sobre la base de sus experiencias previas”(Condemarin, Chadwick y Milicic, 237).

Los autores claramente dicen que la percepción necesita ser trabajada con estímulos y que en base a ellos los sentidos responden para interpretar la información. Por esta razón se pretende realizar este proyecto que desarrolle todas sus áreas mediante estímulos valiosos que puedan formar parte del desarrollo de destrezas presentes y futuras.

Vélez, plantea el siguiente concepto:

Se refiere al manejo de la enorme cantidad de información que ingresa permanentemente por medio de los sentidos, manejo que se refiere a la selección, discriminación y atención de estos estímulos para darles un uso, que en base de la experiencia personal, consideramos adecuado. Este proceso inicia con el análisis de la información la que llega por los sentidos al cerebro para ser sintetizada o codificada. Este proceso activo va volviéndose más complejo conforme crece y madura el individuo. La percepción comprende dos ámbitos: el visual y el auditivo. (Vélez, 30)

Según la autora la percepción visual consta de muchos aspectos como la capacidad para: seleccionar estímulos, captar un objeto, ubicarse en el espacio, centrarse en un detalle, analizar tamaños, colores, formas y por último la capacidad de realizar un cierre visual.

Por otro lado la percepción auditiva está caracterizada por: la altura, intensidad, duración, ritmo, agudeza, decodificación auditiva, llevándonos a una clara comprensión de los sonidos del entorno.

“Los distractores son cualquier situación u objeto que atrae la atención alejándola de las tareas de estudio. La atención se fija en aquello que nos motiva. Debemos trabajar en un entorno adecuado y libre de estímulos que llamen nuestra atención, o sea que nos distraigan” (s/a, <http://centros5.pntic.mec.es>)

Con esta referencia se propone la característica obscura del aula para evitar estímulos distractores, permitiendo una mayor permanencia de atención y aumentando avances en percepción.

En dicha aula se ofrecerá una estimulación sensorial que será imprescindible para que se desarrollen los sentidos y les permita trabajar al máximo.

Finalmente se ha visto la necesidad de que la percepción también se base en el juego, ya que al niño debe gustarle lo que realiza, no agobiarle y hostigarle.

Decroly expone: “La escuela debe ser activa, permitir al niño expresar sus tendencias a la inquietud y el juego” (s/a, <http://bibliotecasvirtuales.com>)

El mejor modo de aprender es por medio del juego, porque se logra muchos conocimientos y al mismo tiempo el niño se divierte.

Al ser una metodología lúdica se utilizará materiales que los niños puedan tocar, explorar y utilizarlo de manera dirigida pero no impuesta. Los juegos serán de mucha actividad, utilizando cuentos en donde el niño interactúe siendo parte de él, además existirán juegos de forma libre en donde el pequeño descubra por sí solo. Dichos juegos estarán en un folleto que se implementará junto con los materiales.

#### Bibliografía:

- CONDEMARIN Mabel, CHADWICK Mariana, MILICIC Neva, “Madurez escolar”, séptima edición, Editorial Andrés Bello, página 237.
- NARVANTE, Mariana, “Prevención de los Trastornos Escolares” Tomo 1, sin fecha de publicación, 67.
- Sin autor, Bibliotecas virtuales, “Teorías del aprendizaje”, <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/articulos/metodos.asp>, sin fecha de publicación, 3 de febrero de 2012.
- Sin autor, “Motivación y control”, <http://centros5.pntic.mec.es/ies.manuel.tarraga.escribano/departamentos/orientacion/motivac1.htm>, sin fecha de publicación, 10 de febrero de 2012.
- Vélez, Ximena Problemas de Aprendizaje en la Educación Parvularia. Universidad de Cuenca, 2007

## Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores objetivamente verificables	Medios de verificación	Factores de riesgo
<b>Fin:</b> <b>Se contribuyó en el desarrollo de la percepción en el nivel inicial evitando problemas futuros</b>	1 aula para desarrollar percepción visual y auditiva en niños de 4 a 5 años hasta el 13 de abril	- Foto del aula	_____
<b>Propósito:</b> Se adecuó un aula para desarrollar percepción visual y auditiva en niños de 4 a 5 años	1 aula diseñada hasta el 28 de marzo.	- Diseño impreso.	_____
	1 folleto de juegos perceptivos hasta el 11 de marzo	- Documento digital o impreso	_____
	90% del material preparado hasta el 28 de marzo.	- Fotos de los materiales contruidos	_____
	100% de la sala implementada hasta el 3 de abril.	- Foto o video de todo implementado	_____
<b>Resultados</b>			
1. Se ha diseñado el aula oscura.	90% de información buscada hasta el 24 de febrero	Documento de información y referencia bibliográfica	_____
	75 % de aulas observadas hasta el 27 de febrero.	- Imágenes de aulas - Fotos de aulas	Convendría visitar aulas semejantes.
	100% del diseño seleccionado hasta el 28 de febrero	Diseño impreso	
2. Se elaboró una propuesta de juegos.	95% de las áreas de percepción investigadas hasta el 2 de marzo.	Documento digital o impreso	_____
	85% de las encuestas realizadas hasta el 6 de marzo.	Encuestas llenadas	_____
	1 folleto de juegos hasta el 11 de marzo.	Folleto de juegos	_____

3. Se preparó material didáctico.	90% de la lista de materiales realizada hasta el 11 de marzo.	Lista de materiales	_____
	100% de la cotización ejecutada hasta el 14 de marzo	Cotizaciones	_____
	3 personas contratadas hasta el 16 de marzo.	Contrato o factura de la ejecución del material	_____
	90 % de la elección de materiales hasta el 20 de marzo.	- Factura de la compra	Se pude buscar otro tipo de recurso.
	95% del material construido hasta el 28 de marzo.	- Fotos de los materiales construidos	_____
4. Se implementó la sala.	100% del Diseño de la repartición del material hasta el 30 de marzo.	Dibujo o foto del diseño	_____
	100% de la implementación de la sala hasta el 3 de abril.	Foto o video de todo implementado	_____

<b>Actividades</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Duración</b>	<b>Costo</b>	<b>Medios de verificación</b>	<b>Factores de riesgo</b>
1. Buscar información de diversos autores.	_____	22 al 24 de febrero	\$7	Documento de información y referencia bibliográfica	_____
1. Investigar y observar diseños de aulas oscuras con estímulos.	_____	25 al 27 de febrero	\$10	- Imágenes de aulas - Fotos de aulas	Convendría visitar Aulas semejantes.
1. Seleccionar el diseño más apropiado.	_____	27 al 28 de febrero	\$25	Diseño impreso	_____
2. Investigar las áreas y necesidades de percepción auditiva y visual	_____	29 de febrero al 2 de marzo	\$7	Documento	_____
2. Realizar una Encuesta de los problemas de percepción en la institución.	_____	4 de marzo al 6 de marzo	\$5	Encuestas llenadas	_____
2. Elaborar una propuesta de juegos	_____	7 al 11 de marzo	\$15	Juegos impresos	_____
3. Realizar una lista de materiales de acuerdo a los juegos planificados.	_____	7 al 11 de marzo	\$5	Lista de materiales	_____
3. Realizar una cotización de todos los materiales a realizar	1	12 al 14 de marzo	\$10	Cotizaciones	_____
3. Contratar personal que ayuden a la construcción y al diseño de los materiales.	_____	15 al 16 de marzo	\$100	Contrato o factura de la ejecución del material	Se buscaría más alternativas de personal
3. Elegir diversos tipos de recursos para realizar el material	_____	19 al 20 de marzo	\$5	Factura de la compra	Se pude buscar otro tipo de recurso.

3. Construir el material	_____	21 de marzo hasta el 2 de abril.	\$500	Fotos de los materiales contruidos	_____
4. Diseñar la repartición de cada material en un espacio	_____	29 de marzo al 1 de abril	\$5	Dibujo o foto del diseño	_____
4. Implementar la sala	_____	31 al 3 de abril	\$10	Foto o video de todo implementado	_____