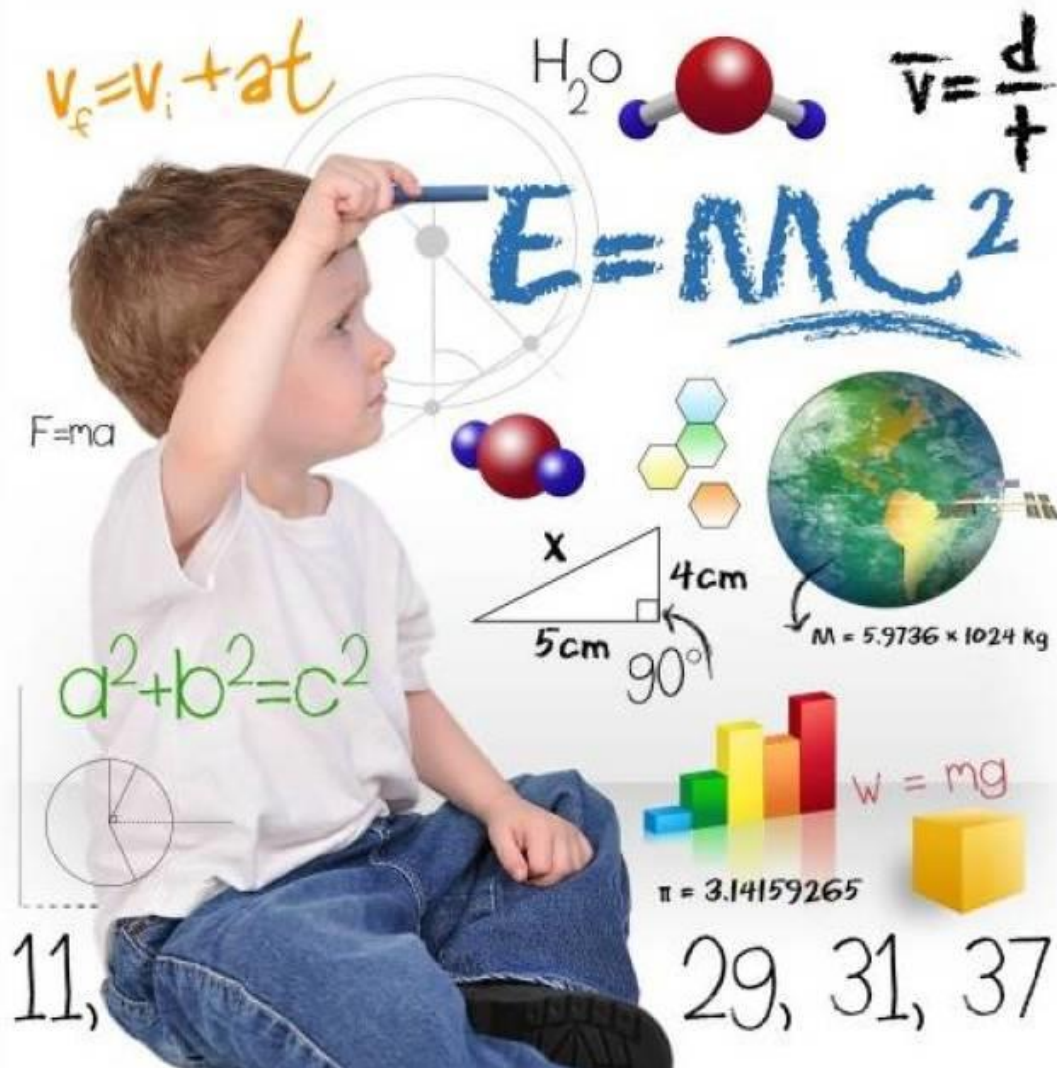


CURSO 3: ASENTAR LAS BASES DE ENSEÑANZA DE LOS ALUMNOS CON TEA DENTRO DEL AULA



Certigo®
crecer contigo

**Dra. Dagmar Gabriela
Nedelcu**

Directora de CERTIGO

www.certigo.es

contacto@certigo.es



TEMAS A DEBATIR:

- ✓ Prerrequisitos del aprendizaje.
- ✓ Adquisición del Lenguaje y de la Comunicación.
- ✓ Habilidades de autonomía.
- ✓ Procesos de Lecto-Escritura.



PRERREQUISITOS DEL APRENDIZAJE

PERMITEN AVANZAR

ANUNCIAN EN QUE ESTAPA ESTAMOS

LENGUAJE Y
COMUNICACIÓN

COGNITIVO

SOCIAL Y AUTONOMÍA

Contacto
ocular

Atención
Conjunta

Sonidos con
intención
comunicativa

Señalar

Gestos
comunicativos

Igualación auditiva

Seguimiento
visual

Discriminación
de objetos 2D

Esquema corporal

Discriminación de
objetos 3D

Igualación
Sensorial

Esperar

Compartir

Uso funcional

Imitación

T Mente

FAMILIA

ESCUELA

SOCIEDAD

CONTACTO OCULAR

(Forma de comunicación no verbal de gran
impacto sobre el comportamiento social)

SEÑALAR

(indicar, mostrar o llamar la atención sobre una cosa o una persona dirigiendo el dedo hacía ella.

ATENCIÓN CONJUNTA

(habilidad para compartir atención con otra persona mientras ambos están prestando atención al mismo objeto).

GESTOS COMUNICATIVOS

(Gestos naturales, instrumentales)

SONIDOS CON INTENCIÓN COMUNICATIVA

(Sirven para pedir o rechazar algo o incluso para expresar un estado de ánimo como por ejemplo los gritos de alegría).

SEGUIMIENTO VISUAL

(capacidad de controlar correctamente los movimientos de los ojos para seguir un ítem).

DISCRIMINACIÓN DE OBJETOS 3D

(Capacidad de asociar objetos tridimensionales iguales).

DISCRIMINACIÓN DE OBJETOS 2 D

(capacidad de asociar objetos bidimensionales/ imágenes iguales)

<https://www.youtube.com/watch?v=6DojC4H7IjA>

ESQUEMA CORPORAL

(una imagen mental que tenemos sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él).

IGUALACIÓN SENSORIAL

(capacidad de asociar texturas, olores, sonidos, sabores, imágenes iguales).

<https://www.youtube.com/watch?v=u221dALQesE>

ESPERAR

(ser capaz de controlar la frustración para esperar un acontecimiento deseado).

COMPARTIR

(usar o poseer una cosa en común o realizar algo conjuntamente).

USO FUNCIONAL DE OBJETOS O JUGUETES

(utilizar los objetos para realizar una acción
con sentido).

IMITACIÓN

(acción de reproducir de forma exacta o muy semejante determinada cosa o característica).

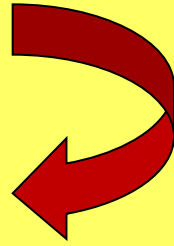
<https://www.youtube.com/watch?v=obFnFbQMDpM&t=55s>



IGUALACIÓN AUDITIVA DE PALABRAS

(Capacidad de asociar sonidos o palabras iguales)

DENOMINACIONES-EXPRESIVO



- A. Emplear objetos o imágenes. El alumno pide.
- B. Señalar partes del cuerpo: boca, ojos, nariz, piernas.
- C. Objetos: juguetes, animales, ropa, comida, etc.
- D. Imágenes con objetos ¿Qué es?
- E. Imágenes con acciones ¿Qué hace?
- F. Acciones presentadas en tiempo real ¿Qué hacen?
- G. Imágenes con personas ¿Quién es?
- H. El adulto se señala, señala el alumno u otro alumno
¿Quién es?
- I. Medidas: grande/pequeño, luego colores, luego formas.

<https://www.youtube.com/watch?v=uWS9uJgPrQc&t=32s>

YO



LLEVO

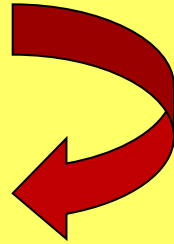
ABRIGO



ROJO



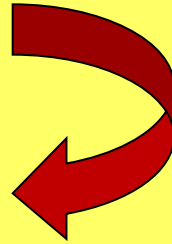
BASES CONVERSACIÓN



- A. Saludo.
- B. Peticiones (el alumno se dirige a otros): “Ven”, “Dame.
- C. Inicio frases: “Quiero”, “Este...”, “Veo”, “Tengo”.
- D. Comentarios “Mira”, “Me gusta”.
- E. Respuestas “Allí”, “Bién”, “Si/No.

<https://www.youtube.com/watch?v=6VGzDJdNnXA>

SI/NO



- A. Deseos “¿Quieres?”.
- B. Preguntas “¿Quieres zumo? Si o No”.
- C. Identificación de objetos “¿Es un camión?”.
- D. Identificación de personas “¿Es mamá?”.
- E. Acciones “¿Papá come?”
- F. Atributos “¿Es rojo?”.
- G. Contestación a preguntas verdadero/falso.
- H. Contestación a preguntas parcialmente correctas.

<https://www.youtube.com/watch?v=riCl6gRwVw0&t=11s>

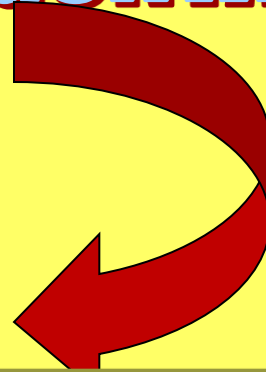


INTRAVERBALES

(Etapa 1 Habilidades de Conversación).

ETAPA 2-RESPUESTAS

A PREGUNTAS PREGUNTAS SUBJETIVAS



- A. ¿Qué es lo que más te gusta comer?
- B. ¿Qué es lo que más te gusta beber?
- C. ¿Qué color te gusta?
- D. ¿Cuál es tu programa preferido de tele?

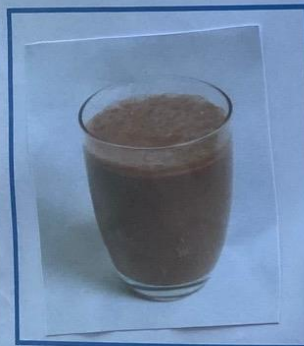


ME GUSTA



EL AGUA

EL AGUA



LECHE CON
COLA CAO

LECHE CON
COLA CAO

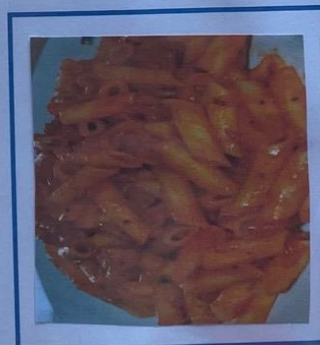


ME GUSTA



EL NESTEA

EL NESTEA



LOS
MACARRONES

LOS
MACARRONES



ME GUSTA



BOB ESPONJA

BOB ESPONJA



MASHA

Y EL OSO

MASHA

Y EL OSO



ME GUSTA



PANDA PARK

PANDA PARK



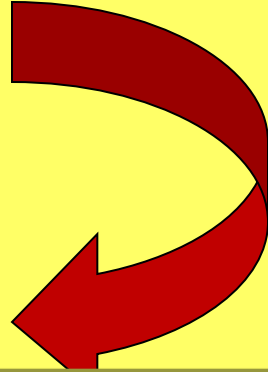
LOS

CANTAJUEGOS

LOS

CANTAJUEGOS

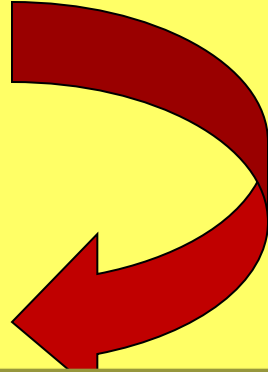
ETAPA 3-RESPUESTAS A PREGUNTAS CERRADAS(TIPO SI/NO)



- A. ¿Tienes hermanos?
- B. ¿Tienes animales en casa?
- C. ¿Te gusta el futbol?
- D. ¿Eres niño o niña?

ETAPA 4-PREGUNTAS

CUYAS RESPUESTAS PUEDEN VARIAR



- A. ¿Dónde está tu profesora?
- B. ¿Qué tiempo hace?
- C. ¿Qué has comido por la mañana?
- D. ¿Qué haces ahora?



YO



COMO



GALLETAS



CON

Colacao

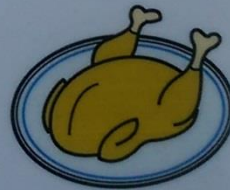


YO



COMÍ

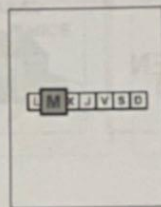
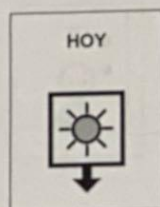
POLLO



TARTA







MARTES

NUMERO

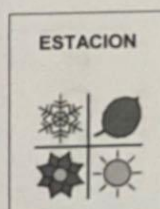
15

MES

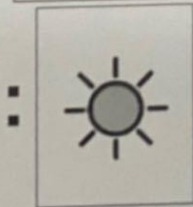
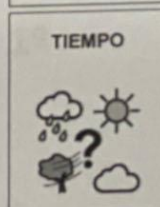
DICIEMBRE

AÑO

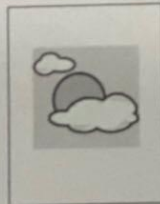
2020



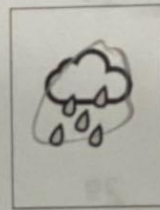
OTOÑO



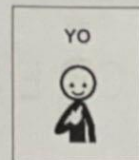
SOL



NUBLADO



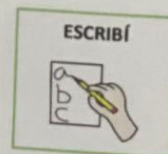
LLOVIA



CON



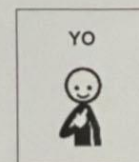
...



ESCRIBÍ



FICHA



CON



...



LEY



CUENTO



NOMBRE DEL CUADRO:

Hombre viejo con pipa

AUTOR:

Vincent Van Gogh

AÑO:

1889



NOMBRE DEL CUADRO:

Un par de zapatos

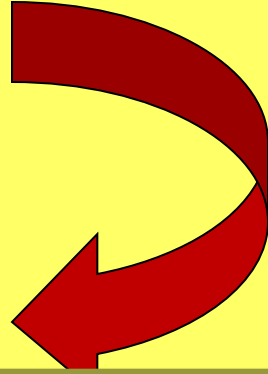
AUTOR:

Vincent Van Gogh

AÑO:

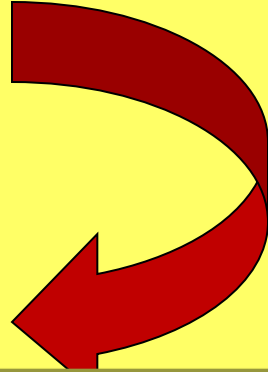
1886

ETAPA 5-RESPUESTAS A PREGUNTAS CON OPCIONES MÚLTIPLES



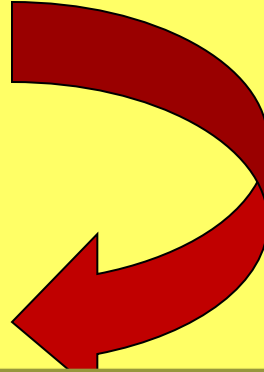
- A. ¿Quieres helado de fresa o de chocolate?
- B. ¿Aquel perro es grande o pequeño?

ETAPA 6-EL ALUMNO CONTESTA A TRAVÉS DE UNA PREGUNTA



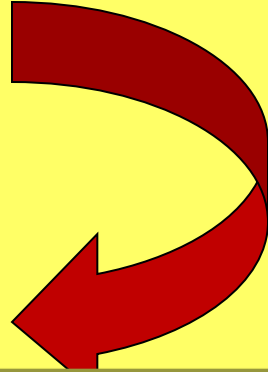
- A. ¿Qué haces? “Bien ¿y tú?
- B. ¿Cómo te llamas? “María.¿Y tú cómo te llamas?
- C. ¿Cuántos años tienes? “Cinco. ¿Tú cuantos años tienes?

ETAPA 7-AFIRMACIONES RECÍPROCAS



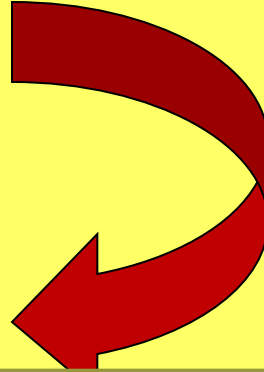
- A. Tengo una camiseta azul. “Yo tengo camiseta roja.
- B. Tengo en la mano un lápiz. “Yo tengo una goma.
- C. Me llamo Carmen. “Yo me llamo María”.

ETAPA 8-AFIRMACIÓN -PREGUNTA



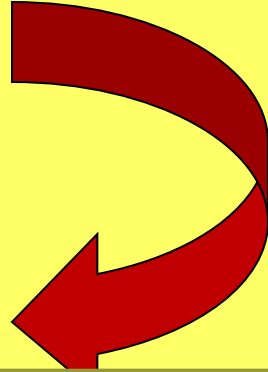
- A. Fui al cine. “¿Qué has visto?”
- B. Tengo un perro. “¿Cómo se llama?”.
- C. Me he divertido de fin de semana. “¿Qué has hecho?”

ETAPA 9-AFIRMACIÓN -AFIRMACIÓN NEGATIVA



- A. Me gustan las golosinas. “A mí no me gustan.
Me gusta más el chocolate”.
- B. Me gusta nadar en el mar. “A mí no me gusta,
me da miedo el agua.”

ETAPA 10-AFIRMACIÓN -AFIRMACIÓN-PREGUNTA



- A. ¿Te gusta el helado?. “A mí me gusta el chocolate y el helado. ¿A tí te gusta el chocolate?”.
- B. No me gusta lavar los platos. “A mí no me gusta sacar la basura. ¿A ti te gusta?”

¿QUÉ ES UN SAAC?

Los sistemas alternativos de comunicación “son instrumentos de intervención destinados a personas con alteraciones diversas de la comunicación y/o lenguaje.

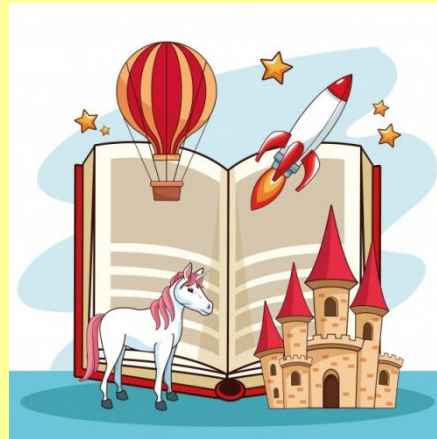
¿CUANDO USAR UN SAAC?

1. Ningún pre-requisito de edad.
2. Conforme el habla se desarrolla.
3. Cuando el habla es difícil de entender.
4. Cuando aún no se ha desarrollado habla.
5. Cuando el habla se ha perdido.
6. Cuando el habla NO comunica

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ NOS COMUNICAMOS?

¡Mira el cuento!

Me gusta el cuento



Tengo un cuento igual

¿Leemos el cuento?

¿De quién es el cuento?

No es mío este cuento

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ NOS COMUNICAMOS?

Dar y recibir información



Comentarios
simples



Expresar
sentimientos



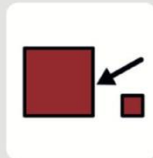
Preguntar por
información



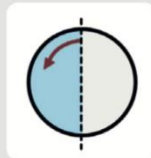
Argumentar



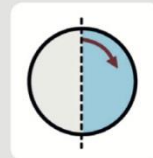
Dar
opiniones



Describir



Hablar de
eventos
pasados



Hablar de
futuros
eventos



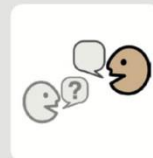
Contar una
historia real



Contar una
historia
imaginaria



Hacer
planes



Explicar

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ NOS COMUNICAMOS?

Interacción social



Saludar



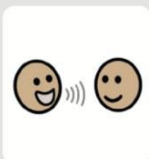
Mostrar
educación



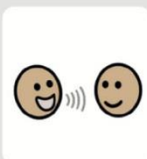
Piropear / Hacer
cumplidos



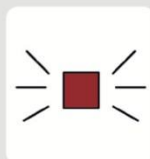
Hacer
bromas



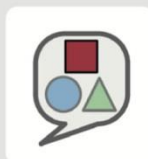
Negociar



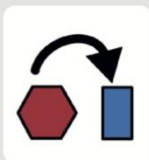
Comenzar
una
conversación



Establecer
un tema



Continuar /
Mantener
un tema



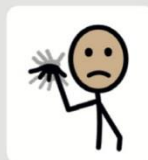
Cambiar de
tema



Turnos no
obligatorios



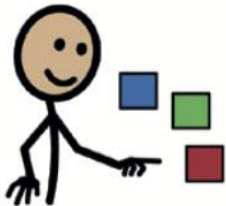
Hacer
preguntas
sociales



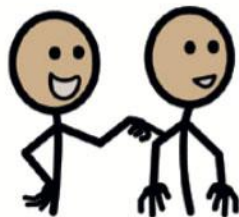
Terminar una
conversación

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ NOS COMUNICAMOS?

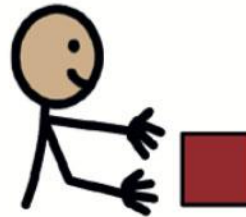
Expresar necesidades y deseos



Hacer
elecciones



Llamar la
atención



Hacer
peticiones



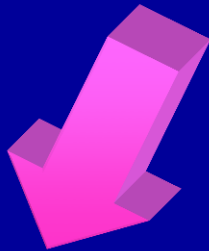
Rechazar /
Protestar

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ NOS COMUNICAMOS?

Desarrollar la comunicación a través de un SAAC



SISTEMAS ALTERNATIVOS Y AUMENTATIVOS DE COMUNICACIÓN



SIN AYUDA:
Habla, gestos,
sistemas gestuales
(Comunicación Total
de Benson Schaeffer).

...



CON AYUDA:
Recursos tangibles, sistema de
símbolos abstractos (Sistema de
símbolos pictográficos SPC,
ARAASAC), sistema de comunicación
por intercambio de imágenes (PECS),
ayudas técnicas (tableros de
comunicación, tablet, aplicaciones).

SISTEMA DE COMUNICACIÓN TOTAL

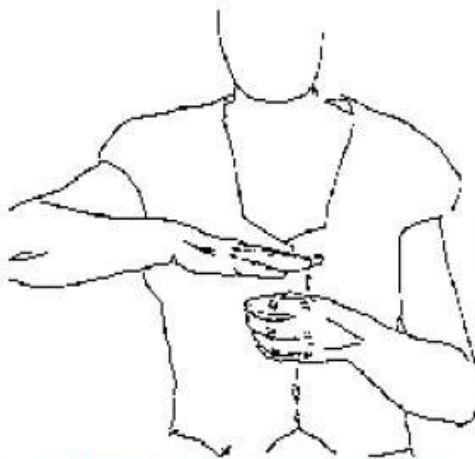
Estrategias: - encadenamiento hacia atrás.
- aprendizaje sin error.

DICCIONARIO BÁSICO SCHAEFFER

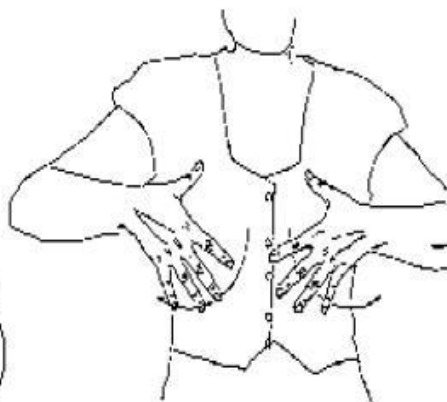
DÍAS DE LA SEMANA



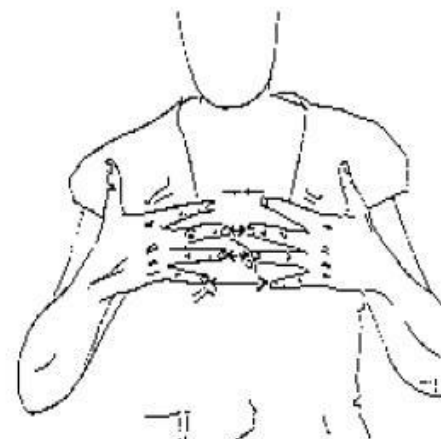
LUNES: Mano simulando coger un vaso. La otra, con los dedos pulgar e índice golpea dos veces sobre ella.



MARTES: Mano simulando sujetar un vaso, la otra con la palma hacia abajo golpea sobre ésta.

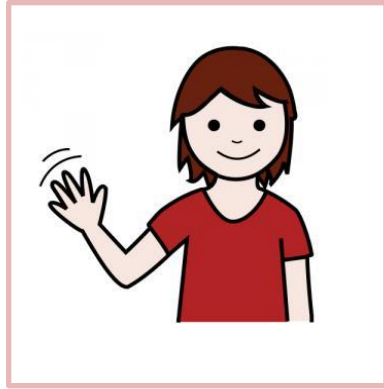


MIÉRCOLES: Manos a la altura del pecho realizan movimientos de sacudida.



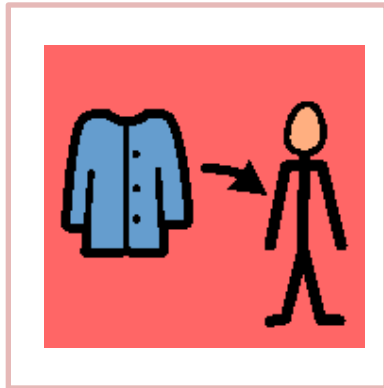
JUEVES: Manos con las palmas hacia adentro golpean las puntas de los dedos de ambas manos.

HOLA



HOLA
Mano extendida toca la cabeza.

PONER ABRIGO, PONER MANDILÓN...



ABRIGO
Con los puños cerrados llevar las manos desde los hombros hasta el pecho como si nos pusieramos un abrigo.

QUIERO



COMER



COMUNICACIÓN BIMODAL

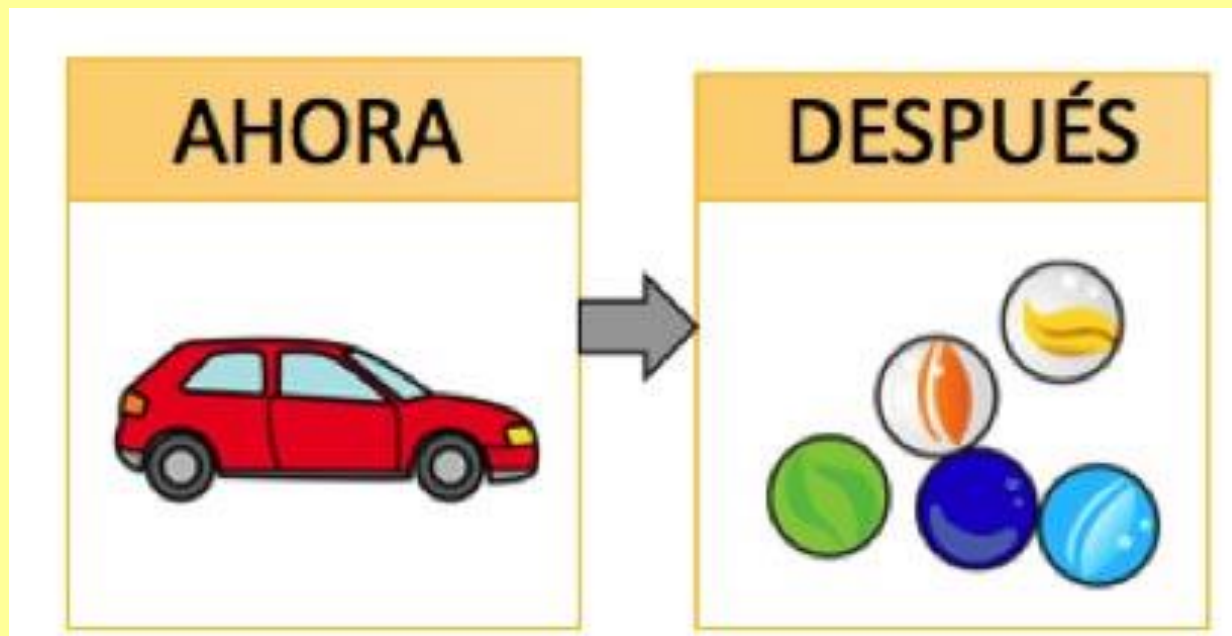
BENSON SCHAEFFER

<https://www.youtube.com/watch?v=e39SZ6aWUn0>

PICTOGRAMAS



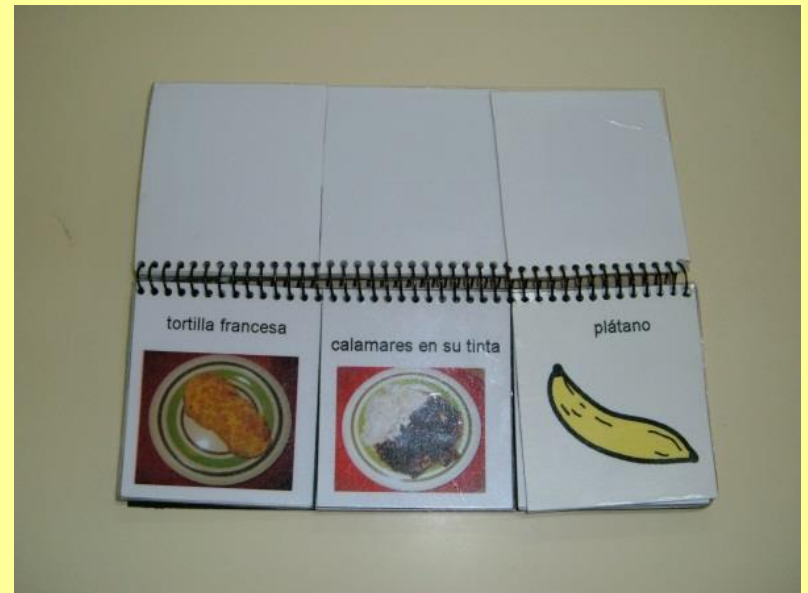
PICTOGRAMAS



PICTOGRAMAS



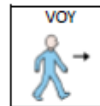
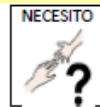
PICTOGRAMAS



PICTOGRAMAS



PICTOGRAMAS



A

LA

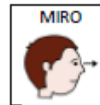


DE



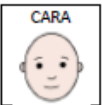
A

LA



A

LA



SALUDO :



ME



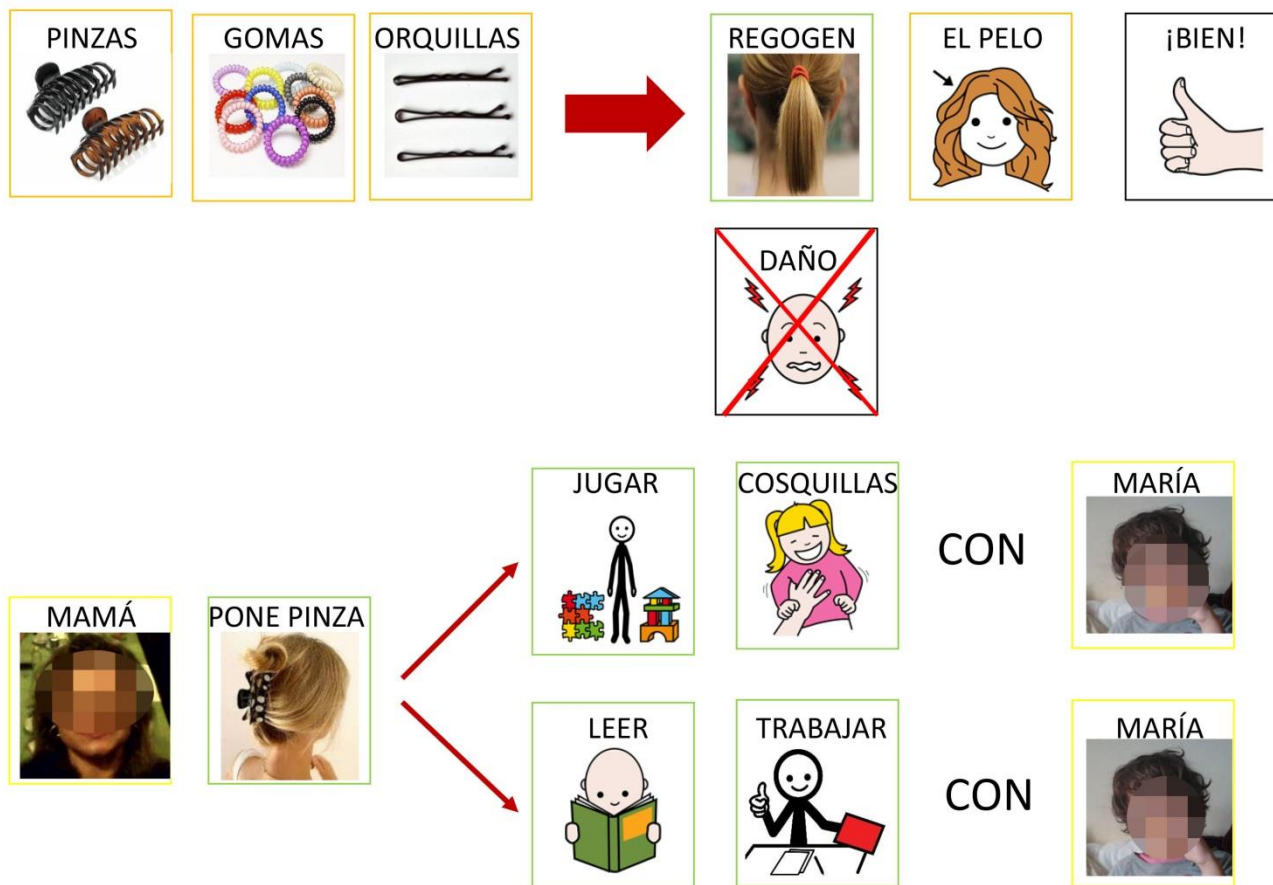
:



.



PICTOGRAMAS



PICTOGRAMAS

 ME GUSTA



SPAGUETTI
SPAGUETTI



CHAMPIÑONES
CHAMPIÑONES

 ME GUSTA



SALCHICHÓN
SALCHICHÓN



GALLETAS
GALLETAS

 ME GUSTA



COSQUILLAS
COSQUILLAS



ACTIVIDADES
ACUÁTICAS
ACTIVIDADES

 ME GUSTA



COCA-COLA
COCA-COLA



AGUA
AGUA

 NO ME GUSTA



ROB ESPONJA
BOB ESPONJA



LADY BUG
LADY BUG

 NO ME GUSTA

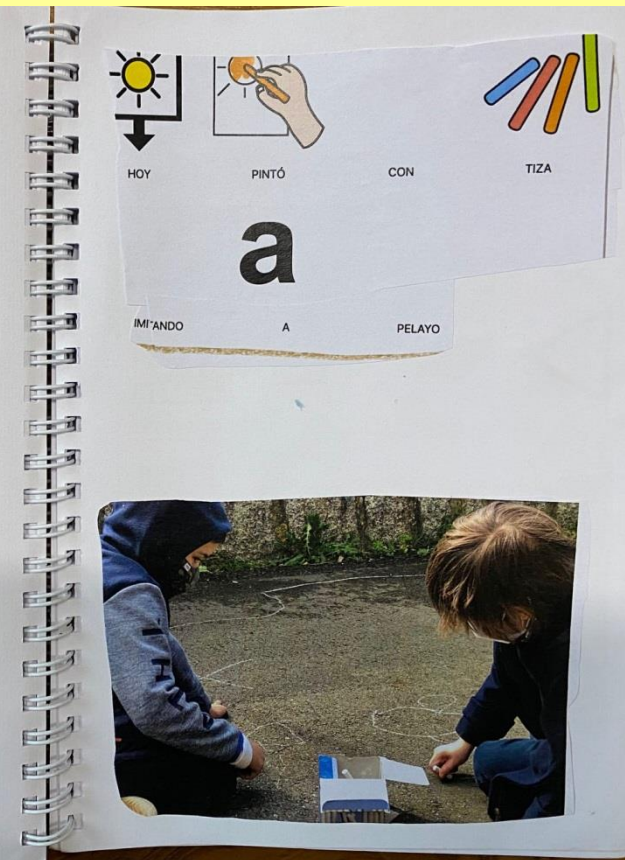
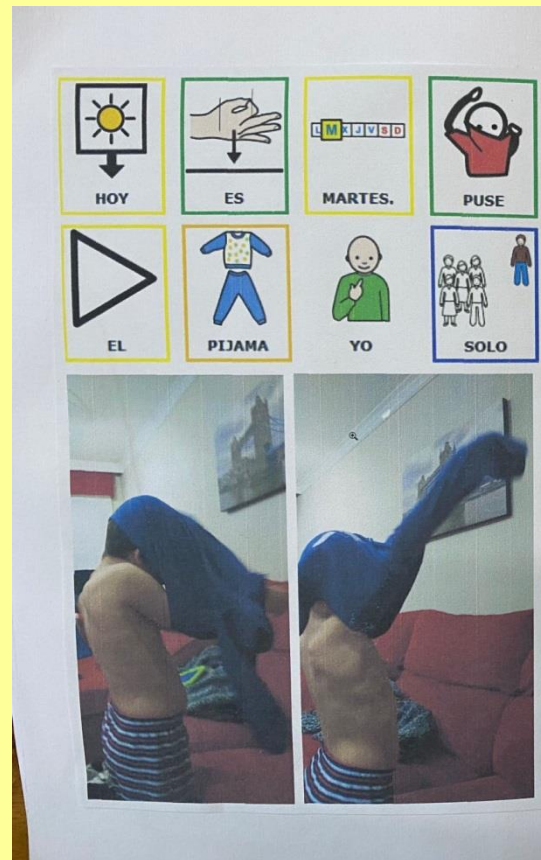
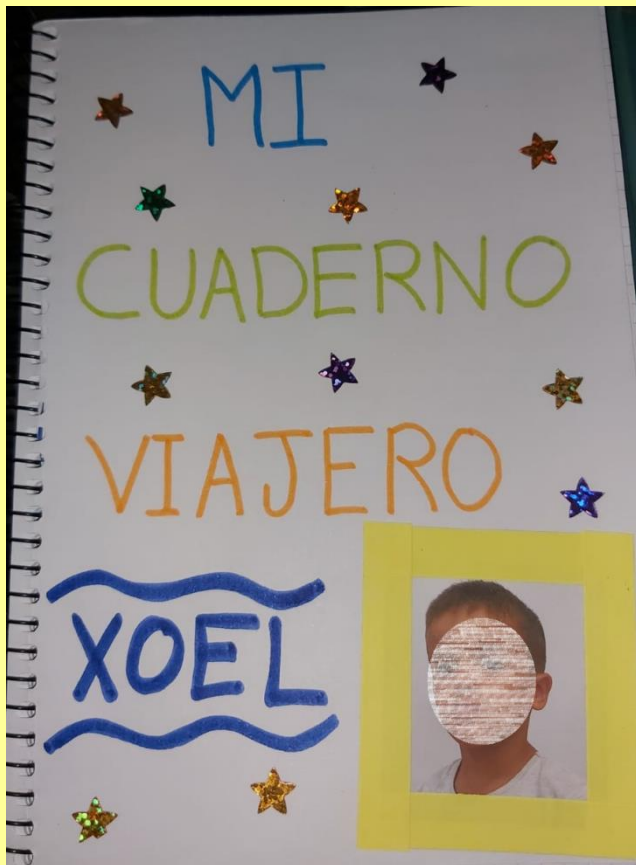


PINTAR
PINTAR



JUGAR CON
COCHES
JUGAR CON
COCHES

PICTOGRAMAS



PICTOGRAMAS

HOJA DE REGISTRO DEL CONTROL DE ESFÍNTERES

Nombre: Xoel Fernández Pérez
Semana del 28 de octubre al 28 de octubre Año 2017
Curso: 2017/2018 Semana 43

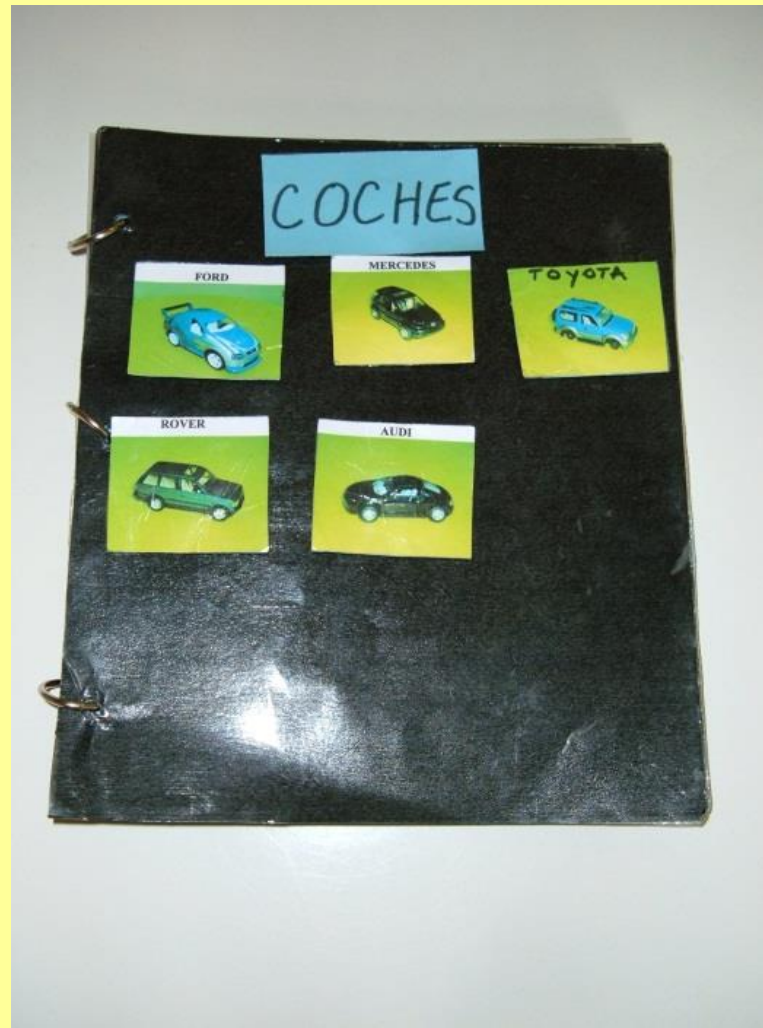
	23/10/2017	24/10/2017	25/10/2017	26/10/2017	27/10/2017	28/10/2017	29/10/2017	
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	
HORA	B	W	B	W	B	W	B	W
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								



W: water
B: braga/calzoncillo

S: seco
P: pis
C: caca
P/C: pis y caca

PECS



PECS = 6 FASES



Es importante empezar por lo que más motiva al niño: comida, piedras, palos, etc.



☐ FASE 1:
Intercambian una sola imagen por algo que quieren.

☐ FASE 2:
Utilizando una sola imagen aprenden a generalizar en diferentes lugares, Con diferentes personas.

☐ FASE 3:
Seleccionan entre dos o más imágenes para pedir lo deseado (carpetas de anillas con tiras de velcro).

☐ FASE 4:
Construye oración simple tipo QUIERO+ OBJETO DESEADO.

PECS = 6 FASES



Es importante empezar por lo que más motiva al niño: comida, piedras, palos, etc.



□ FASE 5:
Responden
a la pregunta
**¿QUÉ
QUIERES?.**



□ FASE 6:
Se les enseña a contestar
a “¿Qué ves?”, “¿Qué
oyes?”, y “¿Qué es?”.
Crean oraciones que
empiezan por: “Veo”,
“Oigo”, “Siento”, “Es”.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

E-MINTZA

Interface of the E-MINTZA application showing various icons and categories:

Top Row Icons:

- YO (Me)
- SI (Yes)
- NO (No)
- AGENDA
- INICIO (Start)
- Hand cursor icon
- AUTOR (Author)
- SALIR (Exit)

Bottom Row Icons:

- OBJETOS (Objects)
- ACCIONES (Actions)
- PERSONAS (Persons)
- ENTORNOS (Environments)
- INTERESES (Interests)
- SALUD (Health)
- ADJETIVOS (Adjectives)
- FRASES HECHAS (Ready-made phrases)
- COMIDA BEBIDA (Food and Drink)
- APRENDIZAJES (Learnings)
- PERSONALIZACIÓN 1 (Personalization 1)
- PERSONALIZACIÓN 2 (Personalization 2)

Additional Icons:

- Play button icon
- Stack of papers icon
- MIS DATOS (My Data)

<https://www.youtube.com/watch?v=xK8TpMoL3TE>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

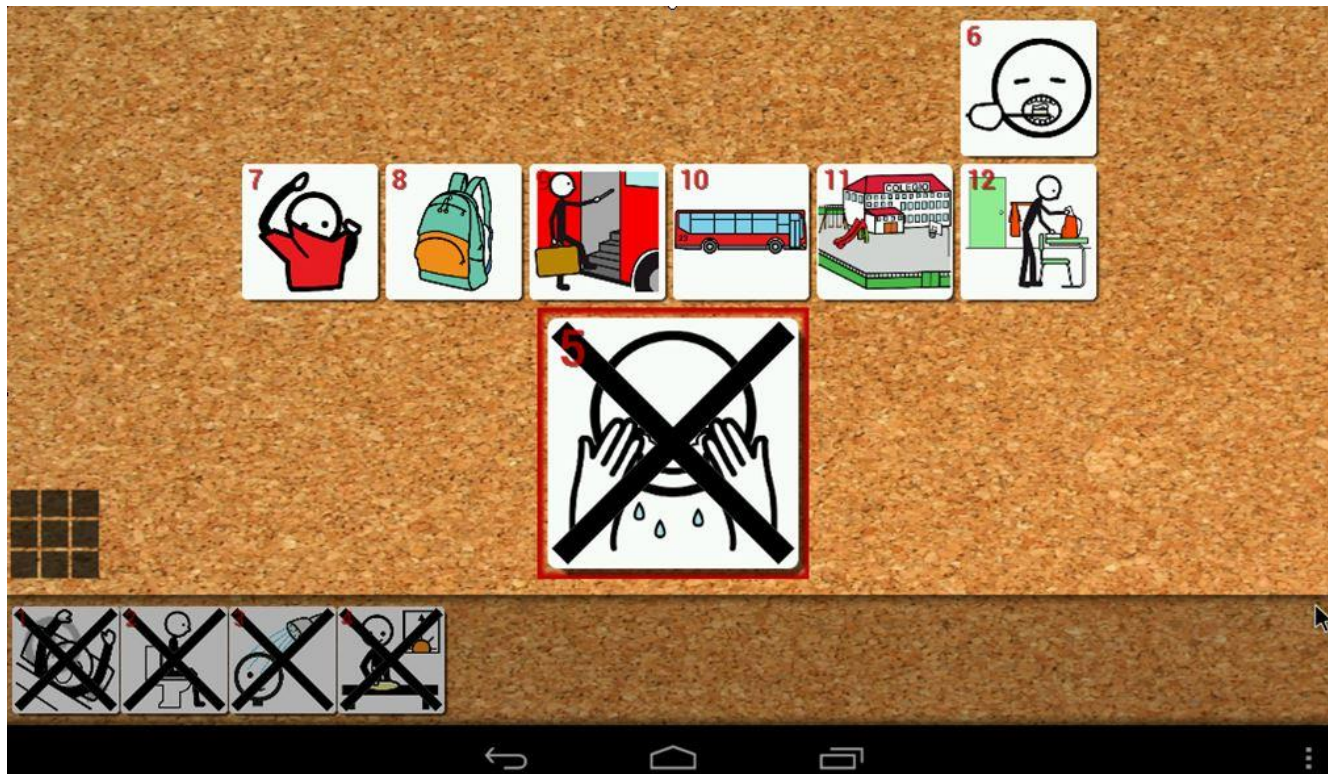
CPA



El Comunicador CPA incorpora una recopilación de pictogramas de la base de datos del portal ARASAAC y se comunica directamente on line al servidor para facilitar el acceso inmediato y la descarga de los pictogramas y locuciones que nos interese introducir en los tableros.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

PICTOGRAMAGENDA (Agenda Visual)



<https://www.youtube.com/watch?v=YF0lcQvuvqk>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

AGENDA TEA (Agenda Visual)



RECURSOS TECNOLÓGICOS

LetMeTalk (Comunicador)

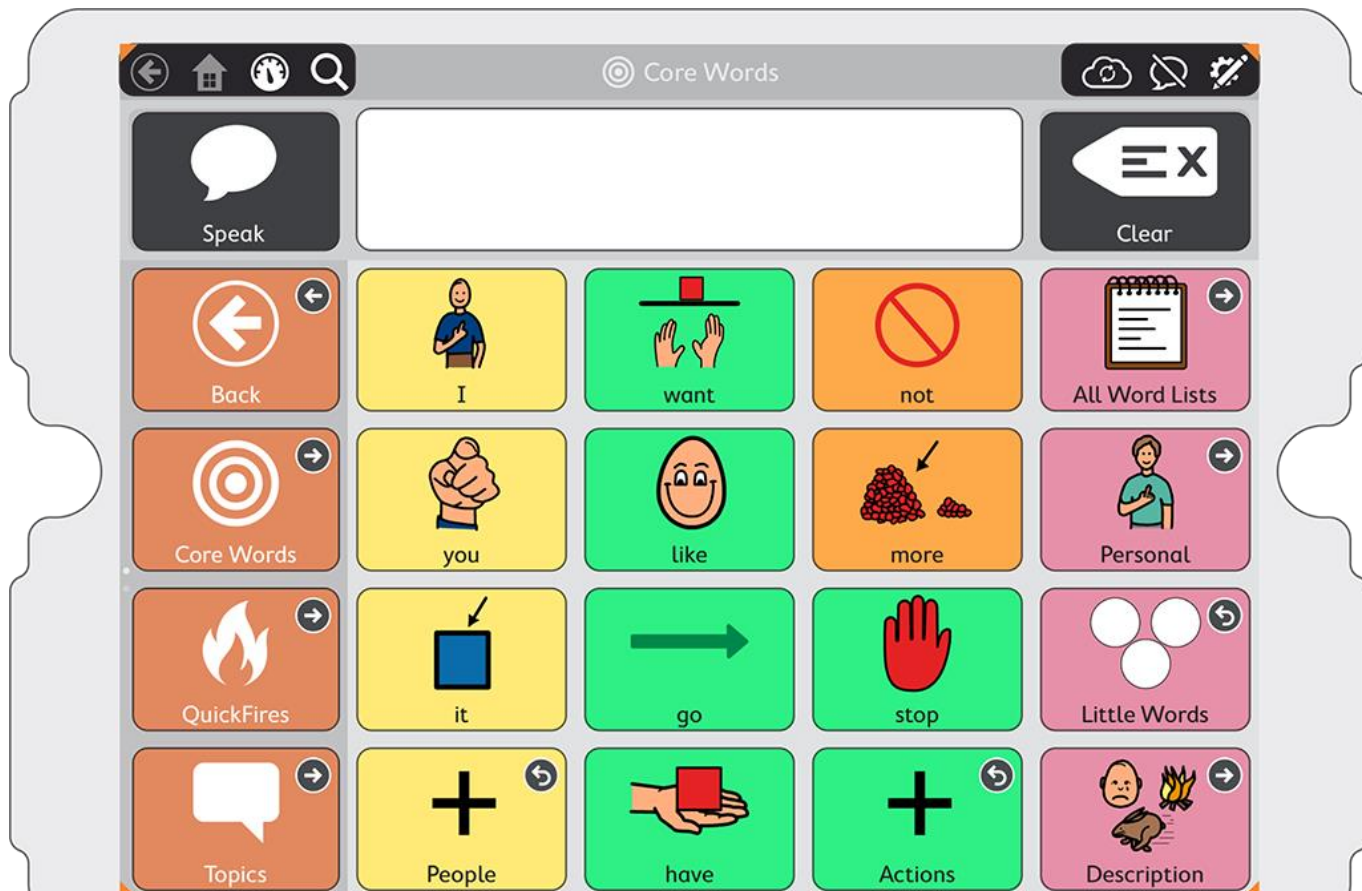


NIKKI TALK

<https://www.youtube.com/watch?v=e6FL3aiMfCM>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Snap Core First (Comunicador)



SNAP CORE FIRST

<https://www.youtube.com/watch?v=xtuyR1AlyHg>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

DÍA A DÍA



Día a día cuenta con un sencillo calendario en el que se puede **guardar y revisar las actividades** realizadas durante el día de forma visual y estructurada añadiendo imágenes, fotos o vídeos.

También permite **anticipar actividades o eventos**, o **fomentar la comunicación** a través de las actividades realizadas. Las actividades se pueden distribuir según el momento del día (mañana, tarde o noche) y describirlas con imágenes, vídeos, sonidos o textos. Una vez anotada la actividad, se puede asociar a las personas o los lugares donde se han realizado

DÍA A DÍA

<https://www.youtube.com/watch?v=Ru6RcooNMps>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

ABAPLANET



<https://www.youtube.com/watch?v=MemPZ8RawRA>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

SÍGUEME

<https://www.youtube.com/watch?v=VMEbMYkU7ZI>



Es una aplicación desarrollada por la universidad de Granada y la Fundación Orange. Su objetivo es mejorar los **procesos cognitivo-visual** y **perceptivo-visual** de manera progresiva a través de seis apartados que van desde **la estimulación a la adquisición de palabras** a partir de diferentes materiales como fotografías, vídeos, pictogramas, dibujos...

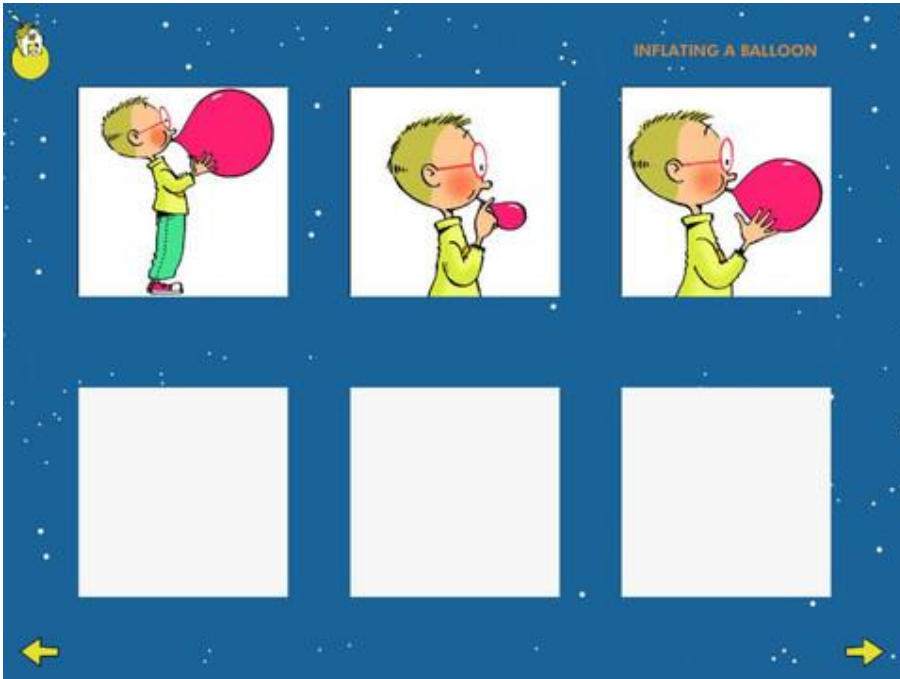
RECURSOS TECNOLÓGICOS

SEQUENCES

Secuencias favorece la mejora y al desarrollo de las habilidades sociales y al reconocimiento de las emociones. Se puede utilizar tanto en el ámbito familiar como educativo.

A través de ejercicios basados en ordenar secuencias, anticipar acontecimientos, o identificar emociones, se trabajan áreas como:

- El pensamiento secuencial.
- Relaciones causa – efecto.
- Estructuración del lenguaje.
- Hábitos y rutinas (muchas de las secuencias fomentan la autonomía personal).
- Pensamiento creativo.
- Comprensión socioemocional.



RECURSOS TECNOLÓGICOS

DictaPicto

DictaPicto es una app pensada para su uso cotidiano. Su objetivo, como bien apuntan los mismos creadores, BJ-Adaptaciones y Doble Equipo, es **mejorar el acceso a la información y facilitar la comprensión del entorno**. Su uso es muy intuitivo, solo hace falta un móvil o una tableta. Su función principal es la **traducir de manera automática la voz a pictogramas**: primero el texto oral pasa a transcribirse a texto para luego pasar a ser pictogramas.

<https://www.youtube.com/watch?v=00fXau6MROE>

RECURSOS TECNOLÓGICOS

DOCTOR TEA



RECURSOS TECNOLÓGICOS

DOCTOR TEA



RECURSOS TECNOLÓGICOS

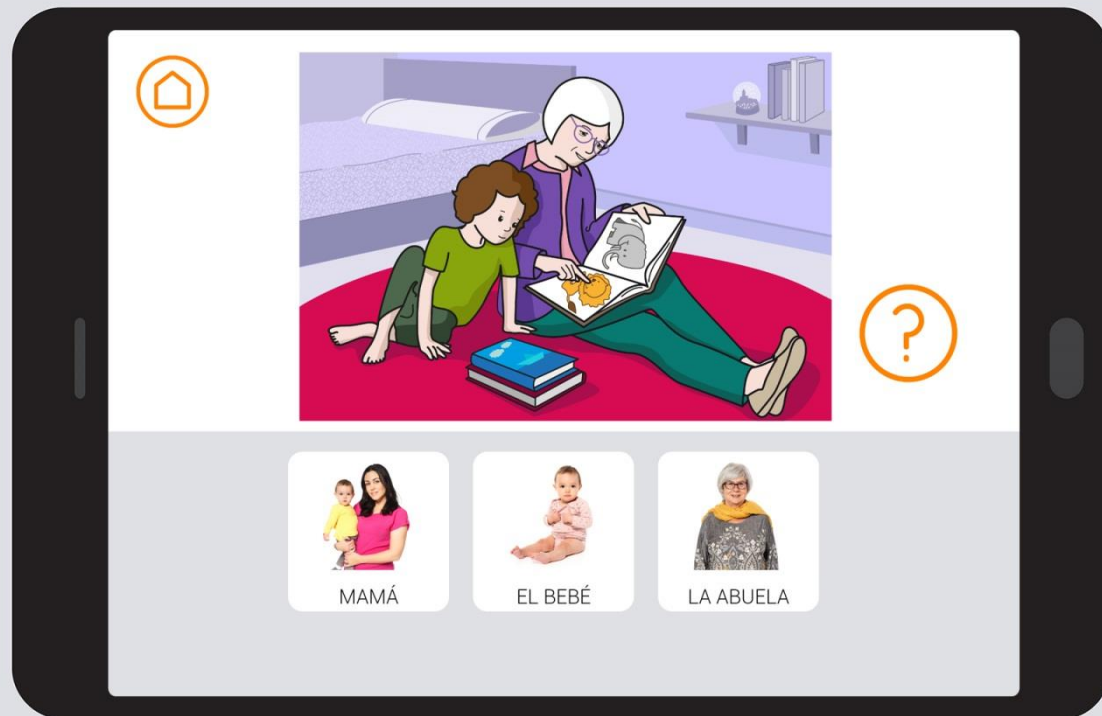
APRENDICESVISUALES.COM



Se pueden descargar libros que han sido diseñados teniendo en cuenta las características de los **niños con autismo**, es por ello que los cuentos están contruidos a partir de **pictogramas**. En esta misma página también se dan consejos y estrategias para construir nuestros propios cuentos.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

SOYVISUAL



APPS DE PERCEPCIÓN VISUAL

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
BUILD-IT-UP		• PERCEPCIÓN VISUAL. • ATENCIÓN. • DESTREZA MOTORA. • SERIACIONES.	https://itunes.apple.com/es/app/build-it-up/id421839260?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.builditup1
MATCH IT UP 1		• PERCEPCIÓN VISUAL. • ATENCIÓN. • DESTREZA MOTORA. • IGUALES.	https://itunes.apple.com/es/app/match-it-up-1/id421840435?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidzinmind.matchitup
MATCH IT UP 2		• PERCEPCIÓN VISUAL. • ATENCIÓN. • DESTREZA MOTORA. • IGUALES.	https://itunes.apple.com/es/app/match-it-up-2/id421841614?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matchitup2
MATCH IT UP 2		• PERCEPCIÓN VISUAL. • ATENCIÓN. • DESTREZA MOTORA. • IGUALES.	https://itunes.apple.com/es/app/match-it-up-3/id421842311?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidzinmind.matchitup3

APPS DE LECTOESCRITURA

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
PALABRAS DOMINO FREE		- VOCABULARIO - LECTOESCRITURA. - DOMINO DE SÍLABAS.	https://itunes.apple.com/es/app/palabras-domino-free-juegos/id445940455?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.lehovetzki.worddomino&hl=es
¡ENCUENTRA LA PALABRA! ~ FOTO QUIZ CON FOTOS Y PALABRAS		- VOCABULARIO - ATENCIÓN. - DISC. AUDITIVA. - LECTOESCRITURA.	https://itunes.apple.com/es/app/encuentra-la-palabra-foto/id641532817?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tapsarena.find&hl=es



APPS DE LECTOESCRITURA

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
LEO CON GRIN		- VOCABULARIO - ATENCIÓN. - DISC. AUDITIVA. - MÉTODO LECTOR	https://itunes.apple.com/es/app/leo-con-grin/id932280561?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.grin.io1.full
EL TREN DEL ALFABETO DE LOLA FREE		- VOCABULARIO - ATENCIÓN. - DISC. AUDITIVA. - LECTOESCRITURA.	https://itunes.apple.com/es/app/tren-del-alfabeto-lola-free/id428195833?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.beiz.lolaabclite
FIESTA DEL ABC DE LOLA FREE		- VOCABULARIO - ATENCIÓN. - DISC. AUDITIVA. - LECTOESCRITURA	https://itunes.apple.com/es/app/fiesta-del-abc-de-lola-free/id723401952?mt=12	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.beiz.lolapartyre&hl=es
APRENDIN		- VOCABULARIO - ATENCIÓN. - DISC. AUDITIVA. - ONOMATOPEYAS. - CAUSA-EFECTO.	https://itunes.apple.com/es/app/aprendin/id509403205?mt=8	NO DISPONIBLE

APPS DE GRAFOMOTRICIDAD

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
PATCHIMALS: PRIMEROS TRAZOS		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • TRAZOS Y FORMAS BÁSICA.	https://itunes.apple.com/us/app/patchimals-first-lines-tracing/id895879111	https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.patchimals.firstlines
LETTERSCHOOL		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • ABECEDARIO.	https://itunes.apple.com/es/app/letterschool/id435476174?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letterschool
LAZOO: SQUIGGLES		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • IDIOMA INGLÉS.	https://itunes.apple.com/us/app/squiggles%21/id498599631?mt=8	NO DISPONIBLE
DOT.2.DOT		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL	https://itunes.apple.com/mx/app/dot.2.dot/id660260421?mt=8	NO DISPONIBLE

APPS DE GRAFOMOTRICIDAD

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
ABC ZOO: ESCRIBIR		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • ABECEDARIO.	https://itunes.apple.com/es/app/abc-zoo-escribir/id436665189?mt=8	NO DISPONIBLE
123 ZOO: ESCRIBIR		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • ABECEDARIO.	https://itunes.apple.com/es/app/123-zoo-escribir-gratis/id490411259?mt=8	NO DISPONIBLE
ABCKIT		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • ABECEDARIO.	https://itunes.apple.com/es/app/abckit/id453045663?mt=8	NO DISPONIBLE
CRAZY CURSIVE LITE		• GRAFOMOTRICIDAD • DESTREZA MOTORA. • PERCEPCIÓN VISUAL • ABECEDARIO CURSIVA.	https://itunes.apple.com/us/app/crazy-cursive-letters-lite/id804041551?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.mbe.crazylite

APPS DE VOCABULARIO

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
EDUPLAY PREESCOLAR LITE		• VOCABULARIO. • COMPRENSIÓN. • CATEGORIZACIÓN. • CLASIFICACIÓN. • ASOCIACIÓN.	https://itunes.apple.com/es/app/eduplay-preescolar-lite/id403976858?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.katzapps.andr.EduPlayFree&hl=es
SORT IT OUT 1		• VOCABULARIO. • COMPRENSIÓN. • CATEGORIZACIÓN. • CLASIFICACIÓN. • ASOCIACIÓN.	https://itunes.apple.com/es/app/sort-it-out-1/id501939025?mt=8	NO DISPONIBLE
SORT IT OUT 2		• VOCABULARIO. • COMPRENSIÓN. • CATEGORÍAS GRAMATICALES. • CATEGORIZACIÓN. • ASOCIACIÓN.	https://itunes.apple.com/es/app/sort-it-out-2/id501952788?mt=8	NO DISPONIBLE
THINGS THAT GO TOGETHER		• VOCABULARIO. • COMPRENSIÓN. • CATEGORÍAS GRAMATICALES. • CATEGORIZACIÓN. • ASOCIACIÓN.	https://itunes.apple.com/es/app/things-that-go-together/id490647359?mt=8	NO DISPONIBLE



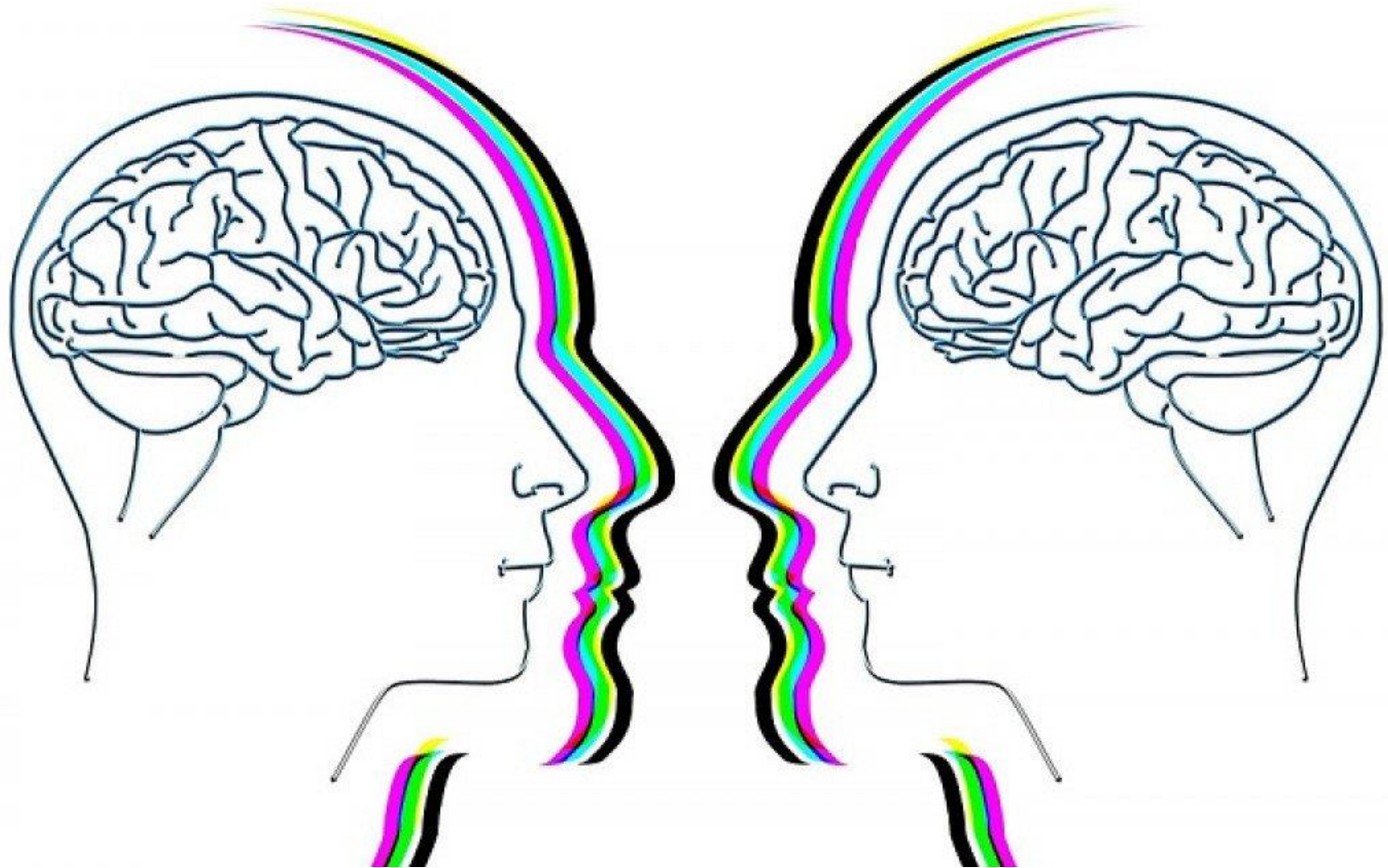
APPS DE ATENCIÓN-MEMORIA

NOMBRE APP		ÁREAS	IPAD	ANDROID
MEMORIA Y ATENCIÓN GRATIS		• ATENCIÓN. • MEMORIA. • COMPRENSIÓN. • VOCABULARIO.	https://itunes.apple.com/es/app/memoria-y-atencion-gratis/id733348540?mt=8	NO DISPONIBLE
ACTIVITY MERK'S DIR!		• ATENCIÓN. • MEMORIA. • DESTREZA MOTORA. • DISCRIMINACIÓN AUDITIVA.	https://itunes.apple.com/de/app/activity-merks-dir!-4+-spiel/id508798354?mt=8	NO DISPONIBLE
MEMO-GAME		• ATENCIÓN. • MEMORIA. • VOCABULARIO.	https://itunes.apple.com/app/memo-game/id477441975?mt=8	NO DISPONIBLE
MATRIX GAME 1		• ATENCIÓN. • MEMORIA. • PERCEPCIÓN VISUAL.	https://itunes.apple.com/app/matrix-game-1/id684669498?mt=8	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matrixgame1.g

TEORÍA DE LA MENTE

(capacidad de una persona de comprender y predecir los pensamientos e ideas de otra persona).

TEORÍA DE LA MENTE



TEORÍA DE LA MENTE

14 meses: atención compartida

10-18 m: juego simbólico

2 años: comprende que las personas ven o no ven cosas

18-30 m: comprende estados mentales; pensar, sentir, etc

3-4 años: comprende perspectivas visuales de objetos

3 años: relaciona emociones con situaciones

comprende principio ver conduce a saber

4 años: relaciona pensamientos con emociones

descubre los engaños

comprende que las creencias pueden ser falsas

pasa la prueba de Sally y Ana

5 años: interpreta emociones relacionadas con proyecciones de futuro

6-7 años: comprende estados mentales mucho más complejos

9 años: es consciente de que puede herir a otras personas

comprende pensar y no decir para no meter la pata

interpreta sentimientos en miradas

This is Sally.



Sally has a basket.



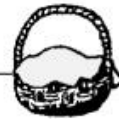
This is Anne.



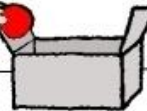
Anne has a box.



Sally has a marble. She puts the marble into her basket.



Sally goes out for a walk.



Anne takes the marble out of the basket and puts it into the box.

Now Sally comes back. She wants to play with her marble.



Where will Sally look for her marble?

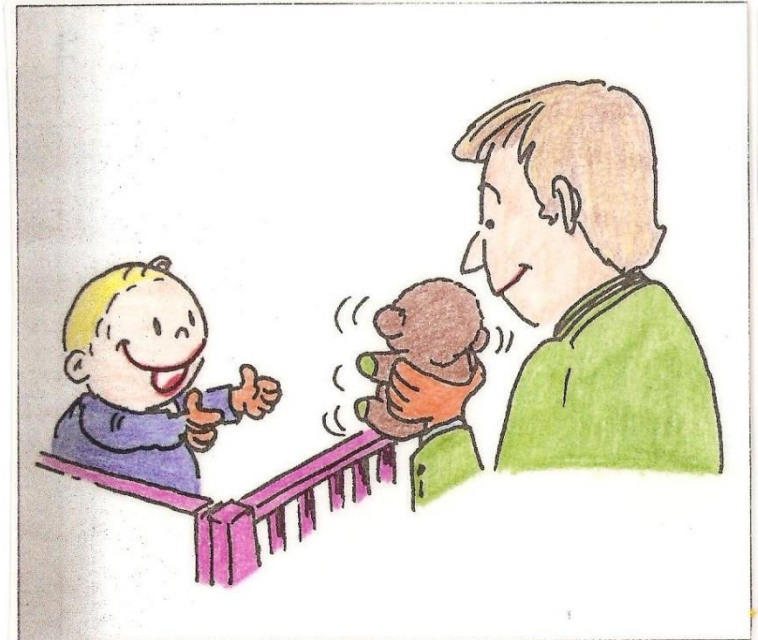
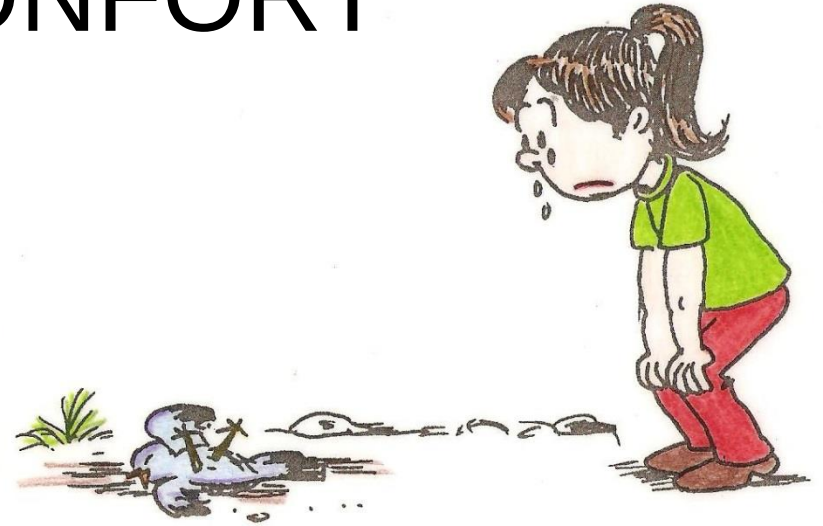
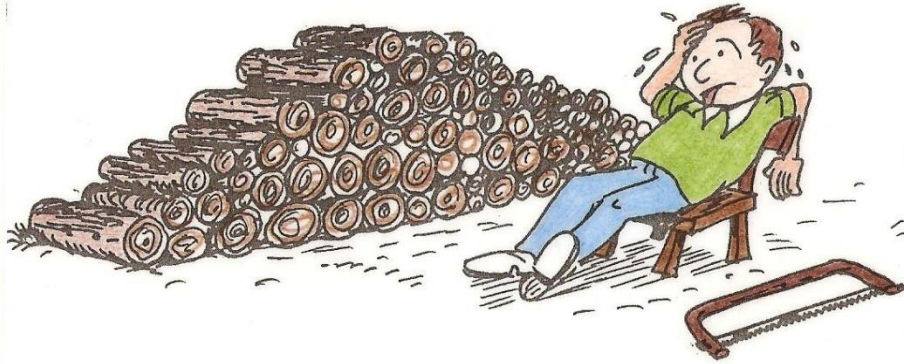
EN LA MENTE

Un cuento gráfico sobre el funcionamiento
de las habilidades cognitivas en el día a día.

MARC MONFORT
ISABELLE MONFORT JUÁREZ



MARC MONFORT



Anabel Cornago • Malte Navarro • Fátima Collado

Manual de teoría de la mente para niños con autismo

Ejercicios, materiales y estrategias

Las personas percibimos, sentimos, pensamos o creemos distinto



HABILIDADES DE AUTONOMÍA

**NOS PREGUNTAMOS:
¿LE PUEDO ENSEÑAR
OTRO PASO?**



MENSAJE



**LOS NIÑOS PUEDEN
APRENDER
HABILIDADES DE
AUTONOMÍA CON
TU AYUDA.**



UNE LOS PASOS
PARA
CONTRUIR
TODA LA
RUTINA

The diagram consists of a central light blue circle labeled 'RUTINA'. It is surrounded by three other circles: an orange one at the top, a purple one at the bottom left, and a yellow one at the bottom right. These three outer circles are connected by a thin blue arc that forms a semi-circle around the central circle. The orange circle contains the text 'UNE LOS PASOS PARA CONTRUIR TODA LA RUTINA'. The purple circle contains 'ENSEÑA CADA PASO POR SEPARADO'. The yellow circle contains 'LAS RUTINAS ESTÁN FORMADAS DE PASOS PEQUEÑOS'.

RUTINA

ENSEÑA
CADA PASO
POR
SEPARADO

LAS RUTINAS
ESTÁN
FORMADAS
DE PASOS
PEQUEÑOS

IDENTIFICA LA RUTINA

SEPARA LA RUTINA EN PASOS PEQUEÑOS

ELIGE QUE PASO PEQUEÑO ENSEÑARÁS.

EL PRIMER PASO
SI EL NIÑO NO HACE
OTRO PASO ÉL SOLO

EL ÚLTIMO PASO
DE LA RUTINA SI ES
EL MÁS MOTIVANTE
O MÁS FÁCIL.

EL ÚNICO PASO DE LA
RUTINA QUE EL NIÑO
NO PUEDE HACER

Voy a ponerme a trabajar. No puedo hablar  Leo el ejercicio 1º	¿Qué tengo que hacer?  Pienso qué me pide y cómo puedo hacerlo	No sé cómo se hace, pero lo voy a intentar  Si no lo entiendo, lo vuelvo a leer e intento resolverlo sólo
Hago todo el ejercicio sólo y sin hablar  Hago todo lo que me pide el ejercicio 1º	Voy a por el ejercicio 2º. Siso sin hablar  Paso al ejercicio 2º y lo leo	¿Qué tengo que hacer?  Pienso qué me pide y cómo puedo hacerlo
No sé cómo se hace, pero lo voy a intentar  Si no lo entiendo, lo vuelvo a leer e intento resolverlo sólo	Hago todo el ejercicio sólo y sin hablar  Hago todo lo que me pide el ejercicio 2º	¡Acabé los 2 ejercicios! ¡Lo hice yo sólo!  Aviso a la profesora de que terminé



ORDENADOR



SALIR DE ÚLTIMO AL RECREO



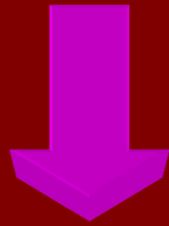
HABILIDADES DE LECTO- ESCRITURA

PRERREQUISITOS PARA APRENDER A LEER



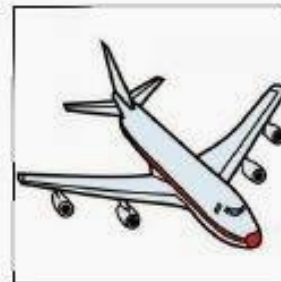
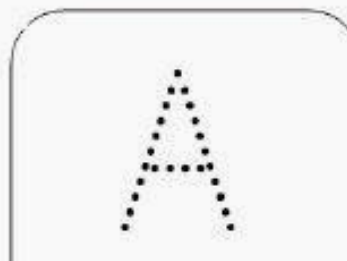
- ESQUEMA CORPORAL
- HABILIDADES DE PERCEPCIÓN VISUAL
- ORGANIZACIÓN ESPACIAL
- LATERALIDAD
- CONCIENCIA FONOLÓGICA

¿SE APRENDE A LEER LEENDO?

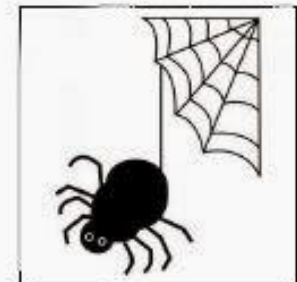


LA PROPIA PRÁCTICA DE UNA DESTREZA
CONTRIBUYE A LA MADURACIÓN DE LAS FUNCIONES
CEREBRALES QUE ESA ACTIVIDAD PONE EN MARCHA.

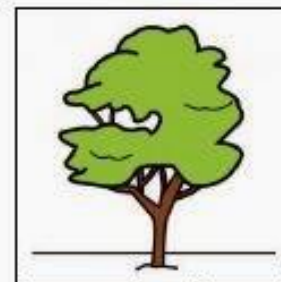
ACERCAMIENTO GLOBAL



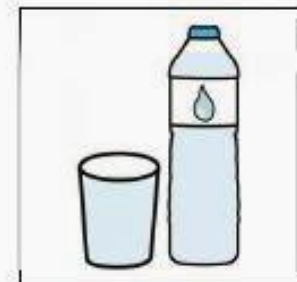
AVIÓN



ARAÑA



ÁRBOL



AGUA

INDEPENDENCIA DEL HABLA

SIMULTANEIDAD DE LA LECTURA Y
ESCRITURA

DISOCIACIÓN ENTRE ESCRITURA Y
GRAFISMO MANUAL

FUNCIONALIDAD

APRENDIZAJE SIN ERROR

Certigo®
crecer contigo



Muchas gracias