

## APÉNDICE 1: Material para el aprendizaje perceptivo-discriminativo

### CARACTERÍSTICAS GENERALES

Una de las características más importantes de la enseñanza en general, y que reviste mayor trascendencia en la enseñanza especial, es la necesidad de disponer de abundante material y de que el material sea de excelente calidad. Consideramos que el material la tiene si está bien diseñado para el objetivo que se pretende alcanzar, si es atractivo para el alumno, si está realizado para que dure, si no es peligroso por la pintura o las piezas que contiene y si es fácil de manejar. El material que se utiliza para el desarrollo de la atención, la observación y la percepción debe ser seleccionado o preparado atendiendo de un modo especial al color, a la calidad y a la claridad de las imágenes o dibujos, que deben ser reconocibles, con contornos nítidos, destacables fácilmente del fondo, tanto si es un solo dibujo como una escena o un paisaje. También es preciso cuidar la calidad artística que fomente el gusto estético.

Debe evitarse aquello que pueda confundir al niño e inducirle a errores, o exigirle esfuerzos sensoriales y perceptivos exagerados. Se buscará lo que atraiga la atención e interés del niño, lo que le guste y le predisponga a mirar, a mantener la atención, a observar, a percibir y a distinguir.

Para llevar a cabo un correcto programa de aprendizaje y desarrollo discriminativo no es preciso comprar muchos juguetes comerciales y caros. Tampoco es imprescindible disponer de todo el material que aquí enumeramos. El programa de aprendizaje discriminativo, por sus características y por los objetivos que se persiguen puede realizarse con eficacia utilizando objetos de uso común en la escuela y en el hogar, y preparando «artesanalmente» las tarjetas, las láminas y las hojas de trabajo de cada alumno. El objetivo del listado, de los ejemplos que presentamos y de los consejos prácticos que damos, es el de facilitar a los educadores que comienzan -sean profesionales o familiares del niño- una serie de ideas que les permitan usar, elaborar y crear los materiales y

los ejercicios adaptados expresamente para su alumno.

## MATERIAL RECOMENDADO

### De uso común

- Calcetines, zapatos, zapatillas, botas, guantes.
- Vasos, tazas, cucharas, cucharillas, tenedores, cuchillos.
- Cuencos, cazuelas, tapaderas.
- Botes, frascos, cajas, tubos, con sus tapas y tapones.
- Botones, corchos, tornillos y tuercas, monedas, pinzas, clips, chinchetas, palillos.
- Nueces, avellanas, garbanzos, alubias, lentejas.
- Cestos, bandejas, platos. Cualquier recipiente que sirva para meter o para poner encima.

Conviene disponer como *mínimo* de 2 objetos iguales de cada uno de ellos, para que puedan emparejarse.

### Otros objetos

- Cubos de madera o de plástico, de tres tamaños (3, 2,5 y 2 cm. de lado), de colores rojo, amarillo, verde y azul. Pueden tener un agujero para ensartarlos.
- Fichas circulares de plástico o de madera, de tres tamaños (3, 2,5 y 2 cm. de diámetro) de colores rojo, amarillo, verde y azul.
- Bolas de plástico o madera de tres tamaños (3,5, 2,5 y 1,5 cm. de diámetro), de colores rojo, amarillo, verde y azul, con un agujero que permita ensartarlas en palos y enfilearlas en un cordón grueso.
- 4 palos verticales, individuales, sobre soporte de madera, de 14 cm. de

alto, pintado cada uno de un color, en rojo, amarillo, verde o azul.

- Soportes rectangulares, con 4 palos verticales, de alturas decrecientes, pintado cada uno de un color, rojo, amarillo, verde y azul. El diámetro del cilindro vertical debe permitir que puedan insertarse las bolas antes citadas.
- Anillas de madera o de plástico, de 2 o 3 tamaños.
- Platos y vasos de plástico, de 2 tamaños, de colores rojo, amarillo, verde y azul.
- Tableros agujereados de madera o de plástico en los que puedan insertarse cilindros, tarugos pequeños o tachuelas de plástico (el llamado juego «colorines»), con las piezas correspondientes para meterlas en los agujeros.
- «Plantillas» de formas geométricas diversas, de 2 tamaños cada una, realizadas en casa, en tablas de madera. Estas plantillas facilitan la preparación rápida del material siguiente: formas geométricas en papel de charol y en cartulina para recortar y pegar, los perfiles de esas formas realizadas en una hoja de trabajo para colorear, asociar, componer encima una pieza recortada en 2 o 3 trazos, etc.
- Sellos de caucho para estampar, con dibujos que puedan reconocerse bien. Estos sellos con sus correspondientes tampones de tinta, son muy útiles para la preparación rápida de material de trabajo en hoja de papel. Para facilitar esta tarea se ha adjuntado a este volumen un archivo de materiales.
- Pinturas gruesas de cera, lápices y rotuladores de diferentes grosores y varios colores.
- Folios, cuartillas, cartulinas, papel charol, etiquetas autoadhesivas blancas y de colores, pegamento de barra, tijeras, regla, sobres de plástico de varios tamaños para meter y proteger las tarjetas y láminas que se preparan.

## Juegos educativos comerciales

- Tableros de madera con excavados («encajes») de formas geométricas y de otros dibujos, que se encajan en los huecos del tablero.
- Huchas, buzones y cajas con huecos de formas variadas para meter por ellos diferentes volúmenes: esfera, cubo, cilindro, pirámide, paralelepípedo.
- Vasos y aros en tamaños decrecientes para encajar uno dentro de otro o para apilarlos haciendo torres.
- Pirámides con aros u otras piezas de distintos tamaños para meterlos por un soporte vertical.
- Toneles, cilindros, cajas, huevos, muñecas rusas, para abrir-cerrar, meter-sacar y guardar todos. También sirven para asociar por tamaños o colores.
- Juegos de encajar a presión como legos, tente, bambino, cuentas de ensamblar u otros semejantes.
- Juegos *memory* de madera y cartón con dibujos reconocibles, cuyos contornos destaquen para que sea fácil percibir la figura sobre el fondo.
- Juegos *loto* de madera y de cartón, con dibujos que reúnan las mismas características que los *memory*.
- Puzzles de madera o de cartón grueso, de 2, 3, 4, 5, 6 o más piezas. El nivel de dificultad esta en función del número de piezas, de la imagen que debe componerse, del tamaño de las piezas a unir, de los cortes que tengan, etc.
- Rompecabezas de cubos, de 4 a 9 piezas, de cartón plastificado o de plástico pintado. Conviene disponer siempre de las láminas-modelo que facilitan al niño la búsqueda y localización del lado del cubo que necesita. Este material es un magnífico complemento de los puzzles porque añade la dimensión espacial.
- Barajas infantiles para formar «familias», de animales, de profesiones, de personas de distintas razas, de cuentos conocidos, etc.
- Tarjetas o barajas preparadas para el área de lenguaje con dibujos

conocidos por el niño. Conviene que los nombres de los objetos contengan todo tipo de sílabas y sonidos iniciales.

- Bloques lógicos (triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo) de madera, de plástico o de cartulina, de 2 tamaños, 2 grosores, 2 texturas, de colores rojo, amarillo, verde y azul. A veces es difícil encontrarlos con todas las cualidades que se señalan. Pero como no es totalmente imprescindible, pueden usarse los que se encuentren.
- Plantillas de plástico con formas geométricas de varios tamaños. Sirven las que usan los dibujantes.
- Juguetes variados, pequeños, de plástico o de madera como animalitos, cochecitos, muñecos, árboles, canicas, etc. de varios tamaños y colores. Todos deben estar repetidos al menos una vez.

### **Material artesanal que puede prepararse en clase o en el hogar**

Este material tiene la ventaja de que puede adaptarse muy bien a las características de cada niño, al nivel en el que está en un momento dado y a los objetivos que se pretenden alcanzar.

#### *Juegos memory*

Pueden realizarse en maderitas, en cartón o en cartulina y pegando fotos, cromos, recortes de revistas, de catálogos, de anuncios comerciales o de libros viejos, e imprimiendo dibujos de internet o del archivo de materiales. Si es posible, se barnizarán o se plastificarán para que se mantengan limpios y duren más.

#### *Lotos*

Pueden fabricarse del mismo modo que los *memory*, con ayuda de las plantillas y de los archivos o de internet, o de los sellos de caucho. Conviene

meter las tarjetas en sobres de plástico para que el niño pueda manipular bien las piezas y duren más tiempo.

### *Láminas de atención, de observación, de vocabulario y de errores*

Estas láminas se preparan pegando recortes de revistas o de cuentos viejos. Se pueden fotocopiar y ampliar los «dibujos con errores» que aparecen habitualmente en los periódicos. También pueden pegarse cromos o hacerse dibujos, o imprimirlos a partir de archivo o internet.

Conviene preparar láminas con:

- Escenas iguales que tengan diferente algún pequeño detalle.
- Escenas completas, con detalles pequeños de las mismas presentadas por separado, para que el niño localice su lugar en la imagen.
- Escenas en las que faltan trozos de algunos dibujos, que se ofrecen al niño por separado, para que los coloque en su sitio completando la imagen.
- Escenas con dibujos «ocultos» que el niño debe descubrir y señalar.
- Escenas con «absurdos» para que el niño descubra el error, y si es posible lo explique.
- Láminas con escenas de interior y de exterior, con los objetos, animales o personas, que corresponden a una u otra situación, presentados por separado, para que el niño seleccione y atribuya lo que corresponda al espacio interior o al exterior.
- Láminas con escenas de verano-invierno, playa-montaña, trabajo-descanso o cualquier otro tipo de contraste de situación y con los objetos que corresponden a cada una de ellas presentados por separado.
- Personas-profesionales, con la indumentaria o instrumentos de trabajo que les corresponden presentados en tarjetas individuales.
- Dibujos en positivo y en negativo para reconocer los que se corresponden y asociarlos.

- Dibujos que representen a la misma persona, animal u objeto, colocados en diferente posición o realizando una actividad distinta. El alumno debe reconocer y asociar los que son iguales.

### *Puzzles*

Para conseguir los objetivos que se pretenden con los puzzles, es preciso que el niño realice muchos, todos diferentes y con una adaptación precisa a sus niveles perceptivo y manipulativo.

Como el objetivo es el de desarrollar la percepción y discriminación, con los puzzles artesanales que pueden ser muy variados, se evita que el niño se los aprenda «de memoria», como suele suceder cuando sólo tiene unos pocos puzzles comerciales que ya ha realizado varias veces.

Una tarea sencillísima de realizar y muy barata es utilizar fotos o ilustraciones de revistas viejas para que el niño haga el puzzle en un papel. En la fase inicial se entrega al niño una imagen conocida, por ejemplo un coche, recortada en dos trozos. Debe componerla y pegarla en una hoja blanca de papel. El objetivo es que el niño desarrolle la capacidad de recomponer una figura concreta, que tiene interiorizada porque se la muestra antes de recortarla ante él. No se trata de poner una pieza al lado de la otra a ver qué sale... Poco a poco se cortarían las imágenes en mayor número de piezas, los cortes serán irregulares y las imágenes a componer más difíciles.

Si el niño tiene dificultades con el uso del pegamento se le puede ayudar, ya que el objetivo es de carácter perceptivo. Conforme mejore su habilidad manual, no sólo pegará él solo las piezas, sino que incluso las recortará por las líneas, rectas, curvas o quebradas que el educador haya marcado previamente en ese dibujo, foto o recorte de revista.

Esta lista de material «comercial y casero» podría ser interminable. La interrumpimos aquí porque con las ideas expuestas, cada educador elaborará y creará las suyas propias, que serán las más eficaces en su trabajo personal.

Como se deduce fácilmente, para facilitar la preparación de este material de percepción, conviene ir guardando fotos, revistas, libros que no se usan, cuentos estropeados, catálogos de ventas y de ofertas de supermercados, etc. Pueden seleccionarse y recortarse los dibujos en el momento en que se necesiten.

Otra idea útil es fotocopiar muchos dibujos y hacer un archivo en hojas, metidas en carpetas de anillas. De este modo se tienen a mano modelos diferentes de vacas, perros, coches, mesas, y objetos en general, que pueden recortarse de la hoja cuando se necesiten. Con la fotocopidora podrán ampliarse o reducirse, según las necesidades del niño y el tipo de trabajo a realizar. De nuevo, se puede utilizar el archivo de materiales para las fichas.

Los niños con síndrome de Down trabajan mejor si los dibujos están enmarcados con espacios delimitados con rayas. Por este motivo, también es muy útil disponer de las llamadas hojas-plantilla, con diferentes espacios delimitados. En el momento de usarlas, sólo habrá que pegar, estampar, hacer un dibujo o escribir alguna palabra o frase en los lugares adecuados.