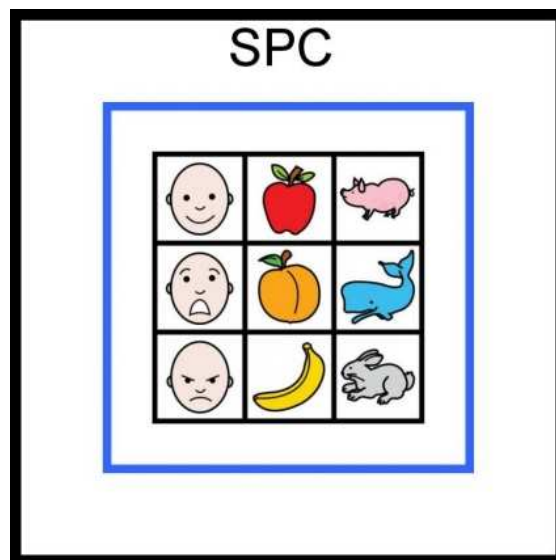


PROPUESTA DIDÁCTICA

SÍMBOLOS PICTOGRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN SPC



EDUCACIÓN PRIMARIA

PIE "Quiero hablar contigo"



CURSO 2009-2010

INDICE DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

1. Introducción.....	3
2. Actividades.....	3
Actividades de conocimientos previos.....	3
Actividades de iniciación.....	4
Actividades de profundización.....	9
Actividades complementarias.....	15
3. Objetivos.....	16
4. Contenidos.....	16
5. Competencias básicas.....	16
6. Evaluación.....	18

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de este bloque pretendemos que los alumnos y las alumnas adquieran unas nociones básicas sobre las personas que por presentar alguna discapacidad tienen comprometido el lenguaje oral.

Para ello, partiremos con unas actividades de conocimientos previos que servirán de punto de partida para comenzar el bloque. Continuaremos con una parte expositiva sobre las personas que pueden necesitar de los Símbolos Pictográficos para la Comunicación, sistema alternativo a la comunicación oral que se emplea de forma mayoritaria en nuestro centro. Para ello, emplearemos las TIC y los medios audiovisuales con el objetivo de ilustrar lo expuesto.

Finalmente, realizaremos las actividades de profundización con todos los alumnos y alumnas para llevar a la práctica lo aprendido con las actividades anteriores.

2. ACTIVIDADES

ACTIVIDADES DE CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para iniciar las actividades de este bloque temático, comenzaremos preguntando al alumnado en gran grupo una serie de cuestiones sobre lo que saben de las personas con discapacidad física y su sistema de comunicación: SPC.

⊙ ¿Conoces alguna persona con problemas de movilidad y lenguaje?

⊙ ¿Crees que se pueden comunicar? ¿Sabes cómo se comunican con los demás aquellas personas que no tienen lenguaje oral?

⊙ ¿Has visto alguna vez un cuaderno con esos símbolos de colores? ¿Dónde?

⊙ ¿Te has comunicado alguna vez con una persona que lo tenga? ¿cómo?

En muchos casos, podemos aprovechar la presencia de alumnos/as usuarios/as de SPC (niños o niñas con dificultades motrices, alumnado no vocal, etc.) en las aulas para acercar más la realidad de estos niños/as al resto del alumnado. También podemos visitar las dependencias del centro (aseos, biblioteca, etc.) donde podremos enseñarles los símbolos pictográficos que más adelante utilizarán en sus aulas.

La respuesta a estas preguntas nos acercará a los conocimientos previos que las alumnas y los alumnos tienen sobre el SPC y los usuarios de estos sistemas para a partir de ellos, iniciar las actividades que se exponen a continuación.

☐ Duración prevista: 15-20 minutos.

☐ Área curricular recomendada para realizar la actividad: Lengua castellana y literatura.

ACTIVIDADES DE INICIACIÓN

ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ SON LOS SÍMBOLOS PICTOGRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN (SPC)?

A través de una presentación PowerPoint del CD adjunto “SPC”, cada tutor/a podrá disponer de la información necesaria en relación al sistema alternativo de comunicación que se trata en esta guía didáctica: los Símbolos Pictográficos para la Comunicación. De toda esta información cada tutor/a deberá seleccionar aquella información que podrá explicar a su alumnado, en función del nivel de cada aula.

☐ Materiales necesarios:

- CD adjunto presentación PowerPoint “SPC”.
- Ordenador/pizarra digital.

▣ Área curricular recomendada para realizar la actividad: Lengua castellana y literatura.

▣ Duración prevista: 45 minutos

➤ SÍMBOLOS PICTOGRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN (SPC)

- SPC
 - QUÉ ES
 - CÓMO SE ORGANIZA
 - A QUIÉN PUEDE SERVIR
 - CÓMO DEBEMOS ACTUAR CON UNA PERSONA QUE EMPLEE EL SPC
-
- ¿QUÉ ES EL SPC?

Son un conjunto de símbolos que tienen dibujos muy simples para representar palabras o conceptos de la vida diaria. Lo creó Roxana Mayer Johnson en los años 80. Posteriormente se tradujo al castellano y por eso lo utilizamos en nuestro país.

La palabra que simboliza cada dibujo está impresa encima del mismo. Algunas palabras no están dibujadas porque su significado es muy abstracto y por lo tanto están simplemente impresas.

Las personas que no pueden hablar (por ej. personas con parálisis cerebral), señalan estos símbolos para que otras personas les entiendan.

- ¿CÓMO SE ORGANIZA?

Los símbolos son de diferentes colores dependiendo de la categoría a la que representan. Son los siguientes y se colocan en el siguiente orden en los tableros o cuadernos de comunicación :

1º) Personas: **Amarillo**

2º) Verbos: **verde**

3º) Nombres: **Naranja**

4º) Descriptivos (adjetivos/adverbios): **azul**

5º) Miscelánea (palabras funcionales, alfabeto, colores, números, etc): **Blanco**

6º) Social (expresiones de cortesía, saludos, etc): **Rosa o morado**. Pueden ir al final o al principio del cuaderno/tablero de comunicación.


¿A QUIÉN PUEDE SERVIR?


Normalmente, lo utilizan personas con discapacidades diversas como discapacidad intelectual, discapacidades físicas graves (como la parálisis cerebral o distrofias musculares), autismo o lesiones cerebrales. Estas personas por diversos motivos no pueden hablar y para comunicarse con su entorno pueden utilizar los símbolos SPC que tendrán organizados en un cuaderno o en un tablero.

Pueden llegar a construir frases completas para expresar cualquier idea, sentimiento o necesidad.

¿CÓMO DEBEMOS ACTUAR CON UNA PERSONA QUE EMPLEE EL SPC?

A continuación vamos a darte unas pautas básicas de cómo debes actuar cuando te quieras comunicar con una persona que tenga un cuaderno de comunicación SPC:

 Acércate a él/ella y acércale su cuaderno SPC si es que por sí mismo no puede cogerlo.

 El usuario SPC, señalará los símbolos que necesite para expresar lo que desea, bien con la mano, puño, o bien, si ni señala, serás tú quien tendrás que ir señalando los símbolos hasta que él/ella diga (con un sí o no) que es ese el que necesita.

✚ Repite en voz alta los símbolos que va seleccionando para que tenga el refuerzo auditivo de que estás recibiendo el mensaje correctamente.

✚ A veces, no hay símbolos exactos para lo que se quiere decir por lo que es momento para jugar a las adivinanzas. Esto es, le hacemos preguntas para encontrar pistas que nos permitan acercarnos a lo que la persona quiere comunicar.

✚ Intenta dar oportunidad a las personas que usan SPC de poder comunicarse contigo. Debido a las grandes limitaciones que presentan, es importante que te acerques a ellos e intentes establecer algún intercambio comunicativo como harías con cualquiera de tus otros compañeros/as. Ellos y ellas, sin duda, te lo agradecerán.

ACTIVIDAD 2: “EN LA PIEL DEL OTRO”

El objetivo de la actividad que a continuación se describe es sensibilizar a los alumnos y alumnas con la discapacidad motora, sus consecuencias para la vida diaria y los medios alternativos que facilitan su vida cotidiana.

Para que comprendan las limitaciones que supone tener una discapacidad física o motriz, hemos planificado una gymkhana cuyo grado de dificultad irá aumentando a medida que avanzamos en los diferentes ciclos.

En primer lugar, con la ayuda de un pañuelo, simularemos diferentes discapacidades físicas: algunos niños o niñas del aula llevarán atados los brazos, otros los pies, otros irán a “pata coja”, etc. También deberemos limitar sus posibilidades de hablar para lo cual, será suficiente con colocar un pañuelo a la altura de la boca.

Comienza el maestro/a explicando los siguientes juegos:

- Colocaremos aros de diferentes colores repartidos por el aula/gimnasio. El profesor/a dirá un color en voz alta y todos los niños y niñas deberán ir corriendo al aro mencionado. Gana quien llegue el primero. El último será descalificado.

- Nos colocamos en círculo. En el medio de este, colocamos un ladrillo de plástico. El tutor o tutora, formulará una pregunta del área temática que desee (puede ser de lengua, de deportes y pasatiempos, matemáticas, etc). Una vez formulada la pregunta, el que sepa la respuesta deberá ir corriendo a tocar el ladrillo (como si fuera un pulsador) para poder contestar a la pregunta. *Nota: Los alumnos con discapacidad motriz que tengan limitada la capacidad de hablar, podrán tocar el “pulsador” pero no podrán contestar.*

Como vemos, las pruebas de la gymkhana están cuidadosamente seleccionadas para poner de manifiesto las limitaciones que algunos de los alumnos y alumnas van a presentar en el juego.

Es probable por tanto, que siempre sean eliminados de los juegos y nunca puedan ganar. Esto les hará sentir la impotencia de tener una limitación motriz que imposibilite sus movimientos y su lenguaje oral.

Una vez finalizada la actividad, realizaremos una puesta en común en la que se exponga lo que han sentido al realizar la actividad, las limitaciones que se han encontrado, etc.

☐ Materiales necesarios:

- Material de Educación Física para elaborar los circuitos (ladrillos de plástico, colchonetas, picas, aros, etc)
- Cuerdas o pañuelos para generar dificultades motrices y de comunicación oral.

▣ Área curricular recomendada para realizar la actividad: Educación Física.

▣ Duración prevista: 45-60 minutos

ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN

ACTIVIDAD 1: CREAMOS NUESTRO PROPIO HORARIO

(Recomendada para el primer curso de E.P.)

Elaboraremos con símbolos SPC, un horario semanal de las materias o áreas que se trabajan diariamente en el aula y que nos sirva como organizador de las tareas.

Los pasos a seguir son los siguientes:

1º) Seleccionamos una cartulina, preferentemente de tamaño din A-5. Dibujamos sobre ella una plantilla en blanco de un horario con sus correspondientes días y horas lectivas. Ponemos velcro en cada espacio en el que vayamos a colocar un símbolo SPC.

2º) Buscamos en el “Boardmaker” los símbolos correspondientes a cada asignatura. Muchas de ellas las tendremos que inventar porque no tienen un símbolo asociado. Imprimimos, plastificamos los símbolos y colocamos velcro por detrás de cada uno para poderlo pegar en la cartulina con la plantilla del horario.

3º) Colocamos cada símbolo que representa una asignatura determinada, en su correspondiente casilla. La forma de llevarlo a cabo, dependerá de la elección de cada tutor o tutora.

Bien podemos cada día, al iniciar la clase, poner con los niños y niñas los símbolos de las asignaturas que vamos a tener a lo largo del día; o bien podemos dejarlo elaborado y hacer referencia al horario en los diferentes cambios de materia que tengan lugar a lo largo de la mañana.



☐ Materiales necesarios:

- Cartulina DIN-A5, velcro, rotuladores, pinturas, etc.
- Software “Boardmaker” para imprimir los símbolos SPC.
- CD adjunto Presentación Powerpoint “cómo utilizar Boardmaker”.

☐ Área curricular recomendada para realizar la actividad: a elección del tutor o tutora.

☐ Duración prevista: Diariamente, 5 minutos

ACTIVIDAD 2: NUESTRAS NORMAS EN SPC

Tanto a nivel de centro como de aula, disponemos de unas normas que todos y todas debemos respetar. Con el objetivo de que los niños y niñas trabajen con el SPC, vamos a elaborar de manera consensuada con nuestros alumnos/as dichas normas con dichos símbolos.

Se trata por tanto de elaborar una especie de decálogo en el que se recojan las normas más importantes que facilitan la convivencia en el centro.

A continuación se describen los pasos a seguir para el desarrollo de la actividad:

1º) Seleccionamos las normas que vamos a adaptar a SPC con nuestros alumnos.

2º) Buscamos en “Boardmaker” los símbolos que necesitamos para adaptar las normas. Es posible que no exista algún símbolo determinado y tengamos que crearlo.

3º) Imprimimos los símbolos, los plastificamos, recortamos y pegamos en una cartulina. La tarea de pegarlos en la cartulina es recomendable realizarla con el alumnado en el aula para que los niños y niñas reflexionen sobre las normas que deben respetar.

Las normas del colegio García Quintana



☐ Materiales necesarios:

- Cartulina DINA-5, velcro, rotuladores, pinturas, etc.
- Software “Boardmaker” para imprimir los símbolos SPC.
- CD adjunto Presentación Powerpoint “*cómo utilizar Boardmaker*”.

☐ Área curricular recomendada para realizar la actividad:

- Plástica.
- Lengua Castellana y literatura.
- Educación para la ciudadanía (5º E.P.)

☐ Duración prevista: 45 minutos.

ACTIVIDAD 3: Y A TI...¿QUÉ LIBRO TE GUSTA MÁS?

En la biblioteca del centro, colocaremos un cartel en el que se van a recoger en pictogramas tomados de los símbolos del SPC, un ranking con los libros más leídos. Cada título por tanto, estará representado con los símbolos que le corresponden y que se han elaborado empleando el programa “Boardmaker”. Cuando los alumnos/as acudan solos o con el tutor/a a la biblioteca escolar podrán votar el libro leído pegando el símbolo de “malo”, “bueno” o “regular” en el libro correspondiente.



☐ Materiales necesarios:

- Cartulina DINA-5, velcro, rotuladores, pinturas, etc.
- Software “Boardmaker” para imprimir los símbolos SPC.
- CD adjunto Presentación Powerpoint “*cómo utilizar Boardmaker*”.
- Listado de los libros más leídos de la biblioteca escolar.

☐ Área curricular recomendada para realizar la actividad: Lengua castellana y literatura (Biblioteca).

☐ Duración prevista: 10-15 minutos.

ACTIVIDAD 4: INVENTANDO CUENTOS

(Recomendada para tercer ciclo de E.P.)

Por aulas y niveles vamos a inventar historias o cuentos que tendrán que adaptar a SPC. Podemos dividir a los alumnos y alumnas en grupos de trabajo para facilitar la ejecución de la actividad.

En el presente curso académico, la temática del plan de fomento a la lectura de nuestro centro gira en torno al cómic, por lo que intentaremos adaptar a SPC algunos inventados por los alumnos.

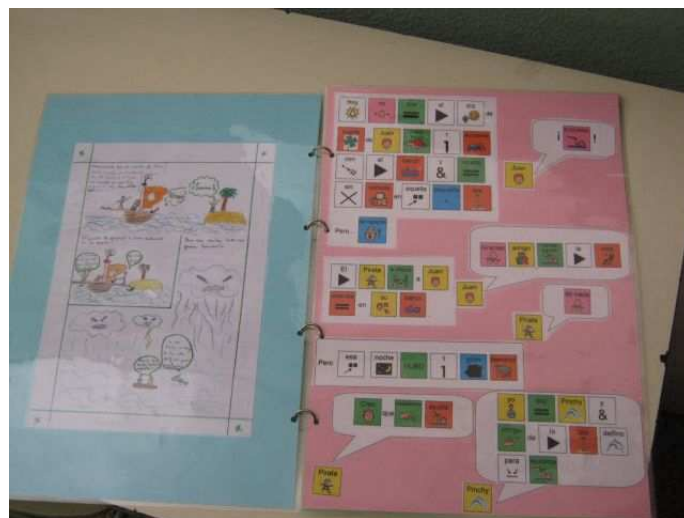
- Primero, tendrán que elaborar un cómic que deberán escribir e ilustrar (en cada página/folio sólo se incluirá una viñeta). Se recomienda que los textos de las viñetas sean cortos. Para ilustrar cada pasaje del cuento, pueden emplear imágenes que busquen en la web o bien realizando los dibujos ellos/as mismos/as. Pueden realizar una combinación de ambas, como si se tratara de un collage.

- Una vez realizado el paso anterior, utilizando el programa Boardmaker, buscarán los símbolos que necesiten e inventarán aquellos que no existan en el programa.

Una vez obtenidos los símbolos, se formarán las frases que irán colocadas en los bocadillos de la historia o debajo de cada personaje del cómic.

- Finalmente, le pondremos una portada con los autores y autoras, lo plastificaremos y lo encuadernaremos.

Podemos hacer un concurso con los cómic elaborados, en el que el mejor elaborado y adaptado, sea leído por sus autores/as a los alumnos y alumnas de otros cursos de E.P. o E.I., como si de un “cuentacuentos” se tratara.



☐ Materiales necesarios:

- Cartulina DIN-A5, rotuladores, pinturas, etc.
- Software “Boardmaker” para imprimir los símbolos SPC.

☐ Área curricular recomendada para realizar la actividad:

- Plástica.
- Lengua Castellana y Literatura.

☐ Duración prevista: 90 minutos.

ACTIVIDAD 5: “LAS TIC Y LA LSE”

(Recomendada 3º ciclo)

Se ha elaborado una webquest sobre el sistema alternativo trabajado a lo largo de la presente propuesta didáctica. Los alumnos y alumnas, en el aula de informática trabajarán de forma autónoma, bajo supervisión del tutor/a en la misma.

☐ Materiales necesarios:

- Webquest.

<http://www.inma.c.telefonica.net/PIE/PIE.htm#inicial>

☐ Área curricular recomendada para realizar la actividad: Lengua castellana y literatura (informática).

☐ Duración prevista: 60 minutos

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDAD 1: GYMKHANA DE COMUNICACIÓN

Durante la semana cultural tendrá lugar un juego-gymkhana en el que se pondrán en práctica los conocimientos aprendidos sobre los sistemas alternativos de comunicación trabajados: Braille, LSE y SPC.

3. OBJETIVOS

- ❖ Conocer a las personas con discapacidad y su forma de comunicarse.
- ❖ Aprender el sistema “SPC” (Símbolos Pictográficos para la Comunicación).
- ❖ Fomentar situaciones de comunicación entre los alumnos y alumnas con lenguajes diferentes a la lengua oral.
- ❖ Favorecer el uso de las TIC aplicadas a los contenidos del bloque temático.

4. CONTENIDOS

SPC, personas con discapacidad (especialmente física y psíquica).

5. COMPETENCIAS BÁSICAS

A través de las diferentes actividades planteadas para el aprendizaje del SPC, el alumnado adquirirá un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes desde un planteamiento globalizado e integrador. De manera más específica se detallan a continuación las competencias básicas a las que se contribuye:

- ❖ **Competencia lingüística**: Contribuimos a ella en la medida en la que los alumnos y alumnas aprenden nociones básicas de un sistema de comunicación y representación de la realidad diferente (SPC) y se expresan a través de él.
- ❖ **Competencia de aprender a aprender**: El alumnado a través de las actividades desarrolladas en este bloque temático, acceden al saber, construyen conocimientos nuevos sobre otros sistemas de comunicación, se comunican y representan las realidades sociales que encontramos en el mundo.

❖ **Autonomía e iniciativa personal:** Con las actividades que planteamos, deben transformar sus ideas en actos, proponerse objetivos o buscar soluciones a las tareas-problemas planteados , entre otras.

❖ **Competencia social y ciudadana:** Nuestros alumnos y alumnas tomarán contacto con la realidad de las personas con discapacidad física y psíquica. Con ello, evitamos prejuicios y estereotipos hacia estas personas y mejoramos su empatía hacia ellas para así, contribuir a largo plazo a que sean capaces de vivir en sociedad y ejercer la ciudadanía democrática.

❖ **Competencia cultural y artística:** A través de las distintas actividades el alumnado conoce, comprende, aprecia y valora diferentes manifestaciones culturales y lingüísticas. También tendrán que utilizar diferentes recursos de expresión artística para realizar creaciones propias, lo cual implica el desarrollo de esta competencia.

❖ **Tratamiento de la información y competencia digital:** Contribuimos a dicha competencia trabajando con la webquest y las actividades de la pizarra digital.

❖ **Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico,** ya que les va a dotar de habilidades para interaccionar con el entorno que les rodea de una manera más eficaz.

9. EVALUACIÓN

La evaluación de las actividades realizadas, será continua, formativa y sumativa, de manera que deberán anotar en un diario-anecdótico, aquellas aportaciones que consideren oportunas: si el alumnado muestra interés en las tareas propuestas, dificultades en la ejecución de las mismas, etc.

Una vez finalizadas las actividades de todas las propuestas didácticas, cada tutor o tutora, deberá valorar una serie de aspectos sobre el proyecto de innovación educativa a través de un registro de evaluación elaborado por las comisiones de trabajo del PIE.