

El Juego de las ADIVINANZAS

Con Cartas de Hart



El Juego

Las "Cartas de Hart" son muy efectivas, solas o combinadas con otros ejercicios integrados en un Plan de Terapia Visual monitorizado. Especialmente en el tratamiento de AMBLIOPÍA, y algunas anomalías binoculares. Hay muchas formas de utilizarlas, dependiendo de cada caso, por lo que te recomiendo que sigas el procedimiento indicado por el profesional de la visión que esté llevando el caso. No olvides que eres su Asistente en casa y el éxito de la terapia dependerá de su cumplimiento.

La clave está en la ADIVINANZA... Cuanto mas ingeniosa sea, mas divertido será el juego. Recuerda que puedes crear todas las adivinanzas que quieras en: <http://hartchartdecoding.com>



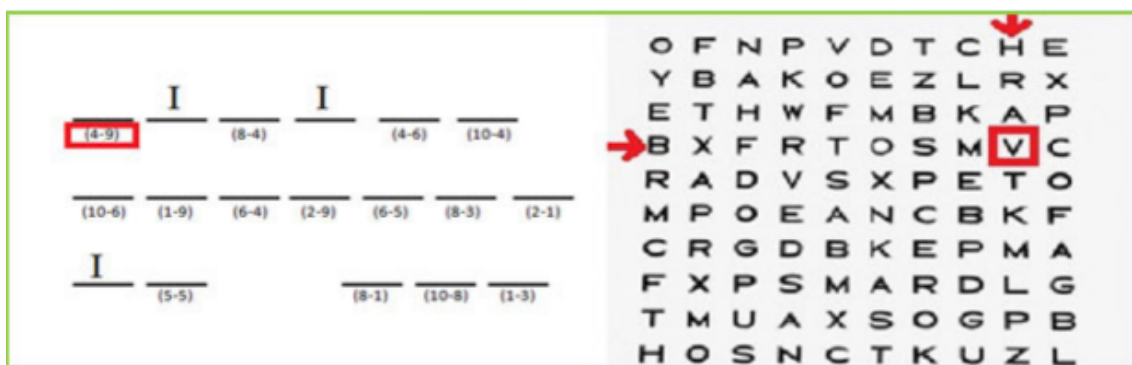
La cuestión es usar las "Cartas de Hart" de la forma mas divertida posible y generar adivinanzas ingeniosas nos ayudará a cumplir con ese objetivo.

Empieza siempre usando las cartas numeradas y conforme avancemos en la terapia, cambiaremos a las cartas sin numerar, mucho mas difíciles. Imprime primero las numeradas y plastifícalas para que te duren, porque las usarás a diario y la terapia durará unos 3 meses aproximadamente. Sigue siempre las instrucciones concretas que te haya dado tu profesional de la visión y no olvides que este es solo uno de los ejercicios de tu plan de terapia visual personalizado. No olvides cumplir a diario con todos los ejercicios propuestos :-)

El Objetivo.-

Cada letra de la Adivinanza viene dada por 2 números: el primero es la fila y el segundo la columna. En este ejemplo tenemos que la primera letra es (4-9), es decir:

fila 4ª, columna 9ª --> la "V"



Y así con todas las letras de la adivinanza generada en

<http://hartchartdecoding.com>

La localización de la letra se dificulta si filas y columnas están sin numerar, como en este ejemplo, por lo que al principio resulta imprescindible trabajar con las tarjetas numeradas. Hay que tener en cuenta que en las tarjetas no aparece ni la Q, ni la I, ni la J, por lo que estas letras vendrán dadas en la adivinanza y facilitará la solución del acertijo. Por otro lado, como el programa está desarrollado en inglés, la letra Ñ no existe, así como las palabras acentuadas, por lo que si escribes una letra con acento o una Ñ en el generador de adivinanzas, en lugar de una fila y una columna, aparecerá el signo interrogación ?. Por lo que te recomendamos que no uses acentos y evita palabras con la letra Ñ.

El juego se enfoca en mejorar habilidades visuales específicas a través de la localización de una letra concreta entre todas las que aparecen en la tarjeta o sopa de letras, mediante la información que se proporciona en la adivinanza. Este esfuerzo de localización contribuye a mejorar habilidades como los seguimientos finos y sacádicos, el amontonamiento, la acomodación o igualar las agudezas visuales de ambos ojos. El Juego sólo establece el procedimiento de localización, pero no entra en la mecánica del ejercicio, es responsabilidad del terapeuta adaptar la mecánica según el problema visual a tratar.

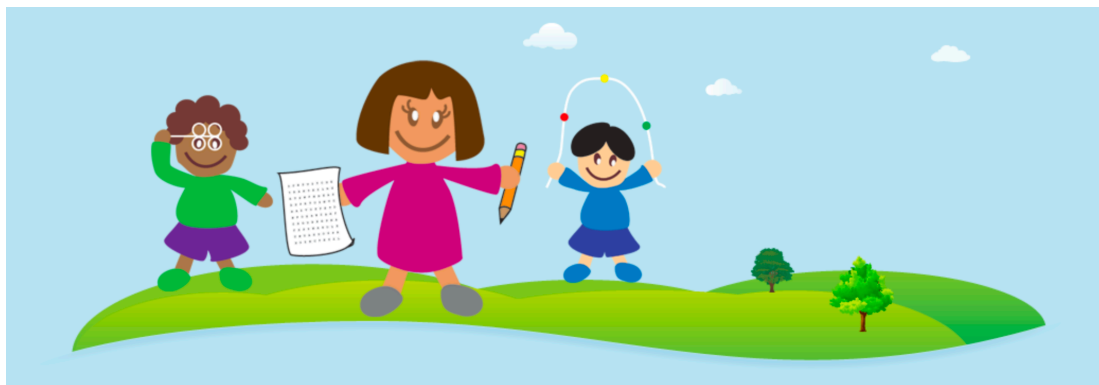
Material que necesitarás, normas generales y preparación de la zona de trabajo:

Se presentan 2 TARJETAS: La de Lejos y la de Cerca, con 2 dificultades: Numeradas y sin Numerar: Total 4 Tarjetas. Te recomendamos que las plastifiques, ya que deberás usarlas a diario los 2 ó 3 meses que dure la terapia. Por supuesto, necesitas EL GENERADOR DE ADIVINANZAS <http://hartchartdecoding.com> donde podrás generar infinitas palabras o frases codificadas.

Aparte necesitarás:

1. Lápiz y Goma de borrar.
2. Parche Pirata para ocluir un ojo (según plan de terapia propuesto)
3. Pupitre o mesa de trabajo con atril de lectura..
4. La distancia de la **Carta de Lejos** hay que situarla basándonos en un criterio de Agudeza Visual, por lo que la distancia inicial puede aumentar según avancemos en la terapia. La DISTANCIA DE INICIO, se establece a la máxima que permita el ojo de peor Agudeza Visual. Por lo que esta distancia hay que medirla con un ojo ocluido. La anotaremos expresada en Metros y se llamará DISTANCIA DE INICIO. El pupitre o mesa de trabajo se coloca a esta distancia y la carta se pincha en la pared.
5. La **Carta de Cerca** Dos métodos: A.- *Monocular*, con un ojo tapado: el niño-a la sujeta con la mano lo mas cerca posible y enfocada. El asistente dicta fila y columna, el niño-a la localiza, la dice y el asistente la escribe. El recuadro superior es para ver la carta de lejos a través de él y poder hacer los cambios cerca/lejos lo mas rápido posible. B.- *Binocular*.- no requiere asistente, el niño-a coloca la carta de cerca en el atril, centrada respecto a la de lejos y él mismo sigue la adivinanza localizando la letra indicada y la va escribiendo.

Sigue siempre las instrucciones del director de la terapia que te guiará, paso a paso, e irá controlando la evolución del caso.

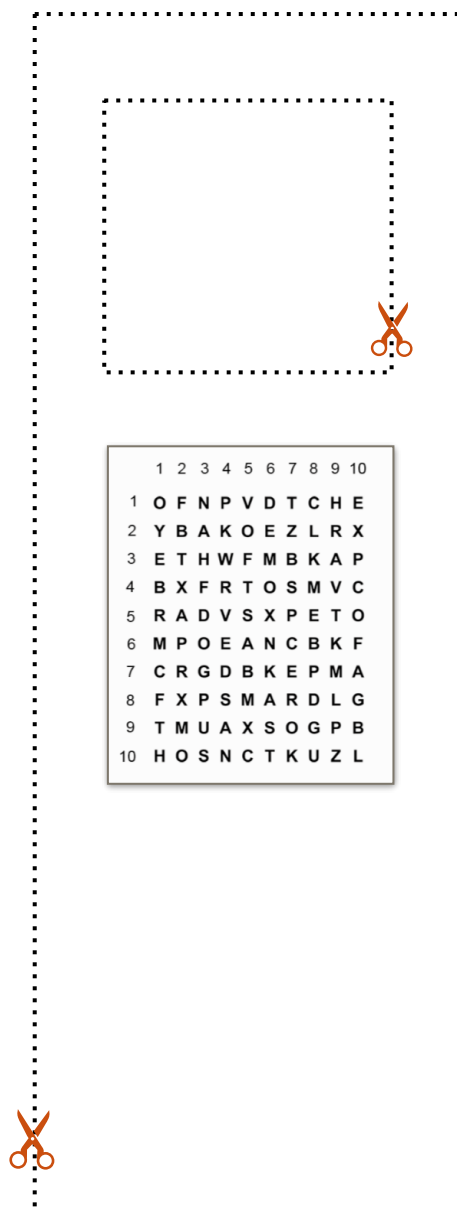




Carta de lejos numerada

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	O	F	N	P	V	D	T	C	H	E
2	Y	B	A	K	O	E	Z	L	R	X
3	E	T	H	W	F	M	B	K	A	P
4	B	X	F	R	T	O	S	M	V	C
5	R	A	D	V	S	X	P	E	T	O
6	M	P	O	E	A	N	C	B	K	F
7	C	R	G	D	B	K	E	P	M	A
8	F	X	P	S	M	A	R	D	L	G
9	T	M	U	A	X	S	O	G	P	B
10	H	O	S	N	C	T	K	U	Z	L

Carta de cerca numerada



Recomiendo imprimir en folio de
 120 gr o plastificar
 y recortar por
 la línea de puntos haciendo un
 recuadro superior.

Alternar tarjeta de cerca con
 tarjeta de lejos a través del
 recuadro superior con un ojo
 ocluido para trabajar la
 acomodación y los seguimientos
 finos y precisos.



Carta de Lejos sin numerar, para fases avanzadas





Carta de cerca sin numerada, para fases avanzadas.



Recomiendo imprimir en folio de
120 gr o plastificar
y recortar por
la línea de puntos haciendo un
recuadro superior.

Alternar tarjeta de cerca con
tarjeta de lejos a través del
recuadro superior con un ojo
ocluido para trabajar la
acomodación y los seguimientos
finos y precisos.



x **A V I** x

Acción por la Visión Infantil

Asociación de Interés General

Se pueden inventar infinitas adivinanzas en la página web:

<http://hartchartdecoding.com>

Una vez dentro, escribe la palabra o frase que quieras que sea descubierta en "Type your decoding message" y automáticamente se generará un PDF que deberás imprimir. ¡ Genera tantos Pdfs y adivinanzas como quieras !

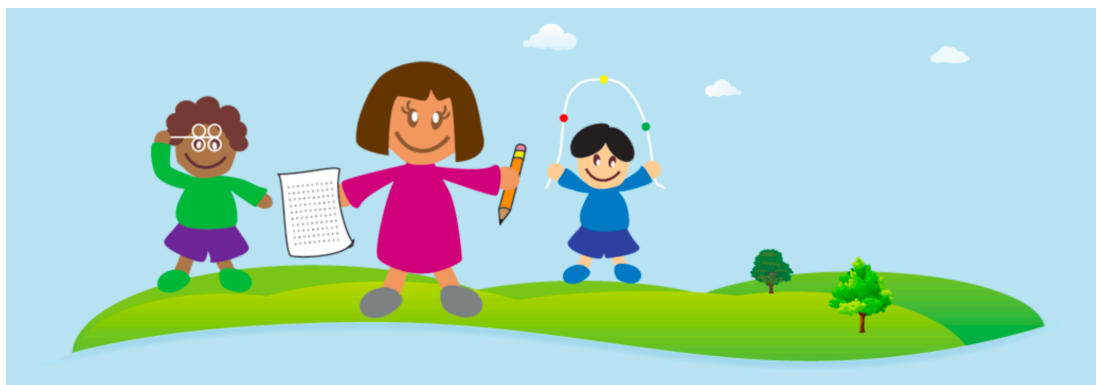
Make your very own Hart Chart Decoding Worksheets!

Hart Chart Decoding is a vision therapy technique that can improve both oculomotor skills and accommodative facility. Hartchartdecoding.com allows you to easily create personalized decoding messages for your patients to make the activity fun and enjoyable. Or, if you prefer, download some of our pre-made decoding packets.

Type your decoding message:

Submit

Agradecimientos: <http://hartchartdecoding.com>



Para empezar, te dejamos unas cuantas adivinanzas elaboradas por este método y deseamos que pronto puedas fabricar las tuyas y así estimular la curiosidad por descubrirlas .

SUERTE y EXITOS. Nos vemos pronto :-)

El director de la terapia



Asociación sin ánimo de lucro

Puedes contactar con nosotros en:
accionporlavisioninfantil@gmail.com

Frases hechas en:

<http://hartchartdecoding.com>

EL JUEGO DE LAS ADIVINANZAS con cartas de Hart (Refranes)

- Recuerda: El primer número es la fila, el segundo la columna.
- La letra "Q", la "J" y la "I" latina vienen dadas, para ayudar,
- Usa lápiz y goma de borrar.
- Hay que poner fecha y hora cuando termines una frase.
- Por último, no olvides cómo tienes que hacerlo, sigue el procedimiento indicado por el especialista para resolver tu caso concreto. Y recuerda... todo se consigue poco a poco... ¡ Nos vemos pronto ! Suerte y Éxito de todo el equipo de

AVI-Acción por la Visión Infantil
 .-)

1.- Q $\overline{(9-3)}$ $\overline{(5-8)}$ $\overline{(7-2)}$ $\overline{(2-6)}$ $\overline{(4-4)}$ $\overline{(1-10)}$ $\overline{(9-6)}$
 $\overline{(7-8)}$ $\overline{(9-7)}$ $\overline{(5-3)}$ $\overline{(2-6)}$ $\overline{(7-2)}$

Fecha y hora

2.- Q $\overline{(9-3)}$ I $\overline{(6-4)}$ $\overline{(6-6)}$ $\overline{(5-9)}$ I $\overline{(7-7)}$ $\overline{(1-3)}$ $\overline{(5-8)}$
 $\overline{(10-8)}$ $\overline{(1-3)}$ $\overline{(8-6)}$ $\overline{(8-5)}$ I $\overline{(8-10)}$ $\overline{(4-6)}$
 I $\overline{(3-2)}$ $\overline{(1-10)}$ $\overline{(6-6)}$ $\overline{(7-7)}$ $\overline{(10-8)}$ $\overline{(10-4)}$
 $\overline{(1-7)}$ $\overline{(3-1)}$ $\overline{(9-6)}$ $\overline{(6-3)}$ $\overline{(4-4)}$ $\overline{(5-10)}$

Fecha y hora

3.- $\overline{(7-8)}$ $\overline{(2-9)}$ $\overline{(3-1)}$ $\overline{(7-3)}$ $\overline{(10-8)}$ $\overline{(6-6)}$ $\overline{(3-2)}$ $\overline{(3-9)}$ $\overline{(1-3)}$ $\overline{(5-3)}$ $\overline{(4-6)}$
 $\overline{(9-6)}$ $\overline{(5-8)}$ $\overline{(10-10)}$ $\overline{(8-9)}$ $\overline{(3-1)}$ $\overline{(9-8)}$ $\overline{(7-10)}$ $\overline{(8-6)}$
 $\overline{(8-7)}$ $\overline{(4-6)}$ $\overline{(9-2)}$ $\overline{(8-6)}$

Fecha y hora



Asociación sin ánimo de lucro

Puedes contactar con nosotros en:
accionporlavisioninfantil@gmail.com

Frases hechas en:

<http://hartchartdecoding.com>

EL JUEGO DE LAS ADIVINANZAS con cartas de Hart (Refranes)

- Recuerda: El primer número es la fila, el segundo la columna.
- La letra "Q", la "J" y la "I" latina vienen dadas, para ayudar,
- Usa lápiz y goma de borrar.
- Hay que poner fecha y hora cuando termines una frase.
- Por último, no olvides cómo tienes que hacerlo, sigue el procedimiento indicado por el especialista para resolver tu caso concreto. Y recuerda... todo se consigue poco a poco... ¡ Nos vemos pronto ! Suerte y Éxito de todo el equipo de

AVI-Acción por la Visión Infantil
 .-)

4.- $\overline{(1-10)}$ $\overline{(2-8)}$ Q $\overline{(10-8)}$ $\overline{(5-8)}$ $\overline{(3-2)}$ I $\overline{(1-10)}$ $\overline{(10-4)}$ $\overline{(1-10)}$

$\overline{(7-5)}$ $\overline{(5-10)}$ $\overline{(7-1)}$ $\overline{(6-5)}$ $\overline{(9-6)}$ $\overline{(3-1)}$

Fecha y hora

$\overline{(7-7)}$ Q $\overline{(10-8)}$ I $\overline{(1-5)}$ $\overline{(5-10)}$ $\overline{(7-1)}$ $\overline{(5-2)}$

5.- $\overline{(1-6)}$ $\overline{(7-7)}$ $\overline{(8-9)}$ $\overline{(7-4)}$ I $\overline{(1-8)}$ $\overline{(10-1)}$ $\overline{(5-10)}$ $\overline{(2-3)}$ $\overline{(8-9)}$

$\overline{(3-3)}$ $\overline{(5-8)}$ $\overline{(10-5)}$ $\overline{(10-1)}$ $\overline{(5-10)}$ $\overline{(1-9)}$ $\overline{(9-4)}$ $\overline{(2-1)}$

Fecha y hora

$\overline{(8-5)}$ $\overline{(9-3)}$ $\overline{(1-8)}$ $\overline{(1-9)}$ $\overline{(5-10)}$

$\overline{(10-6)}$ $\overline{(8-7)}$ $\overline{(6-4)}$ $\overline{(10-5)}$ $\overline{(10-1)}$ $\overline{(2-5)}$

6. $\overline{(7-10)}$ $\overline{(2-8)}$ $\overline{(3-9)}$ $\overline{(8-4)}$ $\overline{(1-6)}$ I $\overline{(3-1)}$ $\overline{(10-9)}$

$\overline{(1-10)}$ $\overline{(1-3)}$

Fecha y hora

$\overline{(8-9)}$ $\overline{(2-3)}$ $\overline{(7-1)}$ $\overline{(3-9)}$ $\overline{(4-8)}$ $\overline{(3-9)}$

$\overline{(2-6)}$ $\overline{(5-5)}$ $\overline{(10-6)}$ $\overline{(2-6)}$ $\overline{(4-7)}$