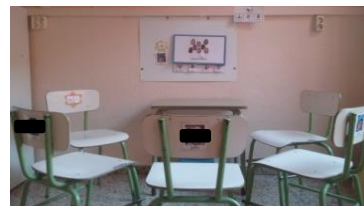


ASAMBLEA

EJEMPLOS MATERIAL

Organización de espacio

Indicador visual: alfombra/sillas.
Indicador del lugar donde me siento dentro de la alfombra/ sillas (Fotos/ círculo para sentarse con foto)
Eliminar todos los distractores posibles.



Horario

Picto asamblea
- Emparejar en la zona de la actividad.
- Objeto de referencia sólo para esa actividad. *
- Indicador auditivo*
*Interés.



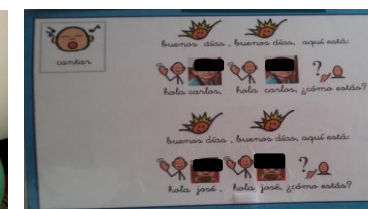
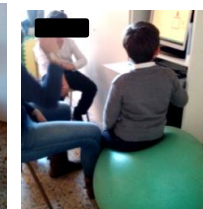
Actividades

Marcar quién es el responsable.
Posibles actividades: Cantar, pasar lista, normas, mirar qué día es hoy, tiempo qué hace, conversar/ cuento, sorpresa.
Actividades de mantenimiento (cuaderno: fichas de colocar)



Rutinas y Estrategias

Volver al horario:
Picto de horario al final de la secuencia de cada actividad.
Coger el picto del horario y emparejar si el niño lo necesita (cuando tenga la rutina quitar el emparejamiento)
Sentarse y seguir la secuencia. Para ayudar a mantenerle sentado en la actividad:
silla con goma, pelota fitness, peso en las rodillas.
Situarse cerca del profesor.
El alumno con su propia secuencia intercalando refuerzos.
Misma actividad de comienzo (Canción o cuento).



Ayudas visuales complementarias

Secuencia de pictogramas de las actividades seleccionadas.
Time Timer indicando el tiempo de duración.
Normas de la asamblea.
Panel mano (ayuda para decir hola)





ACTIVIDADES/TRABAJO

EJEMPLOS MATERIAL

Organización de espacio

Límites claros en la mesa de trabajo.
De izquierda a derecha.
Eliminar distractores.
Diferenciar la zona de trabajo independiente de la grupal.



Horario

Picto de trabajo en el horario. (dos pictos diferentes para cada tipo de trabajo)
- Independiente (actividades que sepan hacer o sin error)
- En grupo
Emparejar el pictograma en la zona de trabajo (si el niño lo necesita)



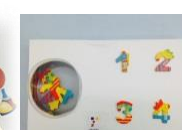
Actividades

Cajas de zapatos. Para elaborarlas es importante:

- Tener en cuenta los intereses del alumno.
- Que todo el material este en la misma superficie.
- Organizarla de izquierda a derecha.

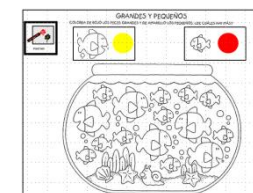
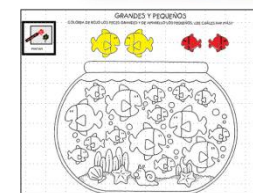
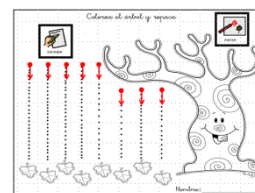
Fichas de trabajo:

- Instrucción visual sencilla (un/dos pictos como máximo).
- Delimitar espacio para cada actividad: pintar, poner gomets.
- Ayudarnos de los colores para que sepan de que color deben pintar cada parte del dibujo o donde colocar cada gomet.



Rutinas y Estrategias

Permanecer sentado lo que dure el trabajo.
Secuencia de las actividades de trabajo que ha de realizar (es un contrato que no se debe incumplir por ninguna de las partes)
Usar gomas en las sillas, peso en las piernas.
Intercalar actividades de trabajo favoritas con otras que cuesten más.
Después de trabajar tiempo de descanso, relajación, refuerzo.



Ayudas visuales complementarias

Si juega con todas las pinturas, crearle su propia caja, con 3 pinturas y velcros.
Establecer normas del rincón de trabajo. SIEMPRE en positivo.
Usar primero/ después.





JUEGO RINCONES

EJEMPLOS MATERIAL

Organización de espacio

Indicar cada rincón de juego con un panel informativo.
Organizar los juguetes en cajas indicados con el picto (comiditas, leer, números, bloques, disfraces)
Zona de juego grupal:
- Delimitada (estanterías, cinta aislante, alfombra de colores)
- Delimitar espacio personal. (círculo con foto)

Horario

Picto de juego en el horario para indicar actividad.

- Si es necesario emparejar el picto del horario en el panel del rincón para aumentar autonomía en desplazamientos y comprensión de la actividad.
- Objeto de referencia (suele ser de mucha utilidad que cada rincón tenga un objeto de referencia qué debe ser exclusivo para cada rincón y no salir en ninguna actividad más.

Actividades

Cuentos juego funcional.
Guiones de juego.
Cajas de zapatos de ensartar, bloques.
Actividad dirigida: canción gestos, una de movimiento, una de construir, cuentos.
Juego en grupo, Taller sentidos, Juego funcional.

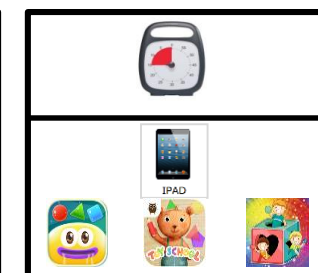
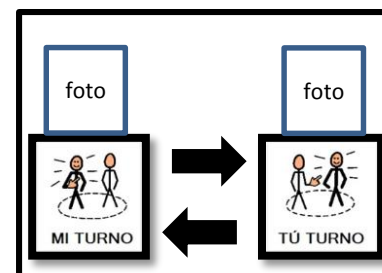
Rutinas y Estrategias

Canciones de inicio-fin que marque comienzo y fin de actividad.
Jugar y recoger. Podemos tener una canción que indique que hay que recoger.
Programa de juego con compañeros estables.

- Actividades más difíciles juego paralelo
- Tener su juguete/actividad favorita durante un tiempo.
- Dificultades para compartir: explicar con fotos de compañeros y actividad. / primero después.

Ayudas visuales complementarias

Secuencias de los juegos.
Instrucciones visuales en pasos.
Marcar visualmente donde colocar los Legos.
Time timer que marque fin de actividad.
Caja de recoger especial.





CAMBIO DE JUGUETE

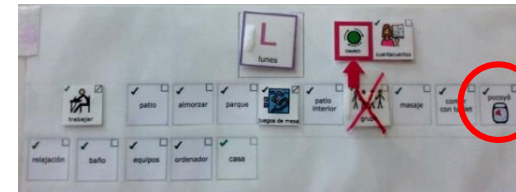
EJEMPLOS MATERIAL

Organización de espacio

Establecer un lugar donde esta siempre ese juguete para que lo pueda volver pedir.
Establecer el espacio dónde lo usa, y dónde lo tiene que guardar.

Horario

Marcarle cuando le toca en el horario con el pictograma o palabra escrita.
- Progresión: muchas veces (intercalar actividad, refuerzo, actividad, refuerzo), ir reduciendo número de veces que aparece en el horario hasta sólo aparecer un momento a lo largo de la jornada escolar.



Intereses especiales y frecuentes

Buscar el componente social siempre:

- Actividad de movimiento: damos vueltas juntos.
- Juguete o refuerzo físico: Tomamos turnos, lo ponemos fuera de su alcance para pedirlo.
- Vídeo: vemos juntos el vídeo, elegimos por turnos.

Rutinas y Estrategias

1, 2, 3, se acabó.
Primero después.

Ayudas visuales complementarias

TIME TIMER

