

La percepción visual

La percepción es un proceso activo, sin que lo parezca. De hecho, no acostumbramos prestar atención a toda la gran cantidad de información que entra en nuestra conciencia, a través de las ventanas de los sentidos. Con frecuencia nos pasa inadvertida gran parte de la información que recibimos del exterior.

Diremos que la percepción es fruto de una compleja estructuración, elaborada gracias a la acción. El proceso comienza con el análisis de la información que nos llega a través de los sentidos. Al llegar el cerebro, es sintetizada o codificada en los sistemas móviles adecuados. Los códigos –especialmente el código lingüístico– sirven para situar el rasgo percibido dentro del sistema, y darle un carácter general categórico. Se dará, como se da siempre en todos los procesos restantes, una verificación de la actividad vital perceptiva.

Es un proceso de carácter activo, que tiene lugar bajo el influjo de tareas a las que se enfrenta el individuo. En efecto, vemos cómo el recién nacido va discriminando y respondiendo progresivamente a los estímulos olfativos, auditivos, gustativos, táctiles y visuales. Luego, a partir de los dos años, podrá organizar poco a poco los datos sensoriales. Su percepción de la realidad será más detallada, puesto que cada nue-

va sensación podrá ser asociada a sus semejantes y contrastada con la experiencia anterior. Cuando ya esté en la escuela analizará “in crescendo” los datos sensoriales y diferenciará formas, colores, sonidos... Lentamente seguirá matizando más y más, siendo capaz de precisar la intensidad, la calidad. Archivará en la memoria las imágenes sensoriales: ello le permitirá comparar objetos e imágenes, según sus características perceptivas y percibidas.

Será responsabilidad de la escuela desarrollar la capacidad de distinción entre el fondo y la figura, reforzar el conocimiento de formas geométricas simples, el de los colores y el de las magnitudes, en definitiva, desarrollar la capacidad visual de análisis y de síntesis; capacidad que será auditiva en uno de los apartados próximos.

En cuanto se refiere a la **percepción visual fondo-figura**, anotaremos que el cerebro humano está organizado para seleccionar los estímulos que le llamen la atención. Dentro de un campo percibido (fondo), destaca un estímulo (figura) Urgirá realizar una tarea de aislamiento entre el gran número de estímulos que influyen en el sistema nervioso. Los tipos de juegos que presentamos pretenden que sobresalga un estímulo visual (color, forma, magnitud...) ya de un fondo gráfico, o ya de un fondo de objetos.

En cuanto a la **percepción visual-constancia de la forma**, se trata de la facultad perceptiva que nos permite captar un objeto, aunque se modifiquen los accidentes, cualidades, de magnitud, de color, de textura o de la forma no esencial. Los juegos incluidos en este apartado deben tender a descubrir una forma –por más que esté oculta– y a relacionar las figuras iguales, a agruparlas según las cualidades.

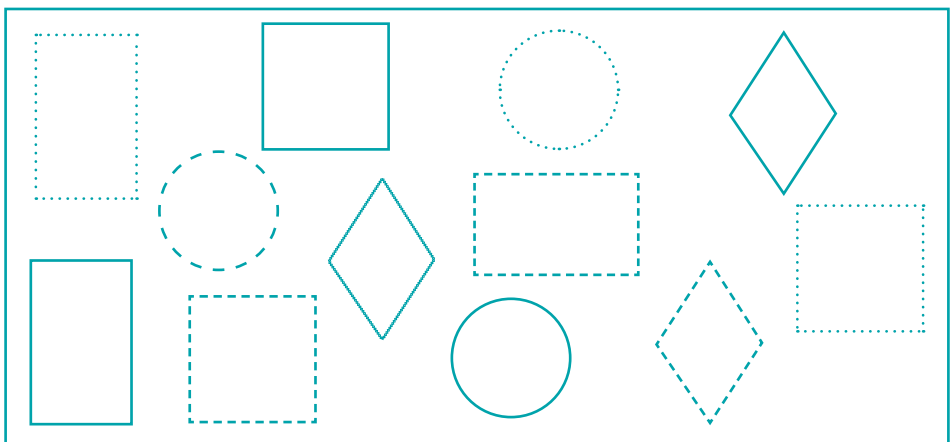
13. Triángulo de aros. Tres aros en el suelo que no estén en línea recta naturalmente. Los niños saltan de uno a otro, formando un triángulo.

14. Las cuatro esquinas. ¿Recuerdan? Cuatro niños apostados en las cuatro esquinas del patio o del salón; un quinto niño en medio del cuadrado. A una señal, los de las cuatro esquinas cambian de lugar; el de en medio ha de intentar colocarse en una de las cuatro esquinas. El que se quede sin lugar pasará al centro. Pueden ser cuatro árboles, o un espacio señalado con montoncitos de piedras.

15. Cuatro niños formando un cuadrado. Con cuatro cuerdas, sostenidas por cuatro niños, formaremos un cuadrado. Los otros niños, desde su lugar, lo dibujan. Dar nombre a aquella figura y comprobar que los cuatro lados (las cuatro cuerdas) son iguales.

16. Cuatro niños tendidos en el suelo, cada uno tocando con sus pies la cabeza del otro, forman un cuadrado. Los demás alumnos observan. Pasado un rato, todo el alumnado ha de evocar, con un dibujo, la figura que forman los cuatro y le dan un nombre.

17. Pintar con un color a los cuadrados; con otro, los rectángulos, con otro los rombos y con otro, los círculos.



25. Los cuatro zapateros fonológicos. Bajo las lengüetas de los cuatro zapateros, dibujamos una palabra que tenga uno de los sonidos vocálicos. Levantada la lengüeta, un niño dirá una palabra que tenga el sonido indicado en ella.

26. Cadena de palabras. Decimos una palabra. Otro jugador dirá otra que comience por la letra en que terminó la primera. Por ejemplo: osa – aro – olor – rosal – liebre... Pueden repetirse las letras, pero las palabras no.

27. Observamos una lámina. En colaboración de todos, decimos objetos cuyo nombre (no) tenga un determinado sonido. Podemos dibujarlo en el encerado.

28. Dibujamos libremente objetos que tengan tal sonido.

29. Pondremos adhesivos sobre los dibujos, o los objetos en ellos representados, en que el nombre de las cosas dibujadas tengan un sonido determinado.

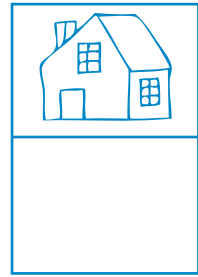
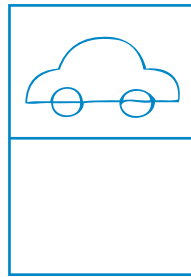
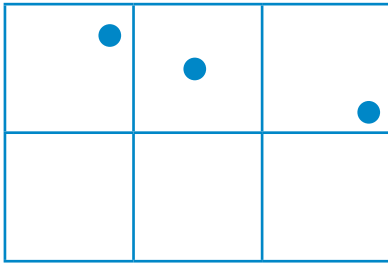
30. Un círculo en el suelo. En él depositamos objetos que tengan determinado sonido, cuando pronunciamos su nombre. Pueden ser objetos o dibujos.

31. Revistas. Podemos recortar de revistas, fotografías de cosas cuyo nombre tenga un sonido indicado.

32. D-D, si un niño dice “d-d”, tiene la virtud de poseer todas las palabras con el sonido /d/. Es evidente que puede jugarse con cualquier otra letra. También puede delimitarse el campo a temas de comida, trabajos, nombres de personas, temas festivos, nombres de vegetales, etcétera.

33. Acabados en... Mostremos varios dibujos; por ejemplo, un elefante, una gallina, un águila y una tortuga. Preguntemos: ¿cuál de estos nombres termina con el sonido /na/?

23. Después de observar el dibujo, de la parte superior, el niño lo cubrirá y reproducirá en la inferior.



24. El docente dibujará, en el pizarrón una o más figuras, con trazos realistas o grafismos, y el niño las copiará.



25. Reproducción de unas figuras, en que predominen trazos gruesos.

