



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

ORIENTACIONES A DOCENTES SOBRE KIT DE MATERIALES EDUCATIVOS ACCESIBLES

PLAN 5. CRECER CON SALUD



Material de uso continuo
Nivel inicial y primaria



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

EDUCACIÓN PARA TODOS
PRESERVANDO LA SALUD

PLAN AÑO ESCOLAR 2020-2021

LUIS ABINADER
PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA

RAQUEL PEÑA
VICEPRESIDENTA DE LA REPÚBLICA

ROBERTO FULCAR
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Con el apoyo técnico y financiero de



Querido/querida docente:

Las transformaciones sociales y educativas en nuestro país apuntan a la inclusión de todos y todas en la escuela, permitiendo que las poblaciones en situación de vulnerabilidad, como los estudiantes con discapacidad, reciban los apoyos específicos que requieren y, de esa forma, desarrollen su trayectoria educativa en igualdad de derechos y equidad de oportunidades.

Una educación de calidad, sin importar la condición del estudiante, es un derecho fundamental establecido en la Constitución de la República Dominicana y en la Ley General de Educación, así como en el marco legal asumido internacionalmente por nuestro país. Es el deber de todos los actores del sistema educativo dominicano garantizar que las personas puedan acceder, participar, aprender y permanecer en la escuela, desarrollando al máximo sus potencialidades.

Desde el Ministerio de Educación se implementan planes, programas y proyectos encaminados a fortalecer el proceso de educación inclusiva. La inclusión es beneficiosa para todas las personas, no solamente para los que tienen alguna discapacidad. Se ha comprobado a través de diversas investigaciones internacionales que la inclusión fortalece la formación en derechos y aumenta significativamente los logros académicos de todos los estudiantes.

Nos complace entregarle a toda la comunidad educativa un kit de materiales educativos accesibles, elaborado en colaboración técnica entre Unicef y el Ministerio de Educación. Este kit promoverá que se pongan en práctica los principios de una educación inclusiva en coherencia con el *Plan Mensual 5 "Crecer con salud"* de los niveles inicial y primario.

Estos materiales responden a las necesidades actuales y se pueden seguir aplicando en el futuro en cualquiera de las modalidades educativas: virtual, a distancia, semipresencial y presencial.

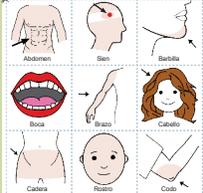
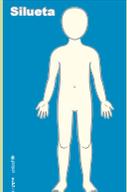
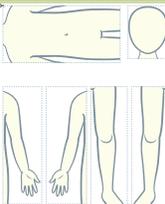
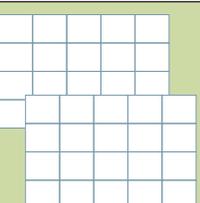
Te presentamos las orientaciones que te facilitarán aplicar adecuadamente los materiales educativos accesibles, los cuales estamos seguros de que representan un enriquecimiento para todos los procesos que desarrollas como docente. Este kit es una expresión del compromiso que tiene el sistema educativo dominicano con la educación inclusiva de las personas con discapacidad.

Seguimos aunando esfuerzos por una educación inclusiva. ¡Contamos contigo!

Dr. Roberto Fulcar Encarnación
Ministro de Educación

I. SENTIDO Y SIGNIFICADO DE ESTE KIT

A lo largo de estos meses, los aportes en aras de promover la visión de la inclusión en los diferentes planes y sus cuadernillos, ha ido transformándose; desde propuestas, recogidas en los anexos de los cuadernillos, para hacer accesibles sus contenidos a todos los niños y niñas, especialmente a aquellos que tienen una discapacidad intelectual y motora, hasta la elaboración de este kit en el que se incluyen los siguientes Materiales Educativos Accesibles:

<p>MATERIALES EDUCATIVOS ACCESIBLES DEL KIT PLAN 5</p>		<p>Documento de orientaciones a docentes</p>	
	<p>1 Juego de recorrido “Avanzo y aprendo”</p>		<p>60 Tarjetas para el juego “Avanzo y aprendo”</p>
	<p>400 Pictogramas de vocabulario</p>		<p>1 Ruleta educativa “Girando descubro”</p>
	<p>140 Pictogramas de comandos</p>		<p>2 Metros de tela de fieltro</p>
	<p>1 Tablero con la silueta del cuerpo humano</p>		<p>10 Yardas de velcro en adhesivo doble cara</p>
	<p>1 Silueta del cuerpo humano recortable</p>		<p>12 onzas de pegamento</p>
	<p>2 Tableros de comunicación</p>		<p>Cinta adhesiva transparente de 1 pulgada</p>

Con la finalidad de guiar la lectura y la aplicación, por parte de los docentes, de los Materiales Educativos Accesibles que forman parte de este kit, consideramos oportuno enunciar y describir, brevemente, cuáles han sido los criterios que han guiado su elección, qué estructura hemos seguido para su presentación y, por último, cual ha sido el enfoque que hemos querido dar a los diferentes ejemplos para el uso de los materiales.

Criterios que han guiado la elección para el diseño de los Materiales Educativos Accesibles de este kit

- Promover que el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos los estudiantes, independientemente de que tengan o no una discapacidad, pueda producirse en un mismo contexto de aula y a través de propuestas que respeten diferentes niveles de desempeño.
- Contribuir a poner de manifiesto que el acceso, la presencia y la participación de los estudiantes con discapacidad en los centros regulares, se constituye en un potente motor de cambio que conduce a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de todos los estudiantes.
- Completar la información que hemos ido dando en los anexos de los planes 2, 3 y 4. En este caso, con la inclusión de los tableros de comunicación, los pictogramas de vocabulario, los pictogramas de comandos y las tarjetas de letras.
- Seleccionar materiales que pudieran ser utilizados en todos los planes (del 1 al 6) y, dentro de estos, en la mayor cantidad de tareas posibles. Como tendremos ocasión de comprobar al describir cada material, los tableros de comunicación, el juego de recorrido: “Avanzo y aprendo” y la ruleta educativa: “Girando descubro”, no agotan su aplicación con este Plan 5.
- Fomentar la creatividad del docente y sus estudiantes, a través de la incorporación de nuevos y variados materiales, a los que ya se incluyen en el kit.
- Impulsar valores como el respeto, el compañerismo, la ayuda mutua, la diferencia como valor, entre otros.
- Diseñar recursos que, al integrar diferentes canales (visual, auditivo, kinestésico, táctil), permitan dar respuesta a la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- Dar importancia al aprendizaje a través del juego, contribuyendo a incrementar la motivación de los estudiantes por aprender.
- Facilitar la apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes, al darles la oportunidad de que, en la medida de sus posibilidades, vayan gestionando los contenidos a su propio ritmo. Todo esto redundará en el incremento de su autoestima, favoreciendo su motivación intrínseca, tan necesaria en el caso de aquellos estudiantes que

experimentan continuamente barreras en su acceso a los aprendizajes.

- Contribuir a que los docentes, a través de la aplicación de estos materiales y de la lectura reflexiva de esta guía, comprueben que el éxito de todos sus estudiantes es posible.

Estructura que hemos seguido para la presentación de los Materiales Educativos Accesibles

- Al inicio de la descripción de cada Material Educativo Accesible, hemos incluido una infografía con la finalidad de poder mostrar, sintéticamente, tanto lo que se facilita con la aplicación de cada material, como los diferentes usos que se le pueden dar. No hemos considerado la inclusión de una infografía para los tableros y pictogramas, al ser estos ya presentados en planes anteriores.
- Junto a la infografía, se efectúan una serie de comentarios que amplían y refuerzan su lectura por parte del docente. Estos comentarios, pretenden ofrecer pistas e ideas sobre su aplicación, focalizándose en aquellos aspectos que consideramos más relevantes.
- A continuación, se recogen los materiales en una tabla, en la que se debe hacer una diferenciación entre, por una parte, los incluidos en el kit, tanto los propios de cada material, como los que le sirven de apoyo; y por otra parte, los materiales que no están en el kit y que el docente debe localizar o elaborar.
- Se sigue con una descripción del Material Educativo Accesible, resaltando sus características físicas, los diferentes elementos que lo acompañan y su funcionamiento.
- Se ha dedicado un apartado a las instrucciones que han de orientar la utilización de cada material. En cada caso, se presta atención a lo que el docente ha de tener en cuenta antes de su utilización, a qué debe prestar mayor atención durante su aplicación con sus estudiantes y, por último, cómo llevar a cabo su finalización.
- Se termina con la inclusión de algunos ejemplos de cómo se pueden usar estos materiales y, sobre todo, cómo poder conectarlos con las tareas que se plantean en el Plan 5.

Enfoque que le hemos dado a los diferentes ejemplos para guiar el uso de estos materiales por parte de los docentes

- Vincular lo que se dice que facilita cada material, con el uso que puede hacerse del mismo, teniendo en cuenta los contenidos curriculares que se plantean en el Plan 5.
- Resaltar las características y potencialidades de cada Material Educativo Accesible.
- Poner énfasis en la utilidad de estos materiales para contribuir a hacer realidad la educación inclusiva.

- Transmitir al docente su papel protagónico en el cambio de mirada que se propone con la inclusión, en especial de aquellos niños y niñas con discapacidad.
- Si bien se dan ejemplos de uso concretos, no se

cierra a que los docentes puedan recrearlos en función de sus propias consideraciones, al tener en cuenta las características de sus estudiantes y de sus familias.

II. CONCEPTOS VINCULADOS A ESTE KIT

Dedicamos este apartado a describir algunos de los conceptos que se manejan en este kit, tales como: Materiales Educativos Accesibles, Educación Inclusiva, Accesibilidad, Accesibilidad Cognitiva, Lectura Fácil, Diseño Universal para el Aprendizaje. Todo ello, con la finalidad de que los docentes puedan compartir unos referentes comunes sobre los principios que orientan el modelo de educación inclusiva y les guíen a la hora de dar respuesta a la diversidad de sus estudiantes.

2.1. MATERIALES EDUCATIVOS ACCESIBLES

Por Materiales Educativos Accesibles, se entiende aquellos materiales y tecnologías que pueden ser empleados para el aprendizaje en la más amplia gama de variabilidad individual, independientemente del formato de presentación o de sus características. Así mismo, se acogen a este concepto los materiales o tecnología diseñados desde un principio para ser accesibles a todos los estudiantes, o bien aquellos diseñados para un determinado estudiante en situación de discapacidad. Para una mayor información puede consultarse <https://aem.cast.org/get-started/defining-accessibility>



2.2. EL DERECHO A LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

El derecho a la educación inclusiva y de calidad es como hoy denominamos al derecho a la educación. Su origen se sitúa en el movimiento de las escuelas inclusivas de la década de los años 90, desde el cual se reivindica, no solo el acceso a la educación por parte de “todos”, sino que esta educación ha de ser de calidad. Es así como en el año 2000, la inclusión aparece ligada a la igualdad de oportunidades, respeto de las diferencias y promoción de la calidad educativa.

En la actualidad, persiste un cierto grado de confusión respecto al significado del término “educación inclusiva” o “inclusión educativa”. En algunos países, se considera la inclusión como una modalidad de tratamiento de niños con discapacidad dentro del marco general de educación. No obstante, a nivel internacional, es visto de manera más amplia como una reforma que acoge y apoya la diversidad entre todos los alumnos, así la UNESCO (2005. Pág.14.) la define como:

"La educación inclusiva puede ser concebida como un proceso que permite abordar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los educandos a través de una mayor participación en el aprendizaje, las actividades culturales y comunitarias y reducir la exclusión dentro y fuera del sistema educativo. Lo anterior implica cambios y modificaciones de contenidos, enfoques, estructuras y estrategias basados en una visión común que abarca a todos los niños en edad escolar y la convicción de que es responsabilidad del sistema educativo regular educar a todos los niños y niñas. El objetivo de la inclusión es brindar respuestas apropiadas al amplio espectro de necesidades de aprendizaje tanto en entornos formales

como no formales de la educación. La educación inclusiva, más que un tema marginal que trata sobre cómo integrar a ciertos estudiantes a la enseñanza convencional, representa una perspectiva que debe servir para analizar cómo transformar los sistemas educativos y otros entornos de aprendizaje, con el fin de responder a la diversidad de los estudiantes. El propósito de la educación inclusiva es permitir que los maestros y estudiantes se sientan cómodos ante la diversidad y la perciban no como un problema, sino como un desafío y una oportunidad para enriquecer las formas de enseñar y aprender"

Desde esta perspectiva, se asume que el objetivo final de la educación inclusiva es contribuir a eliminar la exclusión social que resulta de las actitudes y las respuestas a la diversidad racial, la clase social, la etnicidad, la religión, el género y las aptitudes. Por tanto, se parte de la creencia de que la educación es un derecho humano elemental y la base de una sociedad más justa.

La agenda 2030, apunta la educación inclusiva (junto a la accesibilidad, inclusión social y empleo) como uno de los cuatro temas relevantes para la equiparación social

de las personas en situación de discapacidad. En concreto, el objetivo 4 de los ODS señala la necesidad de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Sin lugar a dudas, la construcción de una sociedad inclusiva se dibuja como el gran reto. Una sociedad donde nadie quede atrás, una sociedad donde todas las personas, también aquellas que tienen una situación de discapacidad, dispongan de los recursos necesarios para poder desarrollar su proyecto de vida.

En este nuevo escenario, la educación no es solo una palanca de cambio, sino también la fuerza motora de transformación. Por esta razón, hemos de garantizar el acceso justo e igualitario de “todos” para así acabar con las discriminaciones que puedan surgir por

las diferentes capacidades. De hecho, la Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006) <https://www.un.org/> viene a confirmar, en su artículo 24 dedicado a la educación, el derecho a la educación inclusiva, también para los niños y niñas en situación de discapacidad. La República Dominicana ratificó, mediante Resolución número 458-08, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su Protocolo Facultativo, promulgada en fecha 30 de octubre del año 2008, Gaceta Oficial 10495. El instrumento formal de ratificación fue depositado el 18 de agosto de 2009. De ahí, el impulso que el MINERD quiere dar a la inclusión y, fundamentalmente, a la de aquellos niños y niñas en situación de discapacidad.



2.3. EL DERECHO A LA ACCESIBILIDAD

No cabe duda de que la accesibilidad es una condición previa para que los estudiantes en situación de discapacidad puedan recibir su educación en igualdad de condiciones que sus compañeros. No es casual, que la accesibilidad se constituya en uno de los principios de la Convención. Sin lugar a dudas, la accesibilidad, su presencia o ausencia, se constituye en un factor determinante y decisivo a la hora de, facilitar u obstaculizar, el acceso, la presencia y la participación de los estudiantes en situación de discapacidad en todos los ámbitos y contextos de la sociedad a la que pertenecen en igualdad de condiciones que los demás.



<file:///C:/Users/ADMINI~1/AppData/Local/Temp/IndexLibroAgosto-1.pdf> La edición revisada del Índice de Inclusión de 2015, llama nuestra atención sobre la necesidad de identificar y desarrollar acciones tendentes a eliminar las “barreras al aprendizaje y a la participación” que pueden experimentar los estudiantes, con especial referencia aquellos que presentan una situación de discapacidad. Más aún, nos conmina a emplear el concepto de” barreras al

aprendizaje y la participación” para centrar nuestra atención, no tanto en etiquetar a un determinado estudiante como que tiene “necesidades educativas especiales” y explicar así y, solo así, las dificultades que puede experimentar en su proceso educativo. La idea es que cambiemos el foco de atención hacia las barreras existentes en todos los contextos o sistemas en los que los estudiantes se desarrollan y aprenden, así como del resto de aspectos que interactúan con sus condiciones personales y sociales.

2.4. ACCESIBILIDAD COGNITIVA Y LECTURA FÁCIL

La Accesibilidad Cognitiva. Decimos que algo es cognitivamente accesible cuando puede ser comprendido o entendido de forma sencilla. Designa la propiedad de entornos, edificios, procesos, bienes, productos, servicios, objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos que resultan fáciles de entender. Junto con la accesibilidad física y la accesibilidad sensorial, forma parte de la accesibilidad universal.

Situarse bajo los principios de la accesibilidad cognitiva significa, para un docente, comprender que no todos los estudiantes van a aprender de la misma forma. Llevar a cabo una observación rigurosa de cómo aprende, cómo comprende, cuál es su estilo de aprendizaje, cómo interactúa con los materiales educativos. Así como estar dispuesto a introducir nuevas metodologías, materiales educativos y sistemas de evaluación. Cuando la accesibilidad cognitiva se refiere a documentos o textos escritos se emplea el término Lectura Fácil.

<https://www.plenainclusion.org/informate/publicaciones/informacion-para-todos>



La lectura fácil es una forma de hacer más accesible cualquier texto escrito, mediante el uso de un lenguaje claro, directo y sencillo. El propósito de la lectura fácil va más allá de facilitar el conocimiento de nuestro entorno, permite también el aprendizaje, el desarrollo del sentido crítico, el fomento de la creatividad y la imaginación. En definitiva, favorece la autonomía y la participación ciudadana de todos y todas.

2.5. DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA)

La Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD) en su artículo 2, define el diseño universal como el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. El “diseño universal” no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten.

El DUA, se basa en las obras fundamentales de Piaget, Vygotsky y Bruner. Del mismo modo, se encuentra enraizado en conceptos como la Zona de Desarrollo Próximo, el andamiaje, la tutorización y el modelado y en la neurociencia moderna. Sus tres principios están contruidos sobre el conocimiento de las tres redes que nuestro cerebro emplea en el proceso de aprendizaje: de reconocimiento, estratégicas y afectivas. Mencionar, por último, que el Diseño Universal para el Aprendizaje se configura como un marco científicamente validado

capaz de guiar la práctica educativa desde el momento en que, no solo proporciona flexibilidad en las formas en que la información es presentada, en los modos en los que los estudiantes responden o demuestran sus conocimientos y habilidades, y en las maneras en que los estudiantes son motivados y se comprometen con su propio aprendizaje, sino que reduce las barreras en la enseñanza, proporciona adaptaciones, apoyos y desafíos apropiados, y mantiene altas expectativas de logro para todos los estudiantes.

III. DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS ACCESIBLES DEL KIT. SUS APORTES PARA TRABAJAR CON LA DIVERSIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS Y, EN PARTICULAR, PARA LOS QUE TIENEN UNA DISCAPACIDAD

3.1. SILUETA DEL CUERPO HUMANO

Lo que facilita y cómo la podemos usar

La silueta del cuerpo humano se presenta como un material educativo accesible que los niños y las niñas pueden usar de forma, práctica y sencilla, permitiéndoles integrar en un espacio concreto sus distintas partes. Así mismo, se favorece la libre exploración, ya que pueden tocar, manipular las diferentes piezas (piernas, manos, etc.) y ensayar su ubicación en la silueta hasta formarla completamente.

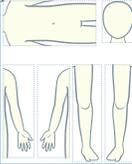
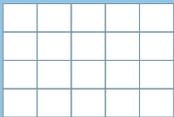
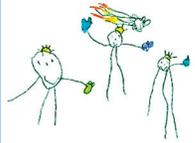
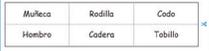
El valor añadido que podemos destacar de este material educativo accesible es que, tomando como base el tablero en el que está dibujada la silueta, podemos emplearlo como apoyo en la aplicación del resto de materiales educativos accesibles del kit: **Avanzo y aprendo, Girando descubro y tableros de comunicación y pictogramas**. También, facilita la integración sensorial, desde el momento en que es posible incorporar diferentes texturas (rugoso, liso, suave, etc.) a la silueta completa o a alguna de sus partes. Además, es el complemento natural de todos los pictogramas referidos al cuerpo humano.

El docente puede utilizar este recurso, no solo para contribuir al aprendizaje de la topografía de las partes del cuerpo, sino también emplearlo para que sus

estudiantes se expresen, creativa y lúdicamente, convirtiendo el error (buscado o no por el niño o niña) en una oportunidad de aprendizaje. Por ejemplo, permitiéndoles que formen cuerpos diferentes con las piezas o con los pictogramas, lo cual facilitará una conversación rica y valiosa sobre las diferencias. Todo ello, sin olvidar que puede ser complementado con aplicaciones digitales y videos que apoyen el aprendizaje de los sistemas del cuerpo humano y sus funciones, tal y como se recoge en el apartado 4.5 de este documento.

Por último, mencionar que este recurso invita a trabajar, tanto de forma individual como grupal, permitiendo interactuar a estudiantes con diferentes niveles de desempeño y estilos de aprendizaje.



<p>MATERIALES QUE ENCONTRARÁ EN EL KIT</p>			<p>Tablero con la silueta del cuerpo humano</p>
<p>Materiales de apoyo que encontrará en el kit para facilitar la participación</p>			<p>Silueta del cuerpo humano recortable</p>
	<p>Pictogramas de comandos</p>		<p>Tablero de comunicación</p>
	<p>Banda numérica (ver Plan 4)</p>		<p>Tarjetas de letras</p>
<p>Materiales de apoyo adicionales que puede preparar</p>			<p>Cuadernillos</p>
	<p>Periódicos, revistas para recortar</p>		<p>Tijeras</p>
	<p>Dibujos elaborados por los niños y niñas o por el adulto</p>		<p>Carteles con palabras</p>
	<p>Plastilina</p>		<p>Colores</p>
	<p>Lápiz</p>		<p>Telas de diferentes texturas y colores</p>

Descripción

Este material educativo accesible consta de un tablero. En una de sus caras, se encuentra dibujada la silueta del cuerpo humano y, en la otra, el docente ha de pegar la tela de fieltro que provee el kit. Además, se incluyen en una plantilla recortable, las diferentes partes de la silueta para que el estudiante pueda manipularlas y formar el cuerpo humano dentro del espacio definido en la silueta.

Instrucciones

- **Antes de usar el tablero y materiales de la silueta**
Como paso previo, el docente ha de identificar qué objetivos quiere trabajar sobre el conocimiento del cuerpo humano y a través de cuáles contenidos, considerando los diferentes niveles de ejecución de cada uno de los niños y niñas. También, ha de preparar con anterioridad los materiales educativos accesibles de apoyo necesarios (pictogramas, tableros de comunicación, entre otros).
Por último y, dado que se propone la utilización de aplicaciones y videos, debe asegurarse que dispone de los dispositivos necesarios, así como comprobar su funcionamiento (ver último apartado en el que se incluye una tabla con recursos de internet)
- **Durante la utilización del tablero y materiales de la silueta**
La persona adulta debe estar atenta a las necesidades planteadas por cada uno de sus estudiantes y brindar el soporte necesario. También, y para facilitar la libre expresión y aprendizaje a través del error, debe ir graduando su supervisión, de mayor a menor intensidad, en función de los objetivos que se planteen.

Algunas ideas para el trabajo con el tablero de la silueta

 **Idea 1. Se puede utilizar este tablero para garantizar el acceso, por parte de todos los niños y niñas, al conocimiento de la silueta y de las diferentes tareas que se plantean en relación a la misma en el Plan 5.**

En este sentido, en una de sus primeras tareas, se requiere que los estudiantes tracen su silueta a tamaño real. Este material educativo accesible, puede apoyar a

aquellos niños y niñas que, por tener una discapacidad (motora, visual, autismo, entre otras) podrían experimentar dificultades, no solo para trazar su silueta, tal y como se plantea, sino para poder rescatarla a la hora de ser usada en otras tareas.

Además, el docente puede utilizarlo como elemento motivador, de refuerzo y de apoyo para todos los niños y niñas en la realización de las diferentes tareas. Esto es así, porque el uso de este material permite alejarse de la rutina del lápiz y papel, incorporando diferentes formatos de tarea para acercar al estudiante, de manera vivencial, al conocimiento de su cuerpo. Por ejemplo, situar las diferentes partes del cuerpo en la silueta usando los pictogramas, construir el vocabulario usando las tarjetas de letras, trabajar la localización espacial de las diferentes partes del cuerpo humano, todo en un soporte que permite el ensayo y error.

También, el docente puede enriquecer este recurso, si traslada la imagen de la silueta, así como las diferentes partes de la misma, a materiales (telas, papeles, cartones: rugosos, ásperos, suaves, lisos, etc.) que después podrá superponer en el tablero y contribuir a que tenga lugar la integración sensorial.

 **Idea 2. Para averiguar lo que sus estudiantes saben.**

En este sentido, el docente puede emplearlo, en conjunto con los pictogramas y tableros de comunicación, para identificar, de forma lúdica, los conocimientos previos que tienen sus estudiantes sobre el cuerpo humano, las diferentes partes que lo integran, sus órganos y sus sistemas. En este caso, el docente tendría que diseñar un documento en el cual registrar los diferentes elementos, anotando lo que sus estudiantes saben y no saben sobre el cuerpo humano.

 **Idea 3. Como complemento a los sistemas de evaluación que el docente emplea normalmente.**

Este material, puede resultar especialmente útil, para complementar la evaluación, tanto inicial, de proceso y final, con otros instrumentos al uso. No obstante, su aplicación en el caso de los alumnos con discapacidad, es del todo recomendable, pudiendo también incorporar los tableros de comunicación. Al igual que el punto anterior, el docente tendría que preparar los documentos para registrar el nivel de logro.

FACILITA



Identificar la figura humana

La visualización y la manipulación de la figura humana como un todo dinámico dentro de un espacio delimitado.



El análisis y la síntesis del conocimiento

El conocimiento del cuerpo como una unidad (síntesis) conformada por diferentes partes que lo integran (análisis) y viceversa.



Valorar las diferencias

La tarea docente a la hora de reconocer que existen cuerpos diferentes y que todos son igualmente válidos.

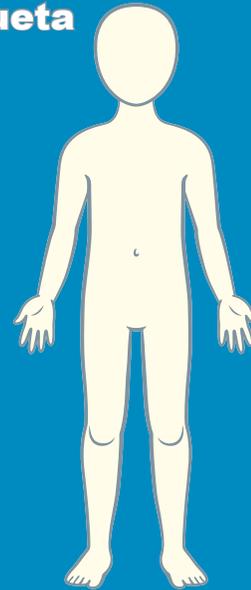


Responder a la diversidad

El desarrollo de propuestas educativas que den respuesta a diferentes estilos de aprendizaje integrando áreas del conocimiento.

Material educativo accesible SILUETA DEL CUERPO HUMANO

Silueta



© UNICEF

LO PODEMOS USAR PARA



Generalizar el aprendizaje

Posibilitando transferir la identificación de las diferentes partes del cuerpo, a una representación concreta del mismo.



Ampliar el vocabulario

A través de la comunicación que se establece entre las personas participantes, al manipular la silueta junto con los pictogramas y tarjetas de letras.



Conversar

Generando espacios de diálogo, cuyo eje central sea la diferencia como valor humano.



Apoyar otros aprendizajes

Pudiendo emplearse como base para trabajar contenidos de otras áreas del plan de estudios.

3.2. AVANZO Y APRENDO

Lo que facilita y cómo lo podemos usar

Aunque hemos recogido en la infografía la información más relevante relacionada con este Material Educativo Accesible, dedicaremos un espacio a comentar algunos aspectos de interés, sobre todo, los que tienen que ver con sus potencialidades a la hora de dar respuesta a la diversidad de los niños y niñas y, en particular, de aquellos que presentan una situación de discapacidad intelectual o motora, en un mismo contexto educativo.

En primer lugar, destacar que se trata de un juego que incluye a todos los niños y niñas, independientemente de cual sea su nivel de conocimientos.

- Las tarjetas de preguntas presentan tres niveles de dificultad. Nadie queda fuera por el hecho de no haber adquirido un cierto nivel de aprendizajes.
- Se facilita la realización de ajustes razonables, de forma inmediata, por parte del adulto (padres, docente), asegurando el acceso de los niños y niñas a la hora de responder a las preguntas, independientemente de que estas puedan ser o no correctas. El juego de recorrido incorpora, de forma natural, otros materiales educativos accesibles del kit. De tal forma que el niño o la niña puede responder a una determinada pregunta empleando pictogramas, tarjetas de letras y banda numérica.

En segundo lugar, la propia dinámica del juego promueve la ayuda mutua entre los niños y niñas, lo cual no solo aminora las consecuencias de la competitividad, sino que refuerza la aceptación del otro, independientemente de cuáles sean sus características.

- Ante cualquier dificultad para responder a una pregunta por parte de un niño o niña, se permite solicitar el apoyo de un compañero de juego. Este apoyo se orientará, por ejemplo, ante preguntas que requieran mover alguna parte del cuerpo, si el niño no puede hacerlo, se le permitirá solicitarle a un compañero que lo haga por él.
- Al finalizar el juego, el adulto rescata del mazo las tarjetas que no han sido respondidas en cualquiera de sus niveles. En este momento, al solicitar la colaboración de todos los jugadores para resolver las preguntas, que busca la participación y el éxito de todos, esté guiada por la construcción conjunta del conocimiento y no por el éxito de unos pocos.

En tercer lugar, comentaremos muy brevemente el valor añadido de este material educativo accesible, que tiene que ver con sus potenciales usos.

- El tablero de juego de recorrido no se agota con su aplicación en el Plan 5. Puede ser empleado para trabajar cualquier contenido del currículo académico tratado en planes anteriores o en posteriores. En ese caso, solo tendremos que vincular los diferentes colores a las áreas del currículo que queramos trabajar.
- Las tarjetas de preguntas pueden redactarse, bien



por el adulto o por los propios niños y niñas, siguiendo este formato u otro, en función de las necesidades y características de los estudiantes.

Descripción

Tal y como hemos indicado en el apartado dedicado a los materiales, el juego de recorrido consta de un tablero con 20 casillas de cuatro colores (rojo-Matemáticas-, verde-Ciencias de la Naturaleza-, amarillo-Lengua Española-, azul-Educación Artística-) asociados a las diferentes áreas curriculares incluidas en el Plan 5. También tiene una casilla de salida y otra de llegada. Trae 60 tarjetas que se dividen en cuatro grupos, cada uno tiene un color. Cada color indica un área, que sigue el mismo patrón que para las casillas.

Las tarjetas contienen preguntas y sus respuestas, según tres niveles de dificultad, siendo el nivel A el inicial, el nivel B el intermedio y el nivel C el avanzado. Las tarjetas correspondientes al área de Educación Artística, al plantear desafíos de ejecución, solo contienen la instrucción de la tarea a realizar, dado que no tienen una respuesta más válida que otra.

El mazo de 60 tarjetas se reparte de la siguiente manera: 15 tarjetas rojas, 15 tarjetas verdes, 12 tarjetas amarillas y 10 tarjetas azules. También se incluyen 4 tarjetas (una de cada color) con la consigna “Avanza tres casillas” y 4 tarjetas (una de cada color) con la consigna “Retrocede tres casillas”.

Todas las tarjetas, excepto las especiales (Avanza o Retrocede), llevan en su margen superior derecho un número (T1 al T60). De este modo, las tarjetas de Matemáticas están numeradas del 1 al 15; las de Ciencias de la Naturaleza del 16 al 30; las de Lengua Española del 31 al 42 y las de Educación Artística del 43 al 52. Esta numeración facilitará a la persona adulta la elaboración de la plantilla de registro y la anotación de las respuestas dadas por los estudiantes. En el margen superior izquierdo, se sitúa la S de semana con el número 1, 2 o 3, según correspondan los contenidos abordados en las preguntas.

El juego de recorrido puede empezar a ser utilizado al finalizar la primera semana del cuadernillo. La persona adulta, seleccionará las tarjetas de cada área curricular

MATERIALES QUE ENCONTRARÁ EN EL KIT

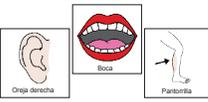
	<p>Tablero de recorrido "Avanzo y aprendo"</p>		<p>60 tarjetas de colores</p>
---	---	--	--------------------------------------

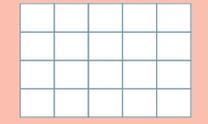
Materiales del juego adicionales que ha de preparar

	<p>Fichas de colores (botones, tapitas)</p>		<p>Hojas de papel</p>
	<p>Lápices</p>		<p>Dado virtual https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tuprogramadorpersonal.dadosvirtuales</p>

Materiales del juego adicionales que ha de elaborar

		NIVEL						Plantilla registro respuestas
ESTUDIANTE	Nº TARJETA	A	B	C	SI	NO	NC	

<p>Materiales de apoyo que encontrará en el kit para facilitar la participación</p>		<p>Pictogramas del cuerpo humano</p>
---	--	---

	<p>Pictogramas de comandos</p>		<p>Tablero de comunicación</p>
---	---------------------------------------	--	---------------------------------------

	<p>Tablero con la silueta del cuerpo humano</p>		<p>Banda numérica</p>
---	--	--	------------------------------

<p>Materiales de apoyo adicionales que ha de preparar</p>		<p>Cuadernillos (1 al 4)</p>
---	--	-------------------------------------

FACILITA



Participación

La participación de todos los estudiantes, al presentar un mismo contenido con diferentes niveles de dificultad.



Aprendizaje de reglas de juego

El aprendizaje, aceptación y aplicación de reglas dentro de un contexto lúdico.



Evaluación

La evaluación del estudiante y del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la realización de los ajustes necesarios.



Presentación variada de contenidos

La construcción de propuestas educativas dinámicas integrando contenidos de diferentes áreas de conocimiento.

Material educativo accesible AVANZO Y APRENDO



LO PODEMOS USAR PARA



Autoevaluación

Permitiendo al estudiante averiguar lo que ha aprendido y lo que le falta por aprender.



Trabajar en equipo

Fomentando el aprendizaje junto a otros con diversas capacidades, para resolver los retos que presenta el juego.



Motivar

Presentando los contenidos como desafíos a resolver y contando con los apoyos necesarios para conseguir el éxito.



Ejercitar habilidades sociales

Permitiendo aprender a ganar, perder, respetar normas, turnos y a tener un trato respetuoso hacia los compañeros de juego.

correspondientes a la semana 1 y así sucesivamente. De tal forma que, al finalizar la semana 3 ya podrá jugarse con todas las tarjetas. Del mismo modo, como ya hemos comentado, este juego no se agota, ni con las tarjetas que incluimos ni en los contenidos académicos trabajados en este Plan 5. Todo lo contrario, el adulto (docente, familia) y los propios niños y niñas, pueden seguir elaborando tarjetas.

Por último, y en función de las características de los estudiantes, la persona adulta podrá apoyarse en los materiales incluidos en este kit. Por ejemplo, los pictogramas y tableros de comunicación, en el caso de aquellos estudiantes que presenten dificultades en la comunicación; emplear las tarjetas de letras en aquellos casos en los que no se tenga afianzada la escritura y lectura; o bien la banda numérica, cuando las dificultades sean en el cálculo matemático.

Instrucciones

Antes de jugar

Colocar las tarjetas boca abajo, según su color, en cuatro grupos.

Cada estudiante elige una ficha y la coloca en el casillero de salida.

Cada estudiante tira el dado. El que saca el número más alto, inicia el juego.

Sigue jugando el niño o la niña que está a su derecha.

Durante el juego

El niño o la niña tira el dado y avanza en el tablero el número de espacios indicado.

Al llegar a la casilla toma una tarjeta del mazo que

corresponda, según el color de la casilla a la que ha llegado y se la entrega a la persona adulta.

La persona adulta le lee la pregunta, teniendo en cuenta su nivel.

El niño o la niña responde.

Si la respuesta es correcta, avanza dos casillas.

Si no responde o la respuesta no es correcta, se queda en el lugar hasta su siguiente turno.

La persona adulta anota cada respuesta en la plantilla de registro de respuestas.

La carta utilizada se coloca debajo del mazo correspondiente.

Gana el estudiante que llega a la meta y obtiene el mayor número de respuestas correctas.

El juego termina cuando todos los estudiantes han llegado a la meta.

Para terminar de jugar

La persona adulta consulta la plantilla de registro de respuestas y saca del mazo las tarjetas que no han sido respondidas correctamente, incluyendo las que no han tenido respuesta.

Pregunta a los estudiantes si alguno sabe la respuesta, animando a compartirla con el resto de los niños y niñas que han jugado.

Si ningún niño o niña sabe la respuesta, la persona adulta volverá a explicar el contenido, ajustando los apoyos para que cada estudiante pueda tener éxito.

3.3. GIRANDO DESCUBRO

Lo que facilita y cómo la podemos usar

La educación inclusiva sitúa al docente ante un nuevo escenario en el que, no solo ha de poder contar con diversidad de materiales educativos, sino que estos han de tener la potencialidad necesaria para ser utilizados bajo múltiples formatos, integrar diferentes contenidos en una misma propuesta (tarea), poder ser aplicados a estudiantes con diferentes niveles de ejecución, entre otros aspectos. La selección de la ruleta para formar parte de este kit, ha venido motivada, tal y como recogemos en la infografía, por sus enormes potenciales a la hora de apoyar la tarea del docente en su día a día.

De entre estas potencialidades, queremos destacar las siguientes:

En primer lugar, la incorporación de la ruleta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por su alto componente motivador, puede ser un antídoto eficaz contra la

desconexión en la que muchos niños y niñas se encuentran. Una desconexión entre lo que es el estudiante, lo que le interesa puede o no puede hacer y lo que se le demanda en el aula y por parte de su docente.

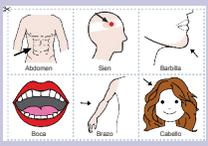
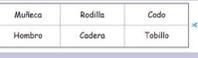
La ruleta, al plantear los diferentes contenidos como un

juego, en el que la sorpresa es un factor esencial, hace una llamada a la emoción que produce el “no saber, no poder controlar lo que viene después”, lo cual es un factor determinante para que el aprendizaje tenga lugar.

En segundo lugar, destacamos la versatilidad de este material educativo, de ahí que sea accesible, para poder organizar y presentar el conocimiento a los estudiantes, tengan o no una situación de discapacidad, bajo múltiples formas que comentaremos con mayor detalle en

el apartado dedicado a la descripción de este material educativo accesible.

En tercer lugar, el uso de la ruleta permite al docente ensayar, ejercitar su creatividad. En definitiva, le permite descubrir que un determinado contenido, puede ser trabajado junto a sus estudiantes utilizando múltiples y variados medios de representación, expresión y motivación, tal y como nos indica el Diseño Universal para el Aprendizaje.

MATERIALES QUE ENCONTRARÁ EN EL KIT			Ruleta educativa “Girando descubro”
Materiales de apoyo que encontrará en el kit para facilitar la participación			Pictogramas del cuerpo humano
	Pictogramas de comandos		Tablero de comunicación
	Tablero silueta del cuerpo humano		Banda numérica
	Mazo de tarjetas de Avanzo y aprendo		Tarjetas de letras
Materiales de apoyo adicionales que puede preparar			
	Cuadernillos (1 al 4)		Periódicos, revistas para recortar
	Tijeras		Dibujos elaborados por los niños y niñas o por el adulto
	Carteles con palabras		Otros que se consideren necesarios como semillas y piedras

FACILITA



Aprendizaje a través del juego

La presentación de los diferentes contenidos curriculares de forma lúdica, atractiva y motivadora.



Seguimiento de Instrucciones

El seguimiento de las instrucciones que se dan en las diferentes tareas en las que se utiliza la ruleta.



Expresión

La creación de un ambiente que favorece la expresión, libre y espontánea, de los conocimientos.



Múltiples Presentaciones

La construcción de propuestas educativas dinámicas para trabajar los diferentes contenidos curriculares.

Material educativo accesible GIRANDO DESCUBRO



LO PODEMOS USAR PARA



Reforzar contenidos

Abordando las tareas de forma lúdica y respondiendo a la diversidad de las necesidades de los niños y las niñas.



Fortalecer el proceso de lectoescritura

Favoreciendo la adquisición de las competencias relacionadas con la expresión oral y escrita, ortografía, gramática y lectura.



Trabajar en equipo

Fomentando el aprendizaje junto a otros con diversas capacidades, para resolver las diferentes tareas propuestas.



Despertar la curiosidad

Presentando los contenidos curriculares bajo múltiples alternativas de forma emocionante, dinámica y divertida.

Descripción

Tal como hemos indicado, la ruleta que sirve de soporte al juego de “Girando descubro”, es altamente versátil desde el momento en que las cuatro partes en las que esta se divide permiten colocar todo tipo de elementos (pictogramas, tarjetas de letras, números, dibujos, entre otros) a los que habremos colocado, previamente, un velcro para que se adhieran a la superficie de la ruleta, prestando atención a no obstruir el recorrido de la flecha. En el caso de los niños y niñas con discapacidad visual es recomendable usar una plantilla o el contorno para no salir del margen.

En el centro de la ruleta, se sitúa una flecha que, con el impulso dado por los niños y niñas, gira sobre sí misma hasta detenerse en una de sus cuatro divisiones. Hasta que esto no sucede, la expectación y emoción de los niños y niñas se mantiene, hasta que ¡por fin!, al detenerse la flecha, pueden descubrir cuál es el desafío por resolver como, por ejemplo, identificar una parte del cuerpo que se representa en una fotografía o pictograma, resolver un cálculo matemático, identificar una letra dentro de una palabra. En fin, nos situamos ante un material educativo accesible que no tiene límites y, por tanto, abierto a tantas posibilidades como ideas surjan al adulto y a los niños y niñas.

Instrucciones

Antes de jugar

Como paso previo, la persona adulta (docente, familia) ha de identificar aquellos contenidos académicos que quiere trabajar con sus estudiantes, considerando los diferentes niveles de ejecución de cada uno de ellos. Dicha selección puede comportar una única área de conocimiento Lengua Española, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Educación Artística), o bien seleccionar contenidos de diferentes áreas de forma simultánea, o también identificar un concepto y trabajarlo desde diferentes áreas. Con ello, estaremos contribuyendo a ajustar la planificación a las necesidades, intereses y gustos de los niños y las niñas.

Los materiales educativos accesibles que requieren los niños y las niñas para participar en el juego, también deben ser identificados y preparados con anterioridad (tableros de comunicación, pictogramas, tarjetas de letras, silueta del cuerpo humano, números y/o símbolos matemáticos). Esto permite garantizar que todos los niños y niñas puedan acceder y participar, en igualdad de condiciones, teniendo las mismas posibilidades de éxito y, de este modo, disfrutar del juego junto a sus compañeros y compañeras.

Durante el juego

Por las propias características que ya hemos indicado,

este material educativo accesible puede ser utilizado bajo diferentes reglas, las cuales pueden variar en función de los objetivos que se plantee conseguir el adulto con los niños y niñas.

El hecho de que no se planteen unas reglas de juego fijas, lejos de ser un impedimento, puede llegar a ser una magnífica oportunidad para conseguir que el estudiante se involucre en su aprendizaje.

En el transcurso del juego, el adulto debe dinamizarlo, estar atento a las necesidades planteadas por cada uno de sus estudiantes y facilitar los apoyos necesarios.

Para terminar de jugar

El uso de este material no tiene un tiempo fijo, sino que el docente debe establecerlo en función de los objetivos que se plantee y de los contenidos que quiera desarrollar en una tarea determinada. Lo realmente importante, es que lo finalice antes de que decaiga el interés y la motivación de sus estudiantes.

Algunas ideas para empezar a usar la ruleta

 **Idea 1. Se puede utilizar como elemento motivador para introducir un nuevo contenido académico.**

Por ejemplo, en el Plan 5, un contenido importante es el del cuerpo humano. En lugar de iniciar su estudio con un cuerpo normativo, podría resultar interesante iniciarlo a partir de la identificación de cuerpos con características diferentes, bien por sus características (color, tamaño, forma, estatura, edad, género), o bien por el hecho de tener alguna diversidad (ir en sillas de ruedas, no tener alguna extremidad, personas pequeñas).

En este caso, se solicitaría a los estudiantes que localizaran, en revistas y periódicos, diferentes fotografías, las cuales serían colocadas en las divisiones de la ruleta. Al caer en una, se trataría de describir cómo es cada fotografía (brazos, piernas, cabello), en qué se diferencian o se asemejan unas a otras, etc., para poder llegar a concluir que, desde la diversidad, todos tenemos un cuerpo que, aunque diferente, es igualmente valioso.

 **Idea 2. Para estimular a los estudiantes a elegir los materiales con los que les gustaría completar una determinada tarea.**

Por ejemplo, si la tarea a realizar es un dibujo de sí mismo, les solicitaríamos que eligieran cuatro imágenes de posibles materiales que se colocarían en cada una de las divisiones de la ruleta (lápices de colores, pinturas de agua, marcadores, libre elección). Igualmente, podríamos seguir el mismo procedimiento para elegir el soporte (cartulina, papel, pizarra, libre elección).

 **Idea 3. Para indagar acerca de lo que conocen nuestros estudiantes sobre un tema tras haberlo trabajado, o bien para explorar sus conocimientos previos.**

Por ejemplo, si continuamos con el cuerpo humano, colocaríamos en las diferentes divisiones de la ruleta, pictogramas de sus partes, órganos, sistemas etc., y plantearíamos preguntas sobre la imagen en cuestión (¿cómo se llama?, ¿dónde se encuentra?, ¿para qué sirve?, ¿cuántas tenemos?)

 **Idea 4. Para explorar otras posibilidades de uso.**

Las características propias de este material permiten al docente explorar otras posibilidades de aplicación a las tareas propuestas en los cuadernillos, de forma lúdica y accesible, motivando a los estudiantes a involucrarse y a cooperar entre ellos. La idea es que no se quede atrás ningún estudiante y que el aprendizaje sea accesible; lo más importante es que todos y todas aprendan jugando.

3.4. TABLEROS DE COMUNICACIÓN Y PICTOGRAMAS

Lo que facilitan y cómo los podemos usar

Para los objetivos del kit, los tableros y los pictogramas resultan del todo imprescindibles, no solo porque son el soporte para el resto de los materiales del kit, sino porque no podemos olvidar que muchos estudiantes experimentan dificultades en la expresión, más o menos intensas, en su proceso de aprendizaje. Además, este material es altamente recomendable en el caso de los estudiantes que llegan de otros países, los estudiantes con discapacidad intelectual y del desarrollo, los que presentan déficits de atención, como también para aquellos que, por tener una discapacidad motora, tienen comprometidas sus capacidades expresivas y manipulativas.

Los tableros junto a los pictogramas, son productos de apoyo básicos para la comunicación. Su objetivo principal es estimular y favorecer la intención comunicativa de los niños y las niñas, para ello es fundamental que la estructura del tablero permita al estudiante “decir algo”, en definitiva, comunicarse. Para “decir algo”, es necesario ofrecer oportunidades para la interacción entre los niños y niñas y entre estos y su docente, creando así un entorno accesible en el cual recibir y enviar información de forma espontánea y natural.

Si bien en este kit se aportan tableros, es importante mencionar que existen aplicaciones informáticas que pueden instalarse, bien en una computadora personal (PC por sus iniciales en inglés), una tableta o un móvil, todo lo cual facilita las posibilidades de comunicación al no tener que desplazarse con el tablero y al poder descargar o crear pictogramas propios según las necesidades. Este será un tema que abordaremos con cierto detalle en el Plan 4.

Los pictogramas representan palabras, acciones, estados de ánimo, entre otros, mediante dibujos sencillos. Son muy útiles como indicadores de lugares, marcadores de actividades, anticipadores de situaciones y reguladores de la conducta. También tienen la ventaja de permitir, desde un nivel de comunicación muy básico, hasta uno muy rico y avanzado. Estas representaciones pictóricas, al situarse en los tableros de comunicación, se convierten en la palabra hablada para quienes no la tienen y en apoyo para la comprensión para quienes lo necesitan. En este kit incluimos pictogramas que

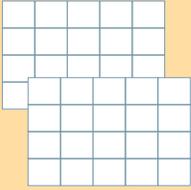
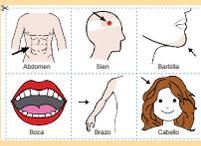
recogen el vocabulario empleado en los cuadernillos, sobre todo, el referido al cuerpo humano, sus órganos y funciones, también el vocabulario empleado en algunos problemas matemáticos y canciones. Los docentes, pueden incorporar los diferentes pictogramas que se han ido incluyendo en los cuadernillos de los planes anteriores (Plan 2, 3 y 4). Asimismo, los pictogramas pueden ser representados a través de imágenes reales y dibujos, propios o recortados, entre otros.

También incluimos pictogramas denominados comandos, que tienen un tamaño inferior y son utilizados para formar frases, expresar estados de ánimo, necesidades, formular y responder preguntas, etc.

La incorporación de los tableros de comunicación y pictogramas, no solo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela, sino en los diferentes ámbitos en los que se desenvuelve el niño y la niña, favorecerá su autonomía y participación social, impactando en un incremento de su autoestima y aceptación social.

También, este material educativo accesible constituye un valioso recurso para apoyar la accesibilidad cognitiva en los diferentes ambientes en los que se desenvuelve, actuando, además, como un organizador de las tareas y acciones que el niño y la niña realizan a lo largo del día, semana, mes, año. Además, al facilitar la organización espacial y temporal, el niño y la niña, pueden realizar anticipaciones, lo cual redundará en un mayor control de su conducta.

MATERIALES QUE ENCONTRARÁ EN EL KIT

	<p>2 Tableros de comunicación</p>		<p>Fieltro para forrar una cara de los tableros</p>
	<p>400 Pictogramas de vocabulario</p>		<p>140 Pictogramas de comandos</p>
	<p>10 Yardas de velcro en adhesivo doble cara</p>		<p>12 Onzas de pegamento</p>

Descripción

Este Material Educativo Accesible consta de 2 tableros, que se utilizan de forma independiente o simultánea. En una de sus caras, se han dibujado 20 casillas en la que habrá de pegarse la cinta de velcro. La otra cara del tablero es la que debe forrarse con la tela de fieltro. El docente, podrá utilizar una u otra cara según la tarea a desarrollar, tomando en consideración las características del estudiante.

En los pictogramas, una vez separados, también debe colocarse la cinta adhesiva de Velcro, teniendo en cuenta que una cara de la cinta es para el tablero y la otra para los pictogramas.

Instrucciones

Antes de utilizar los tableros y los pictogramas

El docente debe tener organizados (en cajas, fundas plásticas, sobres, etc.) los diferentes pictogramas, de vocabulario y comandos. La organización de los mismos debe seguir un criterio. Por ejemplo, clasificaríamos las palabras que son sustantivos, los adjetivos, los verbos etc.

También y, en función de la tarea a trabajar con los estudiantes, se deberán preparar aquellos pictogramas que, previsiblemente serán necesarios. No obstante, es muy recomendable dedicar un tiempo (que variará en función de cada estudiante), a evaluar las habilidades que le van a ser necesarias como, por ejemplo, su capacidad de atención visual, su capacidad de observación, su nivel a la hora de captar las relaciones

de contingencia, así como cuál es el medio que puede utilizar para manejarse con el tablero y los pictogramas (tocar, señalar desde la distancia, con la mirada).

Durante la utilización del tablero y los pictogramas

En líneas generales, tanto la cantidad de pictogramas que se van a presentar de forma simultánea, como las instrucciones que se den, variarán según la tarea y las características del estudiante. No obstante, el docente ha de cuidar el orden en la presentación, no tener encima de la mesa o superficie de trabajo más utensilios u objetos que el tablero y los pictogramas a utilizar. También es importante que una vez resuelta la tarea se retiren los que se han usado para no confundir al estudiante.

Por último, es importante que cada vez que se utilice un pictograma se verbalice lo que representa y se potencie la representación mental y capacidad de comprensión del estudiante.

Al finalizar la utilización del tablero y los pictogramas

El docente deberá guardar, de forma organizada, los pictogramas empleados. Puede resultar interesante hacer partícipe a los estudiantes.

Algunas ideas para el uso de los tableros de comunicación y los pictogramas

Idea 1. Se puede utilizar para trabajar sobre un tema determinado. Por ejemplo, para trabajar las emociones.

En tal caso, en la parte superior del tablero colocaríamos una frase: “¿Cómo te sientes hoy?”. Le daríamos al estudiante diferentes pictogramas “cansado”, “triste”,

“contento”, entre otras posibles. El estudiante elegiría el pictograma o pictogramas que mejor definirían su estado de ánimo.

Esta opción, también se puede trabajar de forma conjunta durante la realización de una determinada tarea en la que, en un tablero, estaríamos trabajado, por ejemplo, las partes de cuerpo humano y, en el otro tablero, le habríamos puesto diferentes comandos como: “no puedo seguir”, “tengo ganas de ir al baño”, estoy cansado”.

El docente debe recoger las emociones de sus estudiantes a fin de poder modular la presentación de las tareas y llevar a cabo los ajustes necesarios. También, el trabajo de las emociones se constituye en un elemento fundamental de la tarea docente para todos los niños y niñas, en particular, para aquellos que presentan una situación de discapacidad.

 **Idea 2. Para fomentar la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje.**

En este caso, el docente puede ofrecer al estudiante diferentes opciones de tarea y con quién desea realizarlas. Por ejemplo, si quiere trabajar las diferentes partes del cuerpo humano con los pictogramas y el tablero de comunicación y además con el tablero de la silueta. Si prefiere hacerlo solo, con un compañero o formar un grupo.

 **Idea 3. Como medio para conocer sus gustos y preferencias, sobre lugares, amigos, comidas, actividades de ocio, entre otros.**

Los tableros y los pictogramas se pueden enriquecer con fotografías, recortes, etc., los cuales podremos colocar en la parte del tablero que tiene el fieltro, a las que habremos pegado la cinta de velcro. Si lo que tratamos de averiguar son los platos favoritos de cada estudiante, podríamos dividir el tablero en dos mitades. En una parte, colocaríamos las comidas que les gustan y en otra las comidas que no les gustan. A partir de ahí, trabajar si esas comidas que les gustan están compuestas por alimentos de una dieta sana y equilibrada, por ejemplo. Como se ve, las posibilidades son infinitas.

 **Idea 4. Como apoyo a la lectura y escritura y al reconocimiento del vocabulario en estudio.**

Los tableros de comunicación ofrecen un gran potencial como apoyo a este proceso, pues se pueden presentar cuentos o historias en Lectura Fácil contando con el apoyo de los pictogramas, como el que se incluyó en el anexo del Plan 2.

 **Idea 5. Para la organización del aula y las tareas a realizar**

Los pictogramas también son un recurso muy útil para organizar la secuencia diaria de actividades a realizar en el aula. También, para organizar la agenda visual de cada uno de los estudiantes que, como en el caso de los tableros, también se puede recurrir a aplicaciones que podemos descargar fácilmente. Son útiles como medio para pautar u organizar las tareas individuales. También, para establecer un vínculo entre lo que cada día sucede en la escuela y la familia.

3.5. RECURSOS EN LÍNEA. APLICACIONES, PÁGINAS WEB Y VIDEOS.

Aplicaciones

CATEGORÍA: CAUSA-EFECTO

ICONO	URL	Edad	Descripción
	 Partes del Cuerpo para Niños	Desde preprimaria a tercero	-Juego para aprender el nombre de las partes principales del cuerpo humano -Demostración 3D
	 Órganos 3D (anatomía)	Todas las edades	-Órganos internos del cuerpo humano en un modelo 3D - Funciones y sistemas
	 Quiz de Anatomía del Cuerpo Humano	Para quinto y sexto grado	-Quiz de anatomía del cuerpo humano -Cuenta con 100 niveles del más fácil al más difícil -Está dividido en los Sistemas del cuerpo humano
	 Dados Virtuales	Todas las edades	-Aplicación muy visual de fácil uso. -Se pueden utilizar de 1 a 6 dados simultáneamente. -Realiza el registro histórico con las últimas 10 tiradas

Sitios web

ICONO	URL	Descripción
	 orientacionandujar	Orientación Andújar, es una web de recursos educativos accesibles y gratuitos. Surgida de la iniciativa de dos profesores, se sitúa en la actualidad como una de las más visitadas. Los recursos se encuentran organizados en diferentes categorías (grafomotricidad, atención, competencia lingüística, competencia matemática, etc.) donde se incluyen una gran cantidad de materiales a libre descarga. Destaca su sección de videos, en los que se recogen juegos, canciones, películas y videotutoriales.
	 #Soyvisual	Con esta aplicación, se pueden trabajar diferentes actividades interactivas para el desarrollo del lenguaje, permitiendo un aprendizaje autónomo y, al mismo tiempo, adaptado al ritmo de cada usuario. Se pueden descargar tres paquetes de ejercicios para trabajar la morfosintaxis y construcción de frases.
	 arasaac	ARASAAC, sitio web del Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa, es referencia y goza de un reconocido prestigio a nivel internacional. Todo en este sitio merece ser consultado y visitado, desde la sección dedicada a facilitar información sobre los sistemas alternativos y aumentativos de comunicación, hasta sus secciones dedicadas a la descarga de materiales didácticos, softwares, pictogramas, etc., así como las herramientas en línea y los ejemplos de uso.

Vídeos

ICONO	URL	Descripción
		<p>¿Dónde Están las Partes del Cuerpo? canción niños pequeños Spanish Body Parts Song for Moving and Dancing!</p>
		<p>Cabeza Hombros Rodillas Y Pies (Cántala) Canciones Infantiles Super Simple Español.</p>
		<p>El cuerpo humano. La Eduteca</p>
		<p>¿Cómo funciona el Cuerpo Humano? Videos Educativos Aula365</p>
		<p>Los sistemas del cuerpo humano para niños. Circulatorio, digestivo y respiratorio</p>

IV. RECOMENDACIONES GENERALES PARA APOYAR EL ACCESO, LA PARTICIPACIÓN Y EL ÉXITO DE LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD EN LA REALIZACIÓN DE LAS TAREAS

Abordamos en este último apartado, una serie de recomendaciones generales dirigidas a que los docentes puedan aplicarlas a todos los niños y niñas para facilitar su proceso de aprendizaje. Estas recomendaciones son especialmente importantes cuando las diferentes tareas representan una barrera (no pueden ser realizadas porque no se ajustan a sus posibilidades) para aquellos niños y niñas en situación de discapacidad intelectual, con dificultades para la comunicación y con limitaciones en su movilidad o destreza manual.

4.1. ¿QUÉ PODEMOS HACER PARA FACILITAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN DEL ESTUDIANTE EN LA REALIZACIÓN DE LAS TAREAS?

- ✓ Procure buscar un lugar de trabajo tranquilo y despejarlo de objetos que le puedan distraer.
- ✓ Prepare todo lo necesario antes de iniciar una tarea.
- ✓ En la medida de lo posible, la persona adulta debe situarse cerca del estudiante durante la realización de la tarea y hacerle preguntas para comprobar si lo ha entendido.
- ✓ Recuérdele lo importante de estar concentrado para que la tarea la haga bien.
- ✓ Dependiendo de cada estudiante, la persona adulta podrá permitir que se levante o bien pautar un tiempo máximo entre tarea y tarea.
- ✓ Hacer un horario con pictogramas donde se coloquen las diferentes tareas del día y los tiempos de descanso que tendrá el niño o niña.
- ✓ Hacer una serie pictográfica que le indique al estudiante los pasos dentro de una tarea.

4.2. ¿CÓMO PODEMOS FACILITAR LA COMPRESIÓN DE LAS INSTRUCCIONES QUE SE DAN EN LAS DIFERENTES TAREAS?

- ✓ Solicitar al estudiante que lea de nuevo la instrucción y preguntarle cuáles partes o palabras no ha entendido. Le aclararemos sus dudas y estaremos atentos para apoyarle de nuevo en el caso de que comprobemos que no realiza la tarea según se indica en la instrucción.
- ✓ Para lograr centrar su atención solo en una parte del texto (por ejemplo, la estrofa de un villancico, el paso de una determinada instrucción, un problema matemático, etc.), podemos tapar el resto de la información utilizando una cartulina que pondremos en la parte del cuadernillo que no esté leyendo.
- ✓ Se puede destacar una palabra o una parte del texto con un lápiz.
- ✓ Utilizar claves visuales (láminas, objetos reales) para poder interpretar significados.
- ✓ Cuando la instrucción vaya acompañada de imágenes, es importante leer la instrucción por partes para que pueda ir asociando la imagen a lo que se le pide que haga.
- ✓ Dar oportunidades para que una determinada instrucción pueda repetirse y practicarse varias veces.
- ✓ Contar con el apoyo directo de la persona adulta para explicar lo que se le solicita.
- ✓ Puede usar el tablero de comunicación como apoyo visual para comprender y expresar las respuestas.
- ✓ Puede usar el tablero de comunicación como apoyo visual para identificar, comprender y trabajar las emociones.

4.3. ¿CÓMO PODEMOS FACILITAR LA REALIZACIÓN DE LAS TAREAS QUE REQUIEREN RECORTAR, DOBLAR, MANIPULAR DIFERENTES OBJETOS Y MATERIALES?

- ✓ Hacer adaptaciones en la tijera.
- ✓ Se puede aumentar el tamaño del material que el niño o niña ha de manipular para realizar una determinada tarea (doblar papel, servilletas, etc.)

- ✓ Ampliar el tamaño de la imagen o figura que debe recortar.
- ✓ Copiar la imagen o figura sobre una superficie más dura, como cartulina o cartón, para facilitar el agarre.
- ✓ Utilizar materiales con diferentes texturas (papel grueso, rugoso, telas y otros).
- ✓ Para las tareas en las que se le solicite llenar algún recipiente, facilitar un embudo y cuchara de medir con mango ancho para que el niño o la niña puedan realizar la tarea por sí mismos.
- ✓ En el caso de que el estudiante tenga una situación de discapacidad visual, se pueden convertir las imágenes planas en imágenes con relieve pegando palillos, hilo de lana o masilla en el borde para que el niño o niña pueda sentirlo con sus dedos.
- ✓ Sustituir una determinada tarea por otra que se ajuste a las posibilidades del estudiante.
- ✓ La persona adulta puede ofrecer apoyo directo al estudiante para realizar la tarea o algunos pasos de esta.

4.4. ¿CÓMO PODEMOS FACILITAR LA REALIZACIÓN DE LAS TAREAS QUE REQUIEREN UNA RESPUESTA ESCRITA -ESCRIBIR Y DIBUJAR-?

- ✓ Hacer adaptaciones en el lápiz o cualquier útil de escritura.
- ✓ Puede usar las tarjetas de letras para formar una palabra, frase u oración.
- ✓ En el caso de que el estudiante tenga una situación de discapacidad visual, se pueden transformar las tarjetas de letras planas a relieve pegando hilos, granos de maíz o de arroz, etc. Del mismo modo, se podrían utilizar las tarjetas de letras en braille, también tarjetas con letras macro tipos y el color con un contraste favorable a la condición del alumno.
- ✓ Ampliar el espacio donde ha de responder.
- ✓ Utilizar papel cuadriculado o con líneas con espacios para facilitar la escritura.
- ✓ El estudiante puede grabar sus respuestas.
- ✓ El estudiante puede usar el teclado del ordenador o tableta para escribir sus respuestas.
- ✓ La persona adulta puede escribir el mensaje que le dice el niño o la niña.
- ✓ La persona adulta puede apoyar al estudiante para que trace el número, la letra o haga una marca.
- ✓ Puede usar el tablero de comunicación como apoyo visual para comprender y expresar las respuestas.
- ✓ Puede usar el tablero de comunicación como apoyo visual para identificar, comprender y trabajar las emociones.

4.5. ¿CÓMO PODEMOS FACILITAR LA REALIZACIÓN DE LAS TAREAS QUE REQUIEREN UNA RESPUESTA ORAL?

- ✓ La persona adulta puede apoyar las respuestas explicando al estudiante qué es lo que se le pide en la tarea.
- ✓ La persona adulta puede animar al estudiante a que exprese su respuesta, tanto si tiene dudas como si cree que no es la correcta.
- ✓ Sustituir el lenguaje oral por la imagen (láminas, pictogramas, etc.).
- ✓ El estudiante puede usar el teclado del ordenador o tableta para escribir sus respuestas. En el caso de discapacidad visual también podría usarse la máquina Perkins, y la pauta de escritura en braille
- ✓ Darle diferentes opciones de respuesta para que señale la correcta, bien por escrito o manipulando diferentes objetos.
- ✓ Puede usar el tablero de comunicación como apoyo visual para comprender y expresar las respuestas.
- ✓ Puede usar el tablero de comunicación como apoyo visual para identificar, comprender y trabajar las emociones.

4.6. ¿QUÉ PODEMOS HACER PARA FACILITAR LA REALIZACIÓN DE LOS CÁLCULOS MATEMÁTICOS QUE SE SOLICITAN EN LAS DIFERENTES TAREAS?

- ✓ Cuando en una tarea se le pide que asocie la cantidad de objetos al número que corresponde:
 - Se pueden utilizar láminas, tapitas, palillos etc., e ir asociando la cantidad de objetos al número que representa.
 - Podemos escribir y colocar los números en forma de calculadora.
- ✓ Si la situación de discapacidad del estudiante le limita hacer cálculos, pero tiene capacidad para razonar, puede usar equipos u objetos que pueda manipular como el ábaco, tabla aritmética, entre otros. En el caso de los niños y niñas con discapacidad visual sería recomendable usar el ábaco abierto o ábaco Soroban.
- ✓ También puede usar una calculadora convencional o la que se incorpora en los teléfonos móviles.

4.7. ¿QUÉ PODEMOS HACER PARA MANTENER LA MOTIVACIÓN Y PROMOVER LA CREATIVIDAD?

- ✓ Dar la oportunidad al niño y la niña para que explore, para que ensaye otras formas y maneras de hacer las diferentes producciones artísticas que se le indican en las tareas.
- ✓ Proporcionarle diferentes materiales, con texturas también diferentes (telas, papel grueso, fino, rugoso, etc.) para realizar las tareas.
- ✓ Animar al estudiante a que, independientemente de sus capacidades y destrezas, elabore como pueda las diferentes propuestas.
- ✓ Animar a los niños y niñas a expresarse utilizando diferentes sistemas de comunicación como láminas, dibujos, lengua de señas, etc.

4.8. ¿QUÉ PODEMOS HACER PARA CAMBIAR LA MIRADA HACIA LOS NIÑOS Y NIÑAS QUE TIENEN UNA SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD?

- ✓ Aproveche las diferentes oportunidades que brindan los contenidos académicos, para conversar con sus estudiantes sobre la importancia de que los niños y niñas que tienen una discapacidad puedan compartir su aula.
- ✓ Muestre a sus estudiantes que los niños y niñas con discapacidad pueden aprender junto a ellos si se les facilitan materiales accesibles y ajustados a sus necesidades.
- ✓ Trate de que no miren a los niños y niñas en situación de discapacidad con lástima, con pena, sino como niños y niñas que pueden llegar a ser, al igual que ellos, hombres y mujeres con una profesión, formando una familia, viviendo una vida plena y feliz.
- ✓ Ayude a sus estudiantes a identificar las potencialidades de cada uno de sus compañeros y no centrar la mirada en las debilidades o limitaciones.
- ✓ Anímeles a ser un apoyo o moverse a ayudar en lo que sus compañeros requieran ayuda.

CREDITOS

Dra. Nuria Illán (Coordinación)

Licda. Andrea Cuttica

Dra. Adriana Retana

Magister Gloria Pérez

Equipo del Ministerio de Educación:

Juliana de Los Santos, Lucía Sánchez,

Gertrudis Johnson, Bernarda Taveras

Coordinación General:

Elvira Blanco, MINERD

Lisette Núñez, Oficial de Educación Unicef

Revisión editorial Unicef:

Yina Guerrero Peña y Ana Bencosme

Corrección de estilo: Gina Holguín

Diseño y diagramación:

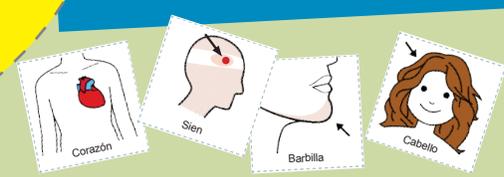
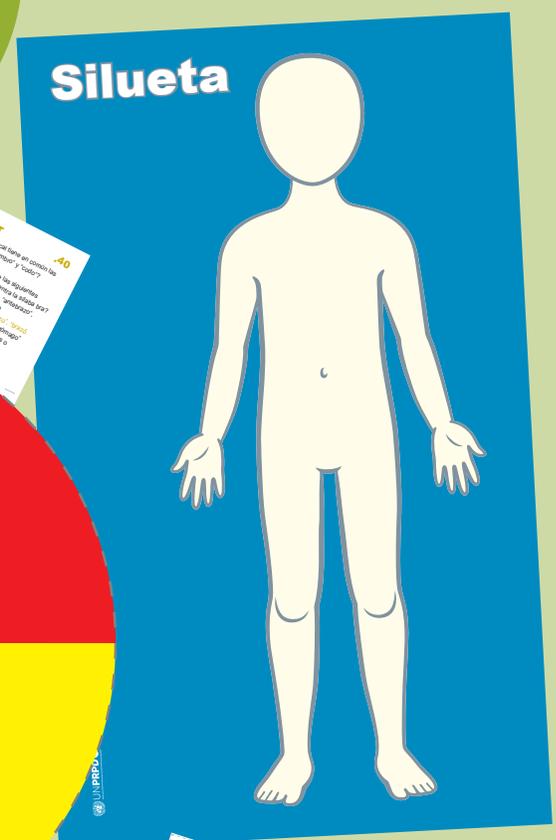
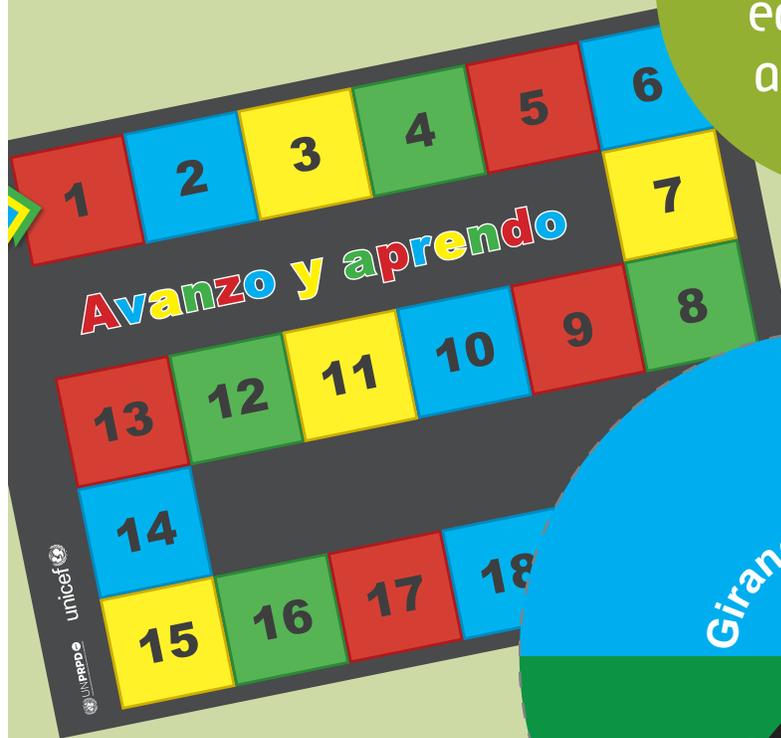
Lourdes Periche Agencia Creativa

Lourdes Periche, Diseñadora en jefe

Ariel Thomas, Diseñador gráfico

Cristina Pujol, Coordinación

kit de materiales educativos accesibles



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA
EDUCACIÓN



NACIONES UNIDAS
REPÚBLICA DOMINICANA



unicef
para cada niño