



# GRUPO DE TRABAJO DUA

*"Diseño de un aula inclusiva"*

*C.E.I.P. Bachiller Pérez de Moya. Santisteban del Puerto (Jaén)*

*Curso 2024/2025*

## PRINCIPIO I: Proporcionar múltiples formas de representación

PAUTA 1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>1.1 Opciones que permitan la personalización en la presentación de la información</b></p>	<p>La información debe ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las características perceptivas</p>	<p>1.1. a. Para desarrollar este apartado vamos a poner como ejemplo el Centro de Interés “La granja”, en este sentido vamos a trabajar la temática de los animales. Para facilitar el acceso a la información del alumnado NEE, hemos adaptado material, permitiendo así, que puedan visualizar mejor el vocabulario trabajado, manipularlo y realizar asociaciones.</p>  <p><b>1. Utilizar cuentos en diferentes formatos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Formato tradicional: Leer un cuento en voz alta.</li> <li>-Formato visual: Mostrar imágenes o pictogramas mientras se narra.</li> <li>-Formato digital: Usar una app interactiva que permita a los niños tocar y escuchar palabras.</li> <li>-Formato manipulativo: Representar el cuento con marionetas o muñecos.</li> </ul> <p><b>2. Proporcionar material de Aprendizaje Adaptado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Usar tarjetas con diferentes niveles (solo imagen, imagen con palabra, solo palabra).</li> <li>-Ofrecer tarjetas con diferentes tipos de letra (mayúscula, minúscula, pictogramas).</li> <li>- Rutina diaria: Utilizar tarjetas con pictogramas</li> </ul>  <p>- Escribir vocabulario de la SdA con letras móviles, letras imantadas, con rotulador,...</p>

**1.2 Ofrecer alternativas para la información auditiva**

Ofrecer diferentes opciones para presentar cualquier tipo de información auditiva, incluyendo el énfasis

1.2.a. Siguiendo el ejemplo del material presentado en el apartado anterior, podemos observar que dicha información posee carácter visual, ofreciendo una alternativa a la auditiva.

**1 Utilizar un soporte Visual Complementario:**

-Pictogramas y tarjetas: Acompañar la información con imágenes o pictogramas.



-Esquemas y mapas visuales: Representar ideas clave con dibujos o colores

**2. Representación Sensorial y Manipulativa:**



-Objetos y materiales concretos: Usar muñecos, bloques o elementos que representen la información.



-Letras y números táctiles: Para reforzar conceptos auditivos como palabras o cantidades.





-Usar juegos sensoriales para explorar conceptos (ejemplo: tocar diferentes texturas para hablar de los sentidos).

		 <p><b>3. Textos Escritos y Símbolos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Acompañar la información oral con texto en letra clara y grande.</li> <li>-Usar códigos de colores para identificar instrucciones o categorías.</li> </ul> <p><b>1.2.b Agenda visual y pictogramas de trabajo.</b></p> <p>A través de diferentes pictogramas relacionados con acciones escolares, materiales o indicaciones, que permitan al alumnado estructurar la jornada, acción a realizar y materiales a emplear, lo que facilitará la asimilación e interiorización de acciones cotidianas, rutinas de aula o ejecución de actividades o tareas, suponiendo el soporte visual un apoyo o complemento de la explicación o descripción auditiva.</p> 
<p><b>1.3 Ofrecer alternativas para la información visual</b></p>	<p>Proporcionar alternativas no visuales</p>	<p><b>1. Uso del Lenguaje Oral y Sonidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicar conceptos usando descripciones detalladas en lugar de depender solo de imágenes.</li> <li>-Utilizar audio cuentos o narraciones grabadas para complementar los cuentos ilustrados.</li> <li>-Incluir efectos de sonido para reforzar historias o conceptos (ejemplo: sonidos de animales en cuentos).</li> <li>- Empleo de soportes auditivos como complemento de las explicaciones y descripciones visuales.</li> </ul> <p><b>2..Actividades con Movimiento y Exploración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Incorporar juegos de rol o dramatización para representar historias sin depender de imágenes.</li> <li>-Usar circuitos motores para aprender conceptos como tamaños, direcciones y posiciones.</li> <li>-Aplicar el aprendizaje basado en la exploración sensorial (por ejemplo, identificar objetos por el tacto en una caja misteriosa o bolsa sensorial).</li> <li>- Actividades y propuestas sensoriales, tales como, bandejas de experimentación, bandejas sensoriales (bandejas relacionadas con la temática de la granja)</li> </ul>





### 3. Uso del Ritmo y la Música

- Transformar información visual en canciones o rimas fáciles de recordar. (como las normas del aula)
- Usar instrumentos para marcar patrones y ritmos en actividades de aprendizaje.
- Asociar conceptos a movimientos (por ejemplo, saltar cada vez que se diga una palabra clave).



<b>PAUTA 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>EJEMPLOS de cómo implementarlo</b>
<p><b>2.1 Clarificar el vocabulario y los símbolos</b></p>	<p>Explica o proporcionar una representación alternativa al vocabulario clave, etiquetas, iconos y símbolos</p>	<p>2.1.a. Para facilitar la adquisición de vocabulario y la agrupación por campos semánticos, se han elaborado diferentes "casitas" atendiendo a una categoría semántica. Consideramos que esto, ayudará a tener un apoyo visual sobre el léxico trabajado.</p>  <p>2.1.b. Caja de sonidos. facilitar la conciencia fonológica a través de imágenes y objetos relacionados.</p> 
<p><b>2.2 Clarificar la sintaxis y la estructura</b></p>	<p>Proporcionar representaciones alternativas que clarifiquen o hagan más explícitas las relaciones sintácticas o estructurales entre los elementos (cómo elementos simples se combinan para crear nuevos significados/ hacer explícitas las sintaxis de una frase o la estructura de una representación gráfica)</p>	<p>2.2.a. Partiendo de que adquirimos mejor la información cuando empleamos diferentes medios (visual y auditivo), usamos el material del Blog "Siembra Estrellas" donde podemos trabajar la conciencia léxica y construcción de oraciones con imágenes. <a href="https://siembraestrellas.blogspot.com/search/label/Morfosintaxis">https://siembraestrellas.blogspot.com/search/label/Morfosintaxis</a></p>



GT "Diseño de un aula inclusiva". Dossier.

<p><b>2.3 Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos</b></p>	<p>Proporcionar opciones que reduzcan las barreras y el incremento de carga cognitiva que conlleva la decodificación para los estudiantes que no les resulten familiares o no manejen de manera fluida los símbolos</p>	<p>- Destinos soportes matemáticos para asociar cantidad a grafía, descomposición del número y el inicio en operaciones matemáticas sencillas</p> <p>- Actividades manipulativas para relacionar números y cantidades: utilizando materiales como pinzas, tapones y tarjetas para reforzar la relación entre número y cantidad</p> <p>- Juegos interactivos en línea: Actividades como "Cuenta y pincha en el número" o "Asociar número y cantidad" <a href="https://wordwall.net/es-es/community/n%C3%BAmero-cantidad-asociar?utm_source=chatgpt.com">https://wordwall.net/es-es/community/n%C3%BAmero-cantidad-asociar?utm_source=chatgpt.com</a></p>
<p><b>2.4 Promover la comprensión entre diferentes idiomas</b></p>	<p>Proporcionar alternativas lingüísticas, especialmente en la información clave o el vocabulario</p>	<p>2.4.1 Imágenes y fotografías relacionadas con el vocabulario de la SdA que se está desarrollando.</p> <p>2.4.2. Relación entre imágenes reales y objetos físicos relacionados con el vocabulario de la SdA</p> 
<p><b>2.5 Ilustrar a través de múltiples medios</b></p>	<p>Proporcionar alternativas al texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Audiocuentos.</li> <li>- Cuentos en imágenes.</li> <li>- Marionetas</li> <li>- Dados con imágenes y tarjetas para inventar cuentos.</li> </ul>

PAUTA 3: Proporcionar opciones para la comprensión	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>3.1 Activar o sustituir los conocimientos previos</b></p>	<p>Proporcionar opciones que facilitan o activan los conocimientos previos o permiten establecer conexiones con la información previa necesaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rutinas de pensamiento: veo, observo, me pregunto. ¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber?.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Folio rotativo con imágenes.</li> </ul>
<p><b>3.2 Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones</b></p>	<p>Proporcionar claves explícitas o indicaciones que ayuden a prestar atención a lo importante frente a lo que no lo es: gestión efectiva del tiempo, identificar lo valioso o establecer nexos con conocimientos previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canciones y retahílas para determinar momentos en la rutina: de recoger, de sentarse, de preparar la asamblea.</li> <li>- Relojes de arena: marcan el tiempo que dedicamos a cada actividad.</li> <li>- Pictogramas con los momentos más importantes de la rutina diaria.</li> </ul>
<p><b>3.3 Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación</b></p>	<p>Proporcionar modelos y apoyos para el empleo de estrategias cognitivas y meta-cognitivas que faciliten el procesamiento de la información y la transformación de la información en conocimiento útil</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapa conceptual visual del proyecto: en 5 años lo van formando ellos y escribiendo en él, aportan imágenes, títulos etc...</li> <li>- Rutina y agenda en imágenes. Cada vez que se realice una actividad se le da la vuelta o se quita</li> </ul> 

<p><b>3.4 Maximizar la transferencia y la generalización</b></p>	<p>Proporcionar apoyos para favorecer la generalización y transferencia de aprendizajes a nuevos contextos y situaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escribimos cartas a lo largo de los proyectos para pedir ayuda a las familias, personajes de los proyectos utilizando diferentes soportes y textos de la vida cotidiana.</li><li>- Por ejemplo en la SdA de la granja creamos una estructura de trabajo que repetimos con cada animal. Si utilizamos un mapa con las partes del cuerpo para ver la vaca, también lo haremos para el caballo, si vemos que alimentos vienen de un animal y elaboramos una maqueta, en otro animal también haremos su maqueta generalizando y adaptando el aprendizaje.</li></ul>
--	---	---

PRINCIPIO II: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:		
PAUTA 4: Proporcionar opciones para la interacción física	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>4.1 Variar los métodos para la respuesta y la navegación</b></p>	<p>Proporcionar diferentes métodos para navegar a través de la información y para interaccionar con el contenido (buscar, responder, seleccionar, redactar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferentes formas de búsqueda de información: textos, TIC, familia, biblioteca...</li> <li>- Exposiciones orales a sus compañeros/as trasladando la información trabajada en casa sobre el proyecto.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección de la información que consideramos importante para el rincón específico del proyecto, analizando toda la información que nos llega por diferentes vías.</li> </ul>
<p><b>4.2 Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo</b></p>	<p>Proporcionar apoyos para garantizar el uso efectivo de las herramientas de ayuda, asegurando que ni las tecnologías ni el currículum generen barreras</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Optimizar dicho acceso a través de herramientas como Symbaloo, donde vienen todas las herramientas y recursos digitales que utilizamos durante la rutina diaria. Ej: enlaces a canciones de asambleas, actividades interactivas de lectoescritura y lógico-matemáticas, páginas relacionadas con el proyecto.</li> </ul>

PAUTA 5: Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>5.1 Usar múltiples medios de comunicación</b></p>	<p>Proporcionar medios alternativos para expresarse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dramatizaciones acordes al proyecto.</li> <li>- Lenguaje plástico: expresar ideas, sentimientos,</li> <li>- Lenguaje musical: cuento musical de la dragona (con instrumentos)</li> <li>- sonidos y onomatopeyas de animales</li> </ul>
<p><b>5.2 Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición</b></p>	<p>Proporcionar múltiples herramientas para la construcción y composición (a menos que el objetivo esté dirigido al aprendizaje de la utilización de una herramienta específica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A través de un mandala, trabajamos el otoño y componemos el mandala realizando series utilizando esos elementos del otoño: hojas, bellotas, castañas etc...</li> <li>- Minimundos y composiciones con piezas sueltas (libres, relacionados con la temática y material de las estaciones o las diferentes Situaciones de Aprendizaje) .</li> </ul> 
<p><b>5.3 Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución</b></p>	<p>Proporcionar diferentes opciones para que los alumnos alcancen el máximo nivel de dominio en las diferentes competencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar las actividades con diferentes grados de dificultad.</li> <li>- Enriquecer actividades.</li> <li>- Tarjetas de vocabulario que ofrecen diferentes alternativas para su ejecución adaptándose al nivel madurativo del alumnado.</li> </ul> 

PAUTA 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>6.1 Guiar el establecimiento adecuado metas</b></p>	<p>Incorporar apoyos graduados para aprender a establecer metas personales que supongan un reto, pero a la vez sean realistas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para trabajar la motricidad gruesa, utilizar un entorno seguro con obstáculos adaptados a la altura y habilidades de los niños, dándoles indicaciones y refuerzos positivos</li> <li>- En actividades grupales, reforzar la importancia de esperar el turno y hacer uso de frases como “Es tu turno después de que él/ella termine” con el objeto de facilitar la comprensión de los niños</li> <li>- En actividades relacionadas con el control de emociones y manejo de frustraciones, proporcionar tarjetas con diferentes expresiones faciales y emociones, enseñando a los niños a identificarlas y utilizarlas cuando necesiten expresar sus sentimientos</li> </ul>
<p><b>6.2 Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias</b></p>	<p>Articular diferentes opciones para fomentar la planificación y el desarrollo de estrategias, y proporcionar apoyos graduados para ejecutar de forma efectiva dichas estrategias.</p>	<p>Actividad: Construir una torre con bloques lo más alta posible sin que se caiga</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bloques de madera, LEGO o cubos de plástico</li> <li>- Tarjetas visuales que servirán como apoyo visual</li> <li>- Pictogramas, para niños que necesitan apoyo visual adicional</li> <li>- Cronómetro o reloj, que sea visible, lo que ayuda a los niños a entender cuánto tiempo tienen para completar la torre</li> <li>- Alfombra</li> <li>- Caja para almacenar los bloques</li> </ul> <p>Para niños con dificultades motoras, los bloques serán más grandes y fáciles de manipular</p> <p>Para niños con dificultades visuales, se utilizan bloques de colores contrastantes o texturizados para facilitar el reconocimiento táctil</p> <p>Para niños con dificultades cognitivas, se proporciona instrucciones más simples y trabajan en pequeños grupos para brindar más apoyo individualizado</p>
<p><b>6.3 Facilitar la gestión de información y de recursos</b></p>	<p>Proporcionar estructuras internas y organizadores externos para mantener la información organizada y “en mente”, favoreciendo la memoria de trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas de papel grandes para que los niños puedan dibujar su mapa mental</li> <li>- Lápices, rotuladores, ceras de colores para que agreguen imágenes, palabras y dibujos de manera creativa</li> <li>- Pictogramas que representen los conceptos clave</li> <li>- Tarjetas de metas para que los niños escriban sus metas personales después de completar el mapa mental</li> </ul>
<p><b>6.4 Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances</b></p>	<p>Proporcionar una retroalimentación “formativa” que permita a los estudiantes controlar su propio progreso y utilizar esa información para su esfuerzo y su práctica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjetas de autoevaluación con imágenes (emoticonos) para que los niños puedan expresar cómo se sienten con su trabajo</li> <li>- Pizarra o cartel grande donde se puedan escribir las ideas y reflexiones compartidas por los niños</li> <li>- Mapa conceptual de la SdA.</li> </ul>

PRINCIPIO III: Proporcionar múltiples formas de implicación		
PAUTA 7: Proporcionar opciones para captar el interés	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<b>7.1 Optimizar la elección individual y la autonomía</b>	Ofrecer opciones a los alumnos para desarrollar su toma de decisiones, su satisfacción con los logros alcanzados e incrementar el grado de vinculación con su propio aprendizaje	<p>En la elaboración de los proyectos de trabajo, dejar que los niños/as puedan elegir el tema específico que quieren explorar más a fondo. Después, permite que elijan cómo quieren presentar algunas actividades.</p> <p>Juegos de roles en el que los niños asumen diferentes papeles y tengan que tomar decisiones relacionadas con sus roles. Por ejemplo, el niño que juega a ser el "vendedor" tiene que decidir qué productos ofrecer o cómo atender a los clientes.</p> <p>Al final de cada día o actividad, dar a los niños/as la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido.</p>
<b>7.2 Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad</b>	Proporcionar diferentes opciones que optimicen lo que es relevante, valioso, importante y motivador para cada uno de los alumnos	<p>Ofrecer una variedad de materiales (papel, plastilina, pinceles, témperas) y dejar que los niños elijan qué utilizar para crear lo que deseen.</p> <p>Leer un cuento y en ciertos momentos, permitir que los niños/as decidan qué debería pasar a continuación o cómo terminaría la historia. Esto fomenta la toma de decisiones y la participación activa en el relato. Técnicas de Rodari.</p>
<b>7.3 Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones</b>	Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula, ofreciendo opciones que reduzcan los niveles de incertidumbre y la sensación de inseguridad (feedback y experiencias negativas), la percepción de amenazas y las distracciones, y que ofrezcan diferentes niveles de estimulación sensorial	<p>Establecer una rutina predecible.</p> <p>Usar señales visuales y auditivas para guiar la atención. Ejemplo: Utiliza señales visuales en la pantalla digital para indicar que es hora de cambiar de actividad acompañadas de música para captar la atención.</p> <p>Trabajar en parejas o en pequeños grupos y fomentar el apoyo entre ellos/as, dando feedback positivo frecuentemente.</p> <p>Actividades de relajación y mindfulness.</p>

PAUTA 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>8.1 Resaltar la relevancia de metas y objetivos</b></p>	<p>Establecer un sistema de recordatorios periódicos o constantes que recuerden el objetivo y su importancia, con el fin de conseguir el mantenimiento del esfuerzo y la concentración, aunque aparezcan elementos distractores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agendas visuales y organización de las rutinas de clase, sobre todo para el alumnado TEA que requiere una mayor organización del tiempo y anticipación.</li> <li>- Empleo de relojes de arena o temporizador para medir el tiempo de las actividades.</li> <li>- Historias sociales con pictogramas</li> <li>- Crear historias sociales que expliquen situaciones específicas, como "Cuando escucho la señal, debo mirar a la profesora". Estas historias ayudan a los niños a entender las expectativas y a mantener la concentración en el aula.</li> <li>- Rincón TEACCH con instrucciones visuales claras</li> <li>- Establecer un espacio en el aula con actividades estructuradas y apoyos visuales que guíen a los niños en tareas específicas. Este enfoque promueve la independencia y la atención al proporcionar instrucciones claras y predecibles.</li> <li>- Utilizar el feedback orientado al dominio de algo.</li> </ul>
<p><b>8.2 Variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos</b></p>	<p>Establecer exigencias de diferente naturaleza y con niveles de dificultad variados para completar con éxito la tarea, así como variedad de propuestas o tareas y un repertorio de posibles recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ofrecer diferentes opciones de trabajo, actividades o experiencias (Rincones de trabajo en los que se ofrece la posibilidad de elección entre varias propuestas o aprendizajes, las cuales establecen diferentes niveles de dificultad, preferencias y/o habilidades a desarrollar)</li> <li>- Grupos interactivos.</li> <li>- Entrada amable. Ofrecer, al inicio de la jornada, diferentes propuestas de actividades (encaminadas al desarrollo de diversas habilidades y destrezas, a través de un variado repertorio de recursos y materiales), a través de las cuales el alumnado pueda participar y rotar de forma libre, en base a sus necesidades y preferencias, favoreciendo la autonomía del mismo, tanto a la hora de realizar la tarea como en las rutinas de recogida.</li> </ul>
<p><b>8.3 Fomentar la colaboración y la comunidad</b></p>	<p>Diseñar agrupamientos flexibles que favorezcan la colaboración y el trabajo en equipo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rincones de trabajo.</li> <li>- Grupos interactivos</li> <li>- Talleres en pequeños grupos.</li> <li>- Dinámicas de grupos cooperativos.</li> <li>- Tutorización entre iguales.</li> <li>- Rotación del alumnado que conforma los equipos, favoreciendo así la interacción del alumnado a lo largo del curso y la conformación de grupos heterogéneos.</li> </ul>

<p><b>8.4 Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea</b></p>	<p>Utilizar el feedback orientado al dominio de algo</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Empleo de retroalimentación que describa específicamente lo que el niño ha hecho bien. Por ejemplo: "<i>¡Qué bien has ordenado los bloques de menor a mayor tamaño! Eso muestra que estás comprendiendo los conceptos de tamaño y secuencia</i>".</li><li>- Refuerzo positivo durante las actividades.</li><li>- Preguntas que fomentan la reflexión. Preguntas abiertas que inviten a los niños a reflexionar sobre su trabajo puede ser una forma efectiva de feedback. Por ejemplo: "<i>¿Cómo decidiste qué colores usar para tu dibujo?</i>"; "<i>¿Qué parte de la actividad te resultó más fácil? ¿Y cuál fue la más difícil?</i>" Estas preguntas ayudan a los niños a pensar sobre su propio proceso de aprendizaje y a reconocer sus esfuerzos y logros.</li><li>- Empleo de rúbricas que le permitan ver su proceso, por ejemplo, empleado caritas sonrientes.</li> <li>- Reflexión al finalizar tareas cooperativas, tales como los rincones, para tomar conciencia del trabajo realizado, los conflictos surgidos y la asunción de responsabilidades durante el transcurso de los mismos.</li> <li>- Diana de autoevaluación. La cual permite, de forma visual, al alumnado ser consciente de su aprendizaje y reflexionar sobre el mismo.</li></ul>
---	--	---

PAUTA 9: Proporcionar opciones para la autorregulación	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS de cómo implementarlo
<p><b>9.1 Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación</b></p>	<p>Proporcionar múltiples opciones para que los estudiantes mantengan la motivación: sean capaces de establecer sus propios objetivos de manera realista y fomentar pensamientos positivos sobre la posibilidad de lograrlos, manejando la frustración y evitando la ansiedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Rincón de los Retos Personales</b></li> <li>- <b>La Caja Mágica de las Emociones</b> para manejar la frustración y desarrollar pensamientos positivos.</li> <li>- <b>El Semáforo de los Retos</b> para que los niños/as identifiquen la dificultad de una tarea y aprendan a regularse.</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;"> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; gap: 5px;"> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: yellow; border-radius: 50%;"></div> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: green; border-radius: 50%;"></div> </div> <div style="margin: 0 20px;"> <p>Difícil (necesito ayuda)</p> <p>Medio (lo intento con apoyo)</p> <p>Fácil (lo hago solo)</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pizarra de los logros:</b> Cada niño tiene una mini pizarra donde elige una cosa que ha hecho bien cada día, puede dibujarla o pedir ayuda para escribirla. Se comparte al final del día en grupo.</li> </ul>
<p><b>9.2 Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana</b></p>	<p>Proporcionar variedad y alternativas de apoyos para ayudar a los estudiantes a elegir y probar estrategias adaptativas para gestionar, orientar o controlar sus respuestas emocionales ante los acontecimientos externos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Rincón de la calma multisensorial</b> para ofrecer un espacio seguro donde puedan autorregularse: cojines, una tienda o cueva pequeña, luces suaves, botellas sensoriales, peluches, tarjetas con respiraciones guiadas (dibujos de una vela, una flor...), mandalas para colorear, auriculares con música relajante. Se usarán pictogramas para explicar cuándo y cómo se puede ir al rincón.</li> <li>- <b>El semáforo de las emociones</b> para ayudar a identificar el nivel de activación emocional.</li> <li>- <b>Cuentos y marionetas</b> para usar historias para mostrar cómo los personajes gestionan emociones.</li> <li>- <b>Tarjetas</b> de estrategias personalizadas para ofrecer opciones adaptadas para que elijan cómo calmarse para que cada niño cree su "kit emocional" con las que más le funcionan.</li> <li>- <b>El dado de las emociones</b> para fomentar el diálogo emocional y la reflexión en grupo.</li> <li>- <b>Música y movimiento</b> para liberar emociones para canalizar la energía emocional a través del cuerpo.</li> </ul>
<p><b>9.3 Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión</b></p>	<p>Proporcionar múltiples modelos y pautas de técnicas diferentes de auto-evaluación para controlar las emociones y la capacidad de reacción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Semáforo de las emociones:</b> cada mañana, los niños colocan su foto o su nombre en el color que representa cómo se sienten. Luego hablan (si quieren) de por qué. Esto promueve la auto-evaluación emocional diaria.</li> <li>- <b>El "Rincón de la calma" con pictogramas:</b> un espacio en el aula con cojines, muñecos, libros, y tarjetas visuales con estrategias:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Respirar profundo</li> <li>Hacerse como una tortuga (encogerse y contar hasta 5)</li> <li>Dibujar lo que siento</li> <li>Leer un cuento tranquilo</li> </ul> </li> <li>- <b>Rueda de las emociones con espejo:</b> rueda con imágenes de emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enfado, sorpresa, calma). Se acompaña de un espejo para observar su propia cara. Tras una situación concreta el niño va a la rueda y elige cómo cree que se sintió. Luego observa su expresión en el espejo y la compara. Esto favorece el autoconocimiento emocional corporal.</li> <li>- <b>Tarjetas de "¿Cómo reaccioné? ¿Cómo podría hacerlo mejor?" Modelo reflexivo:</b></li> </ul>

		<p><b>Tarjetas con preguntas simples y dibujos tipo cómic:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué hice cuando me enfadé?</li><li>• ¿Le grité a alguien?</li><li>• ¿Cómo me sentí después?</li><li>• ¿Qué otra cosa podría hacer la próxima vez? (y se dan opciones)</li></ul> <p>Después de un conflicto, se usan en pequeño grupo o con ayuda de un adulto para <b>evaluar su conducta</b> y <b>buscar alternativas</b>.</p> <p>- <b>Cuentos y dramatizaciones guiadas. Modelo narrativo + role-play:</b> Usar cuentos tipo "El monstruo de colores" o "Cuando estoy enfadado" y luego representar las escenas cambiando el final. Los niños practican formas diferentes de reaccionar a un problema que tiene un personaje. Así ven varios modelos de reacción y evalúan cuál sería mejor y por qué.</p>
--	--	--