

GRUPO DE TRABAJO TEA

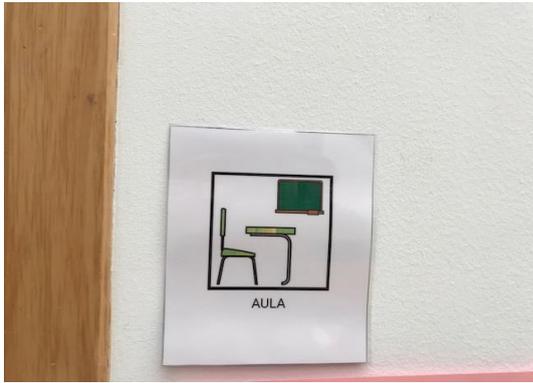
CEIP SAN ILDEFONSO CAMPONARAYA

CURSO 2022-2023

1. SEÑALIZACIÓN DEL CENTRO

Enviamos una muestra de cómo hicimos esta parte.



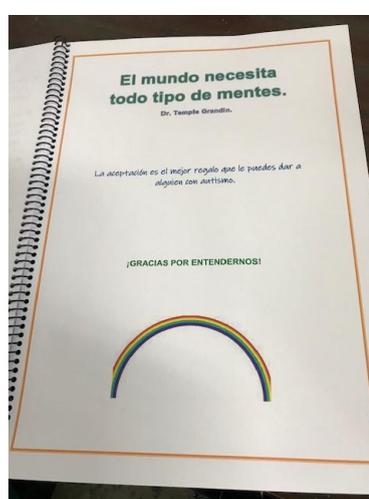
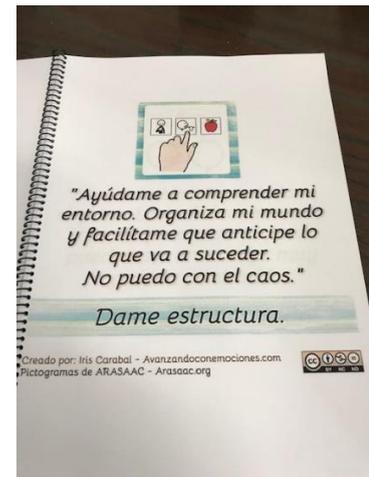
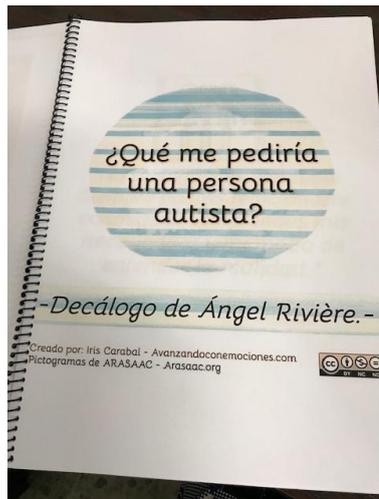
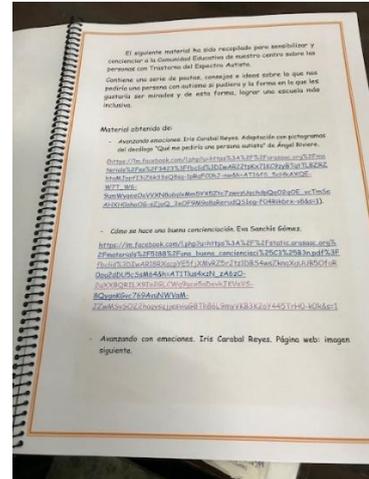
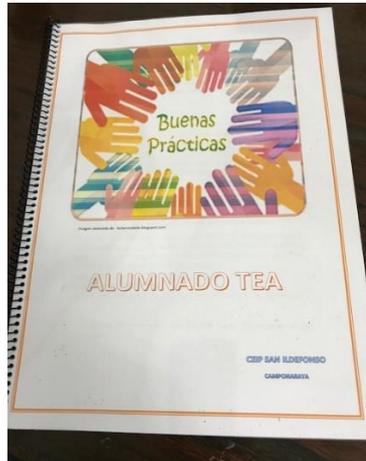






2.SENSIBILIZACIÓN Y BUENAS PRÁCTICAS

Se elaboró un dossier donde se recogen una serie de pautas, consejos e ideas sobre lo que nos pediría una persona con autismo si pudiera y la forma en la que le gustaría ser mirados.

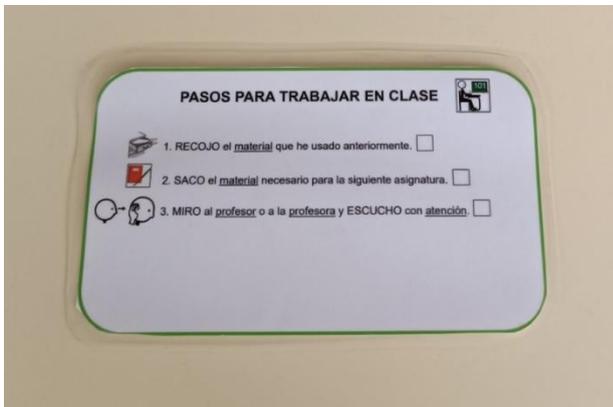


3. ELABORACIÓN DE MATERIALES PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

La elaboración de este material consta de autoinstrucciones con pictogramas acompañados de textos para ayudar a organizar su trabajo tanto en el aula como en casa.

TRABAJO EN CLASE:

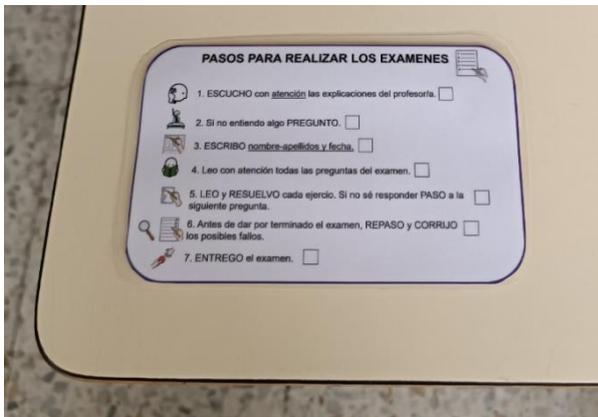
A continuación, se muestran los primeros pasos con los que se inició en el uso del material.



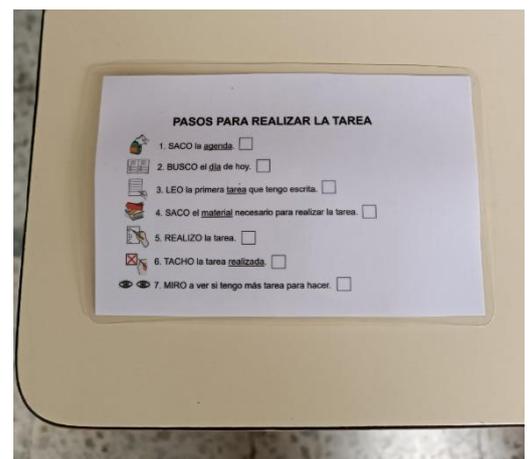
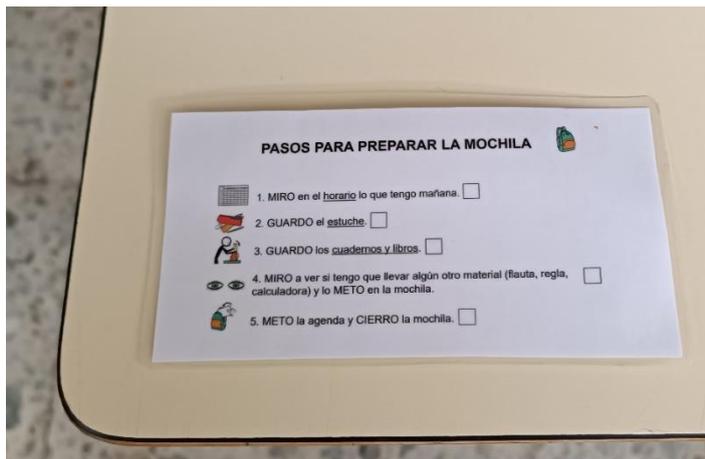
Después, se pasó a utilizar otro material más amplio para el uso diario.



Material con instrucciones para hacer exámenes.



Por último, un material para uso diario en casa.



4. ELABORACIÓN DE MATERIALES PARA EDUCACIÓN INFANTIL

4.1. Agendas de comunicación (familia-escuela).

Recurso 1: Agendas de comunicación (familia-escuela). Ver Anexo 1.

¿Qué es?

Se trata de “agendas” para los contextos de aprendizaje de los niños con autismo. Se trata de procedimientos que implican el registro (gráfico o escrito) de secuencias diarias de actividades, y frecuentemente el resumen simple de sucesos relevantes en el día. Facilitan la anticipación y comprensión de las situaciones, incluso a niños con autismo de nivel cognitivo relativamente bajo y con los que deben usarse viñetas visuales como claves de organización del tiempo. Las agendas tienen efectos positivos en la tranquilidad y el bienestar de los niños con autismo, favorecen su motivación para el aprendizaje y contribuyen a dar orden a su mundo.

¿Para qué sirve?

Facilitan la anticipación y comprensión de las situaciones, incluso a niños con autismo de nivel cognitivo relativamente bajo y con los que deben usarse viñetas visuales como claves de organización del tiempo. Las agendas tienen efectos positivos en la tranquilidad y el bienestar de los niños con autismo, favorecen su motivación para el aprendizaje y contribuyen a dar orden a su mundo.

4.2. Resolución de conflictos.

Recurso 2: Resolución de conflictos. Ver Anexo 2.

<i>¿Qué es?</i>	<i>¿Para qué sirve?</i>
<p>Es una herramienta visual que representa ideas y conceptos relacionados con la resolución pacífica de conflictos a través de dibujos o símbolos gráficos simples y fáciles de entender.</p>	<p>Sirve para facilitar la comprensión y la comunicación de estrategias y habilidades de resolución de conflictos de manera accesible para los alumnos en general y para los alumnos con TEA en particular.</p> <p>En ellos se incluyen imágenes que representan diferentes tipos de conflictos (como la agresión verbal o física), estrategias de comunicación efectiva (como escuchar activamente y hacer preguntas abiertas), habilidades de negociación y resolución de problemas (como encontrar soluciones de beneficio mutuo), y comportamientos y actitudes que promueven la resolución pacífica de conflictos (como el respeto mutuo y la empatía).</p>

4.3. Pictogramas normas del aula.

Recurso 3: Pictogramas normas del aula. Ver Anexo 3.

<i>¿Qué es?</i>	<i>¿Para qué sirve?</i>
<p>Pictogramas con las normas de convivencia y conducta en el aula. Pictogramas que indican lo que es correcto e incorrecto, lo que está bien y lo que está mal.</p>	<p>Ayudan a la corrección de conductas inadecuadas en la clase de manera visual. Ayudan a que los alumnos aprendan a comportarse en la clase y les facilita la comprensión de las normas a seguir.</p>

4.4. Pictogramas normas del patio.

Recurso 4: Pictogramas normas del patio. Ver Anexo 4.

<i>¿Qué es?</i>	<i>¿Para qué sirve?</i>
<p>Pictogramas con las normas de convivencia y conducta en el patio. Se trata de un material con dos tableros para anticipar las actividades que podemos / no podemos hacer en el patio, durante la hora del recreo.</p>	<p>Se utilizan para recordar a los niños y jóvenes cuáles son las expectativas de comportamiento y seguridad en ese espacio compartido. Son útiles para promover el aprendizaje y la memorización de las normas del patio por parte de los niños, especialmente para aquellos que tienen dificultades para procesar y retener información verbal y especialmente para alumnos con TEA.</p>

4.5. Pictogramas anticipación 1º primero y 2º después.

Recurso 5: Pictogramas anticipación 1º primero y 2º después. Ver Anexo 5.

<i>¿Qué es?</i>	<i>¿Para qué sirve?</i>
<p>Son herramientas visuales que se utilizan para ayudar a los alumnos a comprender y anticipar una secuencia de una determinada tarea.</p>	<p>Este recurso, proporciona una guía visual que ayuda a los alumnos con TEA a entender qué sucederá o lo que tienen que hacer y en qué orden. Por ejemplo, primero trabajamos y después tenemos un premio (picto de jugar, chocolate...).</p>

4.6. Historias sociales: excursión y comportamiento.

Recurso 6: Historias sociales: excursión y comportamiento. Ver Anexo 6.

<i>¿Qué es?</i>	<i>¿Para qué sirve?</i>
<p>Historia social para anticipar un cambio en la rutina. En este caso, una salida del aula (una excursión). Normas de comportamiento que se esperan en la nueva situación.</p>	<p>Anticipar a los alumnos la salida del aula para que conozca los pasos y las nuevas normas que se deben cumplir.</p>

4.7. Horario semanal.

Recurso 7: Horario semanal. Ver Anexo 7.

¿Qué es?

Se trata de un material en el que se recoge el horario de aula con pictogramas para anticipar las actividades y los especialistas que hay a lo largo de la jornada escolar de cada día.

¿Para qué sirve?

Sirve para ayudar al alumnado a situarse temporalmente, proporcionando herramientas de comunicación y organización mediante ayudas y apoyos visuales. A través de estas láminas diarias, se anticipan las actividades y los especialistas que vendrán al aula durante la jornada escolar de cada día, ayudándoles a organizar el tiempo y facilitando la anticipación y la comprensión de lo que va a ocurrir a lo largo de ese día de clase.

4.8. Rutina de la asamblea.

Recurso 8: Rutina de la asamblea. Ver Anexo 8.

¿Qué es?

Lámina que contiene una secuencia de pictogramas con los distintos momentos que conforman la rutina de la asamblea.

¿Para qué sirve?

Material que sirve para anticipar, organizar y secuenciar las diferentes actividades que realizamos durante la asamblea a través de apoyos visuales.

4.9. Canciones y poesías con pictogramas.

Recurso 9: Canciones y poesías con pictogramas. Ver Anexo 9.

¿Qué es?

Se trata de láminas y poesías con apoyos visuales. Las canciones son recursos audiovisuales que se reproducen a través de la PDI y están complementadas con imágenes reconocibles por los alumnos con TEA.

Las poesías están escritas y acompañadas por pequeños pictogramas y se ofrecen en material impreso para poder ir guiando el paso.

Ejemplos:

<https://www.youtube.com/watch?v=0IEMeZDMdVI>

<https://www.youtube.com/watch?v=lz2bjkM3YqY>

¿Para qué sirve?

Potencian el desarrollo del lenguaje a nivel comprensivo y expresivo a la vez que despiertan la motivación y los pictogramas que favorecen la comprensión

4.10. Cuaderno de asamblea.

Recurso 10: Cuaderno de asamblea. Ver Anexo 10.

¿Qué es?

Es una herramienta visual que se utiliza para apoyar la comunicación de los niños en la asamblea diaria de la clase.

Consiste en una serie de páginas con pictogramas y/o imágenes que representan temas y actividades que se realizan durante la asamblea.

¿Para qué sirve?

Sirve para apoyar la comunicación y la comprensión de los niños, ya que los pictogramas y las imágenes les permiten identificar rápidamente los temas y las actividades que se discutirán en la asamblea. Además, el uso de pictogramas puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades lingüísticas y de comunicación, ya que les permite asociar las palabras habladas con las imágenes y pictograma correspondientes.

4.11. Juegos conceptos básicos: grande/pequeño; igual/diferente; contamos del 1 al 10.

Recurso 11: Juegos conceptos básicos. Ver Anexo 11.

¿Qué es?

Son una herramienta visual muy útil para ayudar a los niños a adquirir conocimientos y habilidades fundamentales de una manera lúdica y divertida.

¿Para qué sirve?

Se utilizan para enseñar a los niños conceptos básicos y fundamentales en diferentes áreas, como matemáticas o lenguaje, necesarios para comprender y desarrollar habilidades más complejas en el futuro.

4.12. Juegos de atención.

Recurso 12: Juegos de atención. Ver Anexo 12.

¿Qué es?

Son juegos que se utilizan para fomentar el desarrollo de la atención y la concentración de los niños a través del uso de pictogramas. Los pictogramas son imágenes simples que representan objetos, acciones o ideas.

¿Para qué sirve?

Estos juegos, sirven para fomentar el desarrollo cognitivo y de habilidades básicas en los niños de manera lúdica y divertida, lo que puede mejorar su capacidad de aprendizaje y su desarrollo general. Al utilizar pictogramas o imágenes visuales se ayuda a los alumnos con TEA a organizar de forma más clara la información.

4.13. Tablas de recompensas.

Recurso 13: Tablas de recompensas. Ver Anexo 13.

¿Qué es?

Son herramientas visuales diseñadas para ayudar a los niños a comprender el comportamiento que se espera de ellos y recompensarlos por un buen comportamiento.

¿Para qué sirve?

Sirven para ayudar a los niños con TEA a comprender y cumplir con las expectativas de comportamiento, mejorar su autoestima y reducir los comportamientos desafiantes a través de la motivación y el refuerzo positivo.

4.14. Tablet para comunicación:

Recurso 14: Tablet para la comunicación. Ver Anexo 14.

¿Qué es?

La tablet de comunicación es un dispositivo electrónico que tiene una serie de iconos, pictogramas o imágenes que representan diferentes palabras, frases, acciones, emociones y necesidades. Estos iconos se organizan en diferentes pantallas que el niño puede navegar para seleccionar el mensaje que desea comunicar. Al seleccionar los iconos, el dispositivo los reproduce en voz alta o muestra una imagen para que otros puedan entender lo que el niño está tratando de comunicar.

¿Para qué sirve?

Este recurso sirve para:

- Mejorar la capacidad de comunicación: proporciona una herramienta para que los niños puedan comunicarse con los demás de manera más efectiva y clara, lo que puede mejorar su capacidad de interactuar socialmente.
- Fomenta la independencia: al tener la capacidad de comunicarse de manera más efectiva, los niños pueden sentirse más seguros e independientes al expresar sus necesidades y deseos.
- Reduce la ansiedad y el estrés: al tener una forma efectiva de comunicarse, los niños pueden sentirse menos ansiosos y estresados al interactuar socialmente, lo que puede mejorar su bienestar emocional.
- Mejora la comprensión del lenguaje: al utilizar la tablet de comunicación, los niños pueden mejorar su comprensión del lenguaje y las habilidades de lectura.

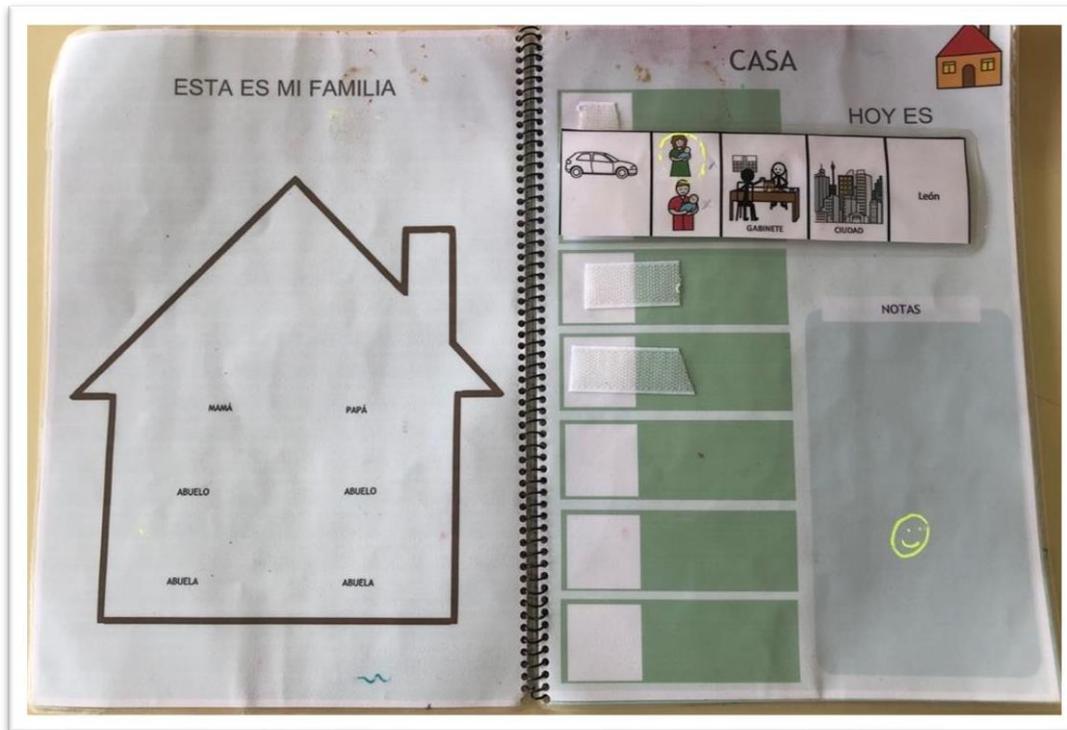
4.15. Banco de recursos:

<i>Recurso 15: Banco de recursos.</i>	
<i>¿Qué es?</i>	<i>¿Para qué sirve?</i>
<p>Conjunto de materiales de los que podemos disponer ya sean impresos o en línea.</p> <p>En este caso hemos utilizado la página ARASAAC (https://arasaac.org/) SoyVisual (https://www.soyvisual.org/) Y One Drive con materiales creados por el grupo.</p>	<p>Sirve para facilitar la localización de los recursos que podemos emplear para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>

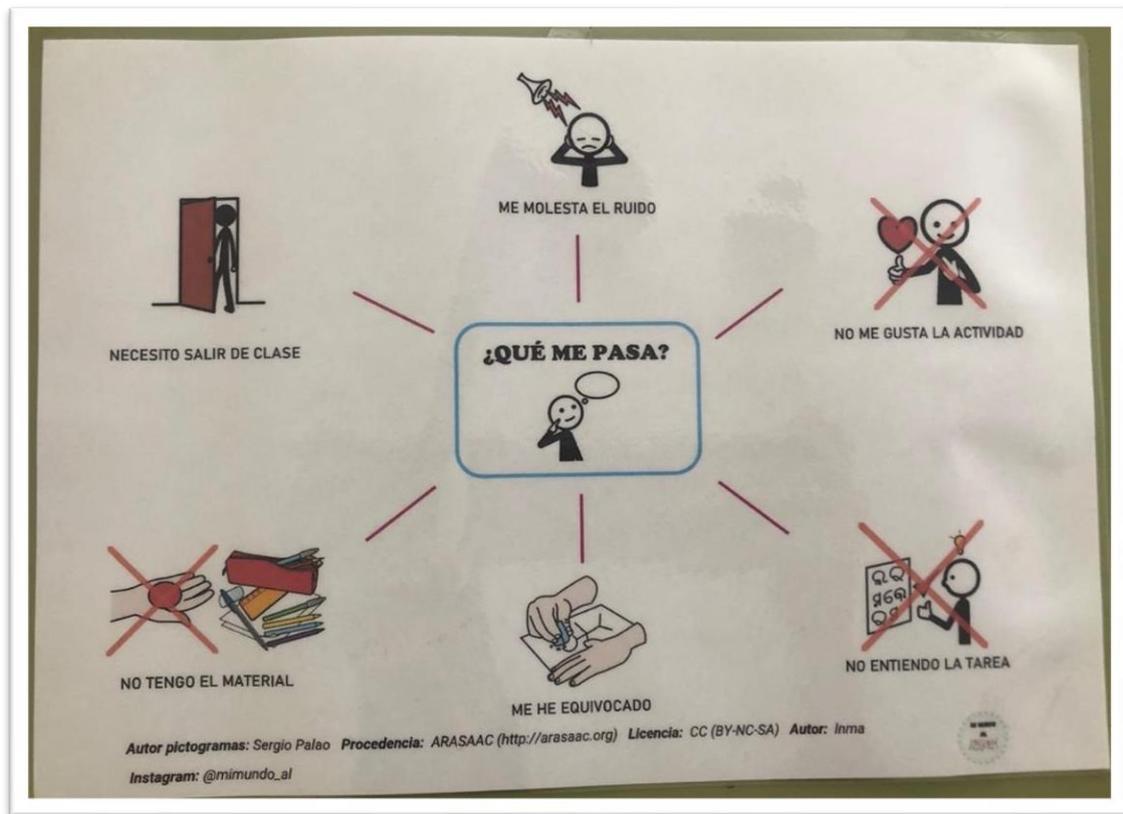
ANEXO 1. Agendas de comunicación.

(Material de creación propia con pictos de ARASAAC)





ANEXO 2. Resolución de conflictos.



(Material de ARASAAC)



(Material de ARASAAC)

¿QUÉ TENDRÍA QUE HACER LA PRÓXIMA VEZ?



Pedir que pare porque no me gusta.



Pedir que me lo vuelvan a explicar.



Hablar con el maestro o la maestra.



Hablar para llegar a un acuerdo.



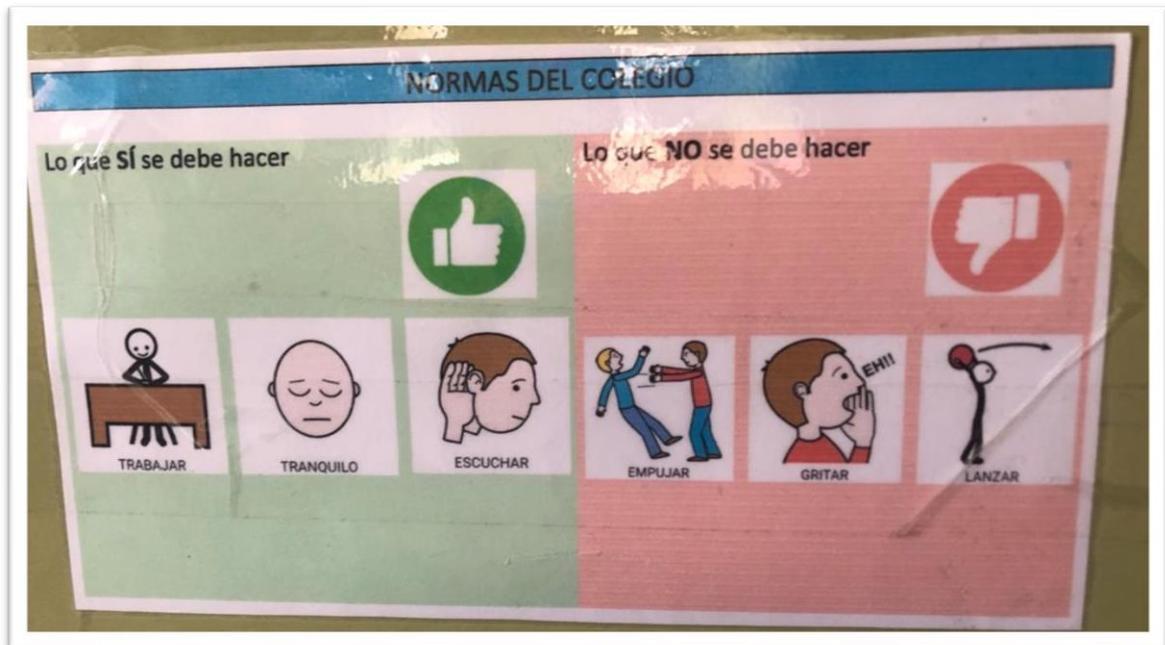
Tener unas palabras más amables.



Realizar la tarea.

(Material de ARASAAC)

ANEXO 3. Pictogramas normas del aula.



(Material de creación propia con pictos de ARASAAC)



(Material de ARASAAC)



(Material de creación propia)



(Material de creación propia)



(Material de creación propia)



(Material de creación propia)



(Material de creación propia con pictos de ARASAAC)



(Material de creación propia con pictos de arasaac)

NORMAS DE ENTRADA AL COLEGIO



BAJAR DEL COCHE



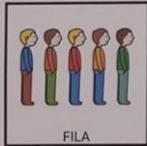
LLEVAR A MARCOS A LA GUARDERÍA



IR AL COLEGIO



BAJAR DEL COCHE



FILA



HABLAR BAJITO



TRANQUILO



IR ANDANDO

(Material de creación propia)

ANEXO 4. Pictogramas normas del patio.



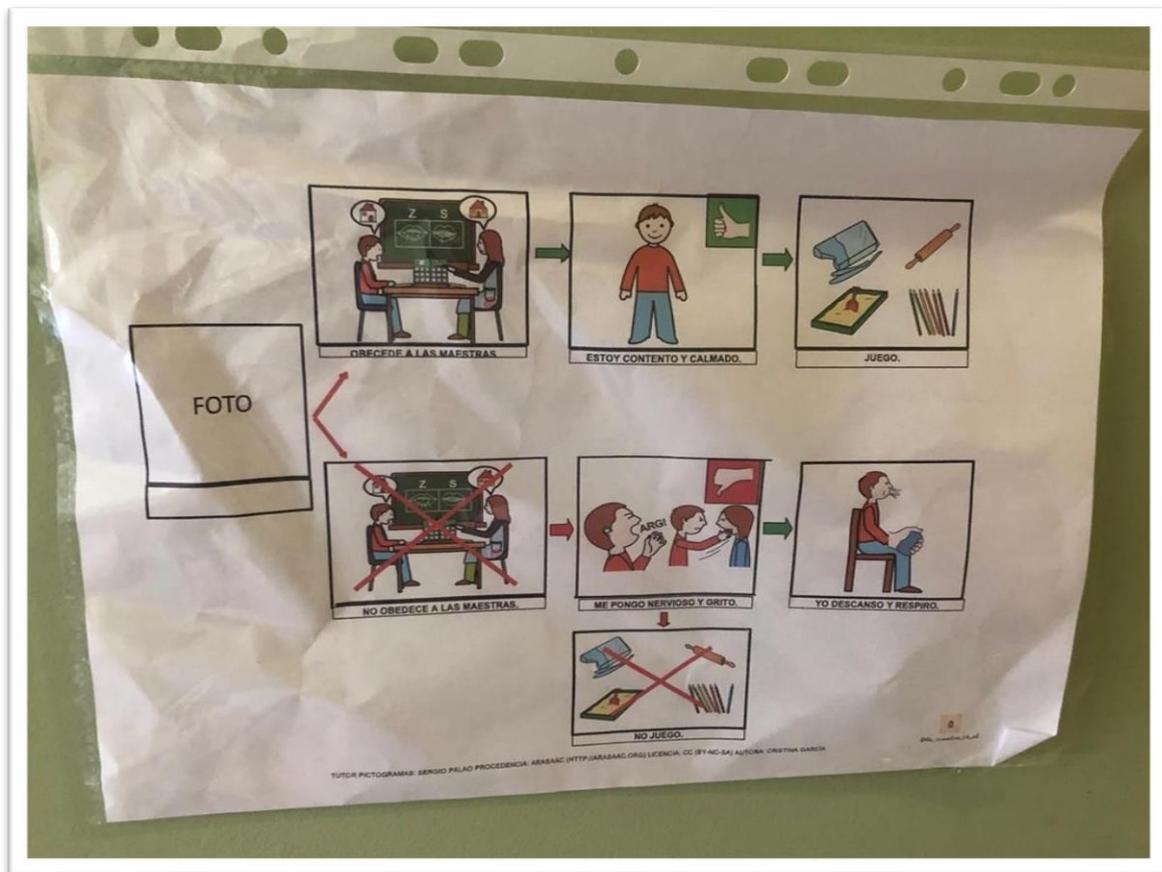
(Material de ARASAAC)

ANEXO 5. Pictogramas anticipación 1º primero y 2º después.



(Material de creación propia)

ANEXO 6. Historias sociales.



(Material de ARASAAC)



HISTORIA SOCIAL “NOS VAMOS DE EXCURSIÓN”

NOS VAMOS DE EXCURSIÓN A



SUBIREMOS AL AUTOBÚS , NOS SENTAREMOS Y NOS ATAREMOS EL CINTURÓN



CUANDO PARE EL AUTOBÚS BAJO EN ORDEN



ESPERO EN EL LUGAR DONDE ME DIGA LA PERSONA MAYOR



VOY CON MI GRUPO Y MI PERSONA DE REFERENCIA



Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (<http://www.arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA).

(Material de ARASAAC adaptado)



SI TENGO MIEDO O ESTOY NERVIOSO

NO PUEDO



GRITAR



PEGAR



SALIR CORRIENDO



LE DOY LA MANO A MI
MAESTR@ O AMIG@

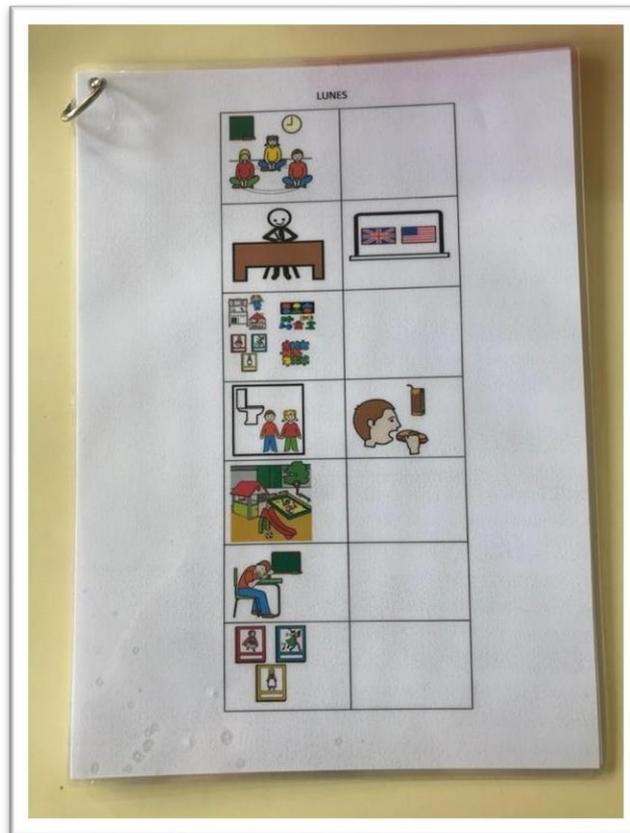


VOY CON EL MAESTRO
A UN LUGAR MÁS
TRANQUILO

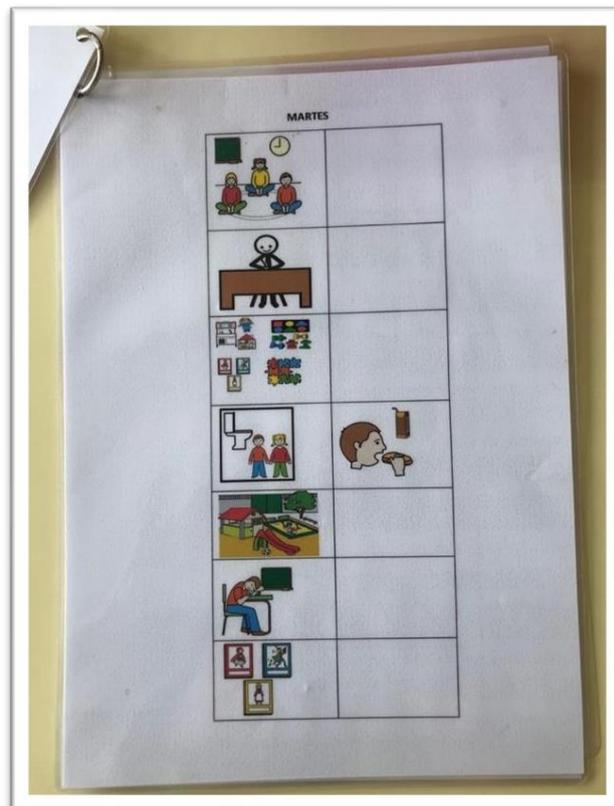


Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (<http://www.arasaac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA).

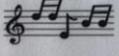
ANEXO 7. Horario semanal.



(Material de creación propia)

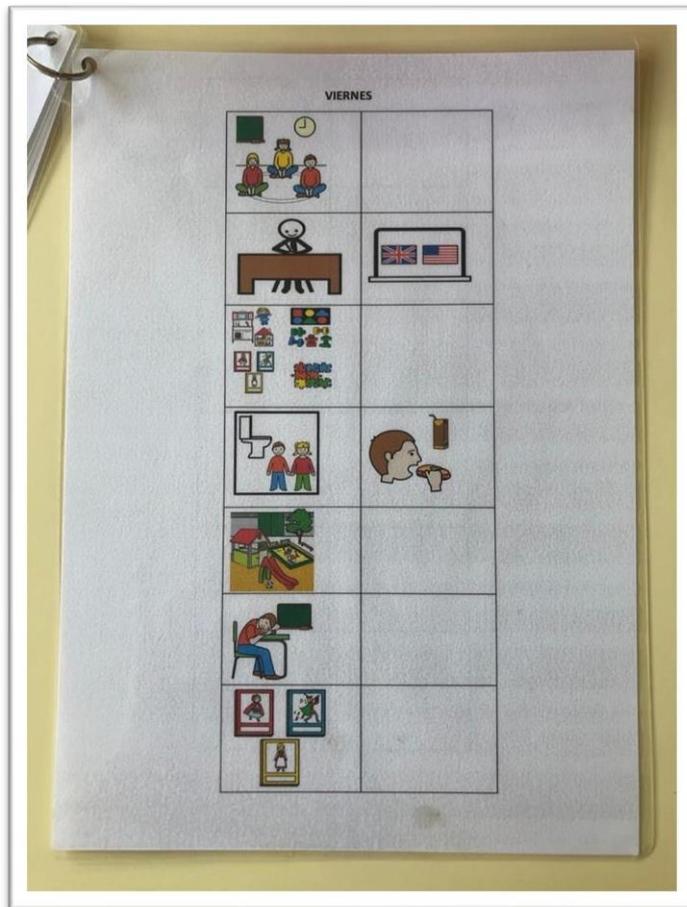


MIÉRCOLES

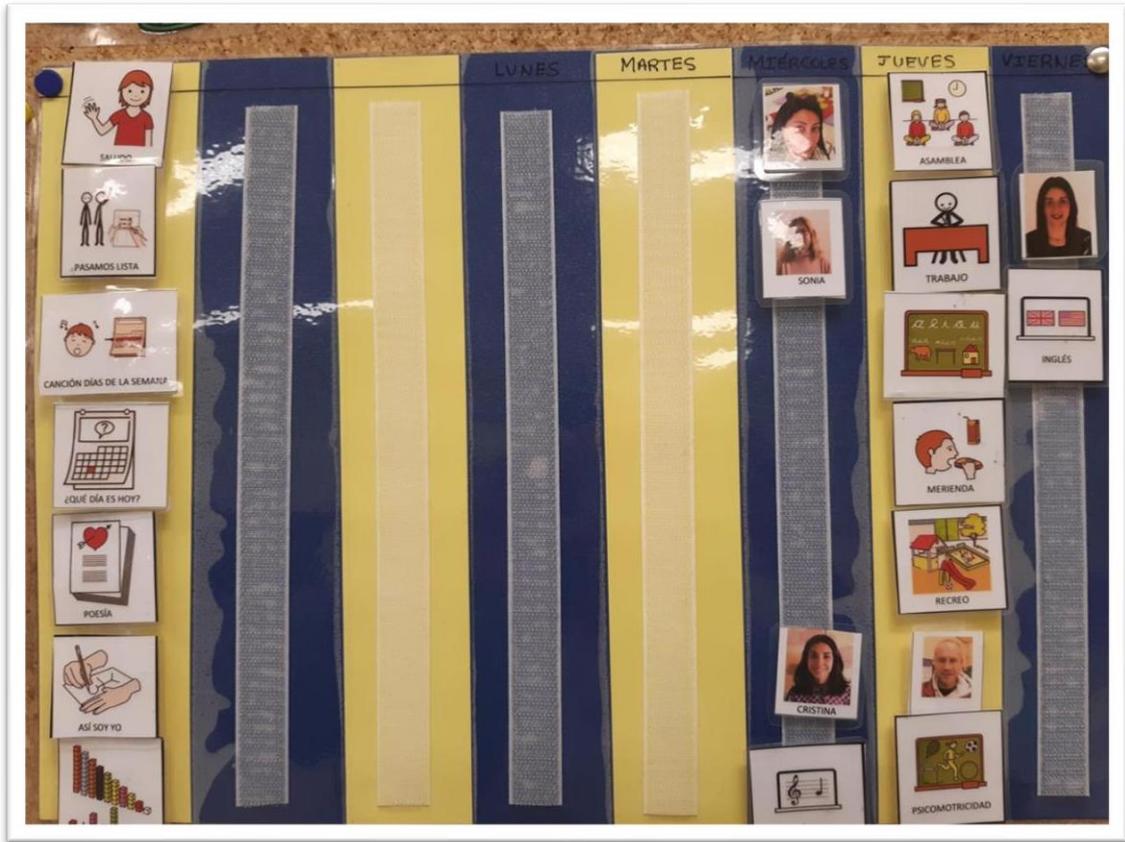
	
	
	
	
	
	
	

JUEVES

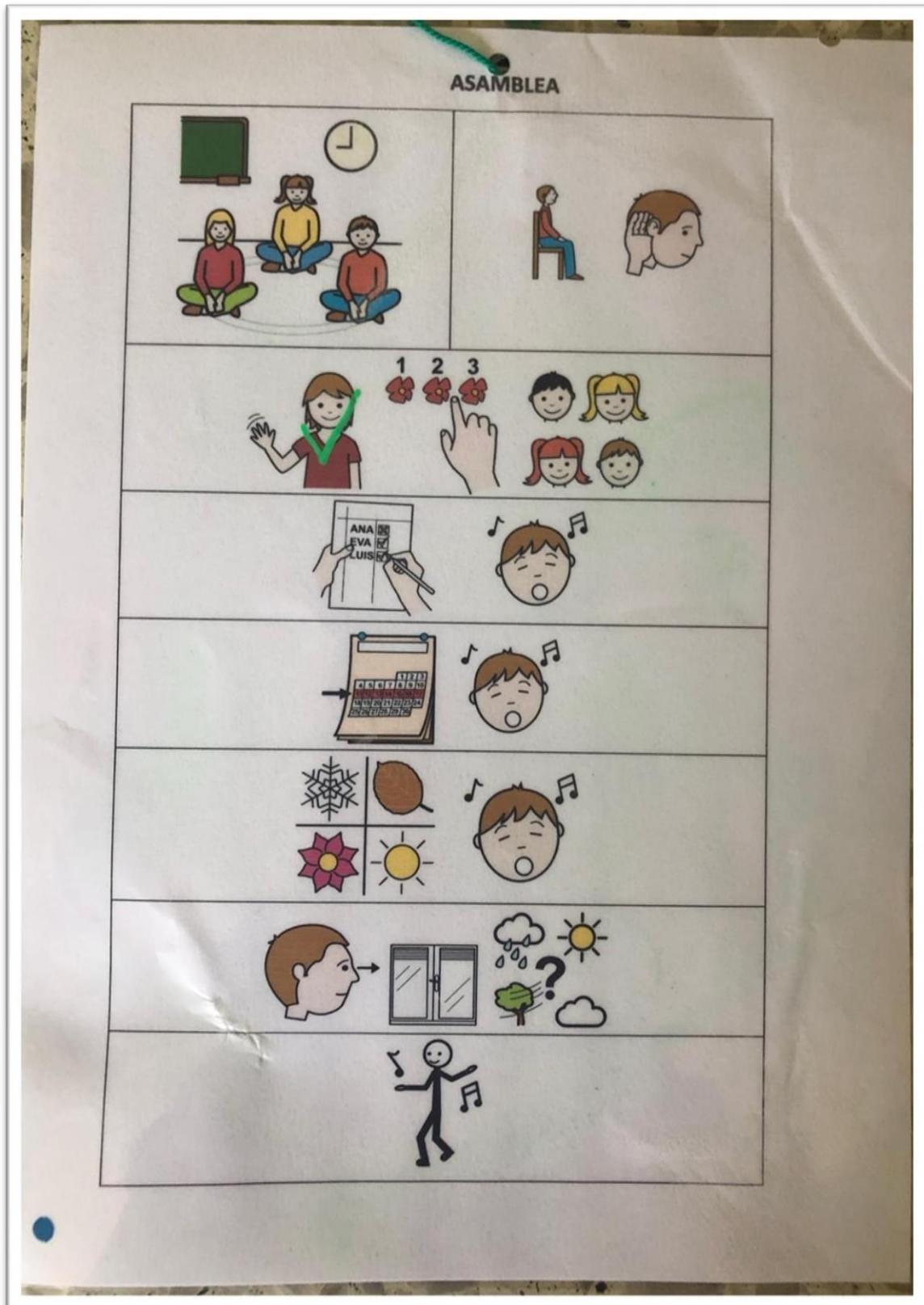


(Material de creación propia)



(Material de creación propia)

ANEXO 8. Rutina de asamblea.



(Material de creación propia)

ANEXO 9. Canciones y poesías con pictogramas.

CANCIÓN DE LA PRIMAVERA

 
La primavera llegó

 
de colores todos vistis

 
y a los campos ya despertis.

 
Los pájaros en las ramas

 
Cantaban en las mañanas

 
tempranas, de la primavera

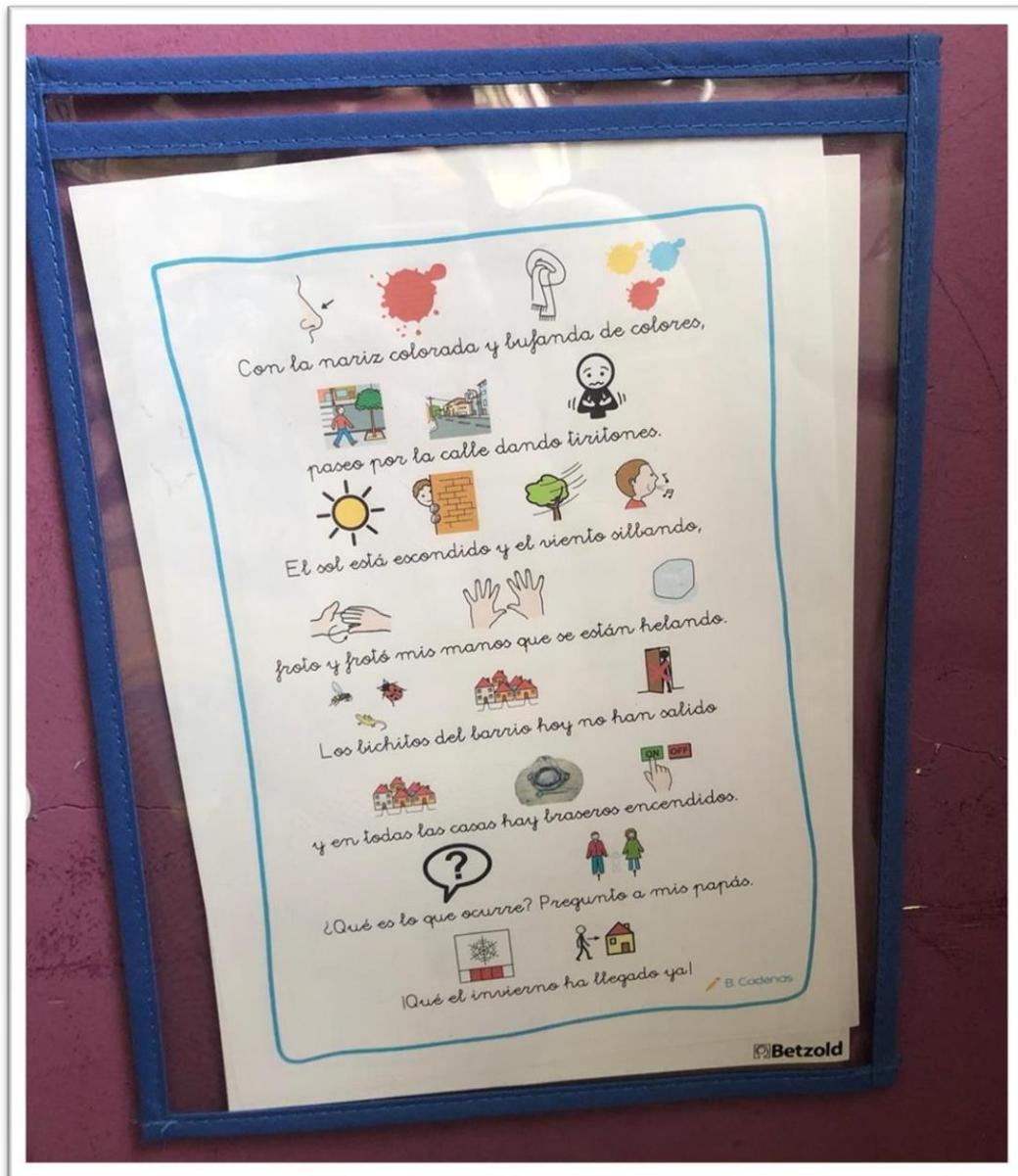
B. Cochran

Betzold

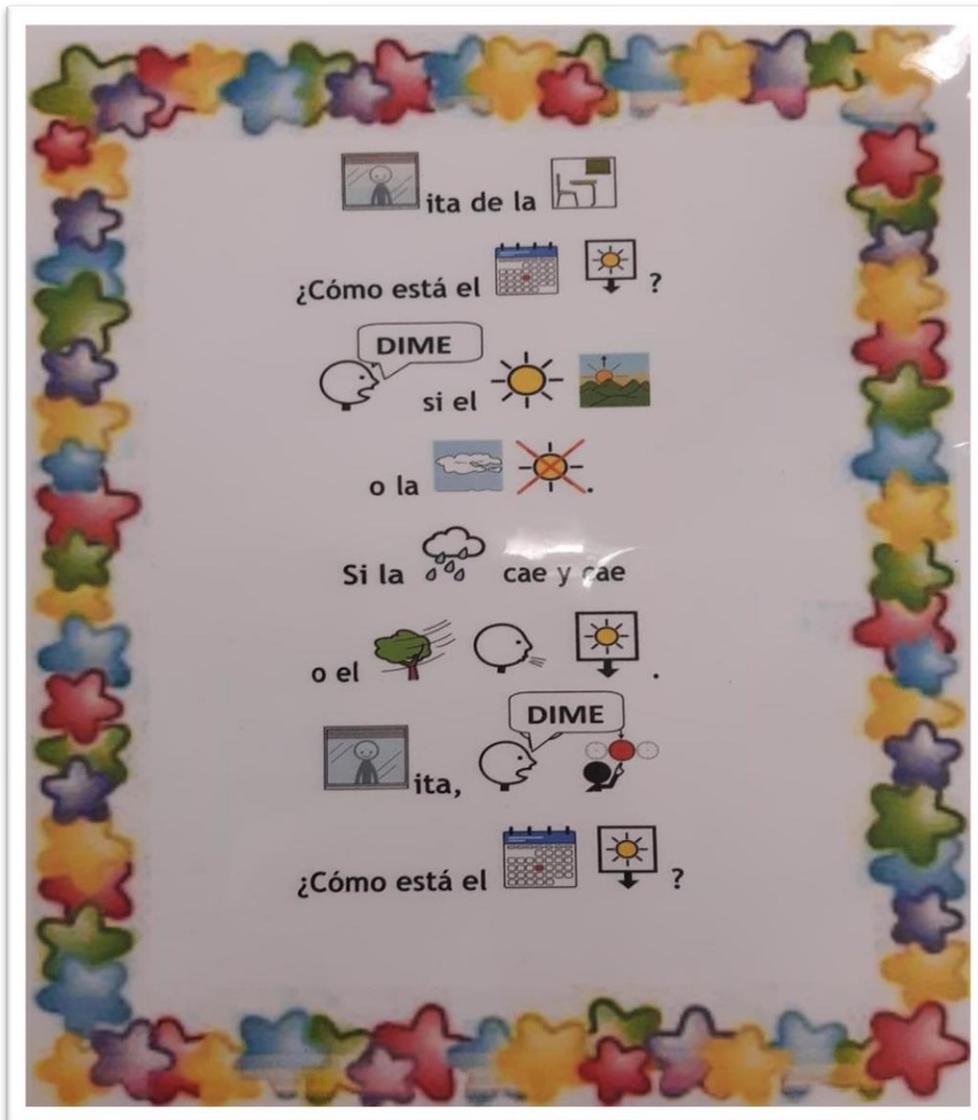
(Material de creación propia)



(Material de creación propia)



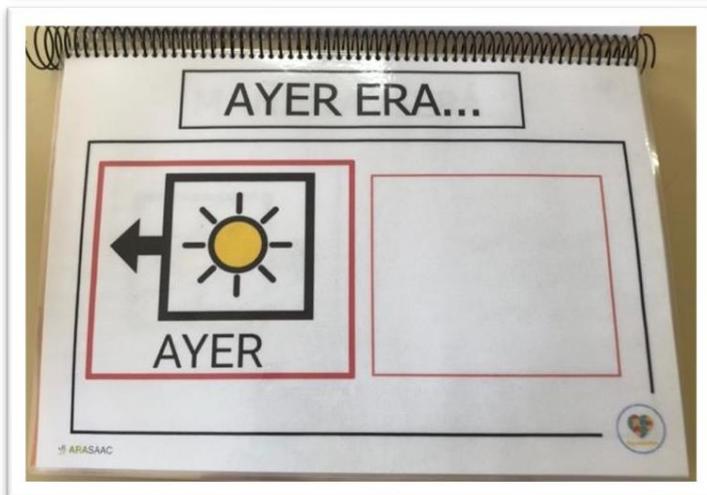
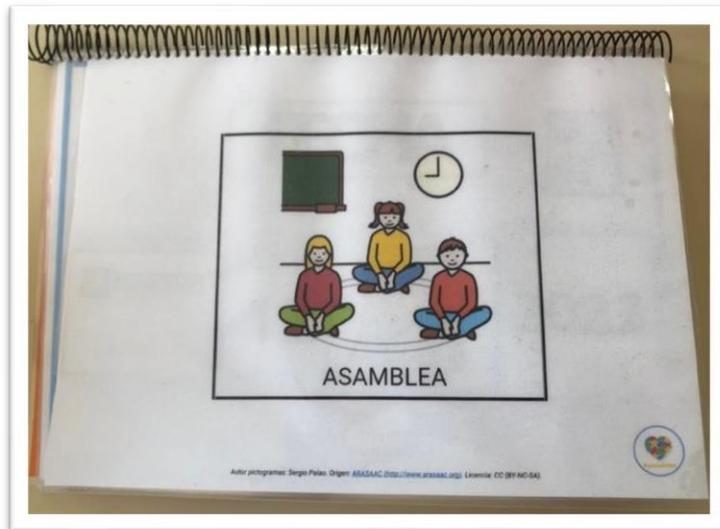
(Material de creación propia)

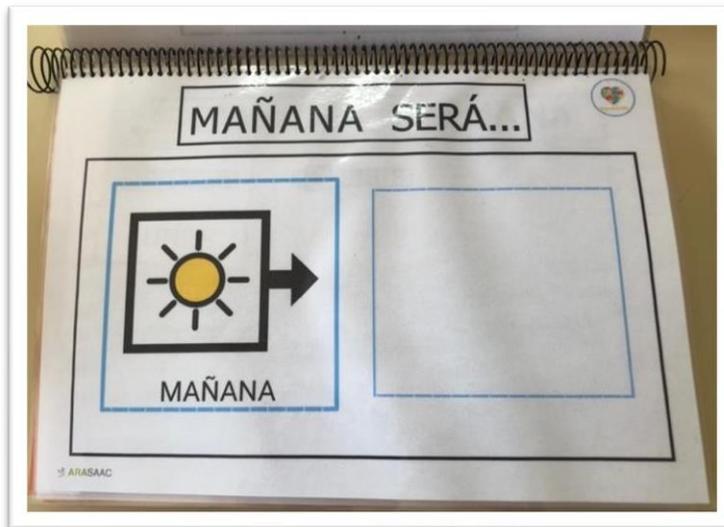


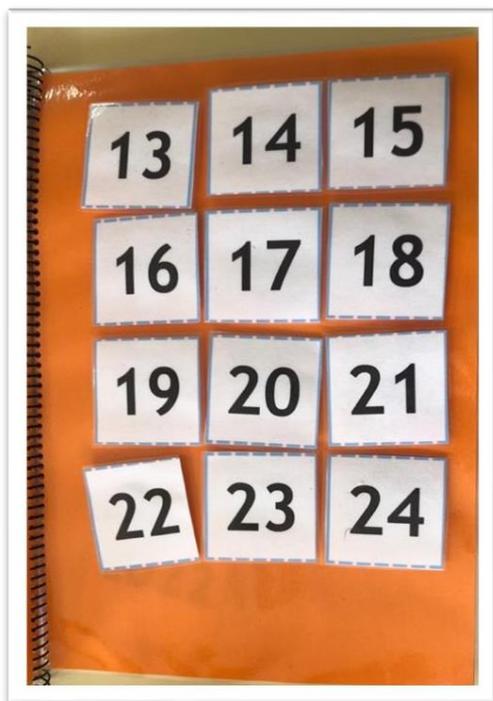
(Materia de ARASAAC, Autor Pictogramas: Sergio Palao)
Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>)

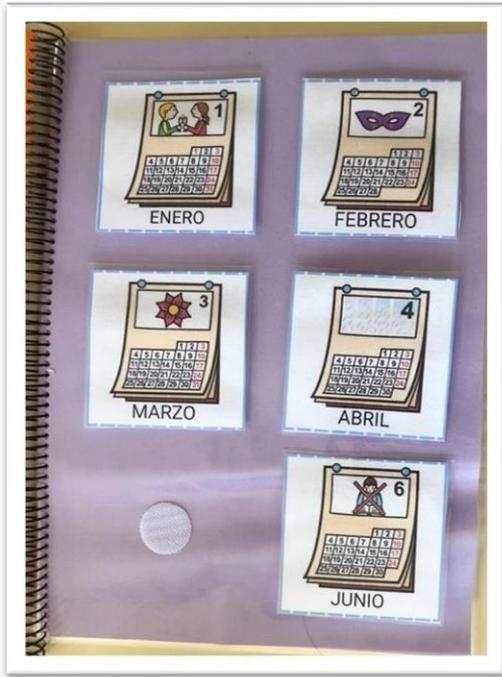
ANEXO 10. Cuaderno de asamblea.

(Material de ARASAAC)

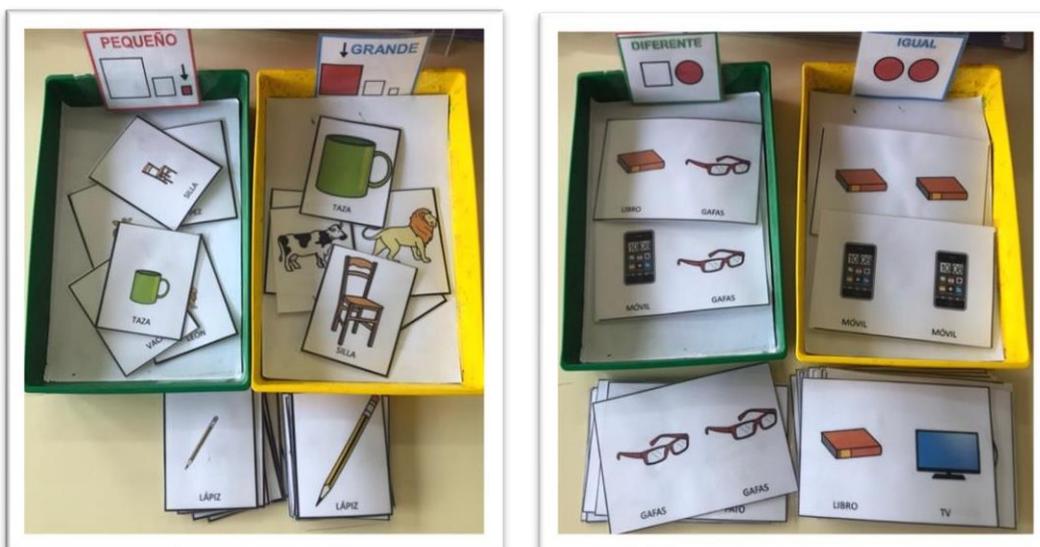








ANEXO 11. Juegos de conceptos básicos.



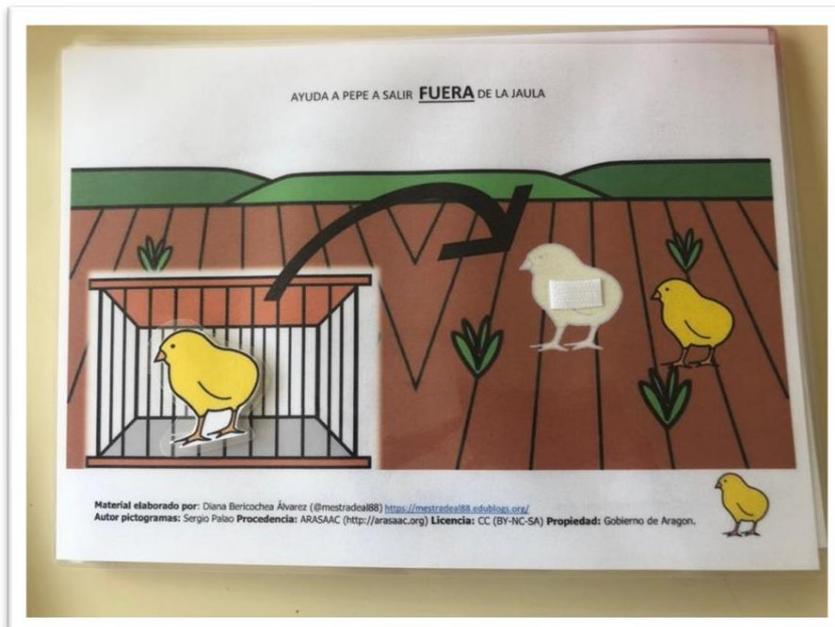
(Material de ARASAAC)



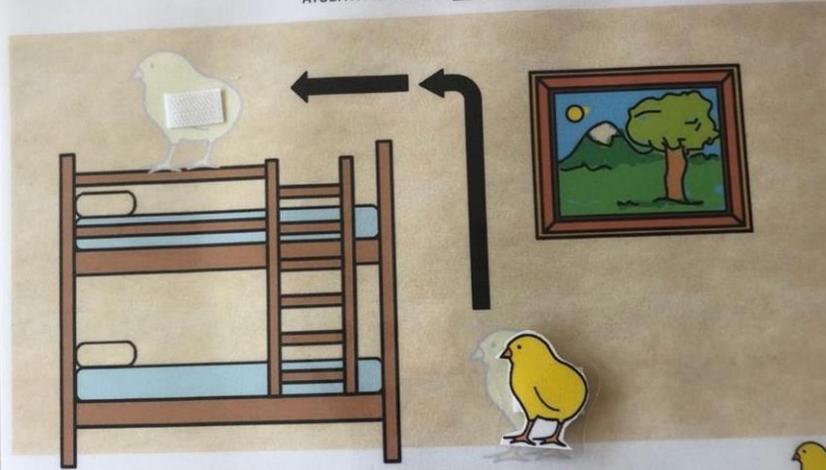
(Material de ARASAAC)

ANEXO 12. Juegos de atención.

(Material de ARASAAC)



AYUDA A PEPE A SUBIR **ARRIBA**



Material elaborado por: Diana Bericochea Álvarez (@mestradeal88) <https://mestradeal88.edublogs.org/>
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragon.

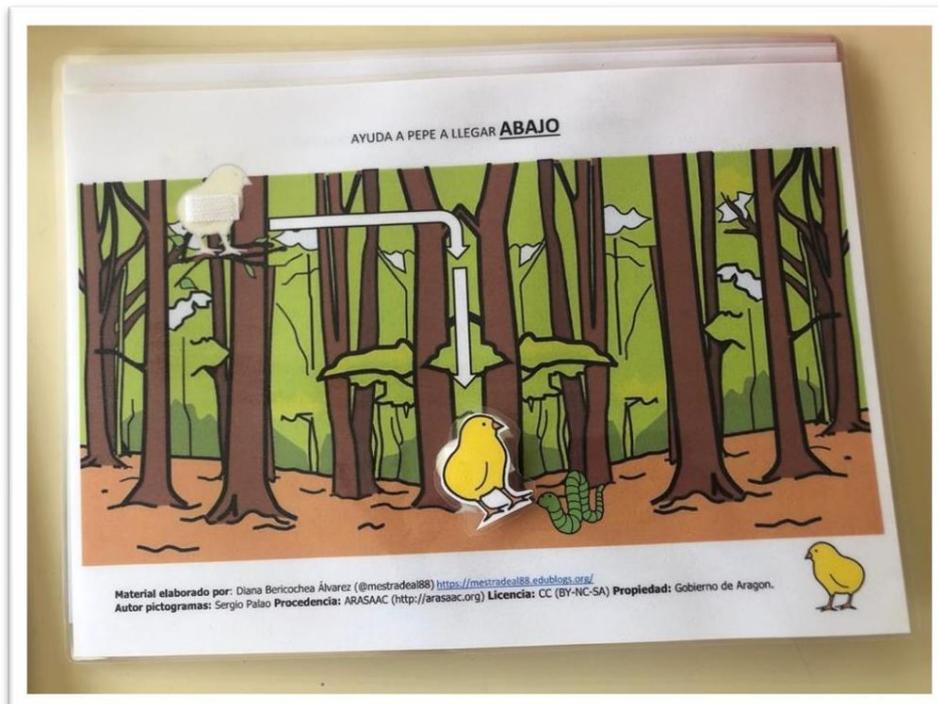


COLOCA EL HUEVO **DENTRO** DE SU NIDO

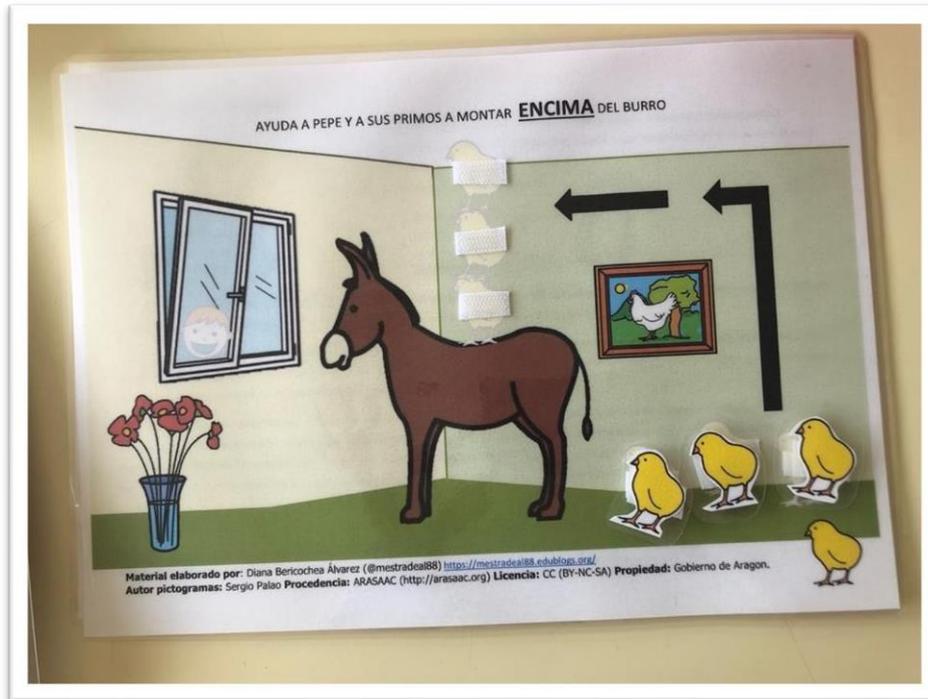


Material elaborado por: Diana Bericochea Álvarez (@mestradeal88) <https://mestradeal88.edublogs.org/>
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragon.









Presentación del material:

Este cuaderno está pensado para niños que están en proceso de adquirir **conceptos básicos espaciales**.
 Conceptos que se trabajan en **Educación Infantil** y en **Educación Especial**, y que tienen su importancia para entender e interpretar el mundo que nos rodea.
 Los conceptos espaciales que trabajaremos son:

- ✓ DENTRO-FUERA
- ✓ ARRIBA-ABAJO
- ✓ DELANTE-DETRÁS
- ✓ ENCIMA-DEBAJO

Utilizaremos como **eje conductor** un pollito al que hemos querido llamar **Pepe**, tanto por su fácil pronunciación para los más pequeños, como por ser el nombre de un conocido pollo de SM. Este animalito podrá servir de elemento motivador a lo largo del material.

Se trata de una serie de **actividades TEACCH sencillas** en las que el niño **tendrá** que ejecutar una **sencilla instrucción verbal** del tipo "coloca a Pepe **encima del burro**" cuya realización implica la atención visual. Así iremos desarrollando esta habilidad en el alumno utilizando claves y apoyos visuales (sombras y flechas) que buscan aportar **autonomía** a la hora de realizar las tareas propuestas.

Para preparar el material basta con **imprimir este documento, plastificarlo y encuadernarlo**. Por otra parte debemos imprimir el documento de **ANEXOS** que contiene las imágenes móviles que el alumno deberá ir colocando en las plantillas. Los **ANEXOS** deberán ser recortados y plastificados. Al final colocaremos el velcro en las plantillas y las "fichas" y ya estaremos listos para ponernos a jugar. Otra opción será guardar las fichas en una carpeta sin encuadernar, para usar únicamente la ficha que nos interese, ya que en algunos casos esta organización evita distracciones en el alumno.

A disfrutarlo!

Material elaborado por: Diana Bericochea Álvarez (@mestradea188) <https://mestradea188.edublogs.org/>
 Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>) Licencia: CC (BY-NC-SA) Propiedad: Gobierno de Aragón.

ANEXO 13. Tablas de recompensas.

Tabla de Recompensas

Tareas	1	2	3	4	5	6	7
 CUELGO LA MOCHILA	★	★	★				
 NO GRITO		★					
 ATIENDO AL PROFESOR		★					
 VOY EN LA FILA	★	★	★				

 **Recompensa**
 COMER CHOCOLATE
colocar una tira de velcro
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50
colocar una tira de velcro

TAREAS
Escribir con velcro o Blu-Tack un sobre con las tareas.

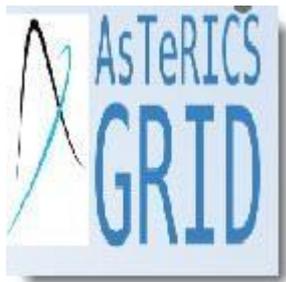
ESTRELLAS
Escribir con velcro o Blu-Tack un sobre con las estrellas.

RECOMPENSAS
Escribir con velcro o Blu-Tack un sobre con las recompensas.

Material programado: Sergio Pérez Pineda. Autor: ARASAAC. Web: arasaac.org. Licencia: CC BY-NC-SA. Política: [Política de Privacidad](#) y [Aviso Legal](#).

(Material de ARASAAC)

ANEXO 14. Tablet para la comunicación.



AsTeRICS Grid es un comunicador dinámico multiplataforma, gratuito y personalizable, que permite la utilización de pictogramas, imágenes y signos ortográficos para facilitar la comunicación y la participación a todas las personas.

