Resumen Accesibilidad Cognitiva

CPEE MARIA MONTESSORI

Salvador Bernal CORREA

2023

En el caso de alumnos con diversidad funcional, nuestro compromiso es aún mayor, ya que debemos lograr su presencia, participación e inclusión en la sociedad. Entendemos la "ACCESIBILIDAD COGNITITVA", como el derecho a comprender la información que nos proporciona el entorno, a dominar la comunicación que mantenemos con él y a poder hacer con facilidad las actividades que en él se llevan a cabo sin discriminación por razones de edad, de idioma, de estado emocional o de capacidades cognitivas.

Son algunos de los apoyos visuales que queremos lograr que se conviertan en elementos familiares para todo el alumnado.

La comprensión de los espacios con los que interactuamos de manera diaria es primordial para favorecer el bienestar emocional y la autonomía de nuestros alumnos, ya que la mayor parte de las barreras con las que se encuentran nuestro alumnado en la escuela tienen que ver con sus dificultades para comprender el entorno.

La utilización de una señalética clara permitirá a los alumnos acceder a cualquier lugar y participar en él. ¿Cómo lo hacemos accesible en nuestro colegio? El punto de partida es una reflexión y análisis para conocer las necesidades que existen, pues como nuestro colegio comulga: cada persona comprende y percibe el mundo de una manera diferente, puesto que nuestras capacidades son diferentes.

Es importante que los paneles de señalización no produzcan ruido visual y faciliten un barrido visual, para que cada alumno pueda fijarse con facilidad en aquello que necesita.

Criterios asamblea A nivel de centro es importante establecer unos criterios comunes para la asamblea, para que el alumno independientemente del aula en el que se encuentre, siempre tenga los mismos referentes.

Clave táctil: tocar la textura con o sin ayuda Forma: triángulo VIERNES Color: naranja Objeto real: tela de peluche Clave táctil: tocar la textura con o sin ayuda Forma: estrella Panel menú Para nuestros alumnos es importante que el entorno sea predecible, al igual que la anticipación de los acontecimientos del día.

Nuestros alumnos pueden presentar dificultades en la alimentación, por ello en el centro hemos colocado un panel visible y accesible al lado del comedor, para que puedan saber qué es lo que van a comer en el día.

Es importante que toda la Comunidad Educativa conozca el funcionamiento y uso de estos guiones, por lo que quedan recogidos en el Plan de Atención a la Diversidad del centro.

Tenemos que recordar que en los centros de Educación Especial hay diferentes perfiles profesionales.

Hay que cuidar el espacio del recreo para que sea también un lugar accesible.

Cada zona del patio debe estar señalizada, al igual que lo que hay que hacer en esa zona y las normas de ese espacio.

Por ello, la organización del aula debe de incluir normas claras que hagan fácilmente anticipable lo que va a suceder en la jornada del día.

Se realizan una serie de actividades tipo que variarán en su forma según el tipo de alumnado al que vaya dirigida.

La duración de las sesiones ha de estar siempre en función de los intereses suscitados en el grupo con el que se está trabajando, y según la respuesta que vayan dando los alumnos.

De manera general, la secuencia de rutinas que se llevan a cabo sería la siguiente: SALUDO: en el que cantamos una sencilla retahíla para dar los buenos días y saludarnos.

INTRODUCCIÓN DE PROYECTO O ACTIVIDADES ESPECIALES: se puede utilizar este momento de asamblea para introducir alguna actividad con la que vamos a trabajar luego, una temática especial, introducir el centro de interés Ejemplo panel Asamblea ACUERDOS DE CENTRO PARA LA ASAMBLEA A nivel de centro es importante establecer unos criterios comunes para la asamblea, para que el alumno, independientemente del aula en el que se encuentre, siempre tenga los mismos referentes.

En este caso, debido a que el tipo de alumnado que acude a este aula requiere un trabajo basado en la estimulación basal y multisensorial, no se ha considerado oportuno colocar la secuencia de rutinas diaria en el panel.

Los juguetes adaptados son aquellos a los que se les ha realizado algún tipo de modificación, algunos ejemplos son: - Añadir ventosas o velcros para que se queden fijos en una superficie y permitan el acceso a su manipulación.

Por otro lado, la clave de la comunicación es la interacción, entender que sus vocalizaciones, expresiones, movimientos corporales... son comunicación y tienen efectos en el entorno, por ello necesitan un espacio accesible, digitalizado que les permita interaccionar a nivel primario, a través de sensaciones y el movimiento, un espacio que facilite el acceso a los elementos interactivos, como son los juguetes adaptados con el fin de promover la participación activa, la relación causa-efecto, la elección, el control del entorno, y habilidades cada vez más complejas.

La accesibilidad cognitiva supone dar respuesta a las barreras con las que se encuentran debido a las dificultades cognitivas, comunicativas, sensoriales y ejecutivas que presentan y que se plasman en la falta de control sobre el tiempo, el espacio y las situaciones inesperadas.

Información que va a contener la agenda: La información que utilicemos ha de ser la que el alumno va a necesitar para desenvolverse en una situación concreta.

Entre esta información destacamos: Información trabajada en la asamblea Por lo que os mostramos otros tipos de horarios utilizados en nuestro centro para anticipar y dar autonomía: HISTORIAS SOCIALES Y CONDUCTAS DESADAPTADAS Muchos de los alumnos con diversidad funcional tienen problemas de conducta, ansiedad y emocionales que tiene que ver con las dificultades que tienen de comprensión de situaciones sociales, de los estados mentales y emocionales propios y de los otros, y con sus problemas de comunicación.

HISTORIAS SOCIALES Y TEA Aunque nos vamos a centrar en la utilización de historias sociales en los alumnos con TEA, hay que tener en cuenta que la información y los apoyos visuales son útiles para muchas de las personas con diversidad funcional y su uso no debe restringirse a los alumnos con TEA. La utilización de imágenes, dibujos, fotografías y pictogramas, nos ayudan a todos a recordar las normas, información relevante, asociar ideas ¿Qué es una historia social? Una historia social "es una historia corta diseñada de modo que proporcione predictibilidad a una situación que, desde la perspectiva de la persona autismo, es confusa, atemorizante o difícil de interpretar".

Estas historias se pueden mostrar antes de que ocurra una situación para anticipar cómo se debe actuar o preparar a la persona para esa situación que no conoce o no se espera.

Con la utilización de las historias sociales, les damos información visual, generalmente con pictogramas, a modo de guiones o instrucciones sociales que les ayudan a comprender situaciones, reacciones propias o ajenas, pasos a seguir para alcanzar un objetivo, para el reconocimiento de sus emociones y las del resto de personas que le rodean etc.

Es muy importante saber cuál es el nivel del niño y su capacidad cognitiva para asegurarnos que la historia que le vamos a contar es realmente entendida.

Las utilizaremos en los siguientes casos: Informar sobre cambios en las rutinas y/o situaciones que sabemos que pueden alterar al alumno.

ANTICIPARSE A LA CRISIS EMOCIONAL. INTERVENIR. Evolución de una conducta desajustada Nuestra experiencia nos dice que en muchas ocasiones la utilización de las historias sociales en estas situaciones evita que la conducta vaya a más y que se tengan que utilizar otras medidas más restrictivas.

Es importante tener en cuenta que pueden ser muy útiles cuando la conducta no es muy intensa, ya que, si es así, las intervenciones a realizar constituirán otras medidas.

En el aula trabajamos con varios alumnos de manera simultánea y es posible que no dispongamos de un dispositivo para cada uno, por eso es importante que sea accesible la participación de todos los alumnos.

Si no tenemos en cuenta estas premisas, es posible que aparezcan dificultades en la atención porque el alumno no se siente motivado, problemas de autorregulación y conductas disruptivas porque no entiende cuándo puede utilizar el dispositivo, malestar y ansiedad por no ser capaz de interiorizar lo que su profe le pide, problemas conductuales, actitudinales Por último, hemos de sentirnos comprometidos con las tecnologías para formarnos de manera constante y ofrecer a cada alumno lo que necesita para integrarse en una sociedad cada vez más digitalizada.

Tenemos que tener muy en cuenta que las actividades que propongamos tienen que ser principalmente manipulativas partiendo de habilidades que ellos tengan adquiridas, como la lateralidad, noción causa-efecto, el conteo o la elaboración de secuencias También podemos introducir diferentes robots programables como pueden ser trazos con rotuladores, sonidos, movimientos, teclas de colores... lo que les permitirá ir conociendo la creación de código como una manera de conseguir que los robots ejecuten las acciones que nosotros queremos.

En educación Especial, la programación y la robótica suele ser más en un medio que en un fin, utilizando la tecnología para que los alumnos aprendan contenidos y desarrollen habilidades y competencias propias de su etapa.

Por ejemplo, un niño que no tiene adquirida la lectoescritura y es capaz de meterse en el ordenador y poner el vídeo de Youtube que quiere ver, está poniendo en práctica distintas habilidades computacionales: El niño es capaz de secuenciar cada paso y pulsar en cada momento donde debe para llegar al vídeo, ignora lo que pueda aparecer en la web si no le sirve para llegar al vídeo, si le aparece publicidad o alguna ventana emergente va a saber quitarla y finalmente va a llegar al vídeo que quiere.

Destaca la elevada motivación que la utilización de la robótica despierta en los alumnos, puesto que ayuda a motivar el proceso de aprendizaje en los diversos niveles de la educación, desde temprana edad, estimulando todas las áreas del desarrollo, especialmente el proceso cognitivo y el proceso del lenguaje Aglutina la enseñanza de diversas áreas de conocimiento de forma globalizada e interdisciplinar.

¿Cómo hacer que funcione? En muchas ocasiones no se lleva a cabo una correcta integración de las TIC en el aula como parte fundamental de la metodología, sino que simplemente se utilizan para realizar búsqueda de información y recursos educativos o como actividades puntuales, dejando de lado las múltiples posibilidades educativas que pueden llegar a ofrecer.

Hay que montar el personaje y el escenario y luego elegir los BeatBits o efectos que quieras usar.

Vídeo explicativo Experiencias Digicraft Es un programa educativo que posee tres pilares fundamentales que se desarrollan durante los tres años que dura el programa: -un conjunto de itinerarios y propuestas formativas muy bien detallados -la dotación a los centros educativos con un kit tecnológico por itinerario con el material necesario para realizar las diferentes actividades en clase -formación continua al profesorado para que pueda desarrollar con éxito el programa en el aula.

También puedes diseñarlo desde cero: -Añadir página -Fondo: Buscas uno que te guste o puedes subir un archivo de una imagen que quieras.