

Dibujos ConTacto

Un Taller del Museo de la Biblioteca Nacional de España

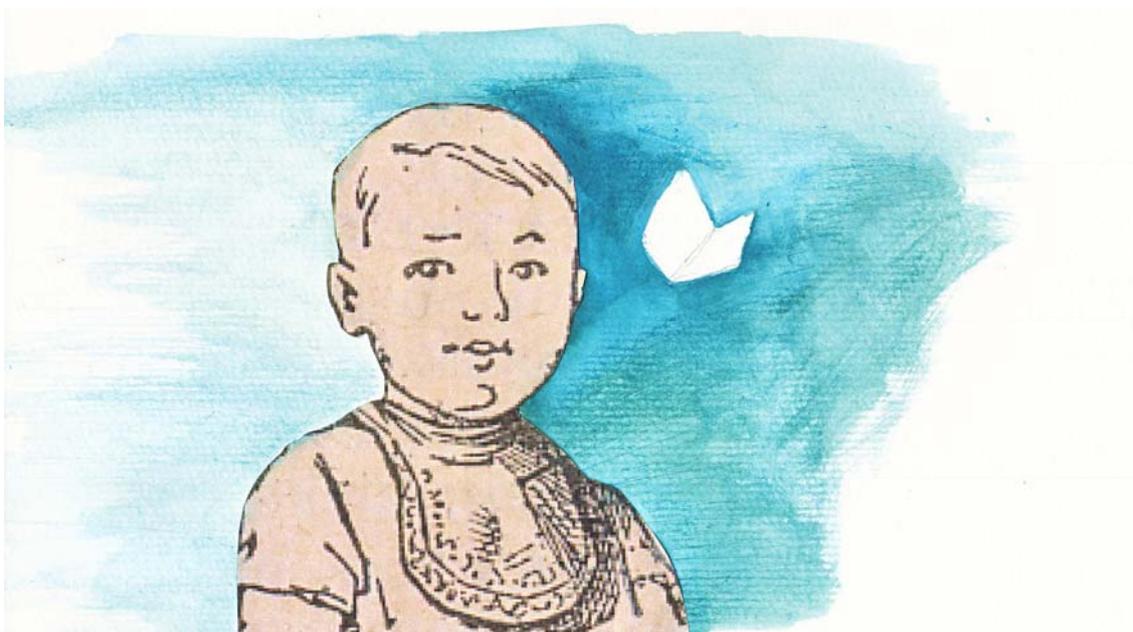
Guía didáctica

1. EL OBJETIVO DE LAS ILUSTRACIONES TÁCTILES/VISUALES EN LIBROS INFANTILES

El objetivo de la ilustración es COMUNICAR UNA IDEA de un modo bidimensional o tridimensional.

Las ilustraciones ayudan a la comprensión del contenido de la historia, enriqueciéndolo. Pueden ser mucho más que un complemento del texto, ya que tienen un potencial narrativo propio. Existen diversos ejemplos de libros ilustrados, sin texto, que se sirven exclusivamente del recurso visual o táctil para contar una historia.

Estos recursos funcionan como una vía de comunicación y vínculo entre el niño y la historia, entre el niño y su mundo imaginario. Además, permiten un acercamiento temprano, mucho antes de que el niño aprenda a escribir o a leer, al objeto “libro”.



Los libros con ilustraciones táctiles incentivan la utilización de esta vía como dispositivo de interpretación y comunicación con el mundo. Esto tiene mayor relevancia en el caso de niños con discapacidad visual, ya que a lo largo de su educación se verán confrontados con un amplio conjunto de soportes táctiles (mapas, gráficos, cartas en relieve, etc.) y la comprensión de estos recursos requiere una práctica continuada.

“A través de estas imágenes el deficiente visual podrá entrar en el exquisito mundo de las texturas, las que podrá explorar, sentir y acariciar (esto es lo que hace el vidente con su mirada) gracias a las múltiples sensaciones que le producirán. Este es el objetivo final,

ofrecer al niño ciego goce, aprendizaje y disfrute (tanto como lo puede hacer un vidente), “viendo” y recreándose en las ilustraciones de sus cuentos preferidos.” (Pág. 70) (1)



Pero las ilustraciones táctiles no son solamente importantes para los niños ciegos, sino que ayudan al desarrollo del sentido táctil y espacial de todos los niños. Además, considerando el universo sensorial como el que nos introduce a la posibilidad de comunicar y entender el mundo, toda la actividad que estimule los distintos sentidos, descentralizando la visión como sentido primordial y potenciando las demás vías somático-sensoriales, ciertamente ayudará a la creación de una representación mental más amplia de los objetos y elementos que nos rodean.

INTEGRACIÓN

“El problema principal de la creación de un libro que puedan utilizar al mismo tiempo los niños ciegos y los demás es encontrar un terreno común a unos y otros, y esto resulta muy difícil para unos adultos que están influidos por la mentalidad tradicional. La interacción del texto y de la ilustración tiene una importancia mucho mayor en estos libros que en los ilustrados corrientes. Hay que redactar muy cuidadosamente el texto con objeto de encauzar al lector ciego y al vidente hacia la misma concepción de la ilustración, sin que ello entre en contradicción con la experiencia previa (o la falta de experiencia previa) del lector. En la ilustración no debe haber nada que dé la impresión al niño ciego de que se le

está engañando, es decir, cuando un niño corriente y un niño ciego leen el mismo libro juntos deben tener las mismas oportunidades de ver todo lo que hay en el libro, salvo los colores." (4)

El taller **Dibujos ConTacto** se dirige a grupos de niños con y sin discapacidad visual. Se trata de una propuesta de ilustración de un relato, explorando la vía táctil. La temática del cuento a ilustrar es la de los "perros-guías" pero creemos que no sólo por su temática, sino más bien por su metodología se puede considerar este taller como un momento de integración. El énfasis en la vía táctil como vía de expresión y como eje de esta propuesta puede ser de interés para los escolares, ya que se presenta como algo útil y relevante en el proceso de aprendizaje de niños con y sin deficiencia.

2. CLASIFICACIÓN DE LA CEGUERA

Cuatro Categorías (Barraga, 1986). (Pág.55) (1)

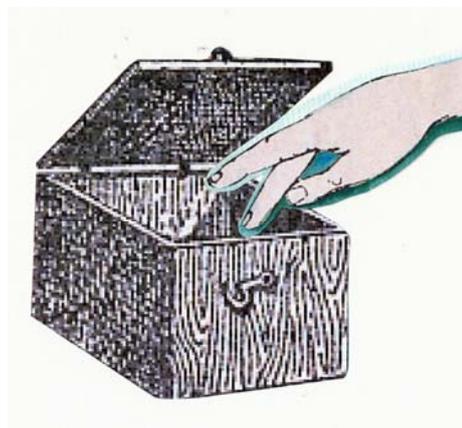
1. Ciegos. Sujetos que no ven nada o que sólo perciben luz. Desde el punto de vista educativo son aquéllos que aprenden a partir del sistema braille y no utilizan la visión para el aprendizaje.
2. Ciegos parciales. Individuos con capacidad visual para percibir sombras, ciertos colores...
3. Sujetos con baja visión. Son los que presentan un resto visual que les permite ver objetos a poca distancia. Utilizan la visión acompañada del tacto.
4. Sujetos con limitaciones visuales. Son los que necesitan ayudas ópticas o materiales adaptados para el aprendizaje.

3. TIPOS DE ILUSTRACIÓN TÁCTIL

Caja de Objetos y la Caja Mágica

La **Caja de Objetos** se puede crear en combinación con libros de historias que hagan referencia a objetos/elementos que se puedan encontrar en la casa o en la naturaleza, con dimensiones reales y características que no dificulten o impidan su manipulación táctil por parte del niño. Se trata de una caja con elementos que serán objeto de un **proceso de reconocimiento**. Estos objetos se ofrecen al niño, para que pueda explorarlos, mientras se lee el texto del libro. El niño, junto con sus padres/educadores, elegirá en la naturaleza o en la casa los objetos que se reunirán en una caja o bolsa.

La idea de **Caja Mágica** es un poco distinta de la Caja de Objetos, ya que en ella se pueden incluir "(...) *elementos tridimensionales con unas texturas determinadas que guiarán la creación de imágenes ilustradas texturizadas en los cuentos.*"(Pág. 217) (1). Se trata de una caja que contiene elementos para que el niño construya sus personajes. En este caso, el contenido de la caja no ilustrará por sí mismo, sino que será el material con el cual el niño podrá crear (por un **proceso de síntesis o simbolización**) sus ilustraciones táctiles personales, para ese cuento.

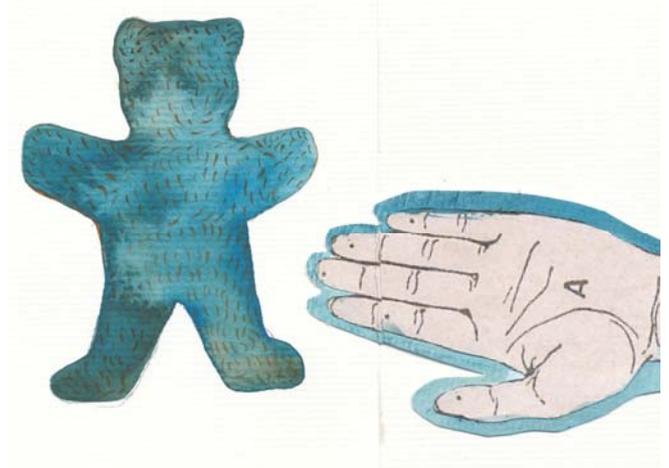


Ilustraciones Táctiles

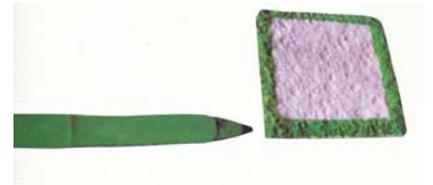
Las ilustraciones táctiles son aquellas ilustraciones diseñadas para ofrecer información táctil relacionada con la historia del libro.

Las ilustraciones táctiles pueden ser constituidas por:

- Objetos o partes de objetos (pegados con cola o velcro, atados, anexos en una bolsita o sobre), etc.
- Thermoform: Método en el que se emplea una fuente de calor para ablandar una hoja plástica, de características especiales, sobre una matriz. Este sistema proporciona una imagen muy realista del objeto, ya que es casi tridimensional. **(2)**
- Formas planas en distintas texturas (tejidos, papel, etc.) que se asemejan a la textura real del objeto representado
- Formas y líneas en relieve, cortadas en papel hinchable, papel de esponja u otros tipos de papel.



El objeto será representado en su contorno en relieve (la textura no será representativa del objeto real). Muchas veces se llena el interior del dibujo con un patrón de puntos, por ejemplo, patrón que se denomina *areal pattern*.



4. DESAFÍOS Y LIMITACIONES DE LAS ILUSTRACIONES TÁCTILES

*“Cuando un ciego está explorando con las manos un objeto extraño para reconocerlo, sucede algo parecido a cuando un vidente mira una forma compleja y desconocida para posteriormente dibujarla. Las manos, al igual que los ojos, aunque de forma más lenta y sucesiva, se mueven de forma intencional para buscar las peculiaridades de la forma y poder así obtener una imagen de ella.” (Pág.59) **(1)***

- Una ilustración táctil no puede ser entendida tan instantáneamente como una imagen visual, ya que es leída parte por parte para llegar al todo.
- A veces resulta difícil encontrar la mejor forma de representar un objeto recreando la experiencia del mismo en una ilustración táctil.
- El contexto es muy importante, ya que una misma forma puede ser interpretada de modos distintos (un círculo en relieve, ¿qué representa? ¿Una bola, una galleta, una naranja?)
- La textura, como la forma, ofrece información sobre lo que se representa, pero por sí misma, puede ser insuficiente.

- e) Las diferencias de tamaño entre el objeto real y el tamaño de su representación en una ilustración táctil pueden confundir bastante al lector – los modelos en miniatura suelen ser confusos para los niños.
- f) Las relaciones espaciales son difíciles de enseñar e interpretar en una ilustración táctil.
- g) Ambas ilustraciones, visuales y táctiles, se sirven de ciertas convenciones con las cuales es importante estar familiarizado, a la hora de crearlas.

5. ALGUNOS PRINCIPIOS PARA UNA CONCEPCIÓN CORRECTA DE ILUSTRACIONES TÁCTILES

- a) Utilizar texturas, formas, líneas y símbolos que sean **marcadamente distintos** unos de los otros.
- b) **Simplificar**: demasiadas líneas o elementos confunden al niño; conviene omitir los detalles o líneas desnecesarios y elegir bien los necesarios (ejemplo, la línea que dibuja los gajos de una naranja, para distinguirla de una manzana).
- c) **Organizar la ilustración con distancias adecuadas entre líneas de distintas figuras**: Colocar los elementos a más de 0,5 cm entre sí; pues las líneas que distan menos entre sí solamente se interpretan como parte de lo mismo y no como elementos separados.
- d) **Evitar intersecciones**. Las líneas que se cruzan deben tener distintas características táctiles: puntos, sobre línea continua, por ejemplo.
- e) **Utilizar areal patterns** para rellenar el interior de las figuras y de este modo ayudar a la comprensión de lo que está dentro y fuera.
- f) Si la ilustración tiene muchos elementos, deberá dividirse en dos o más ilustraciones; para niños pequeños, la ilustración táctil debe mostrar solamente **uno o dos objetos por ilustración**.
- g) Si se trata de una ilustración donde la coexistencia de un número considerable de objetos estén juntos y no separados en distintas ilustraciones, o si se trata de un objeto constituido por muchas partes, debe ser construido ese objeto parte por parte en varias ilustraciones, hasta que en una última se incorporará la última parte y se revelará el objeto completo. **(3)**
- h) Un objeto real proporciona al niño una experiencia a distintos niveles (la experiencia de su elasticidad, su temperatura, si se puede introducir algo dentro o no, si se puede estirar, oler, etc...). Uno debe preguntarse cuáles de estos elementos de la experiencia sensorial del objeto real (que sirven de pistas para el reconocimiento del objeto mismo) permanecen en la representación del objeto a través de la ilustración y cuáles se ven eliminadas por la misma. Ejemplo: un calcetín pegado al papel pierde la característica (pista) de la elasticidad pero mantiene la posibilidad de introducir la mano en su interior, mantiene además su textura, etc.
- i) Las líneas en relieve son más adecuadas para niños que ya han apurado su motricidad y suficientemente familiarizados con el mundo de las ilustraciones táctiles.
- j) Es muy importante que las ilustraciones táctiles presenten características que ayuden en la transición de los objetos reales hacia la comprensión e interpretación de la figura que lo representa.

6. ILUSTRACIONES CARGADAS DE SENTIDO

“(...) toda experiencia perceptiva tiene dos polos: uno objetivo y otro subjetivo. Así, en toda actividad perceptiva se inicia una parte objetiva, que nos indica lo que cada cosa es (esto es suave) y una parte subjetiva que implica lo que esto simboliza para mí (esta piel, la piel del cuento que representa al lobo indicará miedo, temor...)”(Pág.60) (1)

Hay algunos factores a tener en cuenta como parte del proceso de creación de una ilustración táctil significativa o sea, a la hora de crear una ilustración que esté en relación con la propia experiencia del niño: Algo capaz de estimular el pensamiento y el mundo imaginario del lector, además de facilitar la comprensión del texto y el desarrollo de la capacidad de interpretar los dispositivos táctiles.

1) Empezar con el niño

Se deben considerar las experiencias previas del niño y sus habilidades e involucrarlo en todo el proceso. En caso de que el niño no haya tenido experiencia previa con los objetos que se representarán en el libro, se deberá facilitar esa experiencia en primera mano.

Es importante plantear las siguientes cuestiones:

- . ¿Qué ha sido lo más significativo en la percepción real del objeto que se pretende ilustrar? ¿Un detalle, su forma global, su textura? Crear la ilustración tomando como base la experiencia táctil del niño de ese objeto.
- . La ilustración debe crearse en función de las habilidades del niño (marcando bien las diferencias de texturas, formas, grosores, etc.) ¿De qué modo discrimina los objetos por la vía táctil? ¿Es capaz de discriminar entre distintas formas y entre líneas finas y gruesas?
- . ¿El niño explora de modo sistemático o aleatorio? ¿Como “escanea” una ilustración? ¿Puede separar sus dedos para explorar detalles finos? ¿Puede seguir una línea o seguir el contorno de una figura sin perder el punto de partida y el final?
- . ¿Qué nivel de comprensión ha adquirido el niño sobre la concepción de las partes y del todo? ¿Es capaz de memorizar las partes que ha examinado y asociarlas para comprender la ilustración en su totalidad?
- . ¿Qué experiencia anterior ha tenido el niño con ilustraciones táctiles? ¿Con qué tipo de materiales ilustrados? ¿Alguna vez ha creado una ilustración táctil él mismo? ¿Ha apreciado ilustraciones que muestran las relaciones espaciales entre dos o más objetos?
- . Es importante hablar con el niño sobre las diferencias que presenta la nueva ilustración con respecto a las que había experimentado anteriormente.

2) Considerar la historia / texto

- . ¿El texto aporta la información (contexto) suficiente para que el niño pueda identificar y entender la ilustración?
- . Identificar los elementos centrales de la historia y preguntarse qué tipo de ilustración táctil podrá servir a la representación de los mismos.

3) El diseño de la ilustración táctil

- . ¿Qué cantidad de espacio disponible existe para la ilustración táctil?
- . ¿De qué forma se conectarán las ilustraciones con el texto? ¿Qué lugar ocuparán, con relación al texto?
- . Los objetos a representar ¿pueden ser mostrados en su dimensión original o tendrán que sufrir una reducción/ampliación? ¿En qué proporción? ¿El niño será capaz de entender esa transformación?

- . ¿Se puede mantener la misma representación para un mismo objeto a lo largo del libro (recomendable)?
- . ¿Es posible dividir una ilustración con muchos elementos en varias ilustraciones? ¿Se preserva el sentido de la misma?
- . ¿Qué perspectiva se utilizará: vista aérea, vista lateral, vista en zoom, vista en sección? ¿Es posible mantener esta perspectiva a lo largo del libro?
- . En el caso de que en la misma ilustración coexistan varias figuras, ¿es la relación entre ellos (arriba, abajo, detrás, cerca, lejos) importante? En ese caso, ¿cómo estarán representadas las relaciones espaciales más importantes?
- . ¿Qué tipo de material se necesitará para las ilustraciones (papel, plástico, tejido, pegamento, yeso, tinta de tejido, etc.)? ¿Dónde se pueden conseguir estos materiales?

4) Presentación

- . Aunque el objeto representado sea familiar para el niño, es conveniente tenerlo cerca para que éste pueda tocar el objeto real, interpretar las ilustraciones visuales y discutir sus similitudes y diferencias.
- . En el caso de no ser posible tener presente el objeto real, se deben establecer relaciones comparativas que ayuden a la creación de la imagen: el sol es parecido y a la vez distinto de una naranja, en esto y esto y esto... dar al niño una naranja para que pueda tocar y comparar con la ilustración táctil del sol.

5) Evaluación

. Antes de presentar la ilustración a los niños, debemos probarla nosotros mismos (con los ojos cerrados) y con alguien que no la haya visto ni tocado antes, para verificar con atención cómo se mueven los dedos explorando el dibujo. Debemos pedir a la persona que nos cuente lo que va sintiendo e interpretando mientras toca la ilustración. Después de esto, debemos poder rediseñar la ilustración en el caso de que sea necesario.

Junto con el niño, debemos observar minuciosamente y anotar:

- a) la forma en la que el niño explora la ilustración (rápida, lenta, aleatoria, incompleta, relajada, tensa).
- b) Si revela problemas para localizar algún elemento de la figura.
- c) Si vuelve a algún elemento o figura repetitivamente.
- d) Si se detiene o bloquea en algunas partes.
- e) Si hace comentarios de forma espontánea.
- f) Si ha encontrado un sentido para las ilustraciones.

7. PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo debe considerar los siguientes puntos:

- 1) Determinar las habilidades del niño, su experiencia previa y sus conocimientos.
- 2) Decidir que es lo que la ilustración táctil pretende ilustrar.
- 3) Seleccionar el tipo de ilustración más apropiado.
- 4) Ofrecer un contexto para la ilustración.
- 5) Respetar los principios de elaboración de ilustraciones táctiles adecuadas y significantes.
- 6) Presentar la ilustración, asociándola a experiencias táctiles de objetos reales.
- 7) Dar soporte a la exploración de la ilustración.
- 8) Observar y reflexionar sobre el uso de la ilustración por parte del niño.

8. TIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ILUSTRACIONES TÁCTILES

1. Seleccionar objetos reales familiares para el niño.
2. Objetos de distintas texturas.
3. Objetos de formas simples y únicas o con características muy particulares.
4. Si el niño es capaz de usar los dedos separadamente a la hora de investigar detalles, se le pueden dar objetos un poco más complejos, con más detalles.
5. Utilizar, al principio, objetos del mismo tamaño o de tamaño inferior a la mano del niño
6. Cuando el objeto real es demasiado grande para incluirlo en el libro (Ej.: una manta) se puede utilizar una textura similar a la del objeto y describirlo verbalmente (adjuntar un trozo de manta a la página, de modo que se pueda separar – no pegado – y se pueda manipular, agarrar y jugar con él como si fuera una manta de verdad).
7. Objetos se puedan anexar a la pagina (pegamento, velcro, hilo), cerrar en un sobre o introducir en una bolsa con cierre zip, fijada a la página. Los objetos son en general más difíciles de reconocer si no se pueden despegar de la página.
8. Limitar cada ilustración a uno o dos objetos por página.
9. Espaciar los objetos de forma a que preservar un área suficiente entre ellos, ya que las figuras posicionadas demasiado cerca unas de otras se pueden “fundir” en el punto de vista del lector táctil.

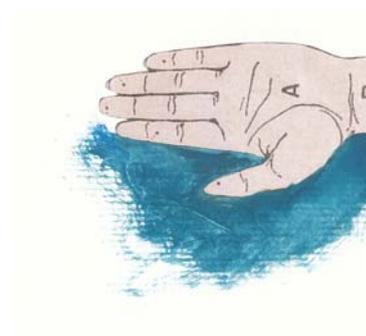
“Debemos dar al ciego la posibilidad de que con sus dedos pueda sentir la emoción de lo bello, entendido éste como aquel equilibrio sutil de una composición donde nada pueda ser modificado sin romper el encanto que emana, como una “sonoridad interior” (...).” (Pág.104) (1)

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

1 Juego de la Imaginación Material

Se presenta a los niños un conjunto de materiales con texturas distintas (algodón, papel de plata, arena, punto de lana, servilletas de papel, velcro, bastoncillos, cáscara de huevo, terciopelo, trozo de sábana, felpa, etc.) y se les pide que exploren los materiales con sus manos y describan esa experiencia táctil: que sienten al tocarlo, qué características se destacan (forma, tamaño, temperatura, textura). A continuación los niños deben elegir alguna(s) textura(s) y con ella(s) crear una ilustración o pieza a la cual no se debe atribuir un valor estético visual, sino que debe organizarse en función de otros sentidos a parte de la visión, a través de los cuales se obtendrá un producto que puede (o no) ser abstracto. El entorno emocional y espacial debe transmitir confianza y tranquilidad.

En cuanto termine su pieza el niño será invitado a contar a los demás el proceso que lo llevó a la creación de la misma, si el objeto final representa algo (un concepto concreto o abstracto: un paisaje, una persona, un objeto, una sensación) y por qué eligió esas texturas particulares en detrimento de las demás.



Este juego se dirige a grupos de niños con y sin discapacidad visual y tiene como objetivo, además de la integración y de la descentralización del sentido de la visión como modo de comunicación con el mundo, posibilitar que la utilización de los sentidos táctil y olfativo tracen una vía de comunicación del imaginario infantil, en un espacio de reconocimiento de la individualidad y subjetividad de cada niño, así como de su historia personal, conectándolo con su pasado, presente y futuro, a través de las memorias sensoriales que se desencadenarán en el momento de la exploración de las distintas texturas. El educador debe prestar especial atención a los siguientes aspectos:

- Permitir que cada niño tome el tiempo que le sea necesario para expresar sus sensaciones.
- Estar atento a las reacciones de los niños con las distintas texturas y servir de mediador entre los niños y los distintos objetos, así como entre el niño que expone su pieza y los demás participantes.
- Ayudar a los participantes si presentan momentos de bloqueo.
- Nunca forzar a un niño a explicar algo que no quiere o a explorar una textura que no elige.

2 ¡La caja mágica!

¡Elige un Cuento! Léelo y elige los personajes, objetos y paisajes que quieres ilustrar. Descríbelos por sus características más importantes. (Por ejemplo: una ciudad fría donde llueve mucho; un pez gordo de aguas claras y calientes; un oso viejo que lleva un collar de castañas...)

Pregúntate a ti mismo:

¿Si no pudiera usar mis ojos para ver estos personajes/objetos/paisajes, cómo haría para identificarlos?

¿Si los pudiera tocar, que sentiría?

¿Y si los pudiera oler, a que olerían?

¿Puedo encontrar esas texturas en los objetos a mi alrededor (ejemplo: pelo sintético para representar un perro, plumas de pájaro para representar un pájaro, piñas para representar un pinar, cáscara de naranja para representar una naranja; perfume para representar una señora, etc.) o tengo que encontrar algo que sea parecido y los pueda simbolizar (ejemplo: trozo de terciopelo para representar una cama, hilos de lana suave para representar el pelo de la señora, un pon-pon para la cola de un conejo, etc.).

Dentro de tu caja, guarda los objetos que vas a necesitar para ilustrar el libro y en una hoja de papel pega, ata o enlázalos en una bolsita.

Enseña tu nuevo libro y tu caja mágica a tus amigos y prueba a ver que historia cuentan ellos, a partir de tus ilustraciones.

Acuérdate de que tu caja es un objeto dinámico, lo que quiere decir que puedes seguir buscando nuevos materiales para futuras ilustraciones (de ese mismo libro, de otros libros ¡o incluso de un diario personal!) en su interior.

El objetivo de este juego es materializar el mundo sensorial e imaginario en una caja individualizada y atribuirle una característica mágica, al ser receptáculo de nuevas galaxias, habitadas por personajes, paisajes y palabras fantásticos sobre la forma de sonidos, texturas u olores, secretamente guardados en su interior.

Además, este juego permite explorar un binomio fantástico muy especial: un libro-caja, que guarda ilustraciones muy diferentes a las de los libros habituales: ilustraciones táctiles!



La caja mágica es un misterio, una sorpresa permanente!

Permite que los niños exploren las diferencias entre la información que nos aporta la forma y la que nos aporta la textura o la temperatura o el olor, así como – sobre todo entre los niños sin discapacidad visual - la gran diferencia entre una ilustración bidimensional visual (que prima formas y colores) y una ilustración tridimensional táctil que integra formas y texturas.



3 ¿Se pueden tocar los dibujos?

“(...) nosotros estamos convencidos de que sí se pueden “tocar” (los cuentos), de la misma manera que se pueden leer y escuchar. Para el ciego será la única manera de acceder a ellos de manera real y profunda, y a la vez serán para el vidente la puerta de entrada en un mundo que le es prácticamente desconocido: el de las sensaciones táctiles a través de las ilustraciones realizadas con diferentes texturas, es decir texturizadas.”(Pág.17) (1)

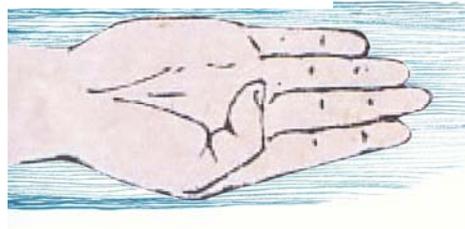
En tu escuela y en tu barrio, haz esta pregunta a las personas con quien tengas confianza: ¿Se pueden tocar los dibujos? ¿Cómo/Por que?

Registra sus respuestas escribiéndolas, grabándolas o memorizándolas. Luego, pregúntatelo a ti mismo.

En una biblioteca busca libros táctiles y explóralos con tus amigos y familia. ¿Que tipo de información ganas al tocar los dibujos? ¿Qué cosas nuevas descubres? ¿Hay libros táctiles que te gustan más y otros menos? ¿Por qué?

En cuanto termines tu investigación, habla de nuevo con los amigos del barrio y comparte con ellos tu experiencia y tus conclusiones.

4 ¡Manos! ¡Manos!



¿Para qué usas las manos?

¿Qué significa tocar?

¿Si tu mano fuera un animal, cual sería? ¿Cómo se movería?

¿Tus manos están vivas? ¿Qué sensaciones te provocan?

¿Tus manos hablan? ¿Qué palabras?

¿Tus manos ven? ¿Cómo/Por qué?

Dibuja/recorta la silueta de tu mano.

¿Si tu mano habla, cómo lo hace? ¿Por dónde le sale la voz? ¿Se la escucha o es cosa de su interior?...

¡Cuéntanos la historia de tu mano!

Sin mirar, intenta reconocer algunos objetos con tus manos.

¡Diviértete!

Bibliografía

- (1) Miñambres, A.A; Jové, G.M.; Canadell, J.M.F.; Navarro, M.P.R.; ¿Se pueden tocar los cuentos? ONCE, 1996
- (2) Publicado en la página web del Observatorio Tecnológico del Ministerio de Educación, *Herramientas Tiflotécnicas y su Función en la Escuela*
<http://observatorio.cnice.mec.es>
- (3) *Guide to Designing Tactile Illustrations for Children's Books*, by Suzette Wright, 2008, American Printing House For The Blind
www.aph.org
- (4) Tordis Orjasaeter, *Los libros Infantiles en la integración de niños Deficientes en la vida Cotidiana, Importancia de los Libros para niños como modo de incorporar a los niños deficientes a la vida normal*
<http://unesdoc.unesco.org/images/0004/000476/047616so.pdf>
- (5) *Creación y Uso de Libros de Experiencia Táctil para Niños Pequeños con Impedimentos Visuales*, Sandra Lewis, Programa de Impedimento Visual, College of Education, Florida State University, 2003
<http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/spring03/books-span.htm>
- (6) *Imagem em Relevo: primeiros apontamentos sobre ilustração tátil em livros para crianças cegas*, Márcia Cardeal, CEART – UDESC, SC, 2008, Brasil
<http://www.anpap.org.br/2008/artigos/114.pdf>
- (7) *¿Manos que Leen?*, Graciela A. Sedó, Profesora Especializada en Discapacitados Visuales, Instituto de Lengua de Señas Argentina “En-seña”, Feb, 2009
<http://www.en-sena.com.ar/braille/Manosqueleen.doc>
- (8) *Mi experiencia como autora de libros de imagen para niños ciegos*, 1982, Virginia Allen Jensen, conferencia en la Biblioteca Nacional, archivo audio, signatura: APCS/209 (1).
- (9) *Recommendations for the improvement of the world blind children's quality of life*, Unión Mundial de Ciegos Comité de la Infancia, ONCE, 2004
- (10) *Juegos y Juguetes para niños ciegos de edad preescolar*, Tonkovic, Franjo, C.R.E. (1980)
- (11) *Como enseñar a los niños ciegos a dibujar*, Bardisa, Lola ONCE, 1992
- (12) *¡Ollol! = ¡Ojol!*, Gallego, José, ONCE, 2008
- (13) *Un taller de lectura y escritura para ciegos*, Moro, Luis Aurelio, Tantin, 2008