



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

CEE Saladino Cortizo
Carballal, 60 C.P.:36318 VIGO
Teléfono: 986 288 188
cee.saladino.cortizo@edu.xunta.gal
<http://www.edu.xunta.gal/centros/ceesaladinocortizo>



COMUNICADORES

Tener un comunicador no significa saber usarlo,
al igual que un piano no te hace pianista.

MITOS SOBRE COMUNICADORES



- 1 El niño/a debe tener cierta edad para poder aprender a usar un comunicador.
- 2 Los comunicadores son solo para niños/as con buenas capacidades cognitivas.
- 3 El uso de un comunicador limita el aprendizaje de la lengua oral.
- 4 El comunicador es una tablet y por tanto pueden usarse aplicaciones complementarias (youtube, juegos..). (NO CAIGAS EN ESTE ERROR)
- 5 Existe una jerarquía objeto real-imagen-pictograma-palabra escrita.

IMPORTANTE

Un niño/a normo-típico tendrá una buena competencia lingüística si tiene ACCESO al lenguaje las 24 horas durante 365 días al año. Un niño/a con un SAAC que lo utilice 2 horas/semana, alcanzará la misma competencia con 70 años.



Todas las formas de comunicación complementarias al comunicador son válidas.

La comunicación es un DERECHO

☆ PARA QUE NOS COMUNICAMOS 🔍
🏠 ☰

Interacción social

- Saludar
- Ser educado
- Ligar o echar un piropo
- Empezar una conversación
- Fijar el tema de la conversación
- Llevar la conversación a un tema concreto
- Cambiar de tema
- Hacer preguntas sociales
- Hablar de un tema personal
- Cerrar la conversación
- Bromear o tomarle el pelo a alguien
- Negociar

Dar y recibir información

- Comentar
- Ordenar
- Expresar sentimientos
- Hacer preguntas
- Debatir
- Opinar
- Describir
- Contar novedades
- Contar una historia
- Contar una historia imax
- Planificar
- Explicar

Estrategias para que nos entiendan mejor

- Clarificar
- Pedir una clarificación
- Decirlo de otra manera
- Dar una pista
- Describir
- Usar el alfabeto

Expresar necesidades y deseos

- Elegir
- Pedir la atención
- Pedir
- Rechazar
- Protestar

NO SOLO NOS COMUNICAMOS PARA PEDIR.

¿Cómo empezar?



EVALUACIÓN

COMPETENCIA COMUNICATIVA

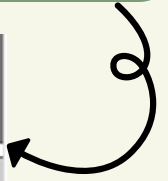


Test de evaluación:

<https://communicationmatrix.org/>

Nivel	A1	A2	A3	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	
Nivel 1 Importancia reinteraccional	Expresa malestar	expresa comodidad	Expresa interés en otras personas																	
Nivel 2 Importancia intencional	Protestas	Continúa la acción	Obtiene más de algo																	
Nivel 3 Comunicación no convencional	Se niega, rechaza	Solicita más acción	Solicita más objeto	Solicita Nueva Acción	Solicita más objeto	Solicita toma decisiones	Solicita nuevo objeto	Solicita nuevo objeto	Solicita Objetos Ausentes	Atención de solicitudes	muestra afecto	saluda a la gente	Ofertas, Acciones	Dirige tu atención	Formas sociales educadas	Respuestas Si/No Preguntas	hace preguntas	Nombre Cosas/Personas		
Nivel 4 Comunicación convencional	Se niega, rechaza	Solicita más acción	Solicita más objeto	Solicita Nueva Acción	Solicita más objeto	Solicita toma decisiones	Solicita nuevo objeto	Solicita Objetos Ausentes	Atención de solicitudes	muestra afecto	saluda a la gente	Ofertas, Acciones	Dirige tu atención	Formas sociales educadas	Respuestas Si/No Preguntas	hace preguntas	Nombre Cosas/Personas			
Nivel 5 Símbolos concretos	Se niega, rechaza	Solicita más acción	Solicita más objeto	Solicita Nueva Acción	Solicita más objeto	Solicita toma decisiones	Solicita nuevo objeto	Solicita Objetos Ausentes	Atención de solicitudes	muestra afecto	saluda a la gente	Ofertas, Acciones	Dirige tu atención	Formas sociales educadas	Respuestas Si/No Preguntas	hace preguntas	Nombre Cosas/Personas			
Nivel 6 Símbolos abstractos	Se niega, rechaza	Solicita más acción	Solicita más objeto	Solicita Nueva Acción	Solicita más objeto	Solicita toma decisiones	Solicita nuevo objeto	Solicita Objetos Ausentes	Atención de solicitudes	muestra afecto	saluda a la gente	Ofertas, Acciones	Dirige tu atención	Formas sociales educadas	Respuestas Si/No Preguntas	hace preguntas	Nombre Cosas/Personas			
Nivel 7 Idioma	Se niega, rechaza	Solicita más acción	Solicita más objeto	Solicita Nueva Acción	Solicita más objeto	Solicita toma decisiones	Solicita nuevo objeto	Solicita Objetos Ausentes	Atención de solicitudes	muestra afecto	saluda a la gente	Ofertas, Acciones	Dirige tu atención	Formas sociales educadas	Respuestas Si/No Preguntas	hace preguntas	Nombre Cosas/Personas			

No utilizado
 emergentes
 dominado
 superado



COMPETENCIA LINGÜÍSTICA



Test de evaluación: <https://blog.qinera.com/hitos-para-la-comunicacion/>

	Lingüísticos	Operacionales/cognitivos/sensoriales	Sociales	Estratégicos
COMPORTAMIENTO PREINTENCIONAL	Rechaza expresando incomodidad	Conciencia de uno mismo, conciencia corporal	Reconoce voces familiares	
	Obtiene expresando comodidad	Localiza sonidos	Explora el rostro humano	
	Muestra interés por las personas	Reconoce melodías		
		Seguimiento visual temprano, fijación de la mirada		
COMPORTAMIENTO INTENCIONAL	Se dirige hacia estímulos que le llaman la atención	Hace fijamientos y seguimientos visuales	Llama la atención de los otros	Busca un objeto deseado
	Protesta cuando algo le molesta	Tiene conductas anticipatorias	Imita expresiones faciales	
	Obtiene más de algo	Establece la relación causa-efecto de forma sencilla		
		Explora formas, funciones y propiedades de objetos		
COMUNICACIÓN NO CONVENCIONAL	Rechaza moviéndose, alejándose, empujando, gritando o haciendo muecas	Explora y busca objetos	Reconoce personas y objetos	Entiende que su comunicación (vocalización, expresión...) tiene efectos en el entorno
	Da respuestas positivas con la cabeza, con contacto visual, sonriendo o cogiendo		Demuestra afecto	
	Responde con cualquier modo de forma consistente a alguien (gestión de turnos básica)			
COMUNICACIÓN CONVENCIONAL	Asiente y nega con gestos	Atiende a un objeto o actividad con alguien	Se comunica socialmente sonriendo, moviendo la mano o cogiendo objetos	Muestra frustración cuando no ha podido comunicarse
	Pide señalando, mirando o dirigiendo a alguien a algo	Demuestra memoria visual	Responde a la comunicación con la expresión facial, gestos, escuchando o actuando	
	Pide más o repetición con cualquier modo		Presta atención a la comunicación con interlocutores	
COMUNICACIÓN SIMBÓLICA EMERGENTE	Se comunica para controlar actividades (más, ya está, para) utilizando habla, pictogramas o gestos reconocibles	Atiende al SAAC mirándolo, escuchándolo o acercándose	Participa en actividades compartidas de forma activa	Consigue la atención del interlocutor antes de comunicar un mensaje
	Pide algo con vocalización, señalando o con comunicador	Muestra interés por el comunicador explorándolo (tocando, etc.) pero no necesariamente para comunicarse		
	Usa el nombre de un objeto para pedirlo o nombrarlo en una elección de 2 o más en actividades cotidianas			
	Pide o nombra una acción entre 2 o más en actividades cotidianas	Dispone de su SAAC en actividades cotidianas	Utiliza mensajes de gestión de actividad (para, más, ya está...) más que conductas disruptivas	Se da cuenta que tiene que repetir un mensaje cuando no se ha oído/entendido/interpretado bien
COMUNICACIÓN EMERGENTE TRANSICIONAL	Describe cualidades sensoriales sencillas	Coloca o pide su SAAC cuando se necesita	Realiza pequeños diálogos en actividades cotidianas sin error	Busca otra forma de comunicarse cuando algo no se ha entendido
	Utiliza mensajes simples en actividades cotidianas	Localiza vocabulario básico durante actividades cotidianas	Saluda y se despide	Pide o coge el comunicador cuando lo necesita
		Utiliza el botón atrás para navegación básica	Presta atención a los interlocutores de forma consistente	
		Reconoce que el comunicador necesita ajustes (por ejemplo, que no funciona, volumen bajo...)		
COMUNICACIÓN EN CONTEXTOS FAVORABLES	Utiliza palabras de diferentes categorías (comida, personas, transporte...)	Enciende y apaga el comunicador cuando otros lo dicen		
	Utiliza adjetivos sencillos (colores, formas, posición, comparación)	Pide ayuda para ajustar el comunicador	Hace comentarios en una actividad	Tiene una estrategia para iniciar conversaciones con personas que no suele hablar
	Utiliza iniciadores de frase (Yo quiero..., yo tengo...) en actividades estructuradas o rutinas	Selecciona el volumen	Utiliza frases como "por favor", "gracias"	Busca la atención y la comprensión de su interlocutor
	Utiliza verbos comunes o de rutina (poner, ir...)	Pide cargar el dispositivo	Empieza y acaba conversaciones con frases grabadas en conversaciones de más de dos turnos	Utiliza estrategias para corregir malentendidos como decir letra inicial, reformular...
COMUNICACIÓN PRE-AUTÓNOMA	Utiliza frases de dos palabras con diferentes combinaciones	Busca que se vea bien el dispositivo	Comparte sus novedades con mensajes de "Sobre mí" con ayuda	Utiliza estrategias para ir más rápido
	Responde preguntas con mensajes de charla rápida	Navega por categorías en actividades rutinarias	Tiene conversaciones de más de dos turnos en diferentes contextos	Persiste cuando hay malos entendidos.
	Utiliza los plurales	Borra los mensajes	Hace bromas o comentarios graciosos con mensajes grabados	
	Reconoce el sonido de algunas letras	Participa en añadir nuevo vocabulario o su colocación	Sigue una conversación y puede responder preguntas generales	
COMUNICACIÓN AUTÓNOMA	Comienza a jugar con combinaciones de letras	Lleva el comunicador de un sitio a otro de forma independiente o pidiendo ayuda	Hace peticiones variadas en diferentes contextos	
	Utiliza el pasado y futuro	Limpia el dispositivo o pide a otros que lo hagan, independientemente	Hace comentarios, cuando alguien está hablando para participar en la conversación (ejemplo: ¿De verdad?, ¡Genial!, Eso suena terrible, etc)	Utiliza introducciones de conversación con interlocutores desconocidos
	Organiza de una manera lógica la información, para contar historias	Participa en añadir palabras al comunicador	Comparte información nueva o inusual, con significado personal, utilizando la variedad de herramientas comunicativas del dispositivo	Comunica la intención de participar en una conversación (ejemplo: "Tengo una pregunta")
	Realiza cuestiones utilizando mensajes de "charla rápida"	Participa de forma básica en el proceso de edición (ejemplo: modo edición, etiqueta, imagen, etc...)	Cambia de tema de manera sutil con sugerencias (ejemplo: "Tengo algo que contarte", o "¿Adivina qué?")	Reconoce cuando los interlocutores no han entendido la intención de los mensajes, y utiliza una frase para advertir (ejemplo: "espera", "Déjame explicártelo, otra vez", etc)
COMUNICACIÓN AUTÓNOMA	Hace frases de más de 3 palabras, combinando vocabulario núcleo y complementario	Ajusta el volumen del dispositivo que es apropiado al entorno	Selecciona temas interesantes para compartir	Gestiona de manera proactiva las interacciones (ejemplo: "Espera", "eso es", "sí, sí", etc)
	Utiliza múltiples palabras de descripción de una variedad de categorías (ejemplo: colores, tamaños, posicionamiento, comparación,...)	Navega por páginas/mensajes/vocabulario para actividades, temas o compañeros nuevos o inusuales.	Cambia el estilo de comunicación según las características del interlocutor y/o situación	Indica el cambio de tema con un mensaje apropiado
	Utiliza palabras disponibles en el comunicador para referirse a palabras o mensajes no disponibles (ejemplo: espagueti para pasta)	Navega por diferentes tipos de mensajes o herramientas (ejemplo: categorías, preguntas rápidas, vocabulario núcleo, vocabulario clave, etc)	Reconoce cuándo/cómo interrumpir una interacción	
	Demuestra habilidades de deletrear apropiadas para la edad con o sin uso de palabras o símbolos de predicción	Navega por los diferentes pronombres, verbos, adjetivos, sustantivos...	Solicita información (ejemplo: ¿Cuándo? o ¿Dónde?)	
COMUNICACIÓN AUTÓNOMA	Crea frases de más de 4 palabras combinando vocabulario núcleo y complementario y charla rápida	Pide que se corrijan fallos del dispositivo o está pendiente de actualizaciones	Realiza preguntas y comentarios relacionados con el tema de conversación	Utiliza distintas estrategias para prevenir o enmendar malentendidos en las conversaciones
	Utiliza palabras/mensajes disponibles en el dispositivo para definir o describir palabras/frases no disponibles (ejemplo: pasta para espagueti)	Accede a funciones extras como el control de entorno, correo electrónico, etc	Comienza y termina conversaciones, usando una variedad de mensajes de charla rápida, palabra a palabra o deletreando	Planifica con antelación conversaciones efectivas (ejemplo: prepara y organiza los mensajes antes de tocar al médico)
	Compone frases complejas y compuestas, utilizando conjunciones (ejemplo: y, porque, si, que, pero, etc.)	Utiliza funciones avanzadas como el historial del chat, correcciones en la pronunciación o participa en la edición	Realiza cuestiones focalizadas en el interlocutor, utilizando vocabulario relativo al tema para continuar la conversación	Selecciona el modo de comunicación apropiado a las diferentes situaciones e interlocutores
	Demuestra habilidades de deletrear apropiadas para la edad con o sin uso de palabras o símbolos de predicción		Comienza, continua, alarga y finaliza las conversaciones de manera apropiada	Analiza los errores en tus interacciones de comunicación y crea estrategias para abordarlos

Objetivos segundo nivel

COMPORTAMIENTO PREINTENCIONAL

Tiempos de atención.
 Seguimiento visual.
 Disociación del dedo índice.
 Precisión.
 Fijación de la mirada.
 Modelado.
 Borrar, volver para atrás, botón de hablar.

COMPORTAMIENTO INTENCIONAL

Reforzar objetivos anteriores.
 Aumentar vocabulario.

COMUNICACIÓN NO CONVENCIONAL

Observar que quiere comunicar y seguir fomentando oportunidades de comunicación.

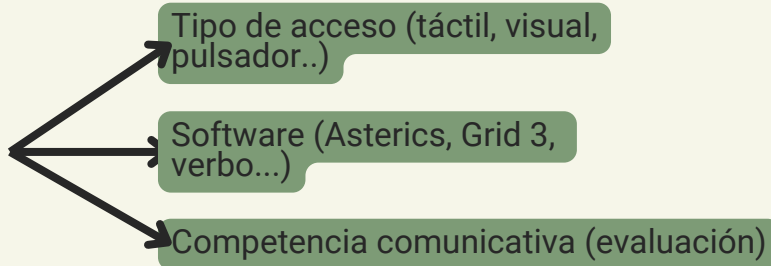
EJEMPLOS DE PALABRAS A MODELAR SEGUNDO EL NIVEL....

COMPORTAMIENTO PREINTENCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - Verbos: comer, jugar, cantar, dormir, alguna rutina más que le produzca placer realizar. - Personas: mamá, papá - Bebida: agua - Juguetes: favorito - Adverbios: más, se acabó. - Lugares: casa, cole, baño.
COMPORTAMIENTO INTENCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - Adverbios: no, sí, más, se acabó - Más juguetes y opciones - Adjetivos: grande, pequeño. - Lugares - Verbos: ayudar, beber, dar, tomar, mirar, ir - Me gusta, no me gusta.
COMUNICACIÓN NO CONVENCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - Verbos: doler, peinar, lavar, poner, QUERER, venir - Partes del cuerpo, vehículos, ropa, tiempo - Adverbios: sí, otro, arriba, abajo - Adjetivos: colores - Pronombres: yo, tú - Determinantes: mío - Emociones: contento, enfadado
COMUNICACIÓN CONVENCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - QUERER, TENER, VER - Todo vocabulario periférico y núcleo - Frases de 2 palabras, +50 palabras - Adverbios y adjetivos (descriptivos) que dan información: aquí, ahí, allá, mucho, poco, frío, caliente, igual, diferente - Emociones - Artículos: el, la, un - Conjunciones: y
COMUNICACIÓN SIMBÓLICA	<ul style="list-style-type: none"> - Protestar: no, eso no - Comentar: mira, mira eso, veo... - Ordenar: dame, coge... - Hacer preguntas: qué, dónde, quién - Opinar: me gusta, no - Contar: temporalidad (ayer, mañana... por la noche...) - Conversación: ¿Qué te gusta?, ¿a qué quieres jugar?, ¿a dónde vas?
COMUNICACIÓN INDEPENDIENTE	<ul style="list-style-type: none"> - Oraciones de más de 4 palabras usando pictogramas o teclado - Utiliza recursos para describir palabras o mensajes no disponibles - Utiliza conjunciones y realiza oraciones compuestas - Utiliza preguntas perfectamente estructuradas - Demuestra habilidades de ortografía

COMUNICADOR



CUÁL
ELEGIR?



ASPECTOS A TENER EN CUENTA...

Alta tecnología

Es el comunicador mediante una tablet. Debe estar accesible en todo momento.

- Forma de acceso: táctil, visual o con pulsador. Importante evaluar la forma de acceso antes de empezar.
- Vocabulario robusto. Debe contener un amplio vocabulario, más de lo que el niño/a comprende-expresa. Debe estar organizado en categorías semánticas y ubicado siempre en el mismo lugar para favorecer la planificación motora, la autonomía y el acceso.
- Salida de voz personalizable (chico-chica), ayuda a retroalimentar el aprendizaje y a sentirse identificado con su voz.
- Posibilidad de conjugar y concordar palabras.
- Software flexible, que permita hacer modificaciones constantemente.
- Tableros imprimibles (baja tecnología).
- Batería duradera.
- Carcasa resistente.
- Teclado y charla rápida. Favorece el acceso a la lectoescritura y las frases hechas (que bien, necesito un descanso...)



Baja tecnología

Tableros imprimibles. Accesibles cuando la tablet no lo está. Ej: no tiene batería, actividad en piscina etc.

- Complementarios a la alta tecnología.
- Necesario siempre un compañero de comunicación. Al ser hojas imprimibles no existen funciones básicas como borrar.

VOCABULARIO

Cuando eliges cuantas palabras debe tener un comunicador estás eligiendo el tamaño de su mundo.

Vocabulario núcleo

MÁS
IMPORTANTES

Vocabulario periférico

Palabras esenciales por su frecuencia e importancia.

- Verbos
- Adjetivos
- Preposiciones
- Pronombres
- Artículos
- Conjunciones

Palabras concretas que se utilizan con menor frecuencia.

- Substantivos
- Algunos verbos

EJEMPLO DE VOCABULARIO NÚCLEO

VERBOS	ADJETIVOS	EXPRESIONES SOCIALES	PRONOMBRES/ DETERMINANTES	ESTADOS	PREGUNTAS
estar	jugar	nuevo	hola	yo	quién
querer	beber	viejo	hasta luego	tú	dónde
ser	apagar	malo	adiós	el/ella	qué
hacer	encender	bueno	gracias	nosotros	por qué
tener	encontrar	grande	por favor	vosotros	cómo
poder	caer	pequeño	genial	un	cuándo
gustar	hablar	arriba	me gusta	el	enfermo
necesitar	llevar	abajo	guay	la	
dar	preguntar	diferente	divertido	esto	
ir	subir	alto	qué tontería	eso	
venir	bajar	bajo	horrible	aquello	
ayudar	trabajar	feo			
escuchar	sentir	guapo			
poner	leer	frío			
quitar	cantar	caliente			
ver	pensar	bien			
mirar	saber	mal			
comer		igual			

ASPECTOS A TENER EN CUENTA PARA CREAR UN TABLERO

- **Número de cuadrículas.** Es importante saber cuantas cuadrículas es capaz de tocar en la pantalla sin dificultad. Si la tendencia es tocar más un lado de la pantalla que otro, en ese lado se colocarán las palabras más esenciales para su día a día.
- **Celdas del mismo tamaño** en todos los tableros. Importante que no sean unas mayores que otras ya que llaman más la atención.
- **Tableros del mismo tamaño en todos los paneles.** Ej: 6x5
- **Vocabulario robusto.** Tableros con el mayor vocabulario posible para no limitar su aprendizaje.
- **Objetivos acordes a la etapa de comunicación** en la que se encuentra el alumno/a.
- **Vocabulario seleccionado de manera conjunta** con todos los responsables de comunicación (familia, centro, especialistas...).
- **Vocabulario fijo e inamovible** para favorecer la planificación motora.
- **Vocabulario agrupado por categorías.** (animales, personas, ropa, partes del cuerpo etc.)
- **Tableros con espacios en blanco** para poder en un futuro aumentar más vocabulario sin modificar la posición del vocabulario ya adquirido evitando así romper el principio de planificación motora.
- **Opción de charla rápida y teclado.** Charla rápida con frases hechas como saludos, opiniones, datos sobre el alumno/a, ayuda, preguntas y teclado para favorecer el acceso a la lectoescritura.

CÓMO COLOCAR EL VOCABULARIO EN UN TABLERO

Código de cores

Todas las celdas del comunicador tienen asignado un color según la categoría gramatical (sustantivos, adjetivos, verbos...). Es lo que se denomina claves fitzgerald.

●	PERSONAS, PRONOMBRES
●	VERBOS
●	DESCRIPTIVOS (ADJETIVOS Y ADVERBIOS)
●	SUSTANTIVOS
●	EXPRESIONES SOCIALES
●	LUGARES
●	PALABRAS IMPORTANTES
○	OTROS

El vocabulario preferentemente debe estar agrupado y ordenado en **columnas verticales** siguiendo la estructuración de las frases, quedando de la siguiente manera:

- 1- Pronombres y nombres
- 2- Verbos más comunes
- 3-Substantivos agrupados por categorías (ropa, cuerpo, alimentos)
- 4-Palabras muy comunes (bien, mal, si, no)
- 5-Adjetivos
- 6- Charla rápida, teclado



- Tablero de 7x5.
- Distribuido en columnas verticales.
- Favorece la estructuración gramatical.
- Sigue las claves fitzgerald.
- Celdas del mismo tamaño.

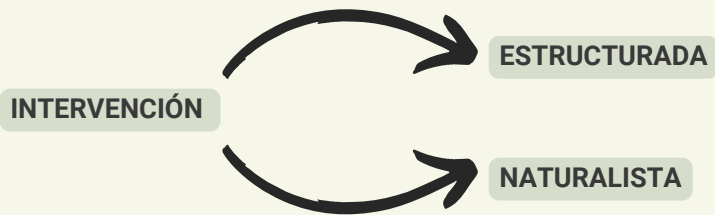


- Vocabulario agrupado por categorías semánticas.
- Con espacios en blanco para poder ampliar vocabulario.



- Vocabulario específico de cada categoría en un solo panel. Ej: COCINA
- **NO** se pueden **CREAR** paneles **SOLO para una ACTIVIDAD CONCRETA**. Ej.: crear un panel solo porque estoy trabajando el libro El monstruo de colores o el día de la paz.

METODOLOGÍA



Intervención dirigida por la persona que enseña con ayuda de recursos externos y en un contexto controlado. Ej: el aula.

Lenguaje Natural Asistido (LNA): aprendizaje en contextos del día a día. Ej: ducharse. Método muy efectivo.

MODELADO

Consiste en utilizar el comunicador mientras conversamos con el alumno/a. Cada palabra que decimos oralmente podemos modelarla en el comunicador tocando la palabra correspondiente. Debemos modelar el 70% de nuestro tiempo.

Porque?

1. Ayuda a que el niño/a aprenda palabras y su significado.
2. Aprende a través de la imitación.
3. Observa y aprende a como se usa un comunicador.

¿Qué modelar?

Vocabulario núcleo o palabras importantes. Es decir; mejor verbos y adjetivos que sustantivo.

Ej: ¿Quieres comer más? La palabra más importante es MÁS.

¿Cómo apoyar al modelado?

- **Pausa expresiva:** hacer evidente con la mirada que estás esperando una respuesta por parte del niño/a. Los tiempos de respuesta son más largos.
- **Apoyo gestual indirecto:** acercar el SAAC para que conteste.
- **Apoyo gestual directo:** modelar tú las palabras.
- **Pista verbal indirecta:** pronunciar una frase dejando el final abierto.
- **Pista verbal directa:** "creo que quieres decir que..." y ofrecer varias opciones.
- **Ofrecer modelos:** "yo diría que..."
- **Mano sobre mano:** guiarle con su propia mano en el comunicador.

IMPORTANTE

Se pueden modelar todas las palabras que están en el comunicador pero debemos tener una que es la que **fijamos como objetivo (palabra del mes)**. Por tanto, se deben realizar actividades entorno a la palabra en cuestión. **Si al finalizar el mes el objetivo no se alcanzó, se propone otro más pero se continúa con el anterior.**

Modelo disponible en Drive.

Epto. de Orientación

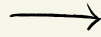
PLANIFICACIÓN DIAS PALABRAS A MODELAR

Mes:

Conto do mes:

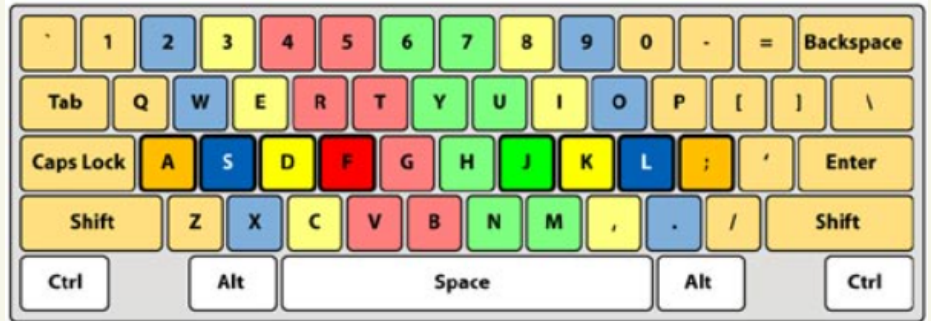
VOCABULARIO NÚCLEO			VOCABULARIO PERIFÉRICO
VERBOS	ADJECTIVOS	PALABRAS DE FUNCIÓN	
OBSERVACIONES			

PLANIFICACIÓN MOTORA



Destreza que permite recordar y ejecutar los pasos para hacer un movimiento automático. Favorece el aprendizaje y la fluidez. Por tanto las **palabras del comunicador NO PUEDEN CAMBIAR DE POSICIÓN**. Deben permanecer fijas en el tiempo.

EJEMPLO: si ahora nos cambian el orden de las teclas en un teclado no sabríamos escribir nuestro nombre. Con los comunicadores pasa lo mismo.



Frase: **no quiero jugar más.**

Ejemplo:

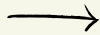
Si el alumno no activa ninguna celda nosotros le damos a **NO**.

Si el alumno ya sabe darle a una celda (ej: no)..... nosotros añadimos más: *No quiero jugar* **MÁS**.

Si el alumno ya sabe darle a dos celdas *No quiero jugar más.* Nosotros le damos a **QUIERO**.

Si el alumno ya sabe darle a tres celdas..... *No quiero jugar más.* Nosotros le damos a **JUGAR**.

ANDAMIAJE



¿CÓMO EMPEZAR?

TIPOS DE NIVELES A LA HORA DE EMPEZAR A USAR UN COMUNICADOR

1. **Principiante:** solo usa palabras núcleo de manera individual.
2. **Medio:** usa combinaciones de 1 o 2 palabras por lo que debemos modelar frases de 2 a 4 palabras.
3. **Avanzado:** estructuras oracionales complejas.



NO A LA PICTOTRASCRIPTIÓN. No a transcribir un mensaje de forma literal usando pictogramas abstractos (artículos, partículas, pronombres de objeto indirecto... el, la, los etc.) que no aportan nada y que pueden dar lugar a un exceso de información visual.

PARA QUE SIRVE USAR EN EL COMUNICADOR EN EL AULA

- Facilitar comprensión
- Apoyar morfosintaxis
- Trabajar lectoescritura
- Anticipar actividades
- Regular emociones

COMPAÑEROS DE COMUNICACIÓN

Cumplen un rol fundamental al ser modelos y promotores de la comunicación.

TIPOS

FAMILIA

Es importante que las familias crean que sus hijos/as pueden llegar a comunicarse. Deben ser constantes y estar comprometidos con el uso del comunicador ya que son claves para que el niño/a aprenda a usar el comunicador en contextos naturales del día a día.



Como pueden ayudar?

- Estableciendo rutinas diarias y semanales.
- Utilizando el comunicador en tareas de la vida cotidiana (ej.: cepillarse los dientes, elegir que quiere comer).
- Creando oportunidades de comunicación e interacción en el día a día.

PROFESIONAL DE LA COMUNICACIÓN

Responsable de guiar al resto de compañeros de comunicación, realizar la evaluación inicial conociendo nivel comunicativo del niño/a y ofrecer estrategias, herramientas y apoyos.

CENTRO EDUCATIVO

Responsables de modelar durante las actividades educativas, con el propósito de enseñar.

DEMÁS PERSONAS

TODOS son responsables de enseñar, lo cual no implica que deban ser profesionales del modelado.

LAS INTERACCIONES COMUNICATIVAS AYUDAN A....

- Crecer y tener una mayor motivación por comunicarse.
- Pasar de ser un comunicador pasivo a una activo
- Usar más vocabulario
- Interacciones más largas con intercambio de respuestas
- Uso de más páginas del comunicador y recursos
- Mayor curiosidad por el lenguaje
- Goce de las interacciones
- Mayor independencia comunicativa.



ERRORES/BARRERAS COMUNICATIVAS



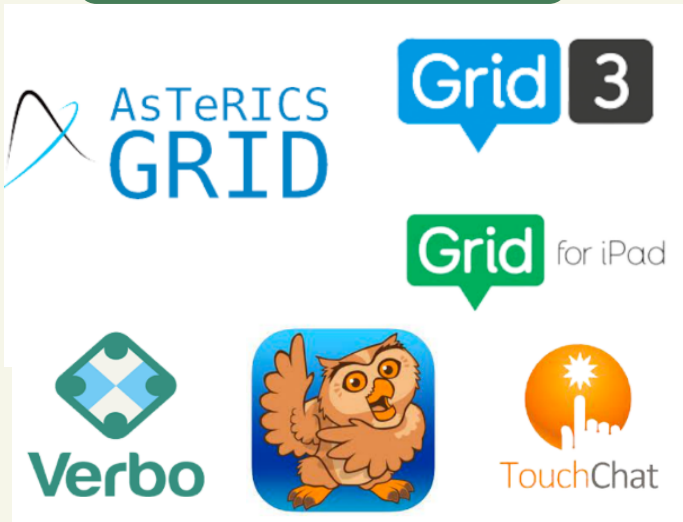
No creer en el alumno/a.
Rendirse antes de tiempo.
No intentarlo.

Pensar que no será capaz de aprender.
Rendirse ante dificultades o no ver resultados a corto plazo.
Utilizar el comunicador poco tiempo (ej:2 horas al día).
Comunicador no disponible en todos los contextos.

Limitar solo el comunicador a peticiones. Las personas necesitamos rechazar, comentar, contar alguna historia o chiste.

No saber esperar a que el alumno/a responda por el mismo.
Obligar a decir lo que queremos escuchar.
Comunicador con poco vocabulario o con mucho vocabulario periférico.
Hacer comparaciones con otros usuarios.

COMUNICADORES



NO SON COMUNICADORES



¿PORQUÉ?

NO INCLUYEN LAS CARACTERÍSTICAS DE UN COMUNICADOR.

- El vocabulario no está en un solo panel por lo que hay que desplazarse por la pantalla hacia abajo.
- No permite hacer conjugaciones.
- No permite imprimir tableros.
- Etc.

¿CUAL ELEGIR? DEPENDE DE...

- Necesidades de acceso. Solo tienen acceso visual GRID Y VERBO.
- Pictogramas que estén acostumbrados a usar.
- Factor económico. El único gratuito es Asterics grid.

TRUCO GRID 3

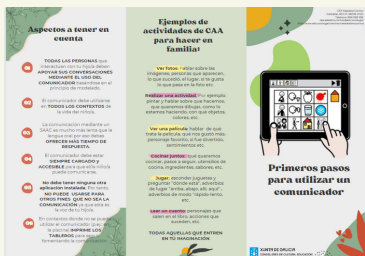
- Descargar grid 3. Tienes 60 días de prueba gratuitos. Antes de que pasen esos 60 días cambiar la fecha en el dispositivo como a 1995. De esta forma te dan como 20 años gratuitos pero eso sí no se puede entrar en internet ya que sino se configura la fecha y dejas de poder usar grid 3.

ENTRENAMIENTO VISUAL

- Juegos de inclusive technology
- Irisbond de pago. Ofrece mejores prestaciones.
- Tobi gratuito.

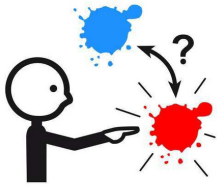
COMO INTERVENIR CON LAS FAMILIAS

- Evaluar el dispositivo y el nivel de adquisición de sus hijos/as.
- Formación a las familias en las diferentes metodologías.
- Aprender rutinas y rituales para usar el comunicador en el ámbito familiar.
- Personalizar el SAAC también a la familia y a sus necesidades.
- Informar de la propuesta de vocabulario del mes y actividades en las que se pueden emplear.
- Revisiones técnicas del comunicador y apoyos.
- Seguimiento.

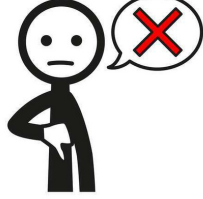


Documento Primeros pasos para usar un comunicador. [Disponible en Drive.](#)

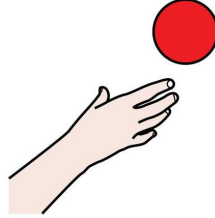
TODAS LAS PERSONAS CON CUALQUIER DIFICULTAD TIENEN EL DERECHO BÁSICO DE EXPRESARSE A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN,



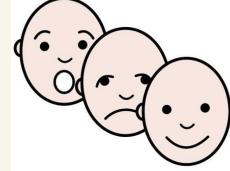
ELEGIR ENTRE OPCIONES REALES.



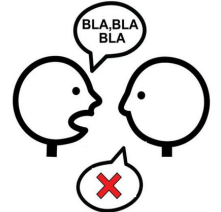
DECIR NO Y RECHAZAR ELECCIONES.



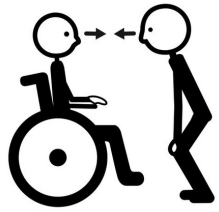
PEDIR LO QUE QUIERO.



COMPARTIR MIS SENTIMIENTOS.



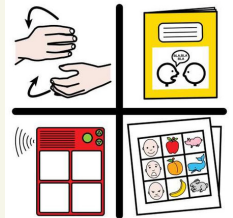
SER ESCUCHADO Y OBTENER UNA RESPUESTA, AUNQUE ÉSTA SEA NO.



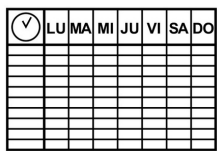
PEDIR Y OBTENER ACCIÓN E INTERACCIÓN.



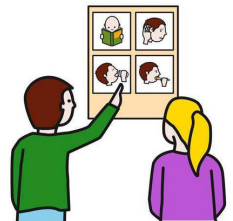
YO TENGO DERECHO A...



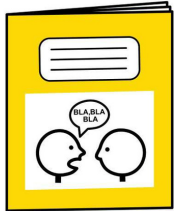
TENER Y USAR MI SISTEMA DE COMUNICACIÓN TODO EL TIEMPO.



PREGUNTAR Y SABER SOBRE MI AGENDA Y MI MUNDO



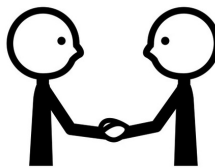
RECIBIR AYUDA SOBRE COMO DEBO COMUNICARME.



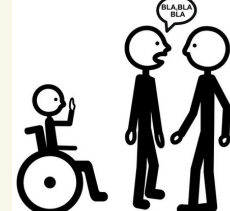
TENER MI SISTEMA DE COMUNICACIÓN EN ORDEN.



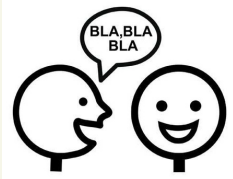
SER UN MIEMBRO DE MI COMUNIDAD



SER TRATADO CON RESPECTO Y DIGNIDAD



HABLAR CONMIGO Y NO SOBRE MI.



QUE SE COMUNIQUEN CONMIGO CON SENSIBILIDAD

