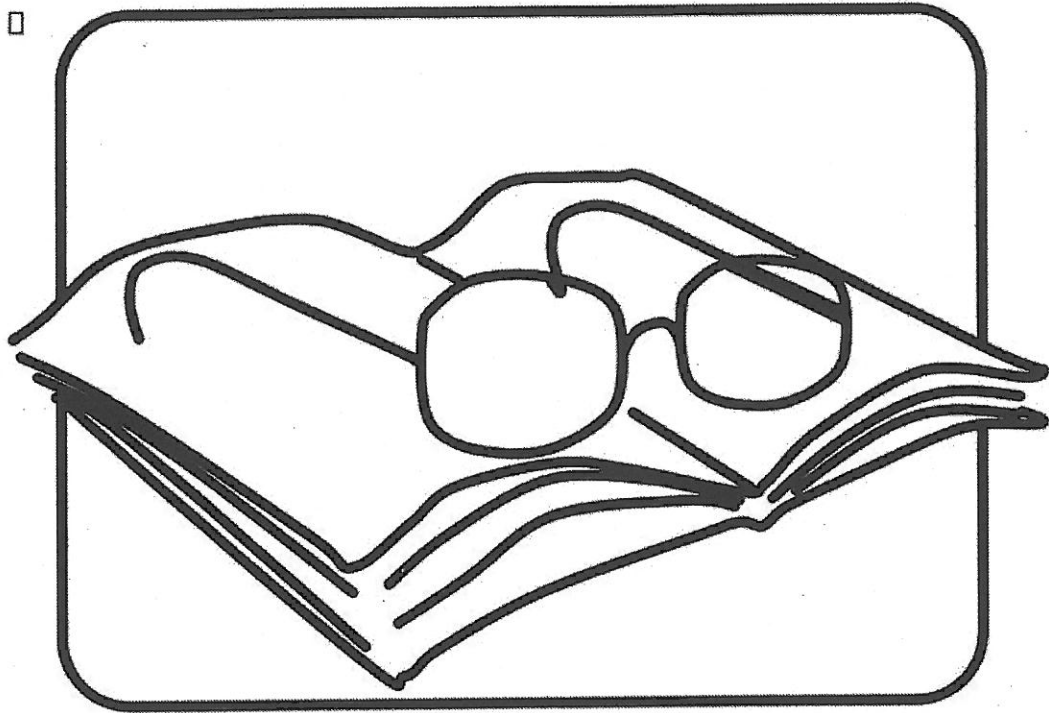


0



NOMBRE: _____

FECHA: _____

El objetivo de este cuadernillo es incluir *actividades* variadas con y sin uso del ordenador que ayuden a **MEJORAR LA VELOCIDAD Y EXACTITUD LECTORA.**


ACTIVIDADES DE **FUNCIONALIDAD VISUAL**

Las actividades de este apartado se han tomado del siguiente libro:



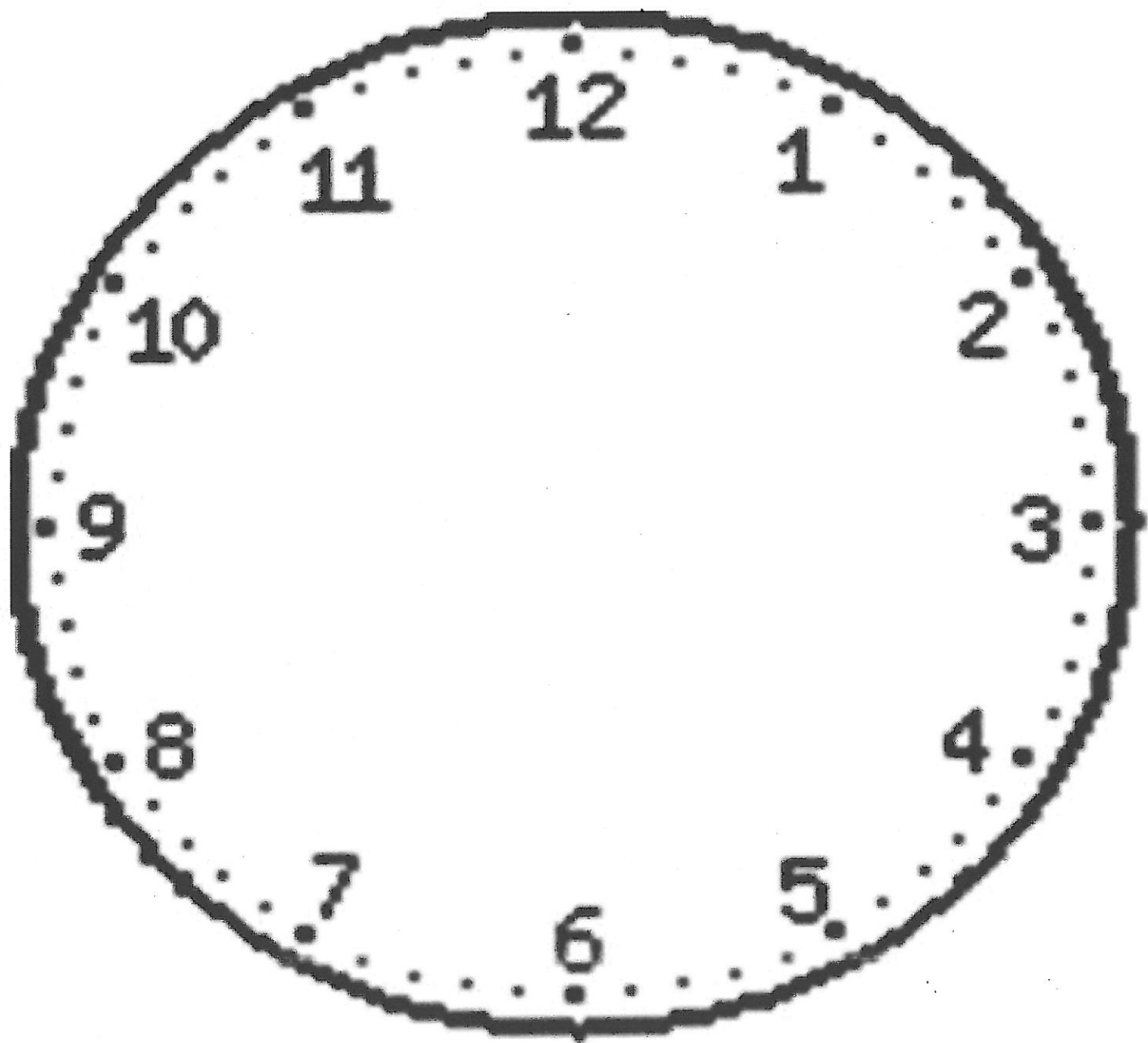
ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA FUNCIONALIDAD VISUAL.

Estos ejercicios tienen como finalidad mejorar el movimiento de los ojos, los cuales, dependen de unos músculos exteriores que lo agarran y mueven. Como todo músculo, se puede entrenar. Son ejercicios para hacer, digamos: "GIMNASIA DE OJOS". Realizarlos con las GAFAS PUESTAS en el caso de utilizarlas.

<p>ESPIAR EL OJO</p> <p>Material en anexo</p> 	<p>Colocar el ojo (se puede hacer con un bolí) a unos 40 cms de la cara, a la altura de los ojos del alumno. Fijar en el la mirada, aumentando, poco a poco, el tiempo de fijación. Contar primero 1 sg, luego 2 sg, después 3 sg,....Al día siguiente, se cuenta hasta 6 sg,.....</p>
<p>PERSECUCIÓN DEL OJO</p>	<p>Colocar los ojos a unos 40 cms de la cara del alumno, a la altura de sus ojos. Seguir con la mirada el ojo que se desplaza de izquierda a derecha. No sirve mover la cabeza.</p>
<p>PERSECUCIÓN DEL OJO <i>en distintas direcciones</i></p>	<p>Colocar el ojo a unos 40 cms de la cara del alumno, a la altura de sus ojos. Seguir con la mirada el ojo que se desplaza de arriba hacia abajo, en diagonal, en círculo,....se puede hacer alguna letra en el aire y el alumno la adivina,.... No sirve mover la cabeza.</p>
<p>MIRAR EL RELOJ</p>	<p>Se puede coger un reloj grande de casa (el de la cocina de pared), o bien, usar la hoja en la que hay un reloj dibujado (que se incluye más adelante). Se le coloca a unos 40 cms de su cara. Se trata de que el alumno, sin mover la cabeza, vaya mirando las distintas horas que se le va diciendo: Mira a la una, ahora a las 6, luego a las 9.....</p>

<p>MIRAR A LOS 2 OJOS <i>alternativamente</i></p>	<p>Se cogen 2 ojos con ambas manos. Se colocan a unos 40 cms de distancia de la cara del alumno, a la altura de sus ojos. Se trata de que los mire, sin mover la cabeza, siguiendo el ritmo que nosotros le indiquemos contando más o menos deprisa: 1, 2, 3, También lo podemos hacer sin ritmo, siendo el alumno quien alterne la mirada libremente, o indicando él mismo: derecha, izquierda,.....</p>
<p>SEGUIR LA PELOTA</p>	<p>Se coge una pelota pequeña tipo tenis, colgada de un cordel. Sirve una bola de Navidad que no se rompa colgada de un cordel. Como siempre, se coloca delante de la cara del alumno, a unos 40 cms de distancia. Sin mover la cabeza, éste ha de seguir su movimiento de izquierda a derecha con la mirada.</p>

RELOJ PARA SEGUIR CON LA MIRADA LAS DISTINTAS HORAS.



ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA FUNCIONALIDAD VISUAL.

Seguimos realizando más ejercicios para mejorar la funcionalidad visual.

<p>OJOS TOP SECRET</p> <p><i>Material en anexo</i></p>	<p>Los ojos grandes top secret, se pegan en la pared, en una pizarra,... y enfrente se sitúa el alumno. Con la cabeza quieta, el alumno ha de mirar al ojo que se le indica. Se pueden dar indicaciones de color (ya que cada ojo es de un color), o indicaciones espaciales (mira al ojo de la derecha de arriba,...en el caso de que todos sean del mismo color). Se puede ir aumentando el tiempo de realización del ejercicio y así se trabaja la atención y la concentración.</p>
<p>CATALEJO DEL ESPÍA</p>	<p>Un alumno lleva un catalejo (folio enrollado simplemente) y otro lleva una pajita. El alumno del catalejo lo mueve en distintas direcciones de manera lenta (derecha, izquierda,...). El adulto empieza a contar: 1, 2, Y cuando dice AHORA, el alumno del catalejo lo para de mover y el alumno de la pajita la mete dentro del catalejo.</p> <p>Si solo trabaja el adulto y el alumno; el adulto es quien lleva el catalejo.</p>
<p>CATALEJO DEL ESPÍA 2</p>	<p>Un alumno (o el adulto) sostiene el catalejo en posición horizontal frente a la cara del alumno y a unos 30 cms de distancia. El otro alumno lleva dos pajitas, una en cada mano. El juego consiste en introducir las dos pajitas al mismo tiempo por cada uno de los lados del catalejo. El alumno de las pajitas no ha de mover la cabeza; son los ojos los que dirigen el movimiento.</p>

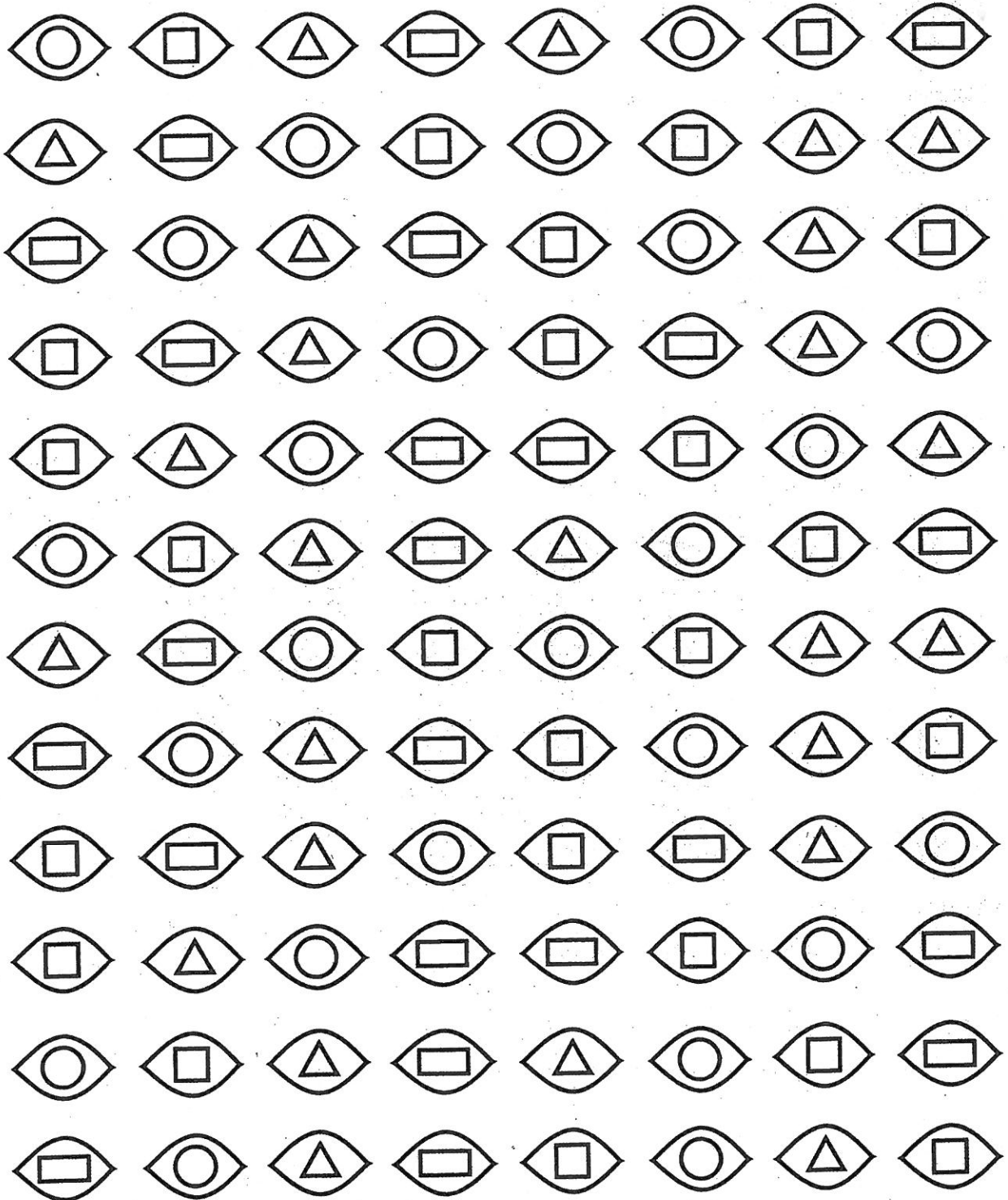
ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA FUNCIONALIDAD VISUAL.

Seguimos realizando más ejercicios para mejorar la funcionalidad visual.

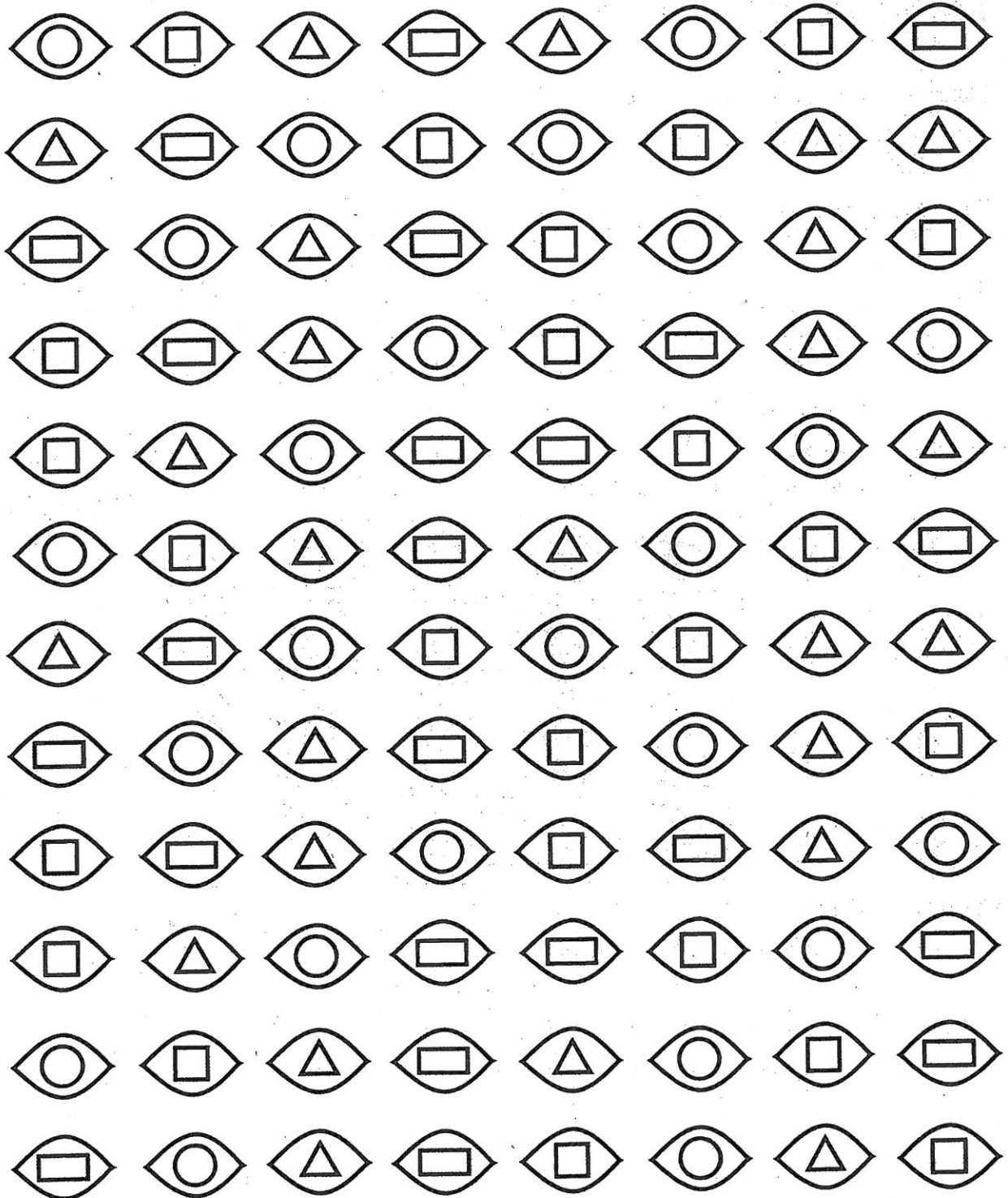
<p>EL ESLABÓN PERDIDO</p>	<p>Se hace una <i>cadena de colores</i>. Una vez hecha se coloca en posición horizontal o vertical a unos 40 cms de la cara del alumno. La actividad consiste en introducir la <i>pajita</i> por el eslabón del color que se le indica.</p>
-------------------------------	---

Fotocopiar varias veces para hacer la cadena

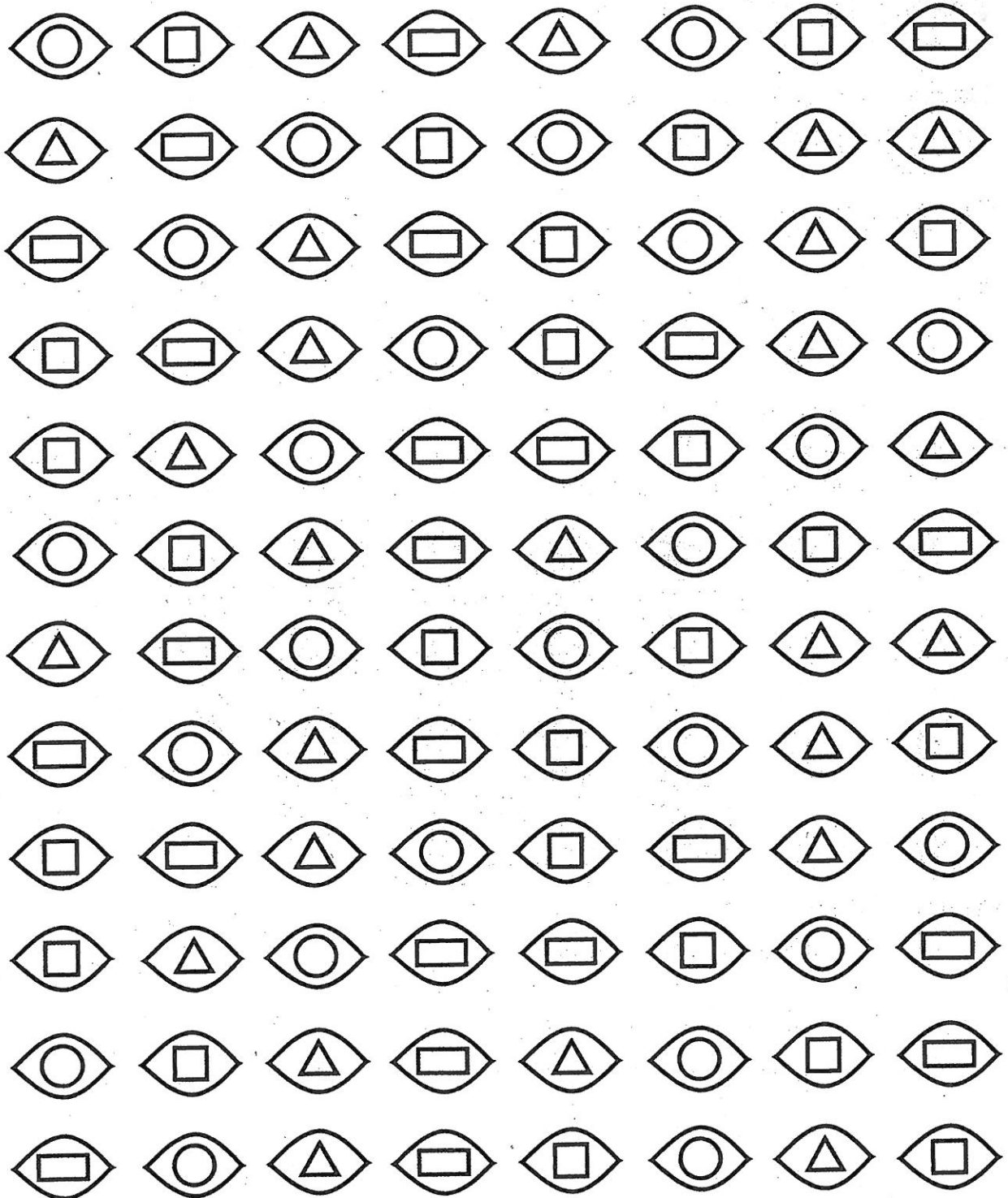
LOCALIZAR LAS FIGURAS



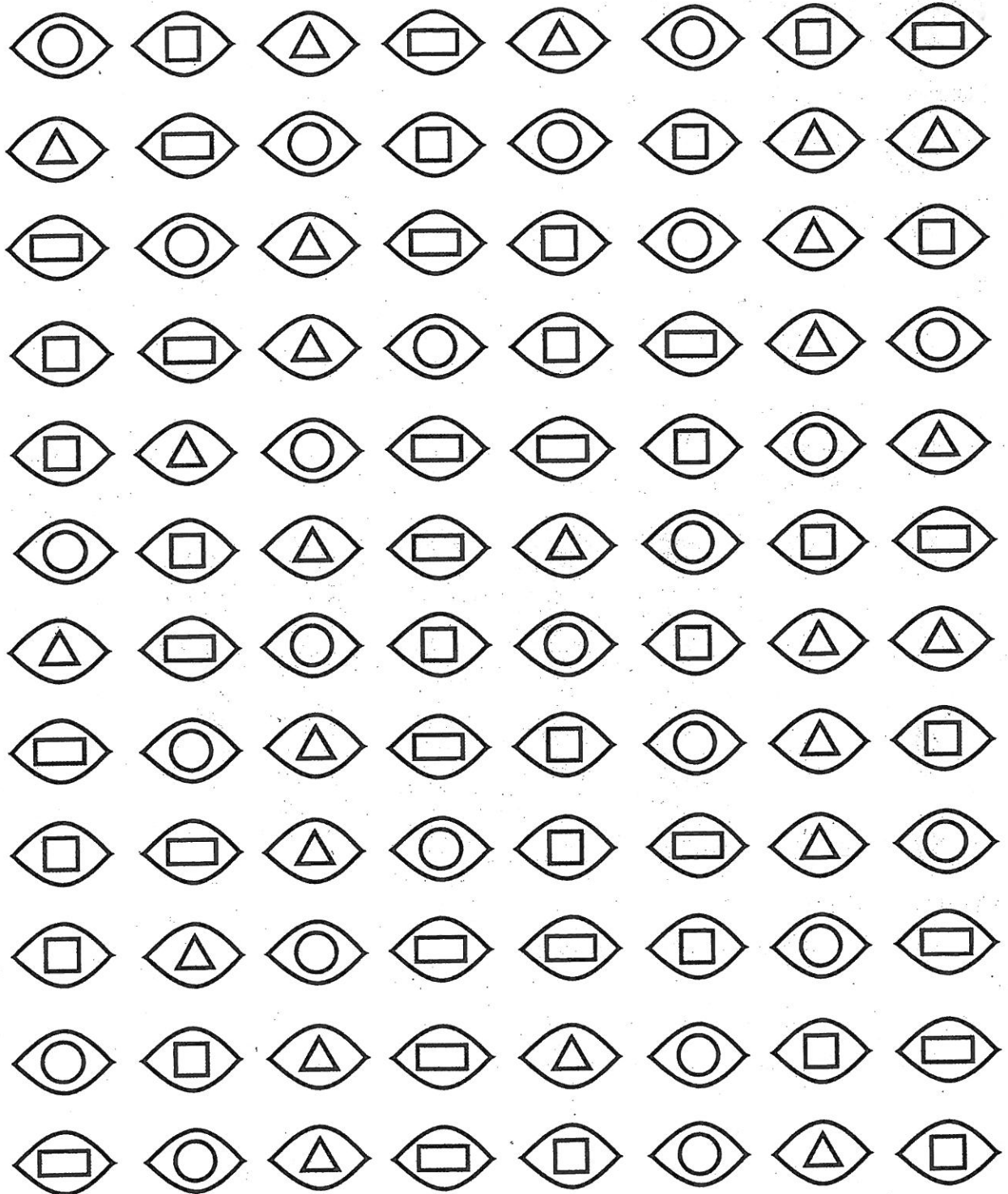
LOCALIZAR LAS FIGURAS



LOCALIZAR LAS FIGURAS



LOCALIZAR LAS FIGURAS



DESCIFRAR EL MISTERIO

El juego consiste en dar al alumno una palabra escrita en clave. Por ejemplo: 26 - 15 - 26. Mirando la tabla que aparece a continuación, tiene que descifrar el misterio de la palabra (descubrir la palabra), usando el dibujo de la siguiente hoja. Con esta actividad se pretende favorecer el mantenimiento de la atención, la coordinación óculo-manual, el control de los movimientos oculares y la secuenciación óculo-motora.

A=26	N=13
B=25	Ñ=12
C=24	O=11
D=23	P=10
E=22	Q=9
F=21	R=8
G=20	S=7
H=19	T=6
I=18	U=5
J=17	V=4
K=16	X=3
L=15	Y=2
M=14	Z=1

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

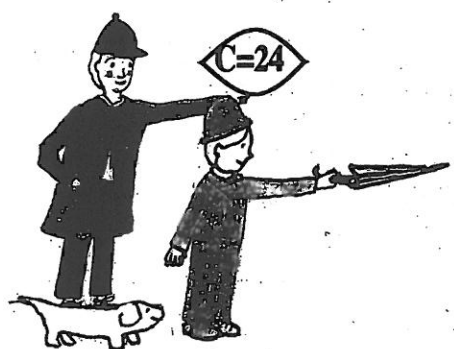
Z=1



X=3

Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20



O=11

K=16

U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

J=17

Y=2



B=25

Ñ=12

E=22

N=13

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

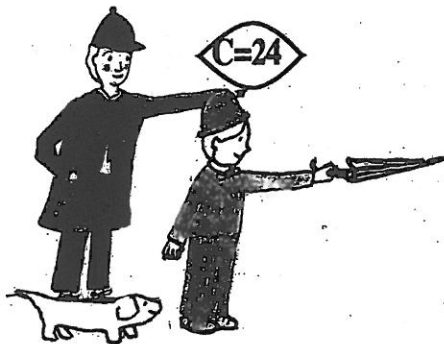
Z=1

X=3



A=26

Q=9



C=24

S=7

G=20



U=5

O=11

K=16

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

J=17

Y=2

B=25



Ñ=12

E=22

N=13

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15

I=18

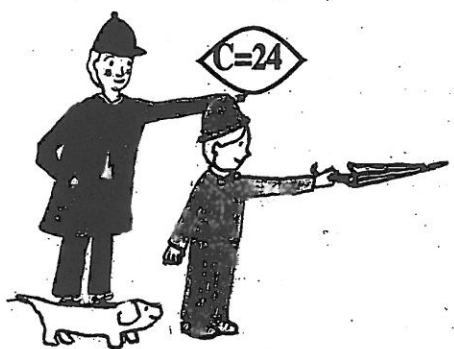
Z=1

X=3



Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20

O=11

K=16



U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

J=17

Y=2



B=25

N=13

Ñ=12

E=22

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO Nº 1



T=6

D=23

L=15



I=18

Z=1



X=3



C=24

Q=9

A=26

S=7

G=20

O=11

K=16



U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

Y=2

J=17



B=25

N=13

Ñ=12

E=22

H=19

DESCODIFICADOR DEL MISTERIO N° 1



T=6

D=23

L=15

I=18

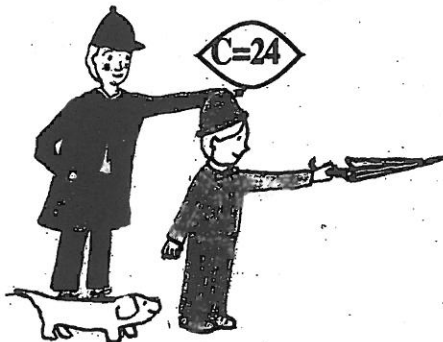
Z=1

X=3



Q=9

A=26



C=24

S=7

G=20

O=11

K=16



U=5

M=14

P=10

V=4

F=21

R=8

J=17

Y=2



B=25

Ñ=12

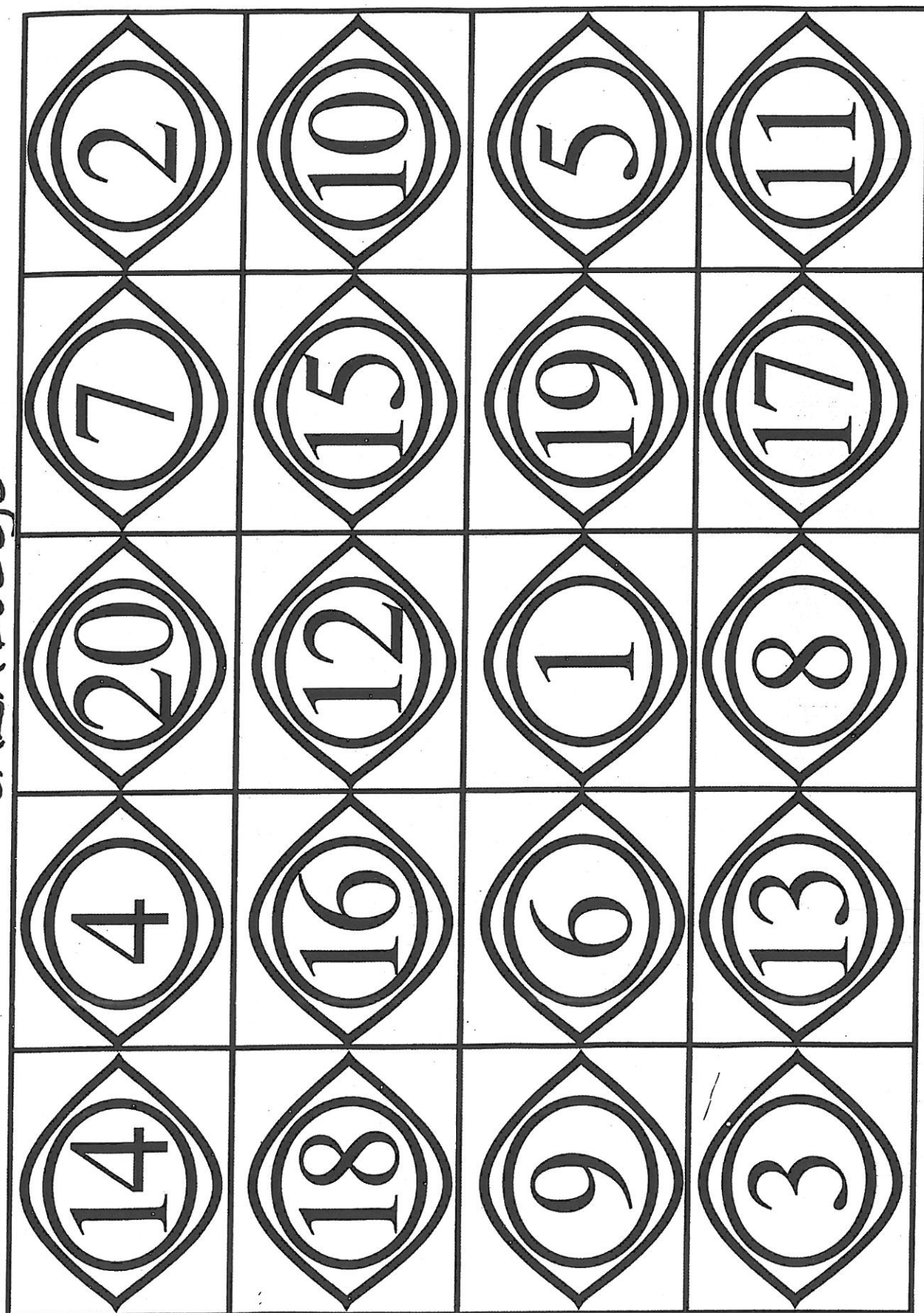
E=22

N=13


H=19

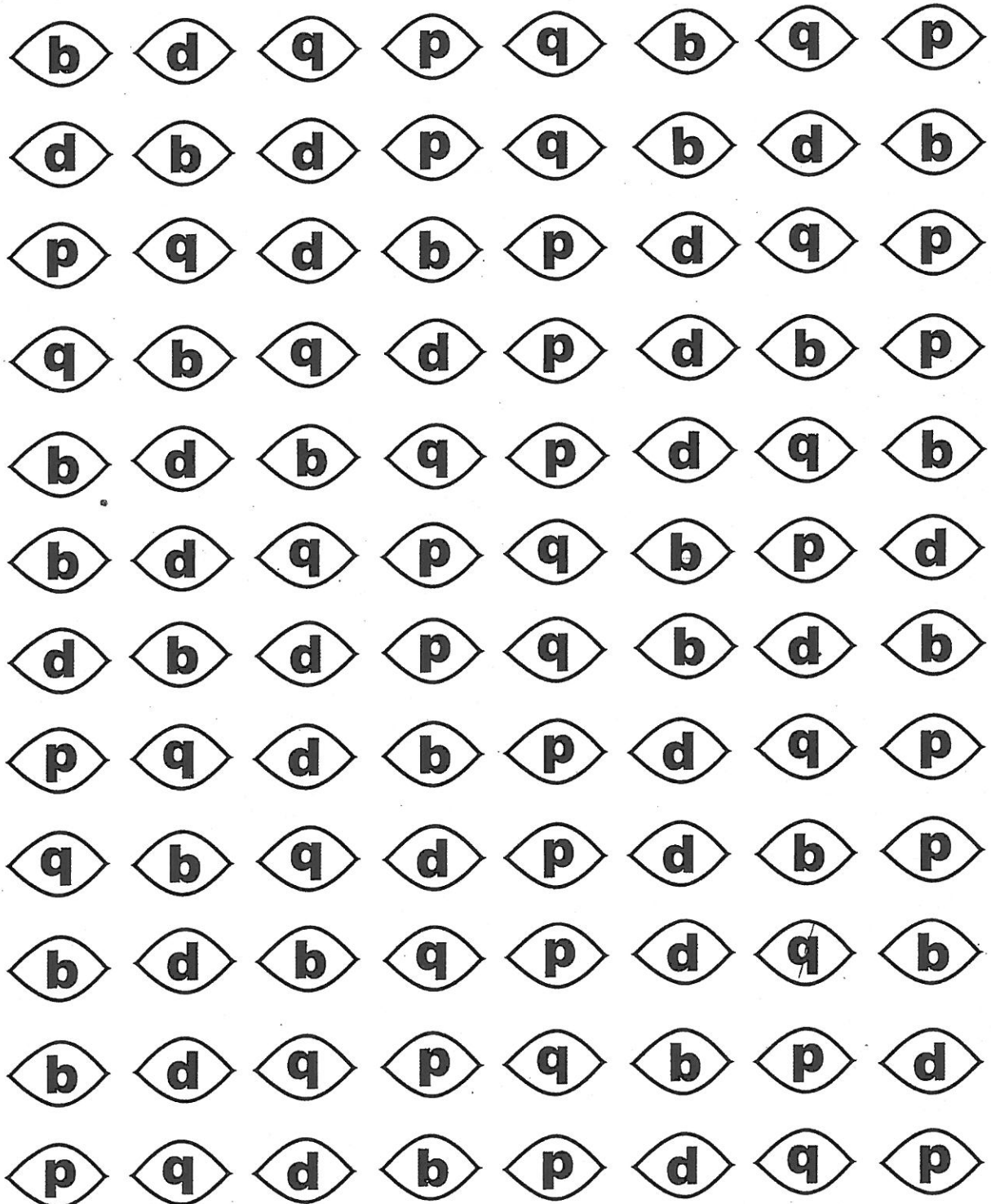
A LA CAZA DEL OJO *Localizar con la mirada el número que se indique*

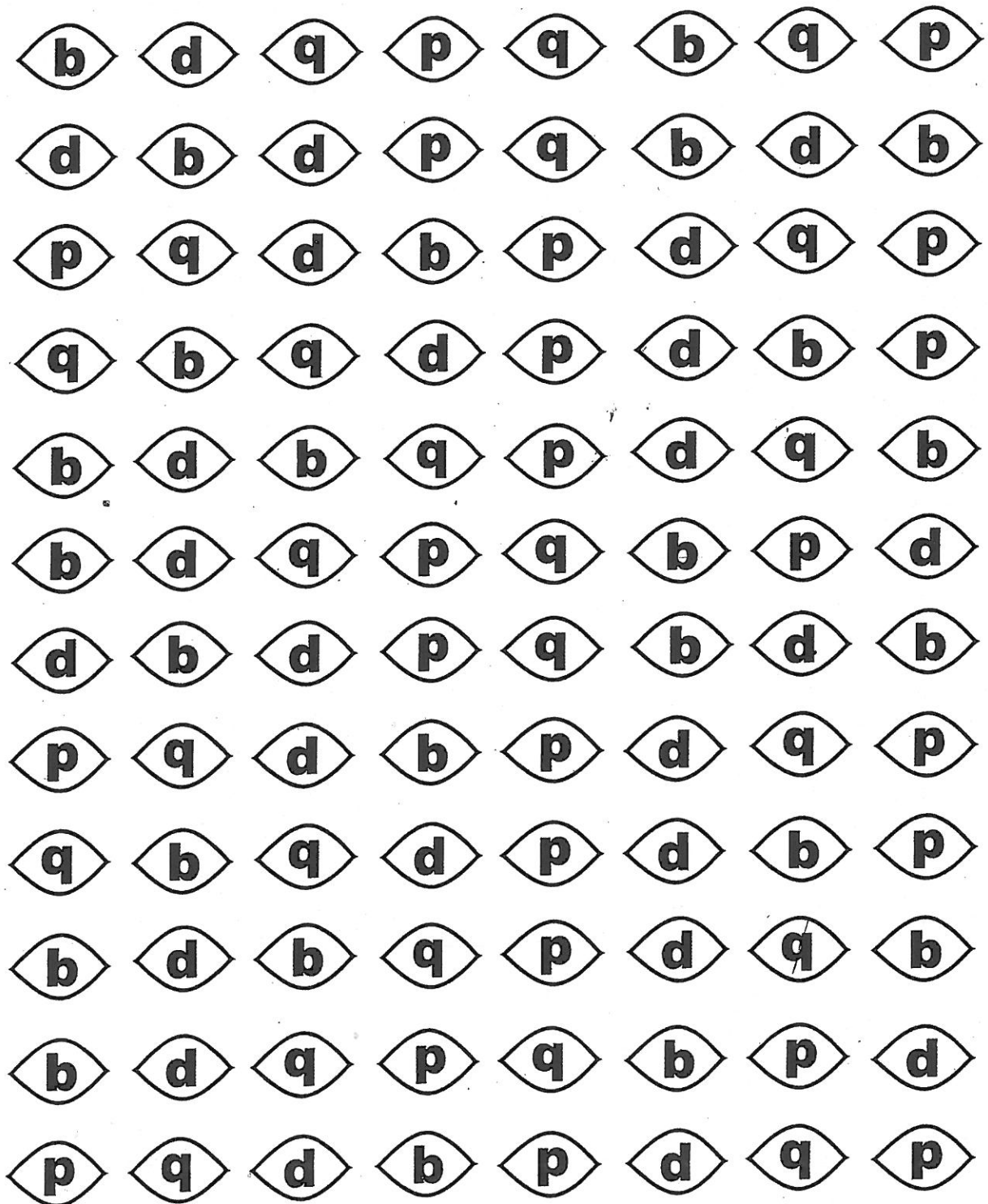
CAZA DEL OJO

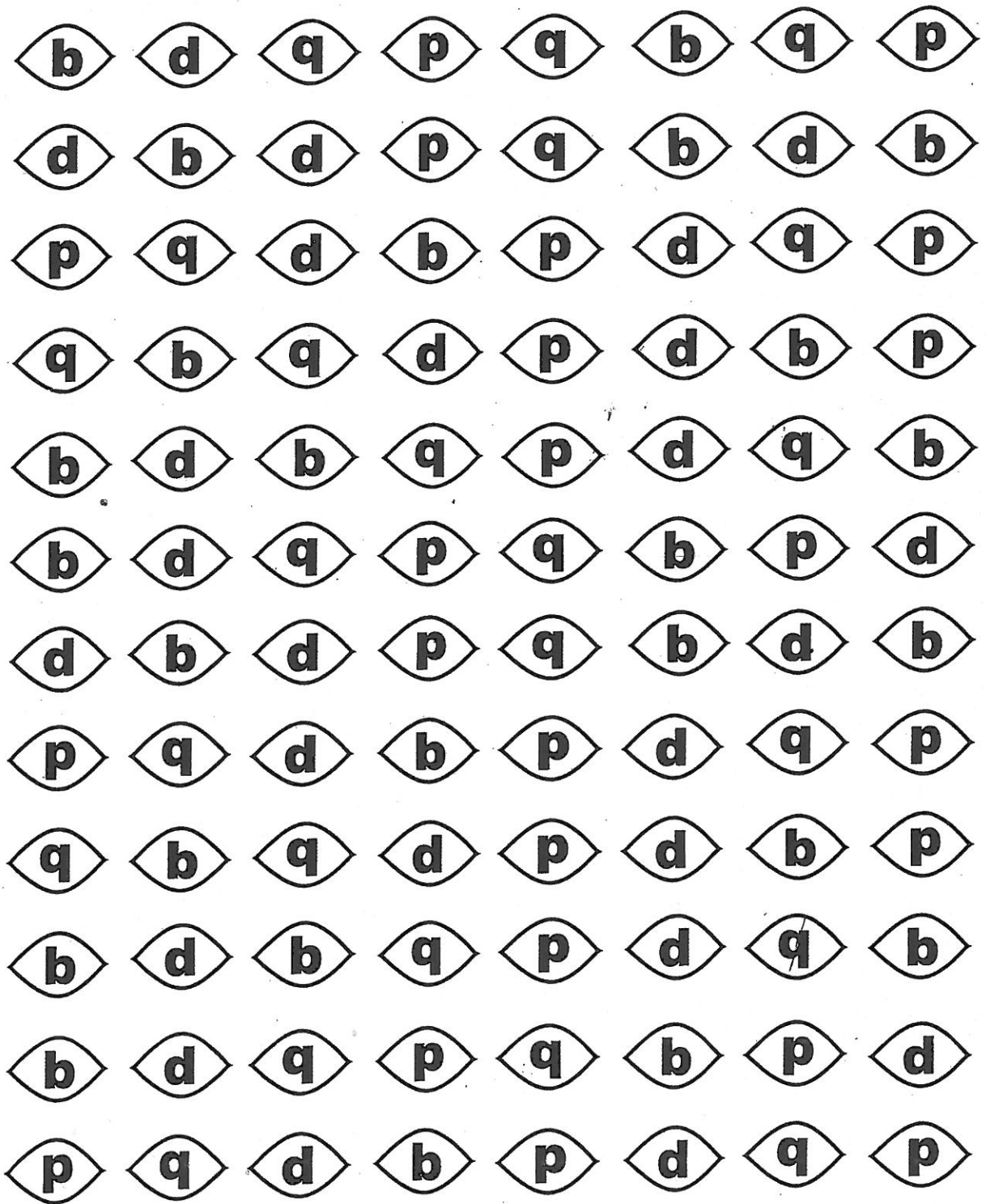


LOCALIZAR TODAS LAS LETRAS QUE SE LE INDIQUE

Localizarla con un rotulador. Hacer el caminito y cuando la encuentre rodearla con un círculo alrededor. 







b	d	q	p	q	b	q	p
d	b	d	p	q	b	d	b
p	q	d	b	p	d	q	p
q	b	q	d	p	d	b	p
b	d	b	q	p	d	q	b
b	d	q	p	q	b	p	d
d	b	d	p	q	b	d	b
p	q	d	b	p	d	q	p
q	b	q	d	p	d	b	p
b	d	b	q	p	d	q	b
b	d	q	p	q	b	p	d
p	q	d	b	p	d	q	p

RASTRO DE OJOS

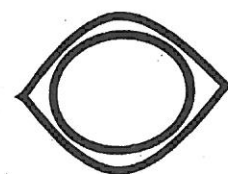
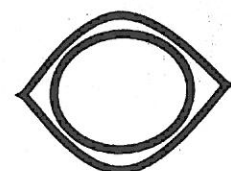
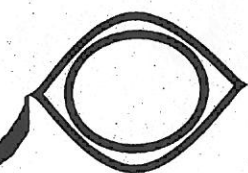
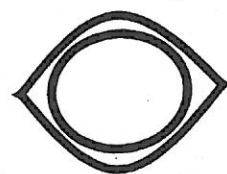
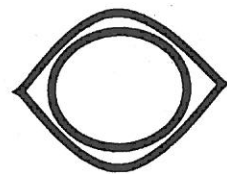
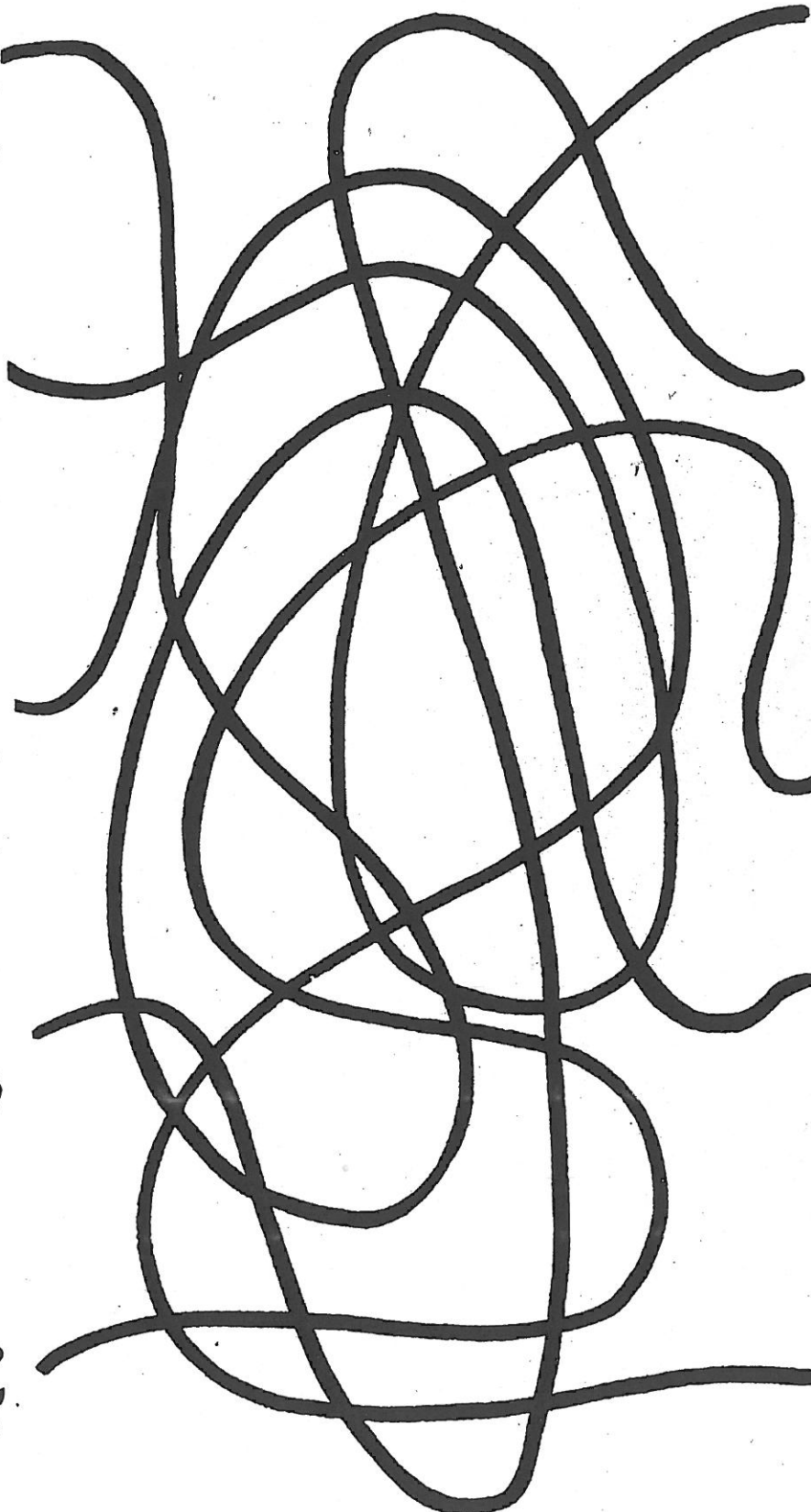
A

B

C

D

E



RASTRO DE OJOS

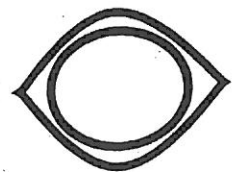
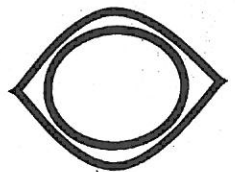
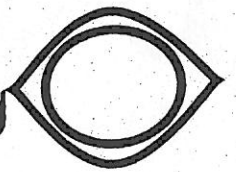
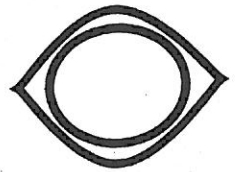
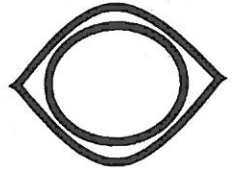
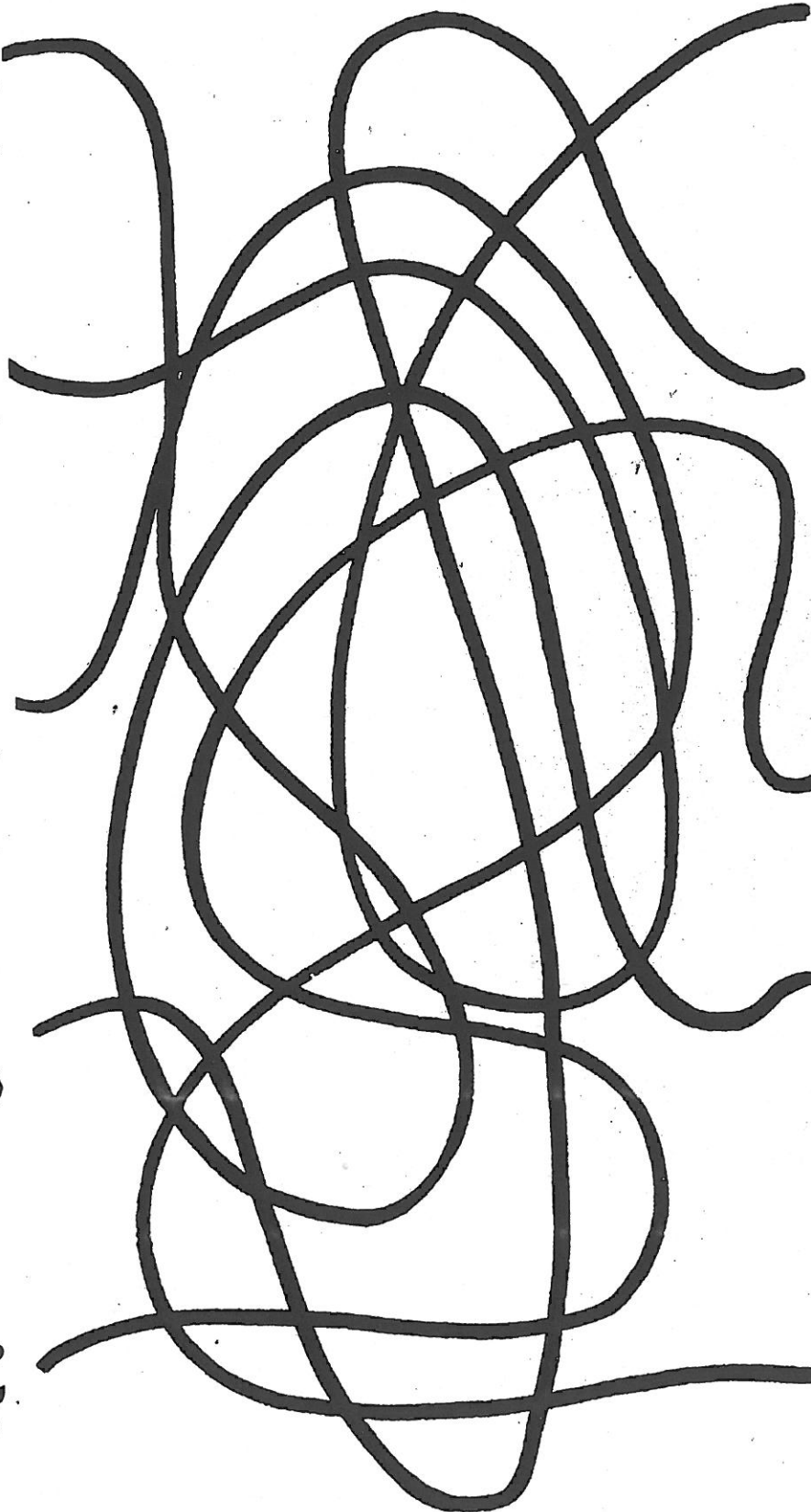
A

B

C

D

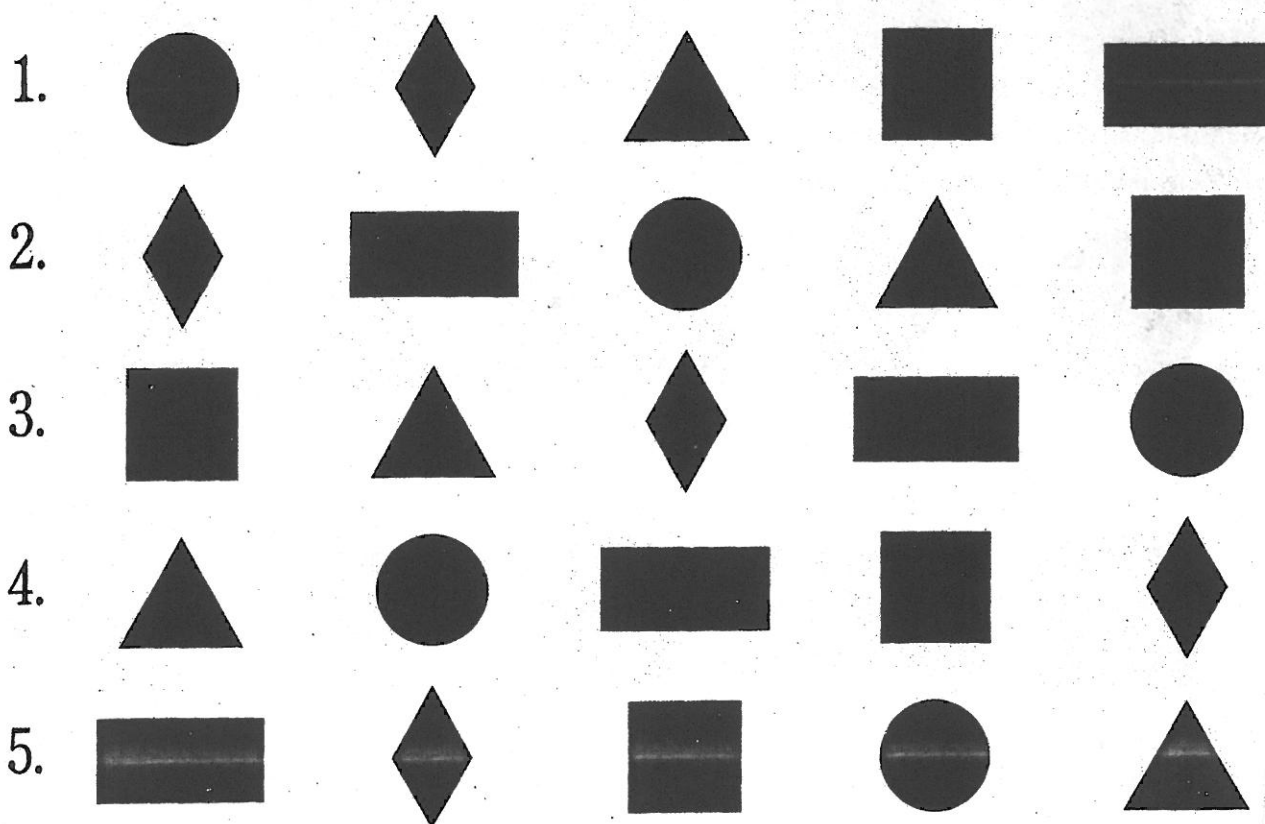
E

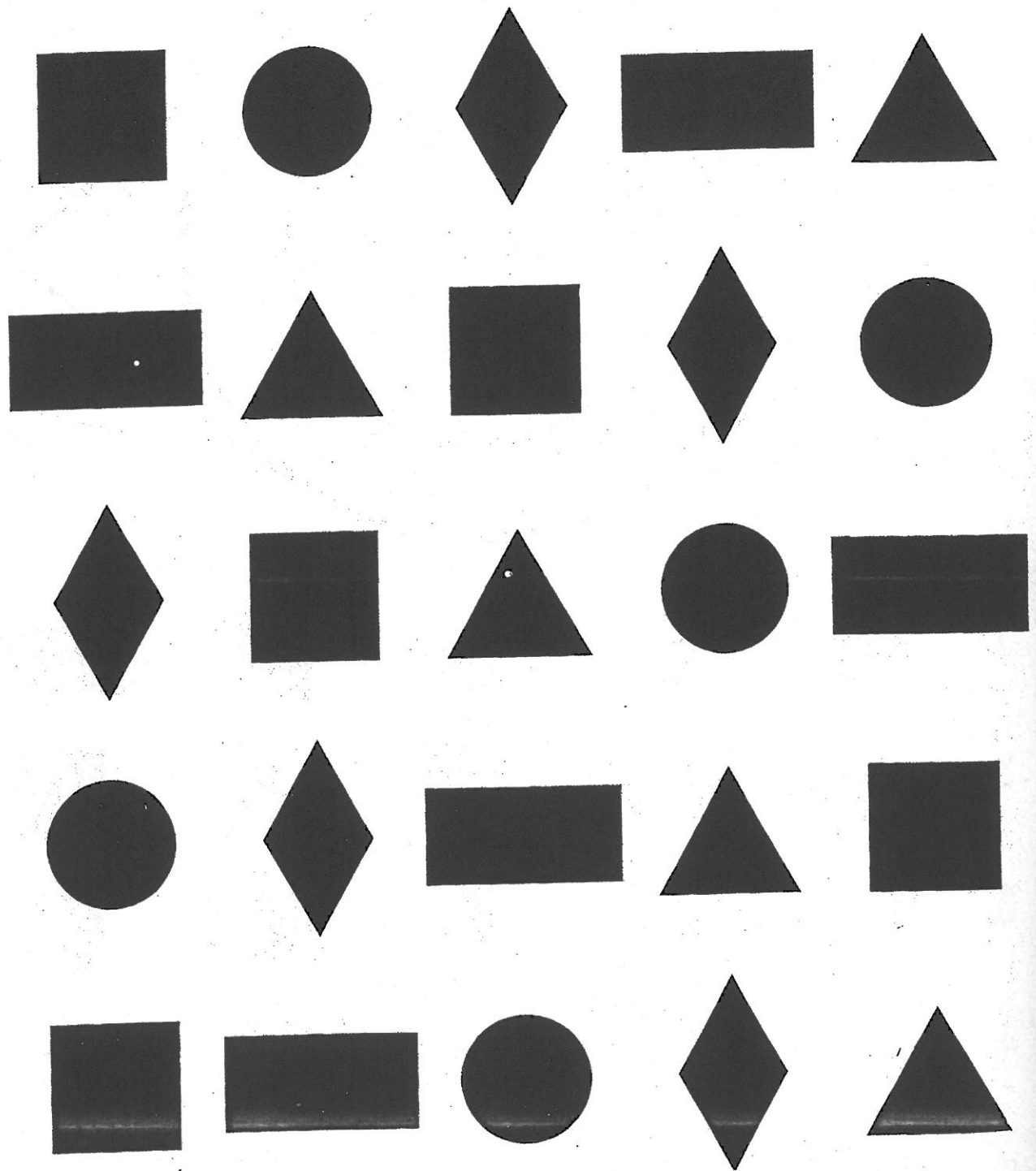


ABRE-OJO (FORMAS)

Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno primero pinta y recorta la ventana del ojo grande (*Material en anexo*), a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.





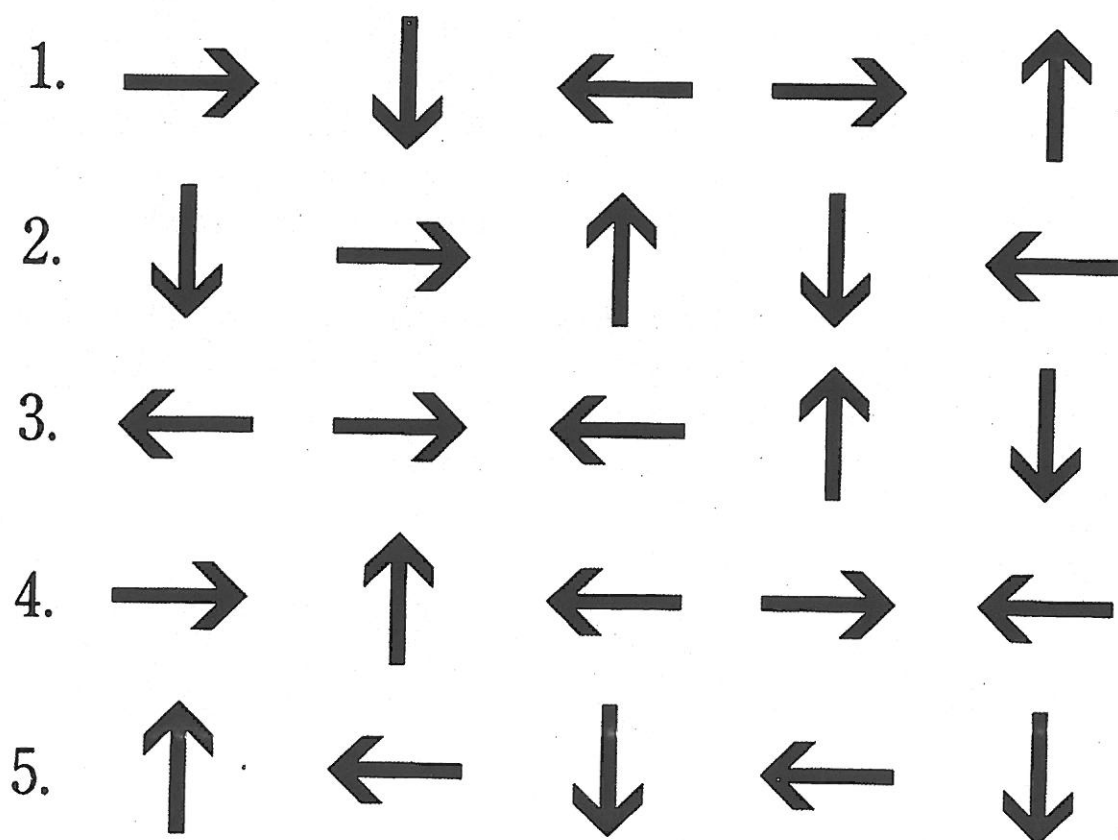
Formas (para colocar de LEJOS)

ABRE-OJO (FLECHAS)

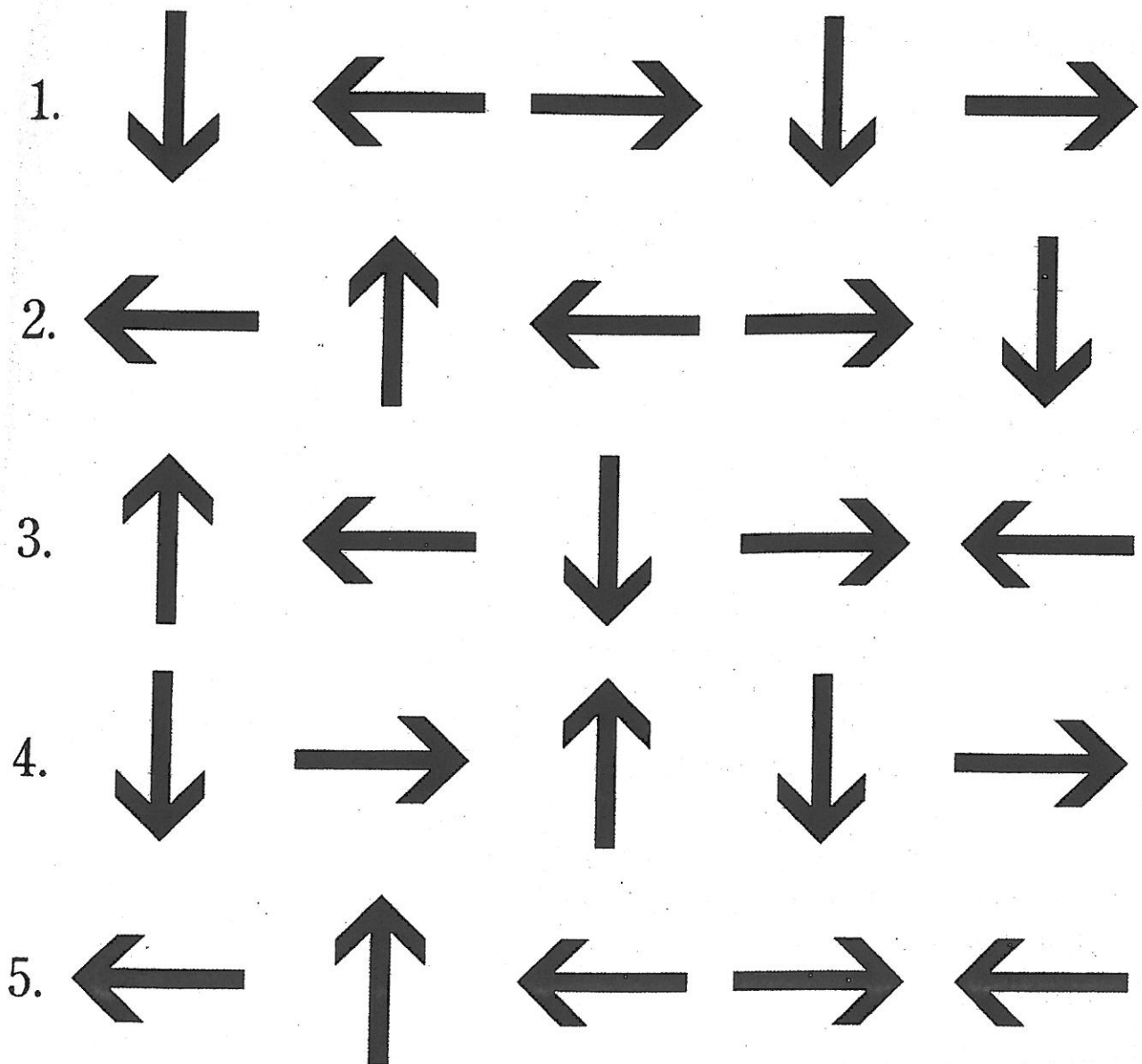
Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno usa la ventana del ojo grande, a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Irá diciendo la dirección de las flechas (derecha,...)



CARTA DE LEJOS DEL ABRE-OJO (FLECHAS)



ABRE-OJO (LETRAS)

Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno usa la ventana del ojo grande, a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Irá diciendo el nombre de las letras: q, p,

- | | | | | | |
|----|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. | b | d | q | p | d |
| 2. | q | b | d | q | p |
| 3. | d | q | p | b | d |
| 4. | p | d | q | d | p |
| 5. | q | b | p | q | d |

CARTA DE LEJOS DEL ABRE-OJO
(LETRAS)

1. **q p b d b**

2. **p d q p d**

3. **b p d q p**

4. **d b q p b**

5. **p d q b d**

ABRE-OJO (ANIMALES Y LETRAS)

Este ejercicio tiene como objetivo mejorar los procesos de acomodación de la vista a cerca y a lejos.

El alumno usa la ventana del ojo grande, a través del cual tendrá que mirar dos hojas iguales; pero, una la mirará de CERCA y la otra de LEJOS de manera alternativa. No se lee todo de vez, sino que se va de símbolo a símbolo. La hoja que se coloca LEJOS tendrá que estar a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Irá diciendo el nombre de las letras y de los animales (cuya letra inicial falta (dice el nombre entero).

- | | | | | | |
|----|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1. | c | g | l | c | h |
| 2. | h | c | t | m | d |
| 3. | m | c | e | c | m |
| 4. | k | j | t | c | f |
| 5. | b | l | m | p | p |