

EDUCACIÓN INCLUSIVA EN LA VIRTUALIDAD

Equipo de Detección, Diagnóstico e Intervención en Trastorno
del Espectro Autista

EDDITEA

Departamento de Neuro-Psiquiatría Pediátrica

HOSPITAL POLICIAL

¿POR DÓNDE
EMPEZAR?



Clave Educativa



EQUIDAD

RECURSOS MATERIALES

- ❖ Diversidad de dispositivos tecnológicos.
- ❖ Multimedia.
- ❖ Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.

ACCESO

- ❖ Posibilidad de vivenciar el uso de diferentes herramientas tecnológicas para establecer intercambios.
- ❖ Habilitar y respetar los procesos para el logro de un adecuado uso.

RECURSOS HUMANOS

- ❖ Actores de la comunidad educativa.

CALIDAD EN PROCESOS DE APRENDIZAJES



Plan Ceibal



RAMPAS ORGANIZATIVAS

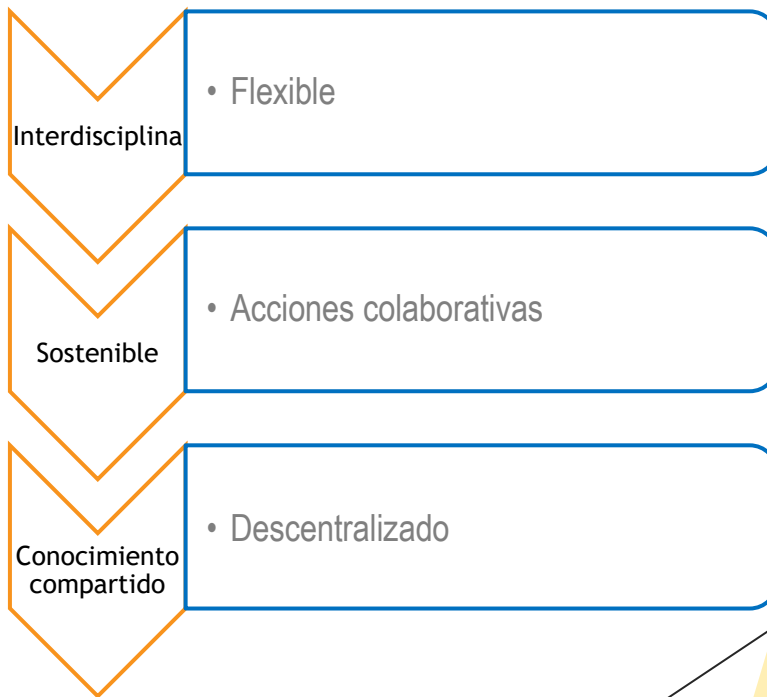


CURRÍCULUM

- ❖ Proyecto de Trabajo Personal.
- ❖ En consonancia con su perfil cognitivo.

COMUNICACIÓN

- ❖ Trabajo en red con la familia y equipo técnico.



RAMPAS COGNITIVAS



¡LAS TAREAS!

- ❖ Se recomienda que sean **concretas, vivenciales y lúdicas**, con apoyos visuales, experimentación y ejercicios prácticos.

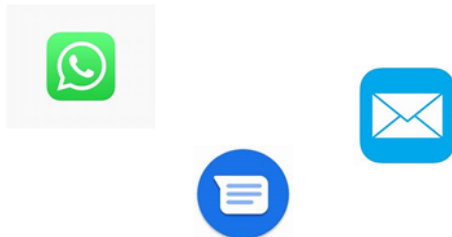
IMPORTANTE

Agregar modelos de tareas ya realizadas, facilita la comprensión de la consigna.

¿CÓMO ORGANIZARLAS?

- ❖ Para favorecer la flexibilidad del niño la presentación de una **agenda** con imágenes de las actividades del día e incluso de la semana.
- ❖ Contar si es necesario con el apoyo de un familiar de confianza del niño que oficie de **tutor**.
- ❖ Anticipar las tareas a realizar.
- ❖ Es recomendable que sea presentada en **pequeños pasos**.
- ❖ Se puede usar **pictogramas** de los materiales que debe usar, para hacer esa tarea.

MEDIANTE USO DE MENSAJERÍA



COMUNICACIÓN ESCRITA

- ❖ Evitar el ciberlenguaje (por ej. “xq”)
- ❖ Evitar doble sentido.
- ❖ Tamaño de letra adecuado. No demasiado pequeño.
- ❖ Incluir imágenes para favorecer la comprensión.
- ❖ Uso de un lenguaje claro y preciso.

IMPORTANTE

**Flexibilizar la entrega de las actividades.
Se sugiere no colocar límites de tiempos.**

Tutorías

- ❖ En coordinación con la familia apoyar y supervisar la planificación de la tarea en caso de ser necesario o supervisar la autoplanificación.
- ❖ Coordinar espacios de encuentro a través de videollamada individual según la demanda o en pequeños grupos.



INSUMOS PARA PROGRAMAR INTERVENCIONES SIGNIFICATIVAS

- ❖ Mantener comunicación con el niño y su familia con el propósito de intercambiar reforzadores positivos, intereses, motivaciones.
- ❖ LUEGO, progresivamente intentar ampliar intereses.

EN SISTEMAS INTERACTIVOS DE COMUNICACIÓN EN TIEMPO REAL DE VIDEO Y SONIDO

¿CÓMO FAVORECER LA ATENCIÓN Y MOTIVACIÓN ?

- ❖ Trabajar temáticas de **interés**.
- ❖ Otorgar **descanso**.
- ❖ Usar **apoyos visuales** como ayuda memoria, propicia la comprensión de consignas.
- ❖ La posibilidad de **elegir** en una tarea dada, promueve la motivación.
- ❖ Uso de **claves** para lograr dirigir la atención.
- ❖ Eliminar propuestas cargadas de estímulos visuales.
- ❖ Eliminar información que no es relevante.

IMPORTANTE

En los entornos virtuales, se puede fomentar habilidades sociales básicas como el saludo y despedida, la mirada, el respeto de turnos y el mantenimiento de la conversación.

USO DE AGENDA

- ❖ En la pantalla, una agenda posibilita anticipar, organizar, esperar turno.
- ❖ Para la espera de turno en la participación se sugiere habilitar de manera gradual. Ante el escaso interés permitir movilidad presencial.

AL TERMINAR LA
TAREA SALUDA



DESCANSO



Trayectorias virtuales con

MOVIMIENTO

- ▶ Colocar el cuerpo en movimiento en las actividades planteadas propicia no solo el aprendizaje, sino además incide en el logro de mayor equilibrio emocional y conductual.



TAREA

UNA GUÍA PARA CREAR...

- ❖ 7 años.
- ❖ Segundo grado escolar.
- ❖ Contenidos
 - Conciencia fonológica.
 - Correspondencia símbolo cantidad.
 - Sentido de la suma.



AGENDA DIARIA

LUNES



1. JUEGO CON EL ABECEDARIO.



. DESCANSO

2. SUMA CON CARTAS.



. DESCANSO



3. TUTORÍA.



TAREA 1.

JUEGO BINGO ALFABETO

- ✓ HAZ CLIC EN EL LINK <https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/bingo-alfabeto>
- ✓ CLIC EN LA OPCIÓN JUGAR.
- ✓ LUEGO SIGUE LAS INSTRUCCIONES.

TAREA 2.

SUMA CON CARTAS

- ✓ COLOCA TODAS LAS CARTAS HACIA ABAJO.
 - ✓ ELIGE UNA Y OBSERVA EL NÚMERO.
 - ✓ AGARRA LAS TAPITAS QUE CORRESPONDEN CON ESA CANTIDAD.
 - ✓ VUELVE A HACER LO MISMO ELIGIENDO OTRA CARTA.
 - ✓ CUENTA LAS TAPITAS QUE TIENES EN TOTAL.
 - ✓ REPÍTALO LAS VECES QUE QUIERAS.
-
-

- ¿Por qué en estas tareas propuestas predomina el juego?
- ¿Por qué aparece la pantalla como un recurso lúdico?
- ¿Cuál sería el motivo por el cual se elige como herramienta de comunicación la mensajería?
- ¿Por qué se considera importante un espacio de tutoría?



Si bien la presente propuesta, es diseñada a medida, para cada pregunta, desde el lugar de cada lector, habrá respuestas diversas, certeras y oportunas unidas a otros niños, otras experiencias y realidades.

LINKS

- ❖ Pictogramas: <http://aulaabierta.arasaac.org/>
- ❖ Juego del abecedario: <https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/bingo-alfabeto>
- ❖ Juegos educativos: <http://www.cyberkidzjuegos.com/>

BIBLIOGRAFÍA

- ▶ Rogers S, Dawson G y Vismara L. Atención temprana para su niño o niña con autismo. Autismo Ávila, 2018.
- ▶ Sugerencias para promover experiencias positivas de aprendizaje para niños y niñas con TEA.
Cecilia Amigo, Carolina Cardozo, Carolina Casterá, Gabriela Garrido, Esteban Sosa, Andrea Yambei.

<https://bit.ly/2XjVPD1>

- ▶ Documento de Orientación para la protección de trayectorias y para la elaboración del Proyecto de Trabajo Personal (PPT). CEIP. 2019.

Equipo EDDITEA

- ▶ Dra. Inés Acosta
- ▶ Lic. Ps. María Espósito
- ▶ Lic. Ps. Vanessa González
- ▶ Lic. TO. Romina Sanguinetti Lavaggi
- ▶ Dr. Johann Schoepf

vagonzalez@sanidadpolicial.gub.uy

Montevideo, Mayo 2020