



DiverseMind

GUÍA PARA ESTUDIANTES COMPAÑEROS DE CLASE



Co-funded by
the European Union



Tabla de contenido

03

Introducción

06

Capítulo 1 - Espectro autista

24

Capítulo 2 - Trastorno del procesamiento sensorial

42

Capítulo 3 - Dificultades específicas de aprendizaje

65

Capítulo 4 - Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)

79

Capítulo 5 - Trastornos específicos del lenguaje

105

Referencias



¿Qué es la neurodiversidad?

¿Qué es la neurodiversidad?

La neurodiversidad es la idea de que el cerebro de cada persona funciona de forma única. Al igual que cada persona tiene diferentes colores de ojos, alturas y personalidades, nuestro cerebro también piensa, aprende y procesa la información de forma distinta.

¿Por qué es importante?

- La neurodiversidad nos recuerda que no existe una única forma “correcta” de pensar o aprender.
- Algunas personas pueden ser buenas para resolver acertijos, otras para recordar detalles, mientras que otras pueden ser especialmente creativas o empáticas.
- Estas diferencias son valiosas y pueden ayudar a los equipos, las escuelas y las comunidades a ser más fuertes y más innovadores.

Ejemplos de neurodivergencia:

El cerebro de algunas personas funciona de maneras que se describen con términos como:

- Autismo: diferencias en la comunicación, interacción social y experiencias sensoriales.
- TDAH: diferencias en la atención, concentración y niveles de energía.
- Dislexia: diferencias en la lectura y el procesamiento del lenguaje.
- Discalculia: diferencias en la comprensión de números y matemáticas.



Mensaje clave:

La neurodiversidad celebra las diferencias cerebrales como parte natural de la diversidad humana. En lugar de pensar en "fortalezas" y "debilidades", nos ayuda a ver que todos tenemos una combinación de capacidades. Al comprender y respetar estas diferencias, podemos crear escuelas y comunidades más solidarias e inclusivas.



CAPÍTULO 1

ESPECTRO AUTISTA



DiverseMind

¿QUÉ ES EL ESPECTRO AUTISTA?

Imagina que tu cerebro es como una computadora súper inteligente.

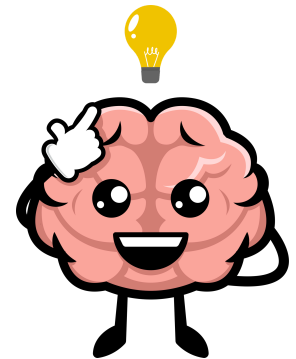


La computadora de cada persona funciona de manera un poco diferente: algunas procesan imágenes más rápido, otras son excelentes para resolver acertijos, recordar detalles o crear música.

Para las personas con autismo, su computadora funciona de una manera especial.

El espectro autista (TEA) significa que el cerebro de una persona ve, siente y piensa de una manera diferente: ¡no mejor ni peor, simplemente diferente!

Se llama espectro porque cada persona autista es única: cada una experimenta el mundo a su manera especial.



Al igual que los diferentes colores que se mezclan en un arcoíris, sus habilidades, sensibilidades y formas de pensar pueden variar ampliamente.



A algunos les gustan los espacios tranquilos y las rutinas claras, a otros les encanta hablar de sus temas favoritos durante horas, y ambos métodos están perfectamente bien.

El autismo puede influir en cómo una persona experimenta las emociones, las situaciones sociales y la vida cotidiana.

El autismo no es algo que deba cambiar: es simplemente un sistema operativo diferente, uno que experimenta el mundo a su manera, sorprendente e individual.



***EL AUTISMO SIGNIFICA PENSAR DE
MANERA DIFERENTE, ¡Y ESA DIFERENCIA
HACE QUE EL MUNDO SEA MÁS RICO!***

¿CÓMO PODRÍA VERSE O SENTIRSE EL ESPECTRO AUTISTA?

El autismo puede cambiar la forma en que una persona siente, piensa y experimenta el mundo.

Cada persona en el espectro es diferente, pero hay algunas cosas comunes que pueden experimentar:



A veces comprenden o reaccionan más lentamente, especialmente cuando suceden muchas cosas a la vez.

Pueden notar pequeños detalles que otras personas no ven: colores, patrones o pequeños cambios a su alrededor.



Los sonidos, las luces o los olores pueden sentirse mucho más fuertes y llegar a ser abrumadores.

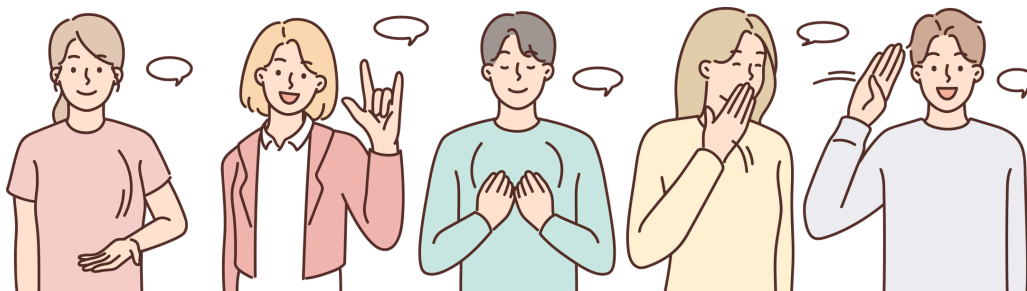
A menudo sienten emociones muy fuertes. La felicidad, el estrés o la frustración pueden ser más intensos y, a veces, más difíciles de expresar con palabras o expresiones faciales.





Las situaciones sociales pueden ser confusas o agotadoras, incluso cuando queremos conectar con otros.

Puede resultarles difícil comprender las reglas de una conversación (por ejemplo, cuándo hablar, cómo cambiar de tema o si alguien está bromeando).



Puede resultarles difícil interpretar el tono de voz, las expresiones faciales o los gestos, por lo que no siempre saben si alguien está bromeando o hablando en serio.

REMEMBER

Una persona con autismo no es “extraña”; simplemente experimenta el mundo a su manera única.

¿CÓMO RECONOCER A UN COMPAÑERO CON AUTISMO?

Quizás notes que tus compañeros de clase:

Disfruta de pasar tiempo solo o con un grupo pequeño.

No siempre hace contacto visual ni responde de inmediato

Puede ponerse ansioso cuando las cosas cambian repentinamente.

Tono o ritmo de habla inusual, por ejemplo, terminar cada oración como una pregunta.

Prefiere rutinas y planes claros

Les confunden los chistes y el sarcasmo

Los ruidos fuertes o las luces brillantes les resultan incómodos.

Dicen exactamente lo que quieren decir, sin sarcasmo ni mensajes ocultos.

REMEMBER

Esto no es "raro"; es simplemente una forma diferente de pensar, aprender y sentir.

Lo que más importa es la comprensión y la amabilidad.



¿QUÉ PUEDES HACER? ¿CÓMO SER UN BUEN AMIGO?



Ten paciencia: dales tiempo para pensar y responder.

Escucha atentamente, no interrumpas



Habla con claridad y amabilidad: di lo que quieres decir.

Inclúyelos: invítalos, pero respeta su zona de confort.



Sé comprensivo: los sonidos fuertes o las luces brillantes pueden resultar estresantes.

Aprecia sus fortalezas: muchas personas autistas son creativas, centradas y honestas como amigos.



REMEMBER

La inclusión comienza con la empatía.



¿CÓMO LLEVARSE BIEN Y CRECER JUNTOS?

- ✓ **Comunícate con claridad: utiliza palabras sencillas y habla con calma.**
- ✓ **Escucha atentamente, espera y dale tiempo a tu compañero para responder.**
- ✓ **Pregunta, no adivines: si no estás seguro de lo que alguien necesita, simplemente pregúntalo educadamente.**
- ✓ **Utiliza palabras y gestos amables: sonrisas, pulgares hacia arriba o un tono amistoso pueden mostrar apoyo.**
- ✓ **Sé un jugador de equipo: ayuda a los demás y comparte ideas.**
- ✓ **Piensa antes de reaccionar: respira hondo si te sientes enojado o triste.**
- ✓ **Observa los sentimientos: si tu amigo parece molesto, háblale con suavidad o dale espacio.**
- ✓ **Muestra empatía: intenta imaginar cómo podría sentirse la otra persona en ese momento.**
- ✓ **Respetar las diferencias: cada persona es única y especial.**
- ✓ **Mantén la calma si los planes cambian: los cambios pueden ser difíciles; tu calma ayuda a que los demás también permanezcan tranquilos.**
- ✓ **Sé flexible: no todo saldrá como esperas y eso está bien.**





JUEGO 1 "SHIFT"



PARTICIPANTES

- **Estudiantes de 10 a 15 años**
- **2-3 personas por equipo**
- **Duración: 45 minutos**

CONTENIDO DEL JUEGO

- Materiales sencillos para una actividad compartida (por ejemplo, tarjetas de colores, bloques, rompecabezas, marcadores),
- Tarjetas de reglas para introducir cambios
- Tarjetas de seguimiento de emociones
- Tablero u hoja para registrar reflexiones
- Reloj o temporizador



El propósito de este juego

AYUDAR A LOS ESTUDIANTES A PRACTICAR EL PENSAMIENTO FLEXIBLE, ADAPTARSE A CAMBIOS INESPERADOS, COMUNICARSE CON CLARIDAD Y GESTIONAR SUS EMOCIONES CUANDO LAS REGLAS CAMBIAN. FOMENTA LA EMPATÍA, LA PACIENCIA, LA COOPERACIÓN Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON CALMA.



JUEGO 1 "SHIFT"

PREPARACIÓN

- 1 Crear un ambiente tranquilo, seguro y cooperativo.
- 2 Recibirás una tarea sencilla para completar (como copiar un patrón o dibujar según instrucciones).
- 3 A mitad de la clase, el profesor dirá "¡CAMBIO!" y cambiará las reglas (por ejemplo: no hablar, cambiar roles, usar solo gestos).
Sigue adelante y haz lo mejor que puedas con las nuevas reglas.
- 4 Después, charlamos sobre cómo nos sentimos, cómo manejamos los cambios y qué nos ayudó a trabajar juntos.

Cómo ganar

- No hay un ganador tradicional.

El éxito se mide por:

- Lo bien que se adaptan los equipos a las reglas cambiantes
- La claridad en la comunicación
- Con qué eficacia se apoyan mutuamente
- La calidad de su reflexión al final



"Nos divertimos, colaboramos y observamos lo que nos sucede cuando de repente el mundo funciona de manera diferente".



JUEGO 1 "SHIFT"

Reglas del juego



Comienza con una tarea sencilla, por ejemplo:
Recrea un patrón con tarjetas de colores
Dibujad juntos un plan de viaje de clase siguiendo las instrucciones.

1. Después de unos minutos, el profesor grita "¡SHIFT!" e introduce una nueva regla como:
 - "No hables, solo usa acciones".
 - "Sólo tu pareja puede tocar los materiales".
 - "Termina con los ojos cerrados."
2. Cada 3 a 5 minutos, las reglas cambiarán. Algunos ejemplos:
 - "Cambia los roles."
 - "Di una palabra a la vez".
 - "Utiliza sólo la mano izquierda."
 - "Detente cada 30 segundos y saluda".
 - "Todos deben sonreír antes de moverse".
3. Continúa hasta que se complete la tarea o se acabe el tiempo.
4. Termina con una discusión reflexionada.



Rastreador de emociones

Después de cada cambio de regla, haz una pausa de 30 segundos y marca cómo te sientes en tu tarjeta de emociones (tranquilo, confundido, frustrado o feliz). Finalmente, comenta cómo cambiaron tus emociones durante la actividad y qué te ayudó a recuperar el equilibrio.

Tarjeta de seguimiento emocional

¿Cómo cambiaron mis emociones durante el juego?

Marca cómo te sentiste en cada ronda:

REDONDO	RULE SHIFT	MI ESTADO DE ÁNIMO
1		😊 😐 😞 😡 😊

JUEGO 1 "SHIFT"

Tarea final: Metarreflexión

Preguntas de reflexión



- *¿Qué fue más difícil: hablar sin actuar o actuar sin hablar?*
- *¿Cómo te sentiste cuando tu pareja hizo algo que no esperabas?*
- *¿Qué emociones notaste mientras trabajabais juntos?*
- *¿Cómo manejaste la situación cuando las cosas no estaban claras?*
- *¿Qué le ayudó a seguir trabajando bien con su pareja?*
- *¿En qué se parece este juego a situaciones reales en la escuela o en la vida?*

Consejos para profesores:



Los cambios de reglas son clave para desarrollar flexibilidad y reflexionar sobre la comunicación. El docente debe introducirlos gradualmente, observar cómo se sienten los estudiantes y mantener un entorno seguro y predecible para que los estudiantes puedan adaptarse sin sentirse abrumados.

Valor educativo del juego:



El juego muestra cómo el cambio de reglas afecta los sentimientos y las acciones. Enseña empatía, paciencia y comunicación clara, y ayuda a todos a adaptarse al cambio de forma segura.



Tarjeta de seguimiento emocional

¿Cómo cambiaron mis emociones durante el juego?

Marca cómo te sentiste en cada ronda:

JUGADA	CAMBIO DE REGLA	MI ESTADO DE ÁNIMO (SELECCIONA EL EMOTICON)
1		    
2		    
3		    

JUGADA	CAMBIO DE REGLA	MI ESTADO DE ÁNIMO (SELECCIONA EL EMOTICON)
1		    
2		    
3		    

JUGADA	CAMBIO DE REGLA	MI ESTADO DE ÁNIMO (SELECCIONA EL EMOTICON)
1		    
2		    
3		    





**ORGANIZA LA SECUENCIA PARA QUE LOS COLORES Y
NÚMEROS APAREZCAN EN EL ORDEN CORRECTO:**

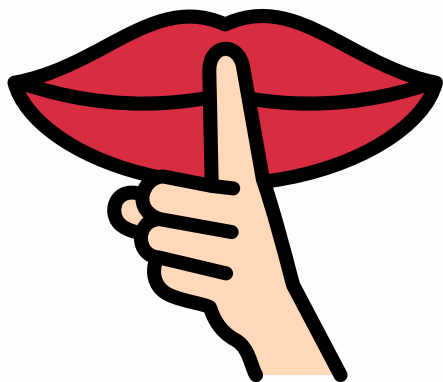
 1 →  2 →  3 →  4 →  5.

 = A  = C  = L  = R  = T  = F

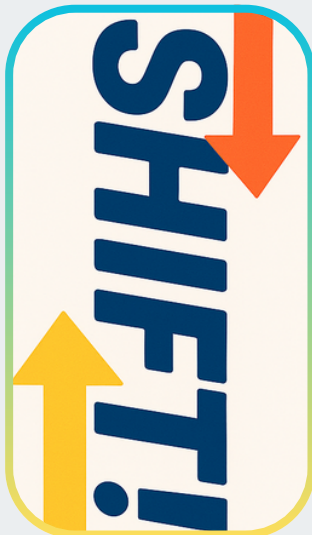
secuencia de cifrado:

A – F – L – C – R – A – T – F – C

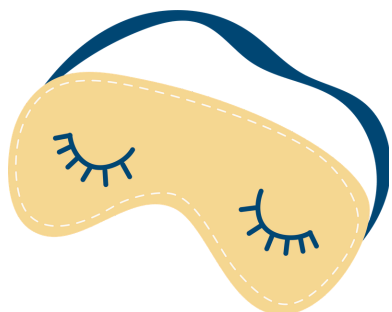
**CREA UN CÓDIGO ASIGNANDO A CADA COLOR LA LETRA
APROPIADA Y RECREA LA SECUENCIA CORRECTA SEGÚN EL
CÓDIGO.**



**NO HABLES,
UTILIZA SOLO
ACCIONES**



**SÓLO TU PAREJA
PUEDE TOCAR
LOS MATERIALES.**



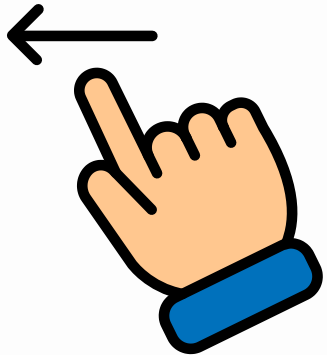
**TERMINAR CON
LOS OJOS
CERRADOS**



CAMBIAR ROLES



UTILIZA SÓLO TU
MANO IZQUIERDA



TODOS DEBEN
SONREÍR ANTES
DE MOVERSE.



NUEVO SOCIO



Cambia de
compañero y termina
la tarea iniciada por
otra persona.



DETENTE CADA
30 SEGUNDOS Y
SALUDA



UNA SOLA
PALABRA



Puedes usar solo una
palabra elegida + gestos



ATRÁS



Empieza desde el final
y organiza los
elementos en la
dirección opuesta a la
anterior.



DESAFÍO DE
ROTACIÓN



RECREA EL DISEÑO
PERO GIRANDO
90° O 180°.



SOLO COLOR
ROJO





JUEGO 2 “DE DENTRO HACIA AFUERA”



PARTICIPANTES

- **Estudiantes de 10 a 15 años**
- **4-8 personas por equipo**
- **Duración: 60-90 minutos**

CONTENIDO DEL JUEGO

- Tarjetas de emociones (emoticonos)
- Hojas de “Mapa de emociones” (una silueta humana para marcar dónde sentimos emociones),
- Notas adhesivas,

Mapas de emociones de colores.



El propósito de este juego

Los estudiantes aprenden a reconocer, nombrar y regular las emociones, en ellos mismos y en los demás.

Los estudiantes aprenden a comprender que las emociones pueden ser visibles u ocultas y que diferentes personas las experimentan de diferentes maneras.

JUEGO 2 “DE DENTRO HACIA AFUERA”

PREPARACIÓN

- 1 En esta actividad, estarás en un espacio tranquilo y seguro donde todas las diferentes formas en que muestres tus sentimientos estarán bien.
- 2 Aprenderás que cada persona siente sus emociones de forma diferente, y eso es completamente normal. Nadie te preguntará por qué te sientes así, solo cómo te sientes.
- 3 No existe una forma correcta o incorrecta de expresar tus emociones, y nadie juzgará cómo las muestras.
- 4 Si necesitas más tiempo para pensar o expresarte, también está bien.

Juego

1. Calentamiento: Elige una tarjeta de emoción

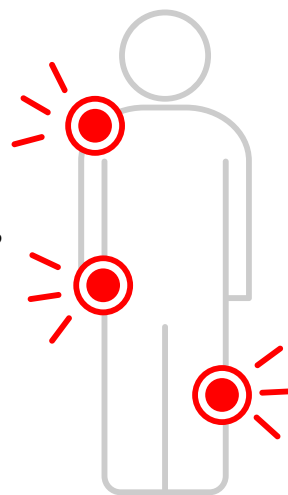
El profesor muestra tarjetas de emociones.

Los estudiantes eligen una tarjeta que muestra cómo se sienten hoy, sin necesidad de dar explicaciones

2. Crea un mapa de emociones

Los estudiantes reciben el esquema corporal “Mapa de emociones”.

Utilizando colores, símbolos o formas, marcan dónde sienten emociones como alegría, ira, miedo, calma, tristeza o curiosidad.



Para estudiantes en el espectro:

Pueden utilizar pictogramas ya preparados (por ejemplo, ● ● ●) en lugar de dibujar.

JUEGO 2 “DE DENTRO HACIA AFUERA”

Reflexión:

- ¿Te sorprendió algo sobre dónde sentiste tus emociones?
- ¿Otros han hecho comentarios similares?



Juego (continuación)

3. Muestra emociones sin palabras

Elige una carta de emoción.

- Muestra la emoción sin palabras usando gestos, movimientos, colores, expresiones faciales o sonidos.
- Tu grupo intenta adivinar la emoción.

4. Mezclas emocionales (Extensión opcional)

- Después de algunas rondas, intenta mostrar dos emociones a la vez (como alegría + ansiedad) para ver cómo se pueden mezclar los sentimientos.

5. Reflexión de clase

- Posibles preguntas:
- *¿Qué fue fácil o difícil a la hora de reconocer las emociones?*
- *¿Cómo te sentiste cuando otros intentaron comprenderte?*
- *¿Es siempre fácil ver las emociones?*
- *¿Cómo puedes apoyar a alguien cuyas emociones no son obvias?*



JUEGO 2 “DE ADENTRO HACIA AFUERA”

Consejos para el profesor:



- Crea un ambiente seguro: no fuerces la expresión, permite una variedad de formas.
- No preguntes "por qué te sientes así", sino "cómo te sientes".
- Ten cuidado de no juzgar la expresión ("bien presentado"), sino más bien, "es interesante que lo veas de esa manera".
- Los estudiantes del espectro pueden necesitar más tiempo para procesar las emociones o describirlas.

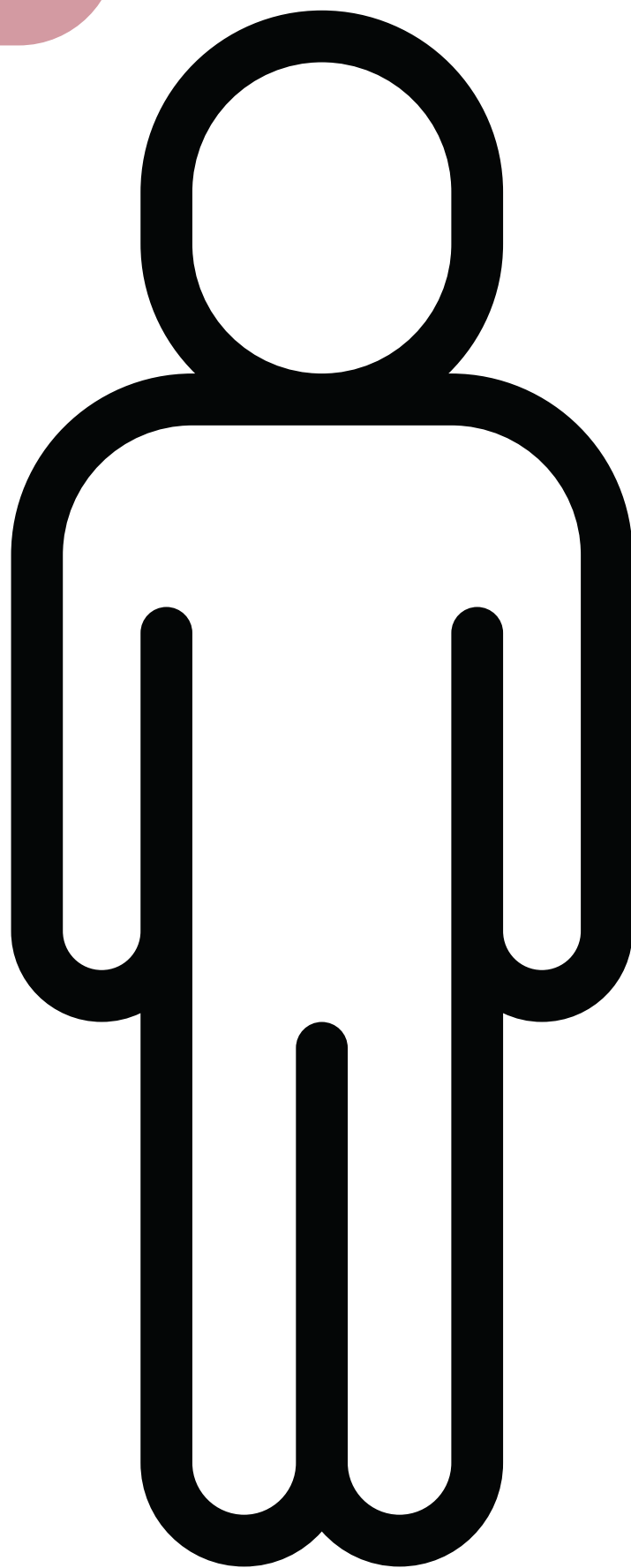
Valor educativo del juego:



El juego demuestra que las emociones son universales, pero cada persona las experimenta de forma diferente. Para los estudiantes neurotípicos, es una lección de empatía y comprensión de las diversas formas de expresión; para los estudiantes con espectro autista, es un espacio seguro para experimentar y expresar emociones.

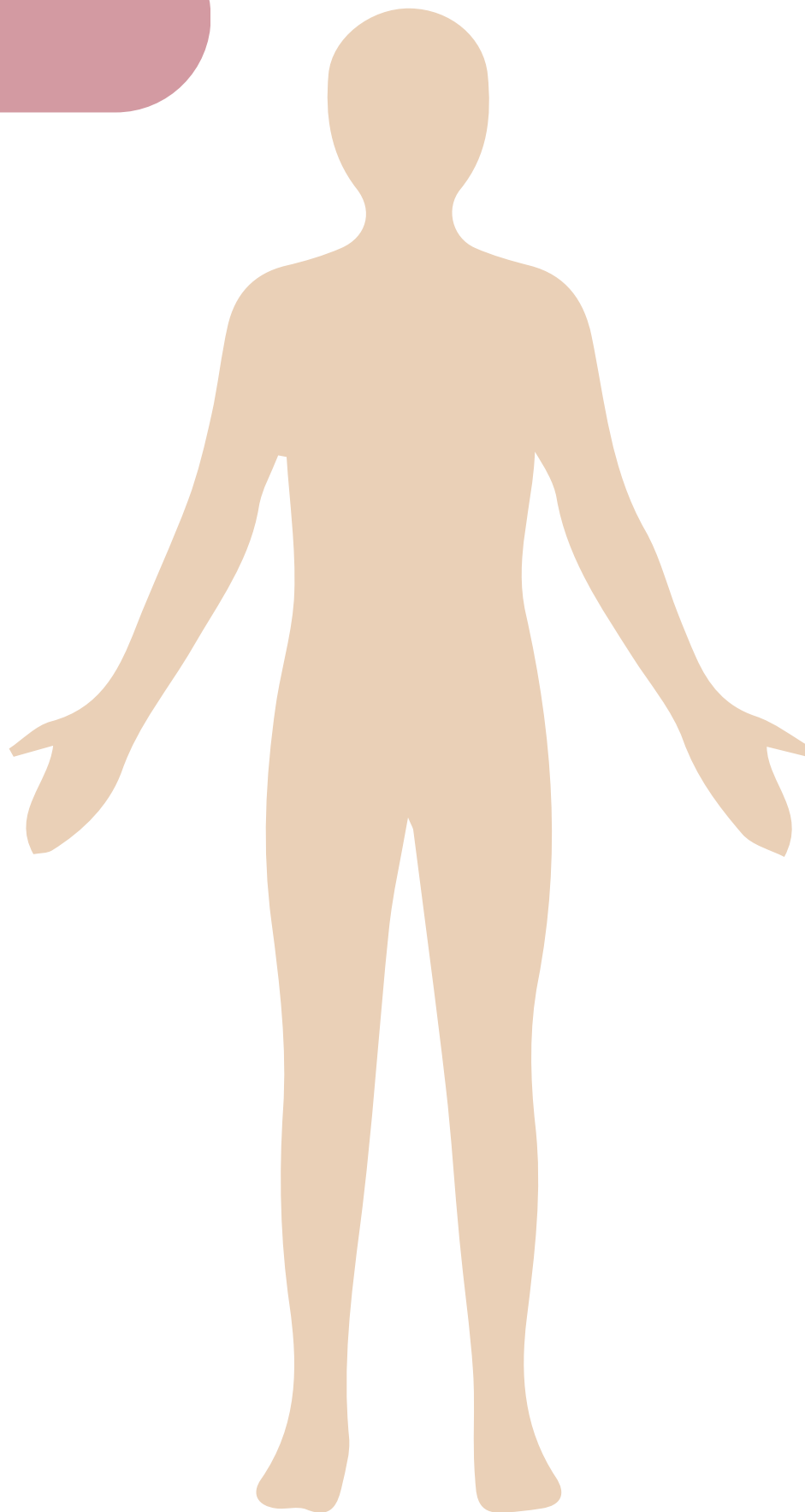
Para todos, es una experiencia compartida de atención plena, comunicación y comprensión mutua.

Capítulo 1



Co-funded by
the European Union

Capítulo 1



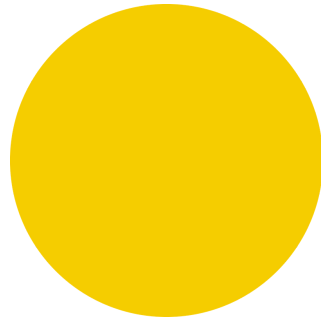
Co-funded by
the European Union

CÍRCULO ROJO



EMOCIÓN FUERTE
IRA / ESTRÉS

CÍRCULO
AMARILLO



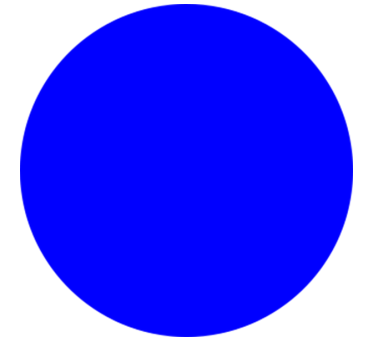
ESTIMULACIÓN DE LA
ENERGÍA/CURIOSIDAD

CÍRCULO
VERDE



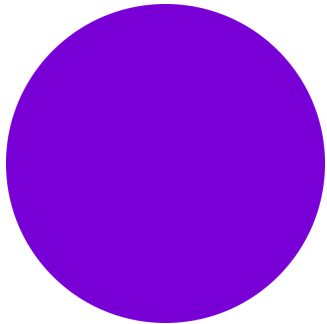
PAZ / CONSUELO

CÍRCULO AZUL



TRISTEZA /
RETRAIMIENTO

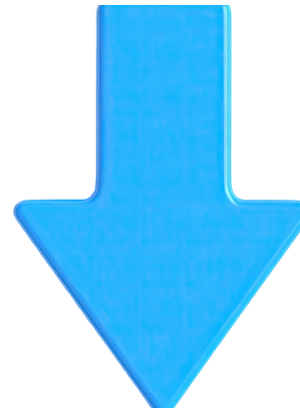
CÍRCULO PÚRPURA



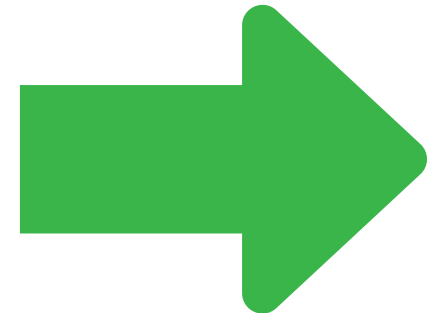
CONFUSIÓN/SENTIMIENTOS
ENCONTRADOS



FUERTE
EMOCIÓN



EMOCIÓN
DÉBIL



EMOCIÓN
MODERADA



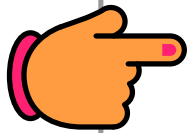




REFLEXIÓN 3-2-1



Enumera tres cosas que aprendiste sobre la neurodiversidad en este capítulo.



Describe dos formas en las que puedes ayudar a un compañero con la necesidad identificada en este capítulo.

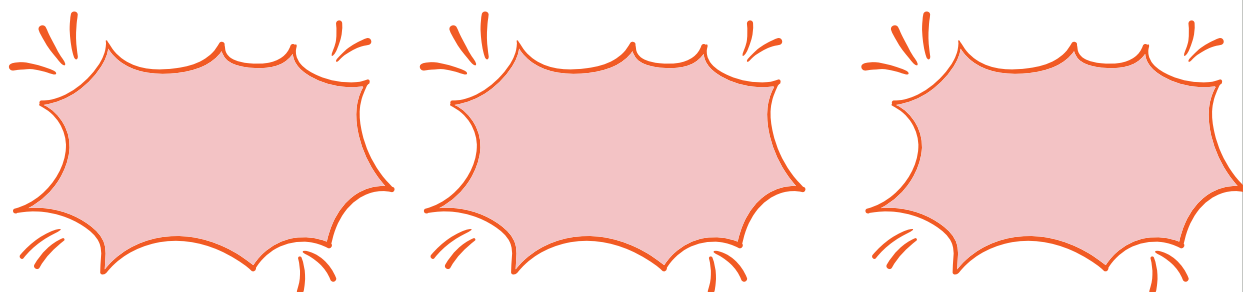


Identifica un área que deseas mejorar personalmente, específicamente sobre la inclusión y el apoyo a la necesidad en este capítulo.

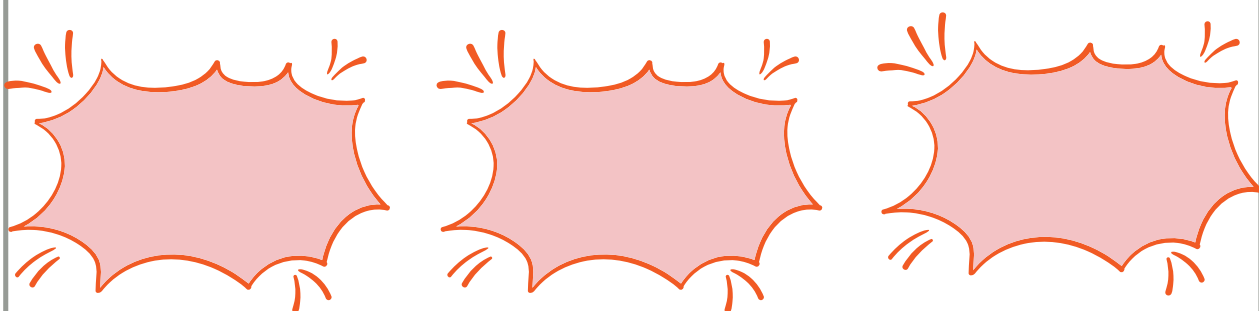


DESAFÍO ESTUDIANTIL

Completa un diagrama de araña para las necesidades identificadas en este capítulo



Autismo





¿QUÉ ES EL TRASTORNO DEL PROCESAMIENTO SENSORIAL?

🧠 Cada uno de nosotros percibe el mundo a través de nuestros sentidos: oído, vista, tacto, gusto, olfato, así como del equilibrio y la sensibilidad corporal (propiocepción). El cerebro suele integrar esta información y nos ayuda a reaccionar; por ejemplo, a alejarnos de un objeto caliente que se acerca o a concentrarnos a pesar del ruido.



En las personas con trastorno del procesamiento sensorial (TPS), el cerebro tiene dificultades para recibir o interpretar correctamente los estímulos. Esto no significa que alguien se esté portando mal; simplemente, sus sentidos funcionan de forma diferente.

¿Cómo podría verse esto?

✳ Cada persona con SPD puede experimentar algo diferente, pero los síntomas más comunes incluyen:

◆ **Hipersensibilidad (hiperreactividad)**

Algunos estímulos son demasiado fuertes: los sonidos parecen demasiado fuertes (por ejemplo, una secadora, gritos, timbre), las luces son demasiado brillantes, la ropa es irritante o las etiquetas son irritantes, las multitudes y el ruido causan fatiga o estrés.

◆ **Hiposensibilidad (hiporeactividad)**

Algunos estímulos son demasiado débiles, la persona no los nota: puede gustarle abrazar fuerte, columpiarse o saltar, se mueve con frecuencia, busca movimiento o sensaciones fuertes, a veces no siente que se haya hecho daño o que tenga hambre.



¿Cómo puedes reconocer a un compañero con SPD?

Puedes notarlo si ves a alguien que...

...tiene dificultad para concentrarse en un aula ruidosa.

...evita el contacto físico (por ejemplo, durante el juego).

...tiene dificultad para manejar ciertos sonidos (por ejemplo, rayar la tiza, una campana).

Soy un estudiante con SPD que...



...necesita descansos sensoriales (por ejemplo, un momento de movimiento, silencio, auriculares con cancelación de ruido).

...se cansa o se enoja fácilmente cuando hay demasiada estimulación.

💡 ¿Qué puedes hacer TÚ?

Como estudiante con SPD:

Habla abiertamente sobre lo que te molesta (por ejemplo, el ruido, las etiquetas, los olores).

Encuentra un momento de movimiento.

Aprovecha los descansos y espacios tranquilos.

Encuentra cosas que te ayuden: auriculares, chicle.

Como compañero de alguien con SPD:

Recuerda que cada persona tiene necesidades diferentes.

No te rías si alguien reacciona de manera diferente a los sonidos, olores o tacto.

Ayuda a crear un ambiente más tranquilo.

¡Importante!

El trastorno del procesamiento sensorial no significa que alguien sea “raro” o “perezoso”.

El SPD es simplemente una forma diferente de experimentar el mundo.

Con apoyo y comprensión, sus compañeros con SPD pueden prosperar en la escuela y más allá.



JUEGO 1 “SENSOBEAR: UN VIAJE A TRAVÉS DE UN MUNDO SENSORIAL”

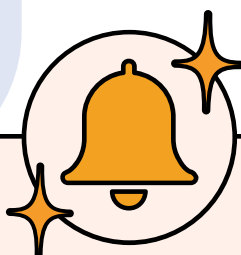
Participantes

Edad:
7-10 años

Número de
jugadores:
2-6

Duración del
juego:
aprox.
30-45 minutos

Ubicación:
casa,
escuela



El propósito de este juego:

Comprender qué es el Trastorno del Procesamiento Sensorial (TPS) de una manera sencilla y clara.

Desarrollar la empatía y aprende a aceptar y apoyar a otros que experimentan el mundo de manera diferente.

Aprender sobre sus propios sentidos y qué tipos de información sensorial le gustan o no.

Practicar trabajar juntos, comunicarse y pensar en sus experiencias.

Descripción del juego

Los jugadores se embarcan en una aventura con SensoBear, un simpático osito de peluche que experimenta imágenes, sonidos, olores, movimientos y tacto de diferentes maneras. A medida que juegan, aprenderán cómo las personas pueden percibir el mundo de forma diferente. Su objetivo es ganar puntos de empatía ayudando a los personajes, mostrándose amables y comprendiendo sus desafíos.



Contenido del juego

Tablero de juego: recorrido de 30 espacios a través de diferentes mundos sensoriales (Bosque de Sonidos, Valle del Tacto, Tierra de Olores y Sabores, Isla del Equilibrio, Ciudad de la Tranquilidad).

Tarjetas de los sentidos (60): 12 tarjetas para cada sentido: oído, vista, tacto, equilibrio, olfato/gusto.

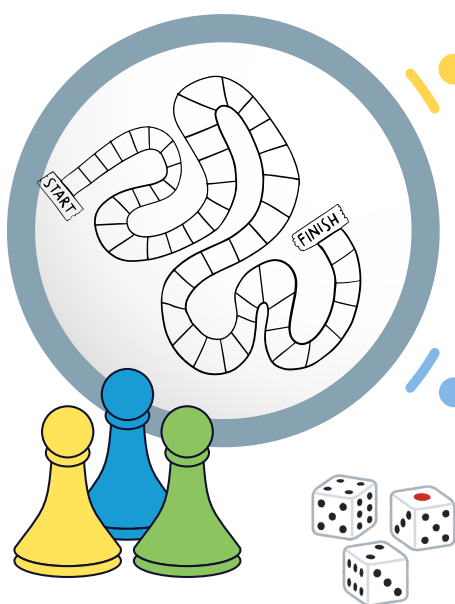
Tarjetas de empatía (30): recompensas por ayudar, pensar y apoyar a los demás.

Tarjetas de desafío de movimiento (10): actividades sensoriales o de movimiento simples.

Peones y dados: un peón por jugador y un dado.

Fichas de empatía: corazones, botones o círculos de papel para realizar un seguimiento de los puntos.

Preparación



Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla inicial.

2. Baraja las cartas: "Cartas de Sentido", "Cartas de Empatía", "Cartas de Desafío".

3. Colóquelos por separado al lado del tablero.

Consejos: Todos los materiales del juego pueden ser preparados por los profesores junto con los estudiantes.



Jugabilidad

1. Los jugadores se turnan para tirar los dados y mover un peón.
2. Dependiendo de la casilla en la que caen, realizan una acción específica:

Tipo de campo

Acción

Campo sensorial
(por ejemplo, audición, vista)

Roba una tarjeta de sentido y completa la tarea.

 **Movimiento**
Desafío

Roba una carta de desafío y completa el ejercicio.

 **Ayudando**
SensoBear

Saca una carta de empatía y lee la situación: ¿cómo ayudarías?

 **Campo especial**

Puedes intercambiar una carta de Sentido con otro jugador o pausar durante 1 turno.

1. Después de completar una tarea, un jugador puede ganar: 1 ficha de empatía por una acción correcta o empática, 2 fichas si también puede explicar por qué la situación fue difícil para la persona con SPD.
1. El jugador con más fichas de empatía al final del tablero gana.



Conclusión y reflexión

Al final del juego, los jugadores cuentan sus fichas y responden juntos las siguientes preguntas:

★ ¿Qué aprendiste sobre los sentidos?

★ ¿Qué fue lo más difícil para ti?

★ ¿Cómo puedes ayudar a alguien que tiene dificultades con el ruido, el tacto o la luz?

Cada participante se convierte en un "Amigo de SensoBear".





AUDICIÓN

Alguien dejó caer una regla de metal. SensoBear se tapó los oídos y se escondió debajo de su escritorio.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

*Algunas personas tienen audición hipersensible.
- Los sonidos pueden ser dolorosos para ellos.*

AUDICIÓN

La clase es muy ruidosa. Los niños hablan al mismo tiempo. SensoBear parece abrumado.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

El ruido intenso puede abrumar los oídos sensibles.

AUDICIÓN

Una silla raspa el suelo ruidosamente. SensoBear salta.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Los sonidos repentinos pueden resultar atemorizantes.

AUDICIÓN

La música te parece divertida. SensoBear parece preocupado.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

No a todo el mundo le gusta la música alta.

AUDICIÓN

Alguien golpea un escritorio. SensoBear se esconde.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Los sonidos fuertes pueden dañar el oído sensible.

AUDICIÓN

El ventilador del aula está zumbando. SensoBear no puede concentrarse.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Un ruido de fondo suave puede resultar una distracción.

AUDICIÓN

Suenan las sirenas de simulacro de incendio. SensoBear entra en pánico.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Algunos sonidos pueden resultar peligrosos para oídos sensibles.

AUDICIÓN

El trabajo en grupo es ruidoso. SensoBear se tapa los oídos.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Demasiado ruido puede resultar abrumador.

AUDICIÓN

Un globo estalla. SensoBear llora.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Los sonidos inesperados pueden resultar dolorosos.

AUDICIÓN

El volumen de la película es alto. SensoBear parece incómodo.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

La tolerancia al ruido es diferente para cada persona.

AUDICIÓN

Los estudiantes se ríen a carcajadas cerca. SensoBear se aleja.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Incluso los sonidos felices pueden ser demasiado.

AUDICIÓN

El aula está resonando. SensoBear se siente confundido.

¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:

Demasiados sonidos a la vez pueden sobrecargar el cerebro.



👁️ **VISIÓN** Las luces fluorescentes parpadean. SensoBear entrecierra los ojos y no puede comer.

👉 ¿Qué puedes hacer?

◆ Explicación:
La luz puede ser demasiado brillante: puedes sentarte más lejos o con las luces atenuadas.

👁️ **VISIÓN** Luces brillantes brillan en lo alto. SensoBear entrecierra los ojos.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Algunos ojos son sensibles a la luz, por lo que puedes sentarte más lejos de la luz.

👁️ **VISIÓN** Imágenes parpadeantes en la pantalla. SensoBear se siente mareado.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
El movimiento puede abrumar la visión: puedes calmarlo cambiándolo de lugar.

👁️ **VISIÓN** La habitación se siente desordenada. SensoBear parece perdido.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Demasiadas imágenes pueden confundir el cerebro: intente limitarlas.

👁️ **VISIÓN** El sol se refleja en la ventana. SensoBear se cubre los ojos.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
El resplandor puede resultar doloroso: cubra siempre las ventanas y limite la entrada de luz brillante.

👁️ **VISIÓN** Colores brillantes por todas partes. SensoBear parece cansado.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Los colores fuertes pueden sobreestimar - *Limite los colores brillantes y fuertes en su entorno.*

👁️ **VISIÓN** El profesor cambia de diapositiva rápidamente. SensoBear no puede seguirle el ritmo.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Algunos cerebros procesan las imágenes lentamente: pídale al profesor que recorra las diapositivas más lentamente.

👁️ **VISIÓN** Las luces parpadean en lo alto. SensoBear se siente incómodo.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Las luces parpadeantes pueden molestar la visión sensible.
- *pedirle que cambie de asiento o que vaya con él a otra habitación.*

VISIÓN Libro ilustrado abarrotado. SensoBear parece confundido.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Demasiadas imágenes a la vez pueden resultar abrumadoras
- *cubrir parte del texto o las imágenes, o leerle el texto en voz alta.*

👁️ **VISIÓN** Leer letras pequeñas. SensoBear se esfuerza por ver.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
El procesamiento visual puede ser un desafío: ayúdelo con la lectura o dele algunas herramientas para agrandar las letras.

👁️ **VISIÓN** Los juguetes brillantes parpadean. SensoBear evita jugar.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Algunos niños necesitan imágenes más suaves: ofrézcales juguetes en colores tenues.

👁️ **VISIÓN** Paredes del aula ocupadas. SensoBear parece abrumado.

👉 ¿Cómo puedes ayudar?

◆ Explicación:
Hay muchos detalles en los que es difícil centrarse: pídale al profesor que cambie la decoración del aula.



TOQUE SensoBear no quiere ponerse el suéter, dice que "muerde".
 ¿Cómo reaccionarás?
 Explicación:
 Algunos niños sienten las telas con más fuerza
 - Es posible que prefieran ropa suave y suelta.

TOQUE La nueva chaqueta pica. SensoBear la quita.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Algunas telas dañan la piel sensible: puedes informar la situación al profesor.

TOQUE La plastilina se siente pegajosa. SensoBear la evita.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Ciertas texturas son incómodas: elija juguetes y ayudas de aprendizaje con una textura delicada.

TOQUE Alguien etiqueta a SensoBear. Él salta lejos.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Un contacto inesperado puede resultar aterrador
 - no tocar sin previo aviso.

TOQUE Pegamento en los dedos. SensoBear llora.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Las texturas pegajosas pueden causar malestar.
 - Sugerirle que se lave las manos.

TOQUE Arena en las manos. SensoBear se congela.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Las texturas granuladas pueden resultar abrumadoras: ayúdalo lavándole las manos.

TOQUE Descalzo sobre el césped. SensoBear retira sus pies.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 La sensibilidad en los pies es común: apóyelo dándole la mano.

La tela del asiento del autobús TOUCH se frota. SensoBear cambia.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Algunas texturas causan incomodidad y sugieren una posición de pie en el autobús.

TOQUE Abrazo sorpresa. SensoBear se pone rígido.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Un toque repentino puede provocar estrés: nunca lo hagas por sorpresa.

TOQUE Agua tibia en las manos. SensoBear se retira bruscamente.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Los cambios de temperatura pueden ser abrumadores: controle siempre la temperatura del agua.

La etiqueta TOUCH en la camisa se raya. SensoBear no puede relajarse.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Las pequeñas sensaciones pueden parecer grandes: recuérdelo siempre y proponga herramientas relajantes para minimizar el estrés.

TOQUE Si te ensucias los dedos mientras pintas, SensoBear deja de pintar.
 ¿Cómo puedes ayudar?
 Explicación:
 Algunos niños evitan los juegos desordenados: sugiera organizar el espacio y reducir el desorden en la mesa; recuerde lavarse las manos.



EQUILIBRIO

SensoBear se retuerce en su silla y el maestro le dice que se detenga.

¿Cómo puedes ayudarlo a concentrarse sin retorcerse?

◆ Explicación:

Algunas personas necesitan hacer ejercicio para calmarse.

– Puedes darles una pelota antiestrés.

EQUILIBRIO Durante la clase de Educación Física tienes que caminar sobre una línea.

SensoBear se tambalea.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

El equilibrio requiere práctica: toma su mano para ayudarlo a mantener el equilibrio.

BALANCE Juego de giro.

SensoBear se marea.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

El movimiento puede abrumar al cuerpo.

EQUILIBRIO Saltar la cuerda.

SensoBear lucha.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

La coordinación puede ser difícil: anímelo a realizar esta actividad.

EQUILIBRIO

Las escaleras dan miedo. SensoBear sostiene la barandilla.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

Sentirse inestable provoca miedo: tenga cuidado y camine por las escaleras junto con él.

EQUILIBRIO Juego de carrera.

SensoBear se queda atrás.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

El procesamiento del movimiento varía: ayúdelo a correr ajustando el ritmo a sus capacidades.

EQUILIBRIO Balanceo de barra de equilibrio.

SensoBear hace una pausa.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

Algunos cuerpos necesitan apoyo adicional: ayúdelo a mantener la coordinación y el equilibrio.

EQUILIBRIO

Lanzamiento de pelota.

SensoBear falla capturas.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

La coordinación mano-ojo es complicada: reduce la distancia y el objetivo será más fácil de alcanzar.

EQUILIBRIO De pie sobre un pie. SensoBear cae rápidamente.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

Los músculos del equilibrio pueden estar más débiles: debes animarlo a entrenar.

EQUILIBRIO Girando rápido.

SensoBear se enferma.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

El spinning sobrecarga los sentidos del equilibrio: realice los ejercicios más lentamente mientras mantiene el equilibrio.

Juego de baile BALANCE.

SensoBear se siente perdido.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

Los patrones de movimiento confunden al cerebro - utilice tapetes visuales con pasos marcados para realizar.

EQUILIBRIO Carrera de obstáculos.

SensoBear duda.

¿Cómo puedes ayudarlo?

◆ Explicación:

La conciencia corporal puede ser inestable: no fuerce las tareas si las encuentra demasiado difíciles.



Tarjetas de sentido OLFATO Y GUSTO



GUSTO Y OLFATO

Fuerte perfume cerca.

SensoBear arruga la nariz.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Los olores fuertes causan malestar.

GUSTO Y OLFATO

Los olores del almuerzo se mezclan.

SensoBear evita comer.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Diferentes olores pueden abrumar los sentidos.

GUSTO Y OLFATO

Alguien abre una fruta cítrica.

SensoBear parece mareado.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Algunos olores provocan dolores de cabeza.

GUSTO Y OLFATO

La pintura huele fuerte.

SensoBear se aleja.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Los olores químicos pueden ser abrumadores.

GUSTO Y OLFATO

Probar nueva comida.

SensoBear resiste.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
A algunos niños les cuesta adaptarse a nuevos sabores.

GUSTO Y OLFATO

La cafetería huele fuerte. SensoBear se siente mal.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Los olores fuertes sobrecargan el cerebro.

GUSTO Y OLFATO

Cubo de basura cerca.

SensoBear cubre la nariz.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Ciertos olores son insoportables.

GUSTO Y OLFATO

El pastel de cumpleaños huele fuerte.

SensoBear da un paso atrás.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Incluso los olores dulces pueden resultar abrumadores.

GUSTO Y OLFATO

El almuerzo huele extraño.

SensoBear se niega a comer.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Los olores afectan el apetito.

GUSTO Y OLFATO

El jabón huele intenso.

SensoBear no se lava las manos.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Los perfumes pueden resultar demasiado fuertes.

GUSTO Y OLFATO

Olor a nuevo gimnasio.

SensoBear se siente incómodo.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
Los olores nuevos causan ansiedad.

GUSTO Y OLFATO

Probando un nuevo snack.

SensoBear duda.

¿Cómo puedes ayudar?

Explicación:
La sensibilidad al gusto es común.



Ayuda a otros a comprender que SensoBear no es grosero, solo tiene problemas con el ruido.
→ +1 punto de empatía



Notas que tu amigo se tapa los oídos cuando suena la campana. Sugieres salir con él al pasillo un momento después.
→ +2 puntos de empatía



Notas que tu amigo se cansa al escribir a mano porque le cuesta. Le sugieres tomar descansos cortos y te ofreces a ayudarlo con la toma de apuntes.
→ +3 puntos de empatía



Ves a una compañera de clase con dificultades para mantenerse sentada porque su cuerpo necesita más movimiento. Cortésmente, mueves tu silla para darle más espacio. → +2 puntos de empatía



Notas que tu amigo hace muecas al tocar ciertos materiales de clase (como pegamento o pintura). Le ayudas a encontrar herramientas o guantes para evitar el contacto directo.
→ +3 puntos de empatía



Ves a un compañero con problemas para atarse los cordones antes del recreo. Te arrodillas y lo ayudas con calma, sin apresurarlo. → +2 puntos de empatía



Notas que a tu amigo le abruma las luces brillantes del aula. Le sugieres que se siente en una zona con menos luz o que le pida al profesor que baje las luces.
→ +3 puntos de empatía



Ves a un compañero de clase luchando por mantener el ritmo durante una actividad de caminata rápida debido a problemas de coordinación. Disminuyes el paso y caminas a su lado.
→ +2 puntos de empatía



Notas que a tu amigo le cuesta abrocharse la chaqueta debido a su falta de control motor fino. Con paciencia, te ofreces a ayudarlo.
→ +2 puntos de empatía



Ves a una compañera tapándose los oídos cuando hay ruido en la sala. Sugieres ir juntos a un lugar más tranquilo. → +2 puntos de empatía

Tarjetas de empatía



Observas que tu amigo evita las actividades sensoriales que ensucian (como pintar con los dedos). Apoyas su decisión y le ayudas a usar un pincel o una esponja. → +3 puntos de empatía



Ves a un compañero con dificultades para cargar una mochila pesada debido a su baja fuerza muscular. Te ofreces a ayudarlo a llevar parte de la carga. → +2 puntos de empatía



Notas que tu amigo con TPS se ve triste durante el recreo. Te acercas y le preguntas si quieres sentarte con él/ella. → +2 puntos de empatía



Ves que tu amigo con SPD fue omitido de la selección del equipo. Propones que se una a tu equipo. → +2 puntos de empatía



Ves a un compañero con dificultades para abrir su lonchera porque no tiene fuerza de agarre. Te ofreces a abrirla. → +2 puntos de empatía



Escuchas que alguien con TPS se equivoca en su respuesta y lo ridiculizan. Lo defiendes y cambias la conversación. → +3 puntos de empatía



Ves que tu amigo no entiende su tarea. Le ofreces ayuda después de clase. → +2 puntos de empatía



Notas que tu amiga está sentada sola en la cafetería. La invitas a sentarse en tu mesa. → +2 puntos de empatía



Notas que tu amigo se mueve inquieto y se balancea en el asiento para mantenerse concentrado. Respetas su necesidad de moverse y les explicas a los demás que eso le ayuda a concentrarse. → +3 puntos de empatía



Notas que tu compañero parece estresado porque perdió su cuaderno. Le prestas el tuyo para que pueda copiar los apuntes. → +2 puntos de empatía



Ves a tu amigo dudando en hablar en clase. Sonríes y asientes para animarlo/a a compartir la respuesta. → +2 puntos de empatía



Escuchas que se burlan de alguien por su problema sensorial. Hablas y dices que cada uno habla de forma diferente y eso está bien. → +3 puntos de empatía



Observas a un estudiante sentado solo en una excursión. Te sientas a su lado y comienzas una conversación amistosa. → +2 puntos de empatía



Ves a un compañero de clase llorando en el vestuario. Le entregas un pañuelo y le preguntas amablemente si quiere hablar. → +3 puntos de empatía



Un estudiante con SPD parece perdido en la escuela. Le ofreces ayuda para caminar. → +3 puntos de empatía



Te das cuenta de que tu compañero con TPS no tiene con quién trabajar en una actividad en pareja. Lo invitas a trabajar contigo. → +2 puntos de empatía



Notas que a tu amigo le cuesta cortar papel durante la clase de arte. Te ofreces a ayudarlo a cortar o a sujetar el papel. → +2 puntos de empatía



Ves a una compañera agobiada en un pasillo lleno de gente y moviéndose muy despacio. Esperas y caminas a su lado para que no se sienta presionada. → +3 puntos de empatía



Notas que a tu amigo se le cae el lápiz varias veces por problemas de coordinación. Lo recoges con calma, sin darle demasiada importancia. → +2 puntos de empatía



Ves a un compañero que evita los juegos grupales porque le cuesta mantener el equilibrio y atrapar objetos. Lo invitas a unirse a un juego modificado o más lento. → +3 puntos de empatía



Gira 3 veces y luego intenta caminar derecho.



Camina lentamente mientras lleva un libro en la cabeza.



Salta con un pie por toda la habitación.



Salta en el mismo lugar 10 veces, manteniendo los brazos a los costados.



Camina a través de la habitación siguiendo el talón con la punta del pie.



Marcha en el mismo lugar y aplaude con las manos sobre la cabeza cada 3 pasos.



Intenta dibujar algo con los ojos vendados: ¿qué tal te fue?



Intenta caminar en línea recta con los ojos cerrados. Mantén el equilibrio sobre una pierna durante 10 segundos.



Estira los brazos y luego toca los dedos de los pies 10 veces.



Camina mientras golpea con la mano derecha la rodilla izquierda, luego cambie de lado.



SENSOBEAR

A journey through a sensory world

COMENZAR



Isla del Equilibrio



Bosque de Sonidos



Pueblo de la tranquilidad



Tierra de olores y sabores



Valle del tacto



FINISH



JUEGO 2 “MISIÓN SENSORIAL”

Participantes:

Objetivos: Los estudiantes aprenden cómo las personas pueden percibir los estímulos sensoriales de manera diferente (tacto, sonido, luz, olor, movimiento), cómo comunicarse con personas que tienen dificultades sensoriales, cómo apoyar y comprender a los demás cuando sus reacciones difieren de las "típicas".

Edad:
8-12 años

Número de
jugadores:
6-12 (en parejas o
grupos pequeños)

Materiales necesarios:
vendas para los ojos o gafas de sol,
cajas de diversos materiales táctiles,
tarjetas de tareas, bolígrafos y blocs
de notas, cronómetro o reloj de
arena.

Tiempo de
juego: aprox.
30-40 minutos

Descripción del juego

Los jugadores asumen el rol de "exploradores sensoriales" que deben completar una serie de tareas de comunicación, cada una simulando un tipo diferente de desafío sensorial. El objetivo es completar la misión manteniendo una buena cooperación y empatía. Durante el juego, el líder actúa como moderador, guiando a los grupos o parejas de participantes en las tareas.



MISIÓN SENSORIAL DEL JUEGO 2

Etapas del juego



◆ 1. Misión "Eco"

Objetivo: Comprender la dificultad de concentrarse en un entorno ruidoso.

→ *Un jugador en pareja o grupo intenta contar una historia corta (por ejemplo, lo que hicieron este fin de semana), mientras los otros jugadores crean ruido artificial: golpeando la mesa, haciendo crujir el papel o hablando en voz baja.*

→ **Después de 1 minuto, discuten si fue difícil y cómo pueden ayudar a alguien que tiene problemas para procesar sonidos (por ejemplo, hablar más lento, repetir, asegurar el silencio).**

◆ 2. Misión "Laberinto de Luz"

Objetivo: Comprender la fotosensibilidad.



→ Una persona lleva los ojos vendados o gafas de sol. Otra persona la guía con la voz por un camino recto (por ejemplo, entre sillas).

→ Debate: ¿Cómo se sintió depender de otros? ¿Cómo se puede ayudar a alguien que tiene problemas con la luz?

MISIÓN SENSORIAL DEL JUEGO 2

◆ 3. Misión "Toca el Caos"

Objetivo: Comprender la aversión a tocar determinados materiales.

→ Las cajas o bolsas contienen diversos materiales (p. ej., algodón, papel de lija, plástico de burbujas, arroz). Los jugadores las tocan con los ojos cerrados y describen sus sensaciones.

→ Debate: ¿Cuáles fueron agradables y cuáles no? ¿Todos experimentaron la misma sensación?

◆ 4. Misión "Conversación silenciosa"

Objetivo: Practicar la comunicación no verbal.

→ Los jugadores intentan transmitir un mensaje (por ejemplo, "Tengo hambre", "Vamos a dar un paseo") sin usar palabras.

→ Discusión: ¿Cómo se puede entender a alguien que no habla o tiene dificultad para expresarse verbalmente?





MISIÓN SENSORIAL DEL JUEGO 2

Final del juego

- ◆ ***Después de completar todas las misiones, los jugadores colaboran para crear el "Código del comunicador empático": reglas que ayudan a comunicarse con personas que experimentan dificultades sensoriales.***



No a todo el mundo le gustan los ruidos fuertes; pregunta antes de poner música. Si alguien necesita silencio, no significa que no le gusten los demás. Todos tienen derecho a la comodidad sensorial.

¡Recordar!

Anima a los demás a ser empáticos y no críticos durante el juego.

Después de cada misión, realiza una mini sesión de reflexión: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué fue difícil?, ¿Cómo ayudarías a alguien en esta situación?

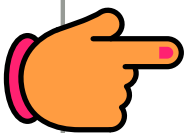




REFLEXIÓN 3-2-1



Enumera tres cosas que aprendiste sobre la neurodiversidad en este capítulo.



Describe dos formas en las que puedes ayudar a un compañero con la necesidad identificada en este capítulo.

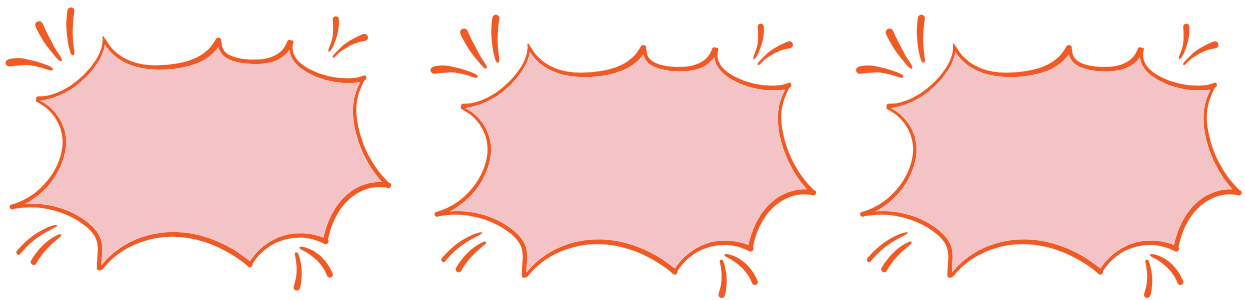


Identifica un área que desea mejorar personalmente, específicamente sobre la inclusión y el apoyo a la necesidad en este capítulo.

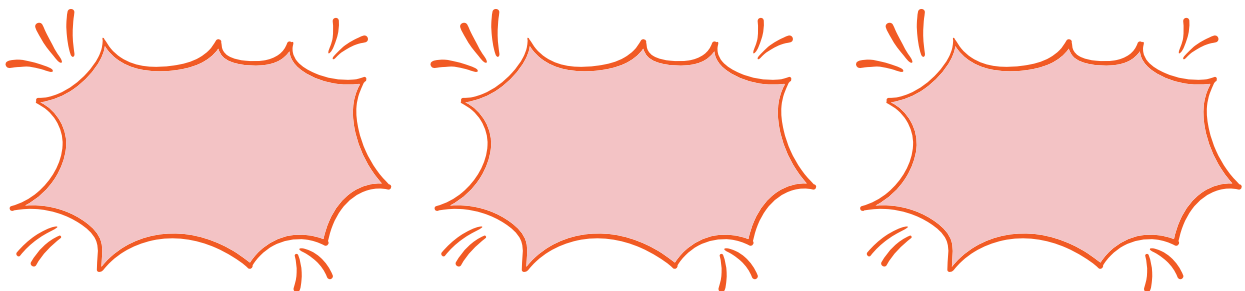


DESAFÍO ESTUDIANTIL

Completa un diagrama de araña para las necesidades identificadas en este capítulo



**Trastorno del
procesamiento
sensorial SPD**





CAPÍTULO 3

DIFICULTAD ESPECÍFICA DE APRENDIZAJE



DiverseMind

¿CÓMO PODRÍA MANIFESTARSE UNA DIFICULTAD ESPECÍFICA DE APRENDIZAJE?

¿Qué es DEA y cómo identificar la DEA?

- DEA significa dificultad específica de aprendizaje.

Esto significa que el cerebro de algunas personas funciona de una manera única cuando se trata de pensar, aprender, recordar o comprender.

Tener un DEA no significa que alguien no sea inteligente, sólo significa que puede aprender de manera diferente.

Podrían necesitar cosas como:

🌟 Tiempo extra 🧩 Herramientas útiles ✂️ Diferentes estrategias 💬 Un poco de apoyo extra

Y eso está bien: diferente no significa menos.

Cada uno aprende a su manera, y esa manera es la que importa.

Cómo reconocer el DEA en un amigo o compañero

📖 Puede que tarden un poco más que otros en leer o escribir.

🔠 A veces se confunden con letras, números o direcciones.

🗣️ Pueden mezclar sonidos o palabras al leer o hablar.

✎ La ortografía y la gramática pueden ser un poco complicadas para ellos.

÷ Las matemáticas pueden resultar difíciles, como recordar pasos o resolver problemas.

📖 Es posible que eviten leer en voz alta porque les resulta difícil.

🧠 A veces olvidan instrucciones o se sienten abrumados por demasiada información.

😞 Pueden sentirse frustrados o molestos cuando el trabajo escolar les parece difícil.

¿CÓMO PODRÍA MANIFESTARSE UNA DIFICULTAD ESPECÍFICA DE APRENDIZAJE?

Cómo puedes ayudar a un amigo con DEA:

Puedo dejar que mi amigo elija la parte del trabajo en grupo que mejor se adapte a sus fortalezas.

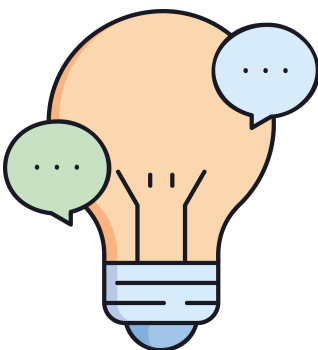
Sé que mis amigos pueden hacer cosas increíbles; quizás las hagan a su manera.

Intentaré ser paciente y amable porque cada uno aprende de forma diferente.

Puedo ayudar leyendo las instrucciones en voz alta o explicándolas claramente.

Puedo ofrecerme a estudiar o trabajar con ellos para que podamos aprender juntos.

Ofrecer estudiar o trabajar juntos.



Celebraré sus fortalezas y los animaré cuando les vaya bien.

LOS DESAFÍOS DE TENER DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA

Dislexia: Diferencias en la lectura y la escritura

Algunos estudiantes con dislexia podrían:

-  Le resulta difícil organizar ideas, deletrear o recordar hechos.
-  Necesitas tareas escolares que utilicen más imágenes y menos texto.
-  Sienten vergüenza de leer en voz alta o mostrar sus trabajos escritos.



Discalculia: Diferencias matemáticas.

Algunos estudiantes con discalculia pueden:

-  Encuentran las matemáticas complicadas, como sumar, restar o trabajar con números.
-  Tiene problemas para decir la hora o calcular el cambio.
-  Tiene dificultades para recordar las tablas de multiplicar o comprender los pasos de las matemáticas.
-  Siente preocupación por compartir el trabajo o hacer preguntas.

Dispraxia (DCD): Diferencias de coordinación

Algunos estudiantes con dispraxia podrían:

-  Encuentra difícil la educación física, los deportes, la escritura a mano o moverse en la escuela.
-  Tiene dificultad con el equilibrio o la coordinación.
-  Cansarse más rápido o encontrar difícil mantener el orden.
-  Se siente frustrado o avergonzado si las cosas tardan más de lo debido.



Disgrafía: Diferencias en la escritura

Algunos estudiantes con disgrafía podrían:

-  Escribe lentamente o te resultará difícil la ortografía y la puntuación.
-  Tengo grandes ideas pero me resulta difícil plasmarlas en la página.
-  Se siente nervioso por mostrar trabajos escritos a otros.





CONSEJOS PRÁCTICOS PARA TRABAJAR CON ESTUDIANTES CON DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE

Su kit de herramientas de aprendizaje: Cómo obtener ayuda y ayudar a los demás

¿Por qué creamos este kit de herramientas?

Cada uno aprende a su manera, ¡y eso está bien!

Tener una DLE (dificultad específica de aprendizaje) no significa que alguien no sea inteligente.

Simplemente significa que su cerebro aprende de manera un poco diferente y esa diferencia importa.

A veces puede que necesites:

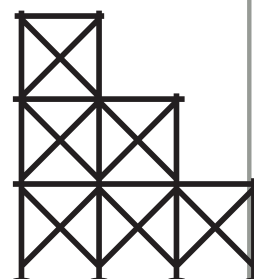
🕒 Tiempo extra para terminar el trabajo 🤝 Apoyo de un maestro o compañero de clase 🖼️ Elementos visuales o herramientas de aprendizaje para ayudar a que las cosas tengan sentido 🗣️ Instrucciones leídas en voz alta o una forma diferente de mostrar lo que saben

Estos apoyos ayudan a todos a aprender de la manera que mejor les funcione. ¡Se trata de centrarse en las fortalezas, no en las dificultades! 💪

Herramienta 1: Andamiaje: la ayuda adecuada en el momento adecuado

El andamiaje implica obtener la cantidad justa de ayuda,

Ni demasiado ni muy poco. 🏗️ Piensa en ello como si estuvieras construyendo una torre: comienzas con apoyo y, a medida que te haces más fuerte, el apoyo desaparece lentamente.



🔦 El consejo de Vygotsky:

Tu punto óptimo de aprendizaje es cuando aún no puedes hacer algo solo, pero puedes con un poco de ayuda. ¡Ahí es cuando se produce el verdadero aprendizaje!



CONSEJOS PRÁCTICOS PARA TRABAJAR CON ESTUDIANTES CON DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE

Su kit de herramientas de aprendizaje: Cómo obtener ayuda y ayudar a los demás

HERRAMIENTA 2: Aprendizaje inclusivo y solidario donde todos pertenecen

En un aula acogedora y enriquecedora, todos se sienten bienvenidos y apoyados. Nadie queda excluido ni olvidado.

Así se ve esto:

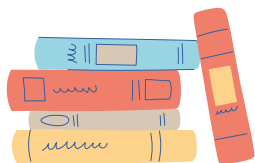
Todos son bienvenidos, sin importar nada.

- Todos aprendemos de diferentes maneras.
- Está bien recibir ayuda adicional cuando la necesites.
- Sea amable y respetuoso, sin intimidación ni maldad.
- Lo justo significa que cada uno obtiene lo que necesita para tener éxito.



HERRAMIENTA 3: Herramientas de aprendizaje personalizadas

¡Encuentra la manera que mejor te funcione para aprender!



Así se ve esto:

- *Aprender escuchando (auditivo)*
- *Recordamos mejor las cosas cuando las escuchamos, como cuando escuchamos audiolibros, podcasts o cuando alguien nos las explica.*
- *Aprender viendo (visualmente)*
- *Entiendes mejor cuando ves imágenes, vídeos, gráficos o diagramas.*
- *Aprender haciendo (kinestésico)*
- *Aprendes mejor cuando te mueves, tocas o realizas actividades prácticas, como construir, actuar o experimentar.*





CONSEJOS PRÁCTICOS PARA TRABAJAR CON ESTUDIANTES CON DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE

Su kit de herramientas de aprendizaje: Cómo obtener ayuda y ayudar a los demás

HERRAMIENTA 4: Herramientas para la mente y el cuerpo

Cuidar tus sentimientos te ayuda a aprender mejor.

Utilice un lugar tranquilo o un juguete antiestrés cuando se sienta estresado.

Repítete frases útiles como “Puedo hacerlo” o “Puedo pedir ayuda”.

Utilice temporizadores o cronogramas para mantenerse en el camino correcto.

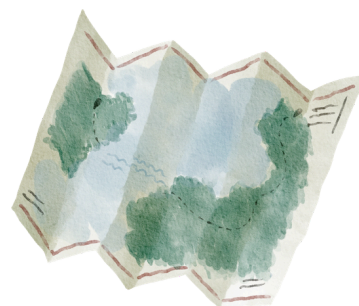
Celebre los pequeños triunfos: ¡generan confianza!



- **HERRAMIENTA 5:** Herramientas para la lectura y la escritura
¡Estas herramientas te ayudan a demostrar lo que realmente sabes!

- Escuche audiolibros o utilice la función de texto a voz para escuchar las palabras.
- Pruebe la conversión de voz a texto: ¡hable y él escribirá!
- Utilice el corrector ortográfico o aplicaciones que predigan palabras.
- Utilice marcos de escritura o inicios de oraciones para ayudarlo a comenzar.

- **HERRAMIENTA 6:** Aplique lo aprendido:
¡Lleve el aprendizaje fuera del aula!
- El aprendizaje no termina en la escuela:
¡puedes usarlo en cualquier lugar!
- Vea cómo su aprendizaje se conecta con la vida real.
- Practique habilidades de formas nuevas y divertidas.
- Comprenda más haciendo, explorando y probando cosas.





CONSEJOS PRÁCTICOS PARA TRABAJAR CON ESTUDIANTES CON DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE

Formas de aprender fuera del aula

Realiza excursiones: visita museos, granjas, parques o tiendas locales para ver y aprender cosas nuevas.

Realiza proyectos comunitarios: ayuda a plantar un jardín, limpiar un parque o haga voluntariado. Es una excelente manera de practicar el trabajo en equipo y la responsabilidad.

Explora la naturaleza: utiliza tus habilidades científicas para observar plantas, animales o el clima que te rodea.

Utiliza las matemáticas cotidianas: ayuda a medir los ingredientes mientras cocinas o a calcular el cambio al hacer las compras.

Escribe sobre tus experiencias: mantén un diario o blog sobre lo que ves y aprendes al aire libre.

Hablar con la gente: Entrevista a familiares o vecinos sobre sus trabajos o pasatiempos.



Recordar:

Todos aprendemos de diferentes maneras.

Cuando nos ayudamos unos a otros nadie se queda atrás.
Aprendemos juntos, crecemos juntos y tenemos éxito juntos.



JUEGO 1: “ENCAJA CON LA MENTE”

Participantes

Edad: 12-18 años

Número de jugadores: 2-6

Tiempo de juego: aprox.
30-45 minutos

Ubicación: escuela, club
extraescolar, actividades
de trabajo en equipo

Contenido del juego

- 10 tarjetas de héroes del aprendizaje (2 de cada tipo, que muestran cómo las personas aprenden de manera diferente)
- Ejemplo:  Leo el Oyente,  Mia la Creadora, etc.
- 10 tarjetas de preguntas con imágenes y sugerencias para ayudar a su grupo a hablar



¿El propósito de este juego?

El cerebro de cada persona funciona a su manera. En este juego, conocerás a diferentes "Héroes del Aprendizaje": cada uno aprende de una forma distinta (por ejemplo, escuchando, moviéndose o dibujando).

Tu trabajo es trabajar en equipo para encontrar estudiantes compatibles y hablar sobre cómo incluir a todos en el aprendizaje. Descubrirás que no existe una única forma correcta de aprender y que cada cerebro es asombroso a su manera.





JUEGO 1: COINCIDE CON LA MENTE

🧩 Preparación

Baraja las cartas de Héroe del Aprendizaje y colócalas boca abajo en filas sobre la mesa o el suelo.

Coloque las tarjetas de preguntas en una pila pequeña cercana.

Asegúrese de que todos conozcan la regla: ¡Tomen turnos, hablen amablemente y diviértanse!

🎮 Jugabilidad:

En tu turno, vuelve dos cartas de Héroe del Aprendizaje.

Si coinciden (mismo color o símbolo), tu equipo se queda con el par.

Luego, saca una tarjeta con una pregunta y léela en voz alta (o pídele al maestro que la lea).

En equipo, hablad sobre la pregunta durante 1 ó 2 minutos.

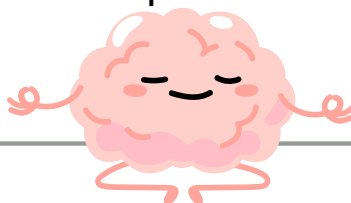
Después de la discusión donde todos participan, su equipo gana una tarjeta de discusión.

Si las cartas no coinciden, dales la vuelta y deje pasar al siguiente jugador.

¡Sigue jugando hasta encontrar todas las coincidencias!

🏆 **Cómo ganar** Todos ganan cuando todas las parejas coinciden.

- 👉 ¡El equipo con más tarjetas de discusión al final será coronado Campeón de la Inclusión! 🏆



COINCIDE CON LA MENTE



En este juego, trabajarán juntos para combinar los estilos de aprendizaje con las mejores formas de apoyar a los diferentes tipos de estudiantes.

CÓMO JUGAR

Trabajar en grupos pequeños (3-5 jugadores).

1. Coloca todas las tarjetas de Héroe de aprendizaje y Estrategia de apoyo boca abajo. Vuelve dos cartas: intenta emparejar al alumno con la estrategia correcta. Cuando encuentres una coincidencia, elige una tarjeta de pregunta y coméntala junto con otros. ¡Sigue haciendo combinaciones hasta encontrar todos los pares!

1. 💡 Bonus: Crea tu propio héroe del aprendizaje con un estilo de aprendizaje único.

TARJETA DE PREGUNTAS

¿CÓMO PODRÍAS INCLUIR ESTE TIPO DE ESTUDIANTE EN TU GRUPO?

TARJETA DE PREGUNTAS

¿QUÉ PODEMOS APRENDER DE LOS COMPAÑEROS QUE VEN LAS COSAS DE MANERA DIFERENTE?

TARJETA DE PREGUNTAS

¿CÓMO PUEDEN LOS DIFERENTES ESTILOS DE APRENDIZAJE AYUDARSE MUTUAMENTE EN EL TRABAJO EN EQUIPO?

TARJETA DE PREGUNTAS

¿CÓMO PODRÍA LA TECNOLOGÍA AYUDAR A ALGUIEN QUE TIENE DIFICULTADES PARA LEER O ESCRIBIR?

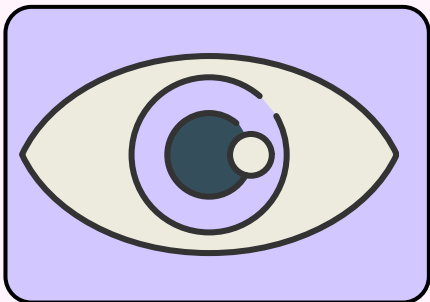
TARJETA DE PREGUNTAS

PIENSA EN UNA OCASIÓN EN LA QUE TE RESULTÓ FÁCIL ALGO QUE A OTRA PERSONA LE RESULTÓ DIFÍCIL. ¿QUÉ HICISTE?

TARJETA DE PREGUNTAS

¿CÓMO PUEDES MOSTRAR AMABILIDAD O PACIENCIA HACIA ALGUIEN QUE APRENDE DE MANERA DIFERENTE A TI?

VIOLETA VISIONARIA



🧠 ¡VE EL MUNDO EN
IMÁGENES!

LE GUSTAN LOS DIAGRAMAS,
LOS COLORES Y LOS VÍDEOS.

ECHO ETHAN



🧠 APRENDE MEJOR
ESCUCHANDO Y HABLANDO.

DISFRUTA DE LOS DEBATES,
LOS PODCASTS Y DE REPETIR
INFORMACIÓN EN VOZ ALTA.

MUÉVETE MIA



🧠 APRENDE HACIENDO Y
MOVIÉNDOSE.

NECESITA ACTIVIDADES
PRÁCTICAS, EXPERIMENTOS
Y JUEGOS DE ROLES.

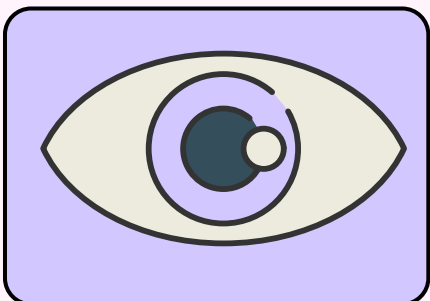
TOBY HABLA



🧠 AMA LAS PALABRAS Y EL
LENGUAJE.

LE GUSTA LEER, ESCRIBIR,
CONTAR HISTORIAS Y
DEBATIR.

APRENDIZ VISUAL



🗺️ UTILIZA APOYOS
VISUALES

👉 AGREGUE DIAGRAMAS,
GRÁFICOS Y CÓDIGOS DE
COLORES.

APRENDIZ AUDITIVO



🎧 HABLEMOS DE ELLO

👉 UTILIZA DEBATES EN
GRUPO, LECTURAS EN VOZ
ALTA O EXPLICACIONES
DE IDEAS.

APRENDIZ CINESTÉSICO



🧩 APRENDIZAJE PRÁCTICO

👉 PRUEBA A HACER
EXPERIMENTOS, CONSTRUIR
MODELOS O REPRESENTAR
SITUACIONES.

APRENDIZ VERBAL



💬 EL PODER DE LAS
PALABRAS

👉 UTILIZA LA LECTURA, EL
DIARIO Y LAS
PRESENTACIONES PARA
COMPARTIR IDEAS.

TAYLOR TECNOLÓGICO



🧠 PROSPERA UTILIZANDO
HERRAMIENTAS DIGITALES.

APRENDE BIEN CON
APLICACIONES, VIDEOS, NOTAS
DE VOZ Y CUESTIONARIOS EN
LÍNEA.

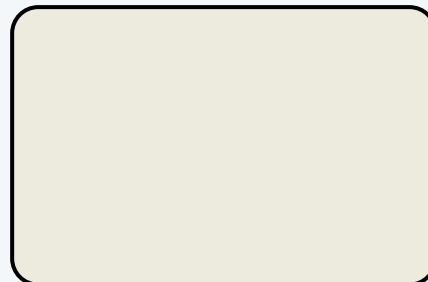
QUINN TRANQUILO



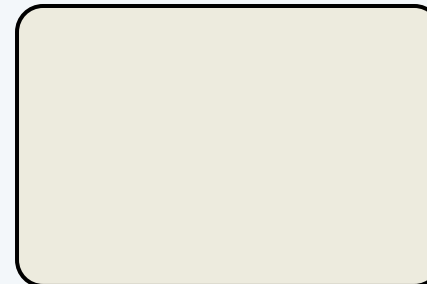
🧠 APRENDE MEJOR SOLO EN UN
ESPACIO TRANQUILO.

PREFIERE LA REFLEXIÓN
TRANQUILA, ESCRIBIR UN DIARIO Y
TRABAJAR DE FORMA
INDEPENDIENTE.

¡CREA EL TUYO!



¡CREA EL TUYO!



ESTUDIANTES ASISTIDOS POR TECNOLOGÍA



💻 UTILIZA HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS

👉 APRENDE CON VÍDEOS,
JUEGOS EDUCATIVOS O
APLICACIONES DE ASISTENCIA.

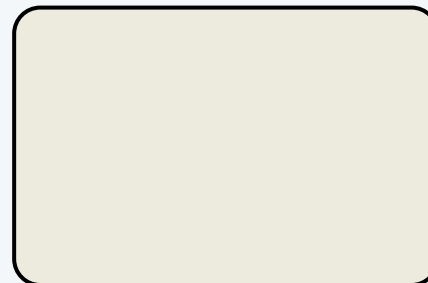
APRENDIZ SOLITARIO



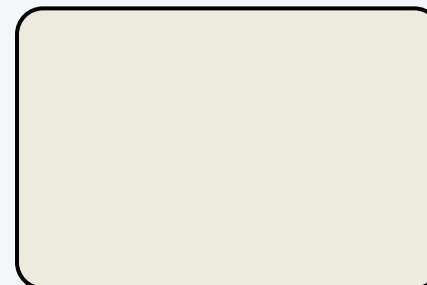
🌸 TIEMPO DE
TRANQUILIDAD Y REFLEXIÓN

👉 DALE TIEMPO PARA
PENSAR, ESPACIO PERSONAL
O TAREAS INDEPENDIENTES.

¡CREA EL TUYO PROPIO!



¡CREA EL TUYO!



JUEGO 2: LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

Participantes

Edad: 12-18 años

Número de jugadores: 2-6

Tiempo de juego: aprox.
45 minutos - 1 hora

Ubicación: escuela, club
extraescolar, actividades
de formación de equipos

-  Contenido del juego
- 1 tablero de juego de escalera de aprendizaje
 - 1 dado
 - Fichas de jugador (1 por estudiante o equipo)
 - Tarjetas de obstáculos (rojas)
 - Tarjetas de apoyo (verdes)

¿El propósito de este juego?

En este juego, experimentarás cómo se siente el aprendizaje para estudiantes con diferentes desafíos. Verás cómo las herramientas y el apoyo adecuados facilitan el aprendizaje para todos. Mientras juegas, practicarás la empatía, aprenderás a ser un compañero de equipo solidario y explorarás maneras sencillas de hacer que tu aula sea más inclusiva y acogedora para todos.





JUEGO 2: LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

Preparación

Coloca el tablero de la escalera de aprendizaje sobre una mesa o superficie plana donde todos puedan alcanzarlo.

1. Baraja las cartas de Obstáculo rojas y las cartas de Apoyo verdes en dos pilas separadas y colócalas boca abajo al lado del tablero.
2. Cada jugador o equipo elige una ficha y la coloca en el espacio INICIO.

Jugabilidad

Los jugadores se turnan para tirar los dados y mover su ficha hacia adelante.

Si aterrizas en un espacio neutral, no pasa nada.
– espera tu próximo turno.

Si caes en una casilla de Obstáculo, toma una carta roja y léela en voz alta. Sigue las instrucciones.

1. Si caes en una casilla de Apoyo, toma una carta verde y léela en voz alta. Sigue las instrucciones.
2. Todos se escuchan y se apoyan mutuamente durante los desafíos.

 **Cómo ganar** ¡El primer jugador o equipo que llegue al espacio final del tablero gana!



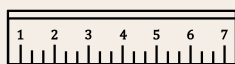
LA ESCALERA DEL
APRENDIZAJE

100	99	98		96	95	94	93	92	91
81		83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75		73	72	71
61	62	63	64	65	66	67		69	70
60	59		57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48		50
40	39	38	37		35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26		28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	
1	2	3		5	6	7	8	9	10

LA ESCALERA DEL
APRENDIZAJE

Juego 2:

APOYO



USA UNA REGLA O EL DEDO PARA SEGUIR LA LÍNEA. INTENTA LEER UNA ORACIÓN CORTA USÁNDOLA.

AVANZAR 2..

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO



EL PROFESOR DA DESCANSOS CORTOS. ESTIRAS LAS MANOS DURANTE 10 SEGUNDOS.

AVANZAR 1.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO



UTILIZA VOZ A TEXTO PARA ESCRIBIR TUS RESPUESTAS.

AVANZAR 3.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO

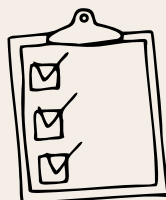


TÚ Y UN AMIGO SE AYUDAN MUTUAMENTE CUANDO ESTÁN ESTANCADOS.

AVANZAR 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO



UTILIZA UNA LISTA DE VERIFICACIÓN PARA MANTENERSE ORGANIZADO.

AVANZAR 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO

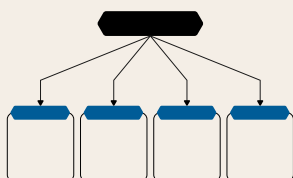


UTILIZA UN ORDENADOR PORTÁTIL PARA TAREAS ESCRITAS.

AVANZAR 3.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO

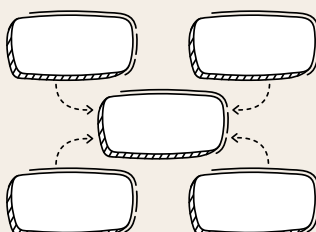


EL PROFESOR UTILIZA IMÁGENES Y DIAGRAMAS PARA EXPLICAR.

AVANZAR 3.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO



UTILIZA UN MAPA MENTAL PARA PLANIFICAR IDEAS.

AVANZAR 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

APOYO



UTILIZA RESALTADORES DE COLORES PARA LAS PALABRAS CLAVE.

AVANZAR 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

Juego 2:

OBSTÁCULO



NO PUEDES COPIAR DEL
TABLERO LO
SUFICIENTEMENTE
RÁPIDO.

PIERDE UN GIRO.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO



OLVIDAS LA TAREA
AUNQUE TE HAYAS
ESFORZADO.

RETROCEDER 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO



PIERDES LA CONCENTRACIÓN
PORQUE HAY RUIDO EN LA
HABITACIÓN.

RETROCEDER 3.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO

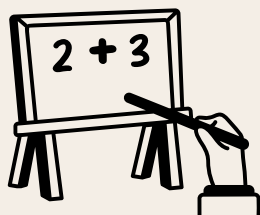


OLVIDAS LO QUE
DIJO EL PROFESOR
DESPUÉS DE UNA
LARGA EXPLICACIÓN.

RETROCEDER 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO



CONFUNDES NÚMEROS
EN LOS PROBLEMAS
DE MATEMÁTICAS.

RETROCEDER 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO

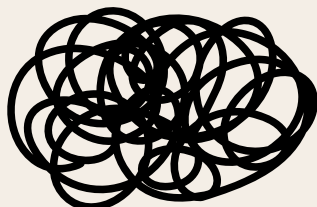


¿PUEDES CORREGIR ESTA
ORACIÓN? "LA ESCUELA ES
UN LUGAR DONDE LOS
INGLESES Y LOS
ESTUDIANTES PUEDEN
APRENDER".

RETROCEDER 1.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO



INTENTA LEER: "ME
GUSTA LEER Y LEER".

RETROCEDER 1.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO



PRUEBA ESTE
TRABALENGUAS: «CAMIÓN
ROJO, CAMIÓN AMARILLO,
CAMIÓN ROJO, CAMIÓN
AMARILLO». (¡DILO 3
VECES!)

RETROCEDER 2.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE

OBSTÁCULO



La escalera del
LEED RÁPIDO ESTA
TONTERÍA: "SEIS CARACOL
RESBALADIZOS SE
DESGLIZARON
SILENCIOSAMENTE HACIA EL
SUR".

RETROCEDER 1.

LA ESCALERA DEL APRENDIZAJE



REFLEXIÓN

Piensa en tus lecciones.

¿Qué temas/asignaturas te resultan fáciles?



¿Qué temas o materias te resultan más desafiar.....

Comparta esto con un compañero/grupo: ¿cuáles son las diferencias que nota?

2. En este capítulo has aprendido sobre la dislexia, la discalculia, la dispraxia (DCD) y la disgrafía.

Escribe una línea/dibuja una imagen/representa una escena para representar cada uno y demostrar tu comprensión.



REFLEXIÓN

3. Lee los siguientes escenarios y completa los espacios en blanco sugiriendo cómo podrías colaborar con tu compañero. Ya se ha completado un ejemplo.

Ejemplo:

a. Dislexia: Están corrigiendo el trabajo escrito del otro.

Es posible que tu compañero de clase se sienta... un poco nervioso por los errores ortográficos.

Podrías... pedirles que lean su trabajo en voz baja y que te den retroalimentación de esa manera.

b. Discalculia: El profesor está discutiendo fracciones.

Tu compañero de clase podría sentirse...

Tú podrías...

c. Dispraxia: Tu compañero de clase ha perdido su horario.

Tu compañero de clase podría sentirse...

Tú podrías...

d. Disgrafía: La clase está resumiendo un capítulo.

Tu compañero de clase podría sentirse...

Tú podrías...



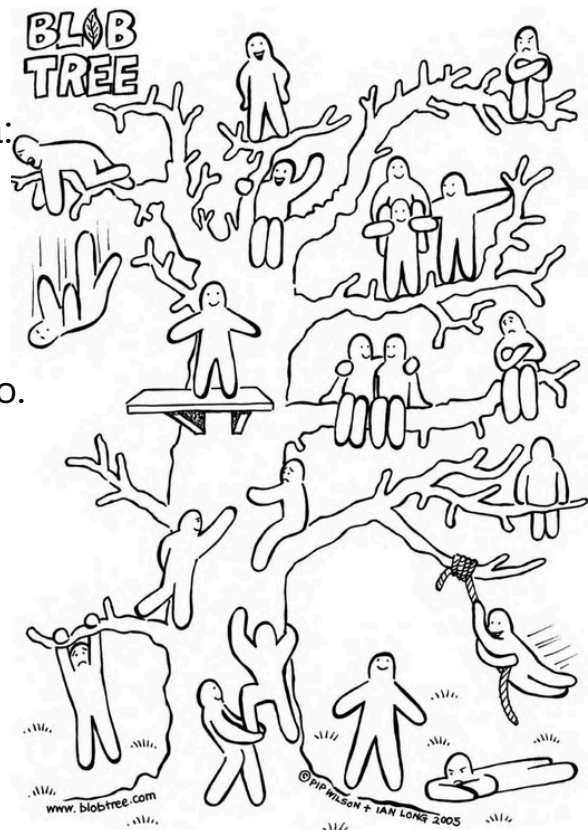
REFLEXIÓN

4. Examina el árbol de blobs.

Localiza una persona Blob que sea:
expresando una emoción.
ayudando a otra persona Blob.

Piensa en las habilidades blandas
que has aprendido en este capítulo.

¿Puedes ver alguna de ellas
demostrado aquí?



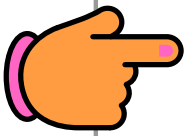
5. Por favor, escribe cualquier duda que aún tengas o cualquier comentario que quieras hacer.



REFLEXIÓN 3-2-1



Enumera tres cosas que aprendiste sobre la neurodiversidad en este capítulo.



Describe dos formas en las que puedes ayudar a un par con la necesidad identificada en este capítulo.

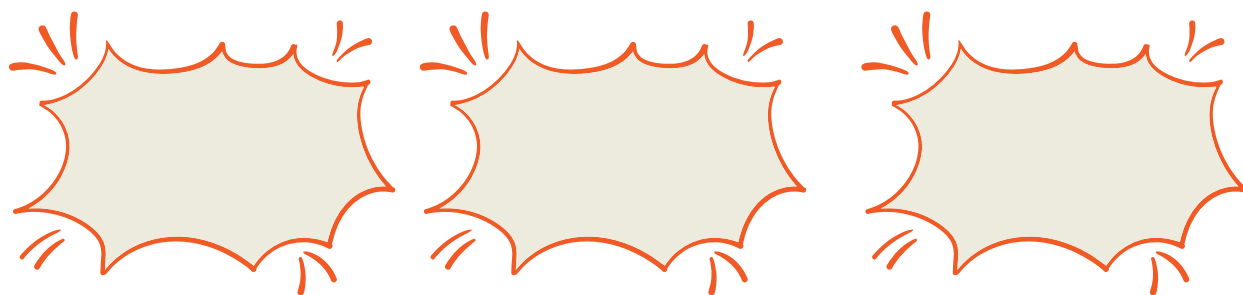


Identifica un área que desea mejorar personalmente, específicamente sobre la inclusión y el apoyo a la necesidad en este capítulo.

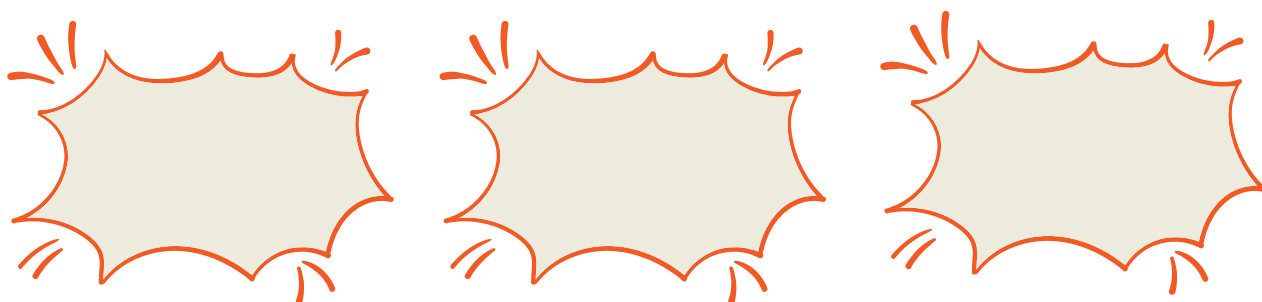


DESAFÍO ESTUDIANTIL

Completa un diagrama de araña para las necesidades identificadas en este capítulo



**Dificultades específicas
de aprendizaje**





CAPÍTULO 4

TDAH



DiverseMind

¿QUÉ ES EL TDAH?

¿Conoces a alguien a quien le cuesta más concentrarse, controlar sus impulsos y gestionar su energía? Esto se conoce como Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

El TDAH generalmente aparece en la infancia, pero también puede continuar durante la adolescencia y la edad adulta.

Los niños con TDAH pueden tener problemas con:

Mantenerse
organizado.

Prestar
atención.

Seguir
instrucciones.

Terminar lo que
empiezan.





¿QUÉ ES EL TDAH?

A veces se distraen fácilmente, olvidan cosas o cometen errores sin querer.

Muchos niños con TDAH también:

Les resulta difícil permanecer quieto.

Tienen problemas para esperar su turno o no interrumpir.

Se mueven mucho o sienten que no pueden parar.

¿QUÉ ES EL TDAH?

Pero ¿por qué se produce el TDAH?
Los científicos no saben la razón exacta, pero creen que proviene de una mezcla de:

Rasgos familiares
(puede heredarse).

Diferencias en las
áreas del cerebro
que ayudan con
la atención y el
autocontrol.

Cosas que
suceden antes o
durante el
nacimiento (nacer
antes de tiempo o
con bajo peso).





¿Cómo se puede ayudar con el TDAH?



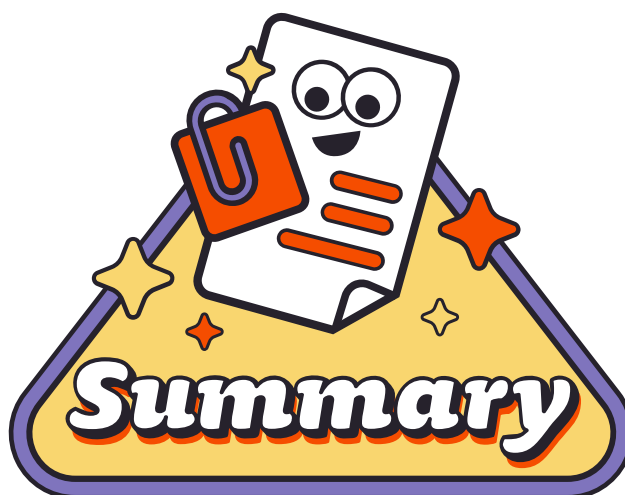
Terapia de conducta (aprender trucos para organizarse, administrar el tiempo y llevarse mejor con los demás).

Medicamento que ayuda a la concentración y al autocontrol.

Hábitos saludables como hacer ejercicio, buenas rutinas, dormir bien y comer bien.



Los estudios estiman que la prevalencia mundial del TDAH en niños y adolescentes es de alrededor del 8,0%.



En resumen, es importante recordar que tener TDAH no significa que no puedas hacer cosas increíbles.

Muchas personas con este trastorno son muy creativas, tienen gran capacidad para resolver problemas y están llenas de energía positiva.

Con la ayuda, el apoyo y la comprensión adecuados, los niños con TDAH pueden utilizar sus fortalezas y alcanzar su máximo potencial.



JUEGO 1 - UN DÍA EN LA CABEZA DE LEO

Participantes

- Estudiantes de 9 a 14 años
- Funciona mejor con grupos pequeños o rotaciones de clase completa.

Contenido del juego

Tres estaciones de actividades:

Noise Station: distracciones y ruido de fondo

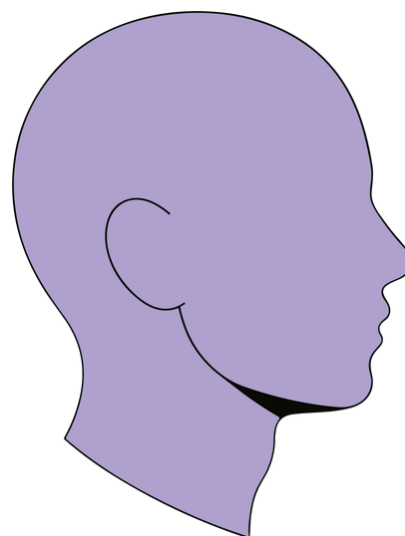
- Estación de movimiento: tareas combinadas con interrupciones físicas
- Estación de memoria y cambio: instrucciones que cambian o se interrumpen

El propósito de este juego

Para ayudarte a comprender cómo puede sentirse la escuela alguien con TDAH.

Al experimentar desafíos con la concentración, el movimiento y la memoria, los estudiantes aprenden empatía, paciencia y formas de apoyar a sus compañeros cuyos cerebros funcionan de manera diferente.

El juego demuestra que el TDAH conlleva desafíos y fortalezas: creatividad, energía y grandes ideas.





JUEGO 1 - UN DÍA EN LA CABEZA DE LEO

Preparación

- Nuestro profesor preparará las tres estaciones para que sepamos exactamente qué hacer en cada una.
- Algunos de nosotros ayudaremos haciendo ruidos, dando indicaciones de movimiento o cambiando las reglas para mostrar cómo se sienten las distracciones.
- Recordaremos que este juego se trata de entendernos unos a otros, no de juzgarnos ni burlarnos, porque el cerebro de cada uno funciona de manera diferente y eso está bien.

Jugabilidad

Los estudiantes rotan por las estaciones, imaginando que están “dentro de la cabeza de Leo”:

1. Estación de ruido

Los estudiantes intentan completar una tarea sencilla (copiar, un pequeño rompecabezas).

Al mismo tiempo, los compañeros de clase crean sonidos que distraen.

Los estudiantes experimentan lo difícil que es concentrarse con distracciones constantes.

2. Estación de movimiento

Los estudiantes siguen instrucciones para una tarea o juego.

Mientras tanto, alguien les pide que se pongan de pie, se muevan de asiento o caminen.

- Experimentan lo que se siente cuando el cuerpo quiere moverse incluso durante un trabajo tranquilo.

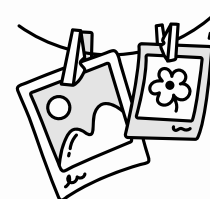
3. Estación de memoria y cambio

A los estudiantes se les da un conjunto de instrucciones.

El profesor o un compañero de clase cambia repentinamente las reglas o interrumpe.

Los estudiantes sienten con qué rapidez las ideas pueden cambiar o resbalar.

Después de rotar, la clase se reúne para reflexionar sobre cómo los hizo sentir cada estación.





JUEGO 1 - UN DÍA EN LA CABEZA DE LEO



La Estación del Ruido: Aquí intentarás realizar una tarea sencilla, como copiar algo o resolver un pequeño rompecabezas, pero al mismo tiempo, algunos compañeros y el profesor harán ruidos, hablarán, barajarán papeles o darán golpecitos en el escritorio. Esto te ayudará a sentir lo difícil que es concentrarse cuando el cerebro se distrae con cada sonido.



La Estación de Movimiento: En esta parte tendrás que escuchar instrucciones o seguir un juego, pero al mismo tiempo alguien te pedirá que te pongas de pie, te muevas o cambies de asiento. Así experimentarás lo difícil que es mantener la atención cuando tu cuerpo quiere moverse constantemente.



JUEGO 1 - UN DÍA EN LA CABEZA DE LEO



La Estación de la Memoria y el Cambio: aquí Recibirás varias instrucciones, pero luego el profesor o un compañero te interrumpirá con algo diferente o añadirá nuevas reglas. Esto te ayudará a ver lo fácil que es olvidar lo que ibas a hacer o cambiar rápidamente de una idea a otra sin darte cuenta.



JUEGO 2 - “EL DESAFÍO DEL SEMÁFORO”

Participantes

- Adecuado para estudiantes de 7 a 14 años.
- Se puede jugar individualmente, en parejas o con toda la clase.

Contenido del juego

Un sistema de semáforo (tarjetas, señales de colores o pantalla digital):

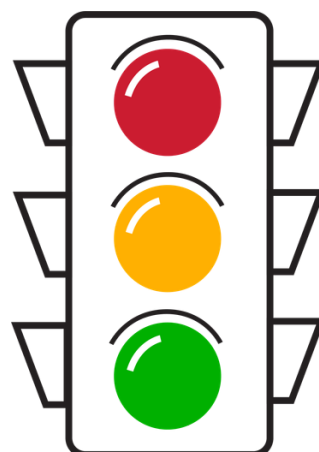
- Verde, amarillo, rojo
- Tareas sencillas como:
- Escribiendo una palabra
- Leyendo tranquilamente
- Dibujar una imagen
- Indicaciones de movimiento opcionales para la fase amarilla

El propósito de este juego

Ayudar a los estudiantes a practicar la concentración, el autocontrol y la flexibilidad.

Los estudiantes aprenden cómo iniciar, detener y cambiar acciones rápidamente, tal como en situaciones reales donde los planes o las instrucciones cambian repentinamente.

El juego desarrolla habilidades de atención, trabajo en equipo y conciencia de cómo nuestros cuerpos y mentes responden a los cambios.





JUEGO 2 - EL DESAFÍO DEL SEMÁFORO

Preparación

Explica cómo funcionan los colores del semáforo.

Prepara la tarea inicial sencilla (escribir, leer, dibujar).

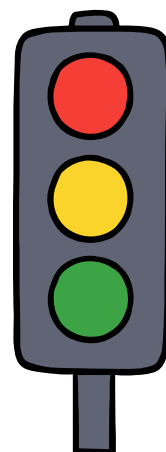
Decidir las instrucciones de luz amarilla, como:

"Dar una vuelta"

"Habla con tu pareja"

"Mueve los brazos"

Asegúrate de que todos comprendan que este juego se trata de practicar la atención, no de ser perfecto.



Jugabilidad

Los estudiantes comienzan con una tarea sencilla.

El profesor muestra una luz verde

→ Los estudiantes continúan con calma.

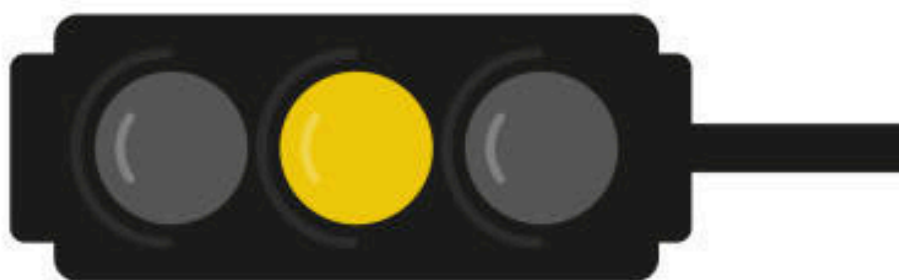
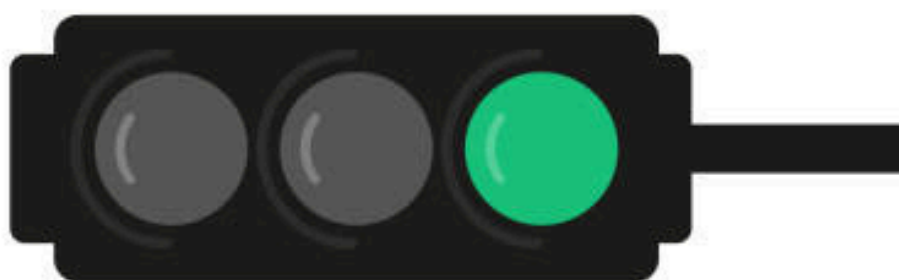
3. El profesor cambia a amarillo → los estudiantes siguen una nueva instrucción (moverse, hablar, estirarse, etc.).

4. El profesor cambia a rojo → todos se detienen inmediatamente y permanecen quietos.

5. Los colores van cambiando y los estudiantes practican cambiar acciones rápidamente.



JUEGO 2 - EL DESAFÍO DEL SEMÁFORO





JUEGO 2 - EL DESAFÍO DEL SEMÁFORO

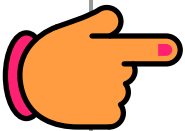




REFLEXIÓN 3-2-1



Enumera tres cosas que aprendió sobre la neurodiversidad en este capítulo.



Describe dos formas en las que puedes ayudar a un par con la necesidad identificada en este capítulo.

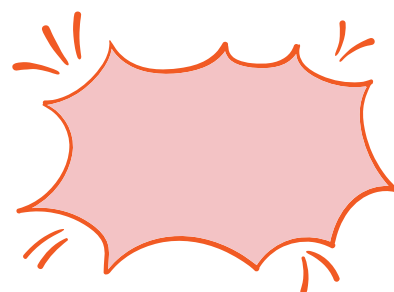
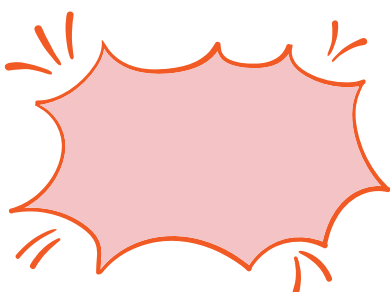
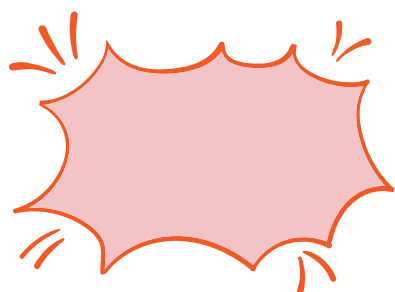


Identifica un área que desea mejorar personalmente, específicamente sobre la inclusión y el apoyo a la necesidad en este capítulo.

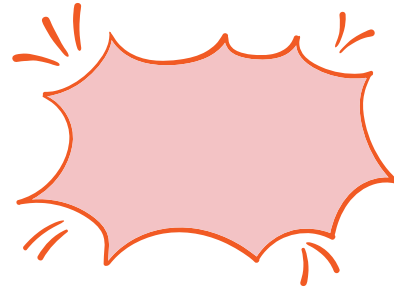
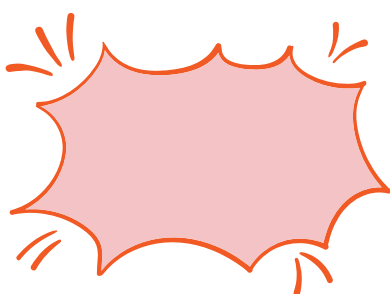
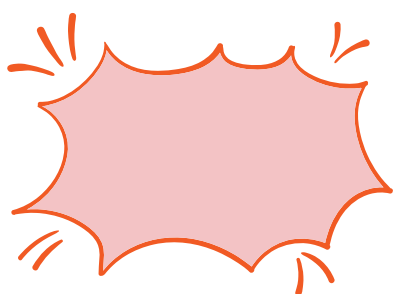


DESAFÍO ESTUDIANTIL

Completa un diagrama de araña para las necesidades identificadas en este capítulo



TDAH





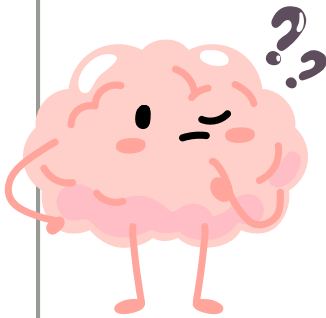
CAPÍTULO 5

TRASTORNOS ESPECÍFICOS DEL LENGUAJE



DiverseMind

¿QUÉ SON LOS TRASTORNOS ESPECÍFICOS DEL LENGUAJE?



Imagina que tu cerebro es como una gran biblioteca llena de palabras. La mayoría de los niños encuentran fácilmente el "libro" que necesitan cuando quieren decir algo.



Pero para algunos niños, esta biblioteca es un poco más complicada: los libros pueden estar desordenados, faltan algunas páginas o simplemente lleva más tiempo encontrar la palabra correcta.





¿Por qué es importante? Entendiendo a nuestros amigos con dificultades del lenguaje

💬 ¿Qué son los Trastornos Específicos del Lenguaje?

A veces, a algunos niños les resulta más difícil comprender, aprender o utilizar palabras, aunque sean tan inteligentes como los demás.



Piensa en ello, es como tener una computadora que funciona perfectamente bien, pero que tarda un poco más en cargar algunas palabras.

No es que no quieran hablar o sean tímidos: su cerebro simplemente aprende el lenguaje de una manera diferente.



¡Con paciencia y ayuda,
funciona igual de bien!



¿Por qué es importante?

Tipos de trastornos del lenguaje

Trastorno del desarrollo del lenguaje (TLD)

Los niños con TDL tienen problemas para aprender nuevas palabras y construir oraciones.

Podrían:

- ➡ Utilice frases más cortas como “Quiero jugo” en lugar de “Quiero jugo, por favor”.
- ➡ Tómame más tiempo para explicar lo que significan.
- ➡ Se frustran cuando los demás no los entienden.

Cómo tú
puedes
ayudar:

Escucha atentamente

No interrumpas

Dales tiempo para hablar





¿Por qué es importante?

Tipos de trastornos del lenguaje



Afasia

La afasia suele aparecer tras una lesión cerebral. Puede dificultar el habla, la comprensión, la lectura o la escritura.

Saben lo que quieren decir, sólo que su cerebro tiene dificultades para encontrar las palabras adecuadas.

EXAMPLE

Un compañero de clase puede señalar un libro y decir "uh... lee... historia", cuando en realidad quiere decir "¿Podemos leer la historia juntos?"

¡Se están comunicando... sólo que de una manera diferente!

Cómo tú
puedes
ayudar:

Ser paciente

Anímalos

No corrijas cada palabra

Centrarse en lo que quieren decir





¿Por qué es importante?

Tipos de trastornos del lenguaje



Mutismo

Esto significa que el niño no habla en ninguna situación: ni en casa, ni en la escuela, ni con sus amigos.

Su cerebro y su boca funcionan perfectamente bien, pero algo en su interior les impide hablar.

Puede ser causado por ansiedad muy fuerte, trauma o estrés emocional.

Mutismo selectivo

Esto significa que el niño puede hablar en algunos lugares (por ejemplo, libremente en casa), pero permanece completamente en silencio en otros, como en la escuela o con extraños.

No es que sean tímidos ni testarudos. Quieren hablar, pero se sienten muy nerviosos, casi como si se les trabara la voz.

EXAMPLE

Un compañero de clase puede reírse y hablar mucho con sus padres, pero permanecer en silencio durante la clase. Quizás solo asienta o sonríe cuando le hablas.

Cómo tú
puede
ayudar:

No les obligues a hablar ni les digas: "¡Vamos, habla!"

Háblales con una voz tranquila y amigable.

Inclúyelos en juegos y actividades, incluso si no hablan.

Utiliza otras formas de comunicarse: imágenes, gestos, notas o dibujos.



Cuando se sienten seguros y aceptados, su voz comienza a salir lentamente.



Co-funded by
the European Union



¿Por qué es importante? Cómo pueden notarlo los profesores y amigos

**Hablan menos que otros o
permanecen en silencio en clase.**

**Parecen nerviosos cuando
se les pide que hablen.**

**Mezclan palabras o tardan más en
responder.**

**Se frustran cuando la gente no los
entiende.**

**Es posible que eviten leer en voz alta o
unirse a conversaciones grupales.**





¿Por qué es importante?

¿Cómo puedes ser un buen amigo?

Escucha atentamente. Da tiempo para hablar; no te apresures ni interrumpas.



Ten paciencia. No corrijas ni termines sus frases.



Inclúyelos. Aunque no hablen, pueden participar en las actividades.



Anímale con cariño. Una sonrisa o un «No pasa nada, tómate tu tiempo» significan mucho.

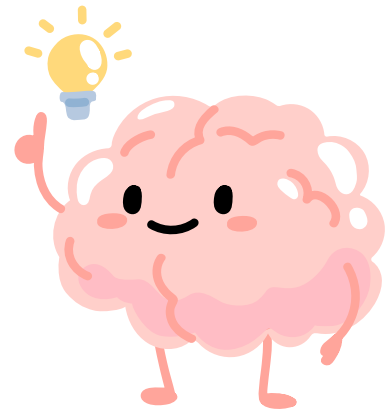
Encuentra otras formas de comunicarse. Usa señas, imágenes o escritura.



Co-funded by
the European Union



¿Por qué es importante?



Recordar !!!

Tener un trastorno del lenguaje o dificultad para hablar no significa ser menos inteligente o amigable.

Simplemente significa que su cerebro funciona de manera diferente.

Con paciencia, amabilidad y trabajo en equipo, todos podemos ayudarlos a sentirse comprendidos, incluidos y felices.

Porque en nuestra aula todas las voces importan, incluso las silenciosas.



Co-funded by
the European Union



JUEGO 1 - JUEGO DE PALABRAS

Participantes

Actividad de toda la clase (facilitada por el profesor) o grupos pequeños de estudiantes.

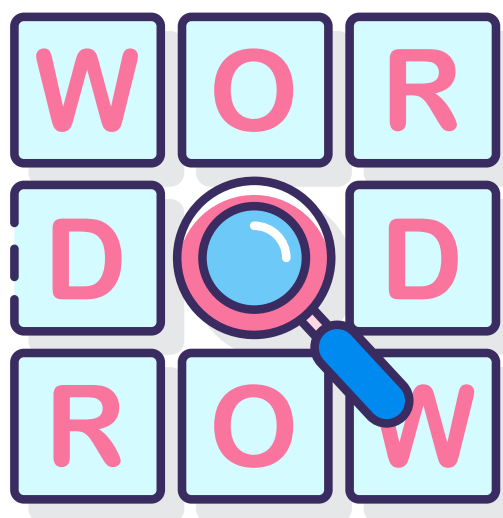
Tipo de estudiantes: Estudiantes de aula general (podrían incluir algunos con dificultades leves en el procesamiento del lenguaje) y participantes pares.

Edades: Recomendado aprox. 11-15 años (primaria superior a secundaria temprana).

Número de personas por grupo: 3-4 estudiantes por grupo funciona bien.

Duración de la actividad:

Aproximadamente 30-40 minutos.



Contenido del juego

Tarjetas de palabras con palabras de desafío (sustantivos, verbos, adjetivos).

- Tarjetas de sugerencias con pistas como categorías de palabras, primeras letras o indicaciones gestuales.
- Un tablero o camino de laberinto que muestra qué tan lejos se mueve tu equipo.

Fichas o peones para moverse por el laberinto.

- Un temporizador (opcional) para un desafío adicional.

Hojas de reflexión para anotar qué palabras fueron difíciles y qué pistas ayudaron.

- Una pizarra o área de exhibición para instrucciones y seguimiento del progreso.



JUEGO 1 - JUEGO DE PALABRAS

Objetivos

- Aumentar la conciencia sobre las dificultades de recuperación de palabras que experimentan las personas con afasia.
- Involucrar a los estudiantes en la práctica de estrategias de recuperación de palabras en un formato basado en juegos.
- Promover la empatía permitiendo que los estudiantes pares experimenten y apoyen los desafíos de recuperación.
- Fortalecer el vocabulario de los estudiantes y su capacidad de usar señales cuando están atascados en la recuperación de palabras.

Jugabilidad

1

Introducción (5 minutos): El profesor explica el escenario: el personaje de cada grupo debe recorrer un laberinto de palabras. Comienzan desde el principio del camino.



JUEGO 1 - JUEGO DE PALABRAS

2

Calentamiento (5 minutos): Cada grupo saca una tarjeta con una palabra fácil y practica cómo recuperar la palabra y usar una señal si es necesario, para familiarizarse con el mecanismo.

3

Fase principal del juego (20-25 minutos):

Cada grupo, por turnos, saca una tarjeta con una palabra. El estudiante lee la descripción/pista e intenta encontrar la palabra. Si el estudiante lo recupera correctamente dentro de un tiempo establecido (por ejemplo, 30 segundos), mueve la ficha un paso hacia adelante.

Si no pueden recordar la palabra, eligen una tarjeta de referencia (pista semántica, primera letra, gesto) y lo intentan nuevamente.

Si aún no pueden, el maestro puede modelar la palabra y el equipo aún avanza un paso (para mantener el impulso).

Los grupos continúan hasta que llegan al final del laberinto o se acaba el tiempo.

4

Reflexión y análisis (5-10 minutos): Cada grupo completa la hoja de trabajo: qué palabras fueron difíciles, qué pistas ayudaron, cómo se sintieron al dudar o necesitar una pista. Luego, debate en clase: ¿Qué sintieron cuando les costó recordar las palabras? ¿Qué pueden hacer los compañeros para apoyar a alguien en esa situación?



JUEGO 1 - JUEGO DE PALABRAS

Consejos para profesores

Asegúrate de que las tarjetas de palabras estén graduadas apropiadamente, de más fáciles a más desafiantes, para los diferentes niveles de los estudiantes.

Incentiva a los estudiantes a utilizar las señales en lugar de adivinar a lo loco: esto refleja estrategias terapéuticas reales para la afasia.

Fomenta un ambiente de apoyo y sin prejuicios: los retrasos o la necesidad de pistas son parte del proceso, no los fracasos.

Utiliza el informe posterior para resaltar cómo las dificultades de recuperación de palabras pueden resultar frustrantes y cómo los compañeros de clase pueden brindar pistas, paciencia o estímulo.

Considera agrupar según capacidades mixtas para que los estudiantes más fuertes apoyen a los más débiles, promoviendo así el aprendizaje entre pares y la empatía.

Si es posible, incluye elementos visuales o gestos junto con las tarjetas de palabras (muchos recursos adaptados a las personas con afasia recomiendan esto para facilitar la recuperación).





JUEGO 1 - JUEGO DE PALABRAS

Valor educativo del juego



El juego transforma una actividad terapéutica (práctica de recuperación de palabras para la afasia) en un formato de clase atractivo y colaborativo, promoviendo así habilidades de vocabulario, una recuperación más rápida y el uso de señales de apoyo.

Desarrolla la empatía: al experimentar el desafío de recuperar palabras bajo presión o con pistas, los estudiantes obtienen una idea de lo que enfrentan las personas con afasia.

Mejora el apoyo entre pares y las habilidades de comunicación: los estudiantes discuten estrategias, dan pistas y reflexionan sobre las experiencias de los demás.

Promueve la conciencia metacognitiva: los estudiantes reflexionan sobre qué estrategias les ayudaron, cómo se sintieron al dudar y cómo pueden apoyar a otros, mejorando así la autorregulación y el aprendizaje socioemocional.

Se alinea con la educación inclusiva: al crear conciencia sobre los trastornos del lenguaje en el aula, fomenta un entorno más inclusivo y comprensivo.



3

VIAJE

8

DESCUBRIR

ANTIGUO

SUSURRO

SOMBRA

FRÁGIL

ESCAPE

MONTAÑA

BRILLANTE

GESTO

MEMORIA

CURIOSO

SOMBRA

RESCATE





JURNEY

- Algo relacionado con viajes o viaje
- Sugerencia de la primera letra
- J
- Gesto
- Simular que caminas o viajas (coloca la mano sobre la frente como si estuvieras mirando a lo lejos)

DESCUBRIR

- Acción de encontrar algo nuevo
- Sugerencia de la primera letra
- D
- Gesto
- Abre bien los ojos y señala a lo lejos, como si vieras algo oculto.

ANTIGUO

- Relacionado con cosas muy antiguas / historia
- Sugerencia de la primera letra
- A
- Gesto
- Haz un gesto como quitar el polvo de un objeto viejo; actúa como si fueras "viejo"

SUSURRO

- Acción de hablar en voz baja
- Sugerencia de la primera letra
- EN
- Gesto
- Haz un gesto como quitar el polvo de un objeto viejo; actúa como si fueras "viejo"

SOMBRA

- Relacionado con la forma clara/oscura en el suelo
- Sugerencia de la primera letra
- S
- Gesto
- Usa tu mano para proyectar una "sombra" en el suelo/pared.

FRÁGIL

- Adjetivo que significa "fácil de romper"
- Sugerencia de la primera letra
- F
- Gesto
- Ahueca tus manos suavemente alrededor de un objeto imaginario, como "manipular con cuidado".

ESHAUST

- Acción de gastar energía / cansarse mucho
- Sugerencia de la primera letra
- Y
- Gesto
- Bostezo y estira los brazos como si estuvieras cansado.

BRILLANTE

- Adjetivo que significa "muy ligero / brillante / inteligente"
- Sugerencia de la primera letra
- B
- Gesto
- Protege sus ojos y mire hacia adelante como si estuviera frente a un sol brillante, o señale su cabeza (para "inteligente").

GESTO

- Acción o sustantivo que significa un movimiento para comunicar.
- Sugerencia de la primera letra
- GRAMO
- Gesto
- Mover las manos para expresar algo (saludar, señalar, encogerse de hombros)

RESCATE

- Acción o sustantivo que significa un movimiento para comunicar.
- Sugerencia de la primera letra
- R
- Gesto
- Simular que levantas o ayudas a alguien a levantarse, o actuar como si estuvieras cargando a una persona.

MEMORIA

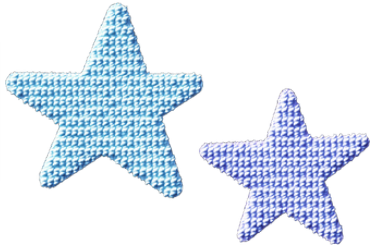
- Relacionado con recordar / pensamientos / eventos pasados
- Sugerencia de la primera letra
- METRO
- Gesto
- Golpéate la sien con un dedo, mira pensativo

CURIOSO

- Adjetivo que significa "que quiere saber / que está interesado"
- Sugerencia de la primera letra
- do
- Gesto
- Inclinar hacia adelante, con los ojos bien abiertos y la mano en la barbilla como si estuviera "pensando".



Co-funded by
the European Union



COMENZAR



FINALIZAR





JUEGO 1 - JUEGO DE PALABRAS

Reflexiones

HOJAS DE TRABAJO PARA GRUPOS:

¿Qué palabras fueron difíciles?

¿Qué señales ayudaron?

*¿Cómo te sientes cuando dudas
o necesitas una pista?*

DISCUSIÓN EN CLASE:

*¿Qué sentiste cuando te resultó difícil
recuperar palabras?*

*¿Qué pueden hacer los compañeros para
apoyar a alguien en esa situación?*



JUEGO 2 - SEÑALES SILENCIOSAS

Participantes

Toda la clase, dividida en grupo pequeños.

Tipo de estudiantes: Estudiantes de aula general (pueden incluir compañeros e idealmente un entorno seguro e inclusivo para aquellos con mutismo selectivo)

Edades: Aproximadamente 8-12 años (primaria superior)

Número de personas por grupo: 4-5 estudiantes por grupo

Duración de la actividad: Alrededor de 30 minutos.



Contenido del juego

Tarjetas de situación (cada una muestra un escenario social en el que podría esperarse comunicación a través del habla)

Cinta o marcadores de suelo para designar dos zonas o roles (por ejemplo: "zona del actor" y "zona del observador")

Opcional: accesorios o elementos simples relevantes para cada escenario (por ejemplo, un teléfono de juguete, una tarjeta de amistad, un objeto del aula)

Hojas de trabajo de reflexión para cada estudiante (para registrar cómo se sintieron, qué señales no verbales se utilizaron y cómo podría sentirse el escenario para alguien con mutismo selectivo)

Pizarra o pantalla para mostrar instrucciones y generar debate



JUEGO 2 - SEÑALES SILENCIOSAS

Objetivos

- Concienciar sobre los desafíos que enfrentan los niños con mutismo selectivo en situaciones sociales.
- Desarrollar las habilidades de los estudiantes para utilizar e interpretar la comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, lenguaje corporal).
- Fomentar la empatía, el apoyo entre pares y una cultura de inclusión en el aula.
- Brindar oportunidades seguras y sin presión para practicar la comunicación.

Fases del juego

1

Introducción (5 minutos): El profesor explica el concepto de mutismo selectivo (sin forzar la revelación) y presenta el juego: los alumnos representarán situaciones sociales sin hablar, utilizando únicamente señales y gestos. Se hace hincapié en la seguridad, el respeto y no se les presiona para que hablen.



JUEGO 2 - SEÑALES SILENCIOSAS

2

Formación de grupos y asignación de roles (2 minutos): Los estudiantes se dividen en grupos de 4-5. Dentro de cada grupo, designe a un estudiante como "actor" (quien representará el escenario en silencio) y a los demás como "adivinos/observadores". Asigne una tarjeta de escenario a cada grupo.

3

Fase de juego (20 minutos):

El actor entra en la "zona del actor" y actúa silenciosamente el escenario usando gestos, expresiones faciales, movimientos corporales, tal vez accesorios, pero ningún discurso.

Los observadores/adivinos intentan interpretar lo que el actor está comunicando y adivinar el escenario o el mensaje.

Después de la conjetura, el grupo analiza qué señales fueron efectivas, cuáles fueron confusas y cómo se sintieron al confiar en señales no verbales. Rote los roles para que varios estudiantes actúen y observen. Cada grupo puede completar de 2 a 3 tarjetas de escenario dentro del tiempo establecido.

4

Reflexión y análisis (3 minutos): Cada estudiante completa la hoja de trabajo de reflexión: ¿Cómo se sintió al actuar sin hablar? ¿Cómo se sintió al intentar interpretar? ¿Cómo podría sentirse esto para alguien con mutismo selectivo en un contexto donde se espera que hable? A continuación, un breve debate en clase: destacar el comportamiento respetuoso entre compañeros, las estrategias de apoyo y la importancia de la comunicación no verbal.

5

Cierre (opcional): Incentive a los estudiantes a pensar en un gesto o señal que podrían usar en clase para apoyar a un compañero que se siente ansioso por hablar (por ejemplo, un pulgar hacia arriba, un asentimiento, permitir tiempo adicional).



JUEGO 2 - SEÑALES SILENCIOSAS

Consejos para profesores

- Cree un ambiente seguro y sin prejuicios: enfatice que todos pueden sentirse incómodos en algún momento y que eso está bien.
- Evite forzar las respuestas verbales de los estudiantes con mutismo selectivo; este juego utiliza la comunicación no verbal para reducir la presión. Esto coincide con la recomendación de que «presionar a un niño para que hable solo aumentará su ansiedad y lo obstaculizará aún más». [Twinkl+2elmtreeclinic.ca+2](https://www.twinkl.com/primary/resources/primary-communication-activities)
- Seleccione tarjetas de escenarios que sean apropiadas para la edad, familiares para los estudiantes y que aumenten gradualmente en complejidad si lo desea.
- Fomente un debate reflexivo sobre cómo ocurre la comunicación más allá de las palabras: gestos, expresiones faciales, contacto visual, postura.
- Utilice elogios específicos y refuerzos positivos para la participación y el apoyo respetuoso entre compañeros. *Mentes Prosperantes*
- Si hay un estudiante con mutismo selectivo presente, asegúrese de que se sienta cómodo: permítale observar al principio si actuar es demasiada presión; enfatice que nadie tiene que hablar durante la actividad a menos que ellos elijan hacerlo.
- Vincule la actividad con estrategias de la vida real en el aula: por ejemplo, “Si un compañero está en silencio, ¿cómo podrías mostrarle apoyo con un gesto o dándole tiempo extra?”



JUEGO 2 - SEÑALES SILENCIOSAS

Valor educativo del juego



- Ayuda a todos los estudiantes a desarrollar y fortalecer las habilidades de comunicación no verbal, un componente importante de la interacción social y las aulas inclusivas.
- Desarrolla la empatía: al experimentar la comunicación sin hablar e interpretar las señales de los demás, los estudiantes comprenden mejor los desafíos que enfrentan sus compañeros con mutismo selectivo.
- Promueve una cultura de apoyo entre pares y prácticas inclusivas: los estudiantes aprenden a respetar diferentes estilos de comunicación y adaptarse en consecuencia.
- Reduce el estigma en torno al mutismo selectivo al hacer visibles las diferencias de comunicación y normalizar la interacción y el apoyo no verbal.
- Mejora el aprendizaje socioemocional: los estudiantes reflexionan sobre los sentimientos de vulnerabilidad, de ser comprendidos y de apoyar a los demás.



Saludar a un amigo en el recreo

Caminar, ver a un amigo, levantar la mano o saludar, sonreír, asentir levemente con la cabeza.

Pedir prestado un lápiz en clase

El estudiante necesita un lápiz mientras un compañero está escribiendo: debe indicar silenciosamente que quiere tomarlo prestado (por ejemplo, extendiendo la mano, señalando) sin hablar.

Levantar la mano para responder una pregunta

Sentado en el escritorio, mirando al maestro, levantando la mano, esperando, luego mirando vacilante o tímido (manos juntas, mirada baja).

Pedir permiso para ir al baño

Tocar la oreja o la cabeza (como diciendo "Necesito algo"), luego señalar hacia la puerta, mirar al maestro con expresión tímida/urgente, gesto con la mano pidiendo permiso.

Comprar una merienda en la cafetería de la escuela

Hacer fila o simular una fila, usar las manos para imitar que se está "tomando comida", señalar comida imaginaria, imitar que se está pagando o entregando dinero, pero sin hablar.

Decir "adiós" a un amigo después de clase

Simular ponerse un abrigo o una mochila, girarse hacia un amigo, hacer un gesto de despedida con la mano o un beso, sonreír y luego alejarse.

Respondiendo a un cumplido sobre un dibujo/tarea

Sonreír ampliamente, colocando la mano sobre el corazón o el pecho, levantando los pulgares o ambas manos en gesto de "gracias".

Invitar a un compañero de clase a jugar en el recreo

Simular sostener una pelota o un objeto de juego, mirar a un compañero de clase, hacer señas con la mano ("ven"), sonreír, utilizar una postura o gesto invitador.

Expresar que no entiendes una instrucción de clase

Poner cara fruncida o expresión de desconcierto, encogimiento de hombros, levantar las manos con las palmas hacia arriba, inclinar la cabeza, tal vez señalar la oreja o el cuaderno con mirada interrogativa.

JUEGO 2 - SEÑALES SILENCIOSAS

Reflexiones



Escenario (letra/nombre)

- ¿Cómo te sentiste actuando en silencio? (ansioso/a ...)
- ¿Qué señales no verbales usaste? (gesto: saludar, asentir, señalar; expresión facial; escribir; sostener una tarjeta; otros)
- ¿Los observadores entendieron correctamente lo que pretendías? (Sí / No / No estoy seguro — explica)
- ¿Qué señales funcionaron mejor?
- ¿Qué señales no fueron claras o confusas?
- ¿Cómo crees que se sentiría un niño real con mutismo selectivo en situaciones similares?
- ¿Qué pueden hacer los compañeros o profesores para apoyar a un compañero que no habla? (esperar, asentir, proporcionar una tarjeta o apoyo para la comunicación, ser paciente, no presionar para que hable)
- Lo más importante: algo que aprendiste sobre comunicación no verbal, inclusión y empatía



Capítulo 5

JUEGO 3 - CONSTRUCTORES DE LENGUAJE

Participantes

Estudiantes trabajando en grupos pequeños, facilitados por el profesor.

Tipo de estudiantes: Estudiantes de aula general, especialmente útil para aquellos con o sin necesidades de desarrollo del lenguaje (incluidos estudiantes con trastorno del desarrollo del lenguaje (TLD)).

Edades: Recomendado aprox. 8-12 años (finalmente primaria).

Número de personas por grupo: 3-4 estudiantes por grupo.

Duración de la actividad: Aproximadamente 35-45 minutos.



Contenido del juego

Juegos de tarjetas con letras (por ejemplo, letras individuales del alfabeto) o letras magnéticas.

- Conjuntos de tarjetas con imágenes que representan objetos, acciones o conceptos comunes (por ejemplo, "perro", "correr", "tarea").
- Tarjetas o tiras de construcción de oraciones (opcional) que proporcionan inicios de oraciones o espacios para palabras.

Hoja de trabajo para que cada grupo (o estudiante) registre las palabras que forman, las oraciones que construyen y la reflexión sobre el proceso.

Pizarra o pantalla interactiva para mostrar instrucciones, ejemplos y progreso del grupo. Temporizador o cronómetro (opcional) para agregar un elemento de desafío.

Materiales de diferenciación: conjuntos de letras más fáciles o tarjetas con imágenes más simples para estudiantes que necesitan más apoyo; más complejos para estudiantes avanzados (por ejemplo, sustantivos abstractos, adjetivos, adverbios).





JUEGO 3 - CONSTRUCTORES DE LENGUAJE

Objetivos

Desarrollar vocabulario y habilidades de construcción de oraciones en estudiantes del aula, con especial beneficio para estudiantes con dificultades del desarrollo del lenguaje como el TDL.

- Fomentar el trabajo colaborativo y el aprendizaje de idiomas con apoyo entre pares.

Ayudar a los estudiantes a ser más conscientes de cómo se construyen las oraciones: orden de las palabras, gramática, significado y ajuste contextual.

Aumentar la confianza en el uso del lenguaje para expresar ideas y pensamientos en oraciones completas.

Jugabilidad

1

Introducción (5 minutos): El profesor presenta el escenario del juego: cada grupo recibirá tarjetas con letras y tarjetas con imágenes; su tarea es formar una palabra que coincida con la imagen y luego usar esa palabra en una oración con sentido. El profesor modela un ejemplo: muestra "imagen: gato", las tarjetas con letras c-a-t, forma la palabra "gato" y luego construye una oración: "El gato está durmiendo en el sofá".



Capítulo 5

JUEGO 3 - CONSTRUCTORES DE LENGUAJE

2

Actividad grupal – Ronda 1 (10 minutos): Cada grupo recibe una tarjeta con imagen y un juego de tarjetas con letras. Colaboran para ordenar las letras y formar la palabra correcta que corresponde a la imagen. Luego, escriben la oración con esa palabra. El docente circula y apoya a los grupos según sea necesario, especialmente a aquellos que tienen dificultades con la ortografía o la formulación de oraciones.

3

Actividad grupal – Ronda 2 (10 minutos): Cada grupo recibe una nueva tarjeta con imagen (un poco más desafiante) y debe formar la palabra, luego construir una oración más larga o agregar un adjetivo/adverbio, por ejemplo, "El perro enérgico corre rápidamente en el parque".

4

Actividad grupal – Ronda 3 (10 minutos): Opcionalmente, cada grupo recibe dos tarjetas con imágenes y debe formar dos palabras y crear una narración corta o un minidiálogo que incorpore ambas palabras (por ejemplo, "El conejo se esconde debajo de la mesa cuando retumba el trueno fuerte").

5

Cierre (opcional): Reflexión y puesta en común (5-10 minutos): Cada grupo presenta una de sus oraciones/narrativas a la clase. Luego, la clase o el docente dirige una reflexión: ¿Qué palabras fueron más difíciles? ¿Cómo decidimos la ortografía correcta? ¿Cómo decidimos la estructura de las oraciones (orden de las palabras, significado)? ¿Cómo podría una persona con TDL tener dificultades en esta tarea (p. ej., vocabulario limitado, dificultad para organizar las oraciones)? Pida a los estudiantes que piensen en un gesto o señal que podrían usar en clase para apoyar a un compañero que se siente ansioso al hablar (p. ej., un pulgar hacia arriba, un gesto de asentimiento, tiempo adicional).





JUEGO 3 - CONSTRUCTORES DE LENGUAJE

Consejos para profesores

- Prepare conjuntos diferenciados de tarjetas con imágenes y letras según el nivel de competencia de los estudiantes. Algunos estudiantes podrían necesitar un vocabulario más sencillo y más apoyo; otros pueden desafiarse a sí mismos.
- Fomentar el apoyo entre pares dentro de los grupos: los estudiantes que completan el curso antes pueden ayudar a otros, fomentando así la colaboración inclusiva.
- Utilice pautas de andamiaje: si un grupo tiene dificultades, proporcione una pista con la primera letra, sinónimos o haga preguntas orientadoras ("¿Cuál es el objeto? ¿Cuál es la acción? ¿Qué está sucediendo?").
- Resalte la gramática y la estructura de las oraciones de manera explícita: analice el orden de las palabras ("sujeto - verbo - objeto"), los plurales, los adjetivos/adverbios y la ortografía correcta.
- Fomente la retroalimentación positiva: celebre las oraciones correctas, las ideas creativas y el esfuerzo colaborativo. Anime a los estudiantes con dificultades a perseverar y a apreciar su progreso.
- Relacione la actividad con tareas de la vida real: escribir oraciones para una historia, explicar ideas en clase, responder preguntas en clase. Enfatice que muchas actividades de clase requieren construir oraciones a partir de ideas y palabras.
- Para los estudiantes con DLD, vigile si presentan dificultades: dificultad para recordar palabras, estructura de oraciones desorganizada o rechazo a participar. Ofrezca apoyo adicional como recursos visuales, bancos de palabras o sistemas de apoyo entre compañeros.



JUEGO 3 - CONSTRUCTORES DE LENGUAJE

Valor educativo del juego

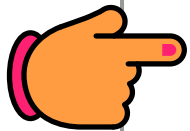
- La actividad apoya el desarrollo del lenguaje: al manipular físicamente letras y construir palabras y oraciones, los estudiantes participan en un aprendizaje activo que mejora tanto el vocabulario como las habilidades gramaticales.
- Fomenta el aprendizaje inclusivo entre pares: los estudiantes con habilidades lingüísticas más fuertes apoyan a aquellos con habilidades más débiles, promoviendo la empatía, la cooperación y el logro compartido.
- Aborda explícitamente los desafíos que enfrentan los estudiantes con DLD: vocabulario limitado, dificultades para organizar oraciones, encontrar palabras y expresar ideas con claridad. Al practicar en formato de juego, estos estudiantes adquieren confianza y mejoran sus capacidades.
- Promueve la conciencia metacognitiva: la reflexión sobre la formación de palabras, la construcción de oraciones y el proceso de composición ayuda a los estudiantes a pensar en cómo usan el lenguaje, no sólo en lo que dicen, fortaleciendo así la autorregulación y el uso estratégico del lenguaje.
- Se alinea con los objetivos lingüísticos del currículo: adquisición de vocabulario, redacción de oraciones, gramática, aprendizaje colaborativo y habilidades de habla y presentación, todas ellas entrelazadas.
- Apoya la educación inclusiva y la concientización sobre la neurodiversidad: al involucrar a todos los estudiantes en actividades ricas en lenguaje y brindar apoyo diferenciado, ayuda a construir entornos de aula que reconocen y apoyan la variación del lenguaje.



REFLEXIÓN 3-2-1



Enumera tres cosas que aprendió sobre la neurodiversidad en este capítulo.



Describe dos formas en las que puedes ayudar a un par con la necesidad identificada en este capítulo.

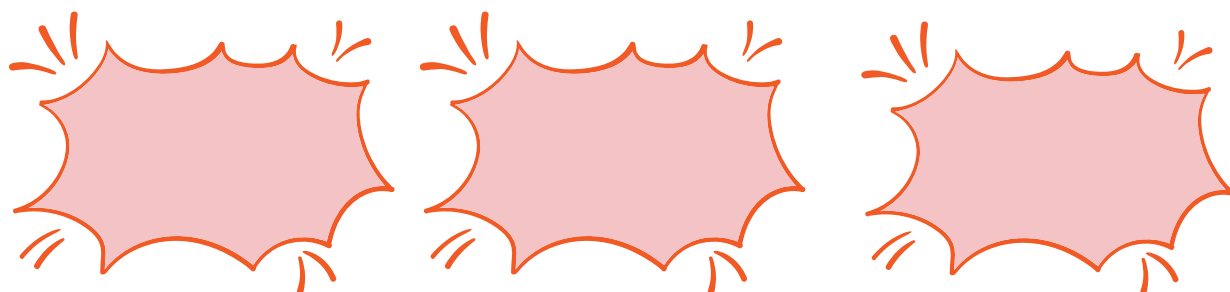


Identifica un área que desea mejorar personalmente, específicamente sobre la inclusión y el apoyo a la necesidad en este capítulo.

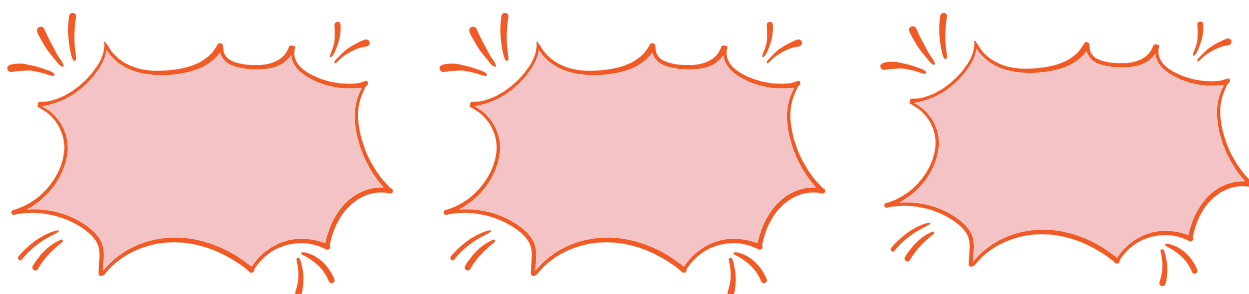


DESAFÍO ESTUDIANTIL

Completa un diagrama de araña para las necesidades identificadas en este capítulo



**Trastornos específicos
del lenguaje**



REFERENCIAS





REFERENCIAS

Capítulo 1

Autism Speaks – Estrategias de regulación emocional
<https://www.autismspeaks.org/emotional-regulation>

- Apoyo a estudiantes con autismo durante cambios y transiciones – Sociedad Nacional del Autismo <https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/education/transitions>

Cómo ayudar a los niños a afrontar cambios repentinos – Child Mind Institute
<https://childmind.org/article/helping-kids-handle-sudden-change>

Cómo enseñar a los niños sobre las emociones – Greater Good Science Center (UC Berkeley)
https://greatergood.berkeley.edu/article/item/how_to_help_kids_understand_their_emotions

Reconocer y gestionar las emociones – Centro de Inteligencia Emocional de Yale
<https://www.ycei.org>

Autismo y expresión emocional – Instituto de Investigación del Autismo
<https://autism.org/emotional-expressio>





REFERENCIAS

Capítulo 2

Ayres JA, El niño y la integración sensorial, Harmonia Universalis, 2016

- Emmons, P., Andersen, K. L., Niños con trastornos de integración sensorial, Liber, 2007
- Mass F.V. Integración sensorial y neurociencia: desde el nacimiento hasta la vejez, Fundación para la Innovación, Varsovia, 2007
- Mass F.V. Aprendizaje a través de los sentidos. Introducción a la teoría de la integración sensorial para padres y especialistas, WSiP, 1998
- Mierzejewska B., Cómo ayudar a un niño con trastornos del procesamiento sensorial a funcionar en la escuela, Integracja Sensoryczna. Suplemento para profesores y padres, n.º 4, 2016

Miller L., Anzalone ME, Lane S., Cermak SA, Osten ET, Evolución del concepto en la integración sensorial: una nosología propuesta para el diagnóstico, Publicación oficial de la Asociación Estadounidense de Terapia Ocupacional, 2007

Miller L., El niño en el mundo de las experiencias. ¿Cómo ayudar a los niños con trastornos del procesamiento sensorial?, Harmonia Universalis, 2016

Owen JP, Marco EJ, Desai S., Fourie E., Harris J., Hill S., Arnett AB, Mukherjee P., Microestructura anormal de la sustancia blanca en niños con trastornos del procesamiento sensorial, Neurolmage: Clinical 2013, Vol. 2.

- Odowska-Szlachcic B., Terapia de integración sensorial, partes 1 y 2, Harmonia Publishing House, 2016

Parham LD, Spitzer ESCS, Koomar JA, Miller L., Fidelidad en la investigación de intervenciones de integración sensorial, The American Journal of Occupational Therapy, marzo/abril de 2007

Roley SS, Mailloux Z., Miller-Kuhaneck H., Glennon T., Comprensión de la integración sensorial, OT Practice, septiembre de 2007





REFERENCIAS

Capítulo 3

Snowling, M.J. y Hulme, C. (2021) La ciencia de la lectura: un manual. 2.^a ed. Wiley-Blackwell.

Butterworth, B. y Yeo, D. (2020) Discalculia: de la ciencia a la educación. Routledge.

Kirby, A., Sugden, D. y Edwards, L. (2019) Trastorno del desarrollo de la coordinación y sus consecuencias. Cambridge University Press.

Asociación Británica de Dislexia, 2022. ¿Qué es la dislexia? [en línea] Disponible en: <https://www.bdadyslexia.org.uk> [Consultado el 3 de abril de 2025].

Butterworth, B., 2005. Discalculia del Desarrollo. En: J.I.D. Campbell, ed. Manual de Cognición Matemática. Nueva York: Psychology Press, pp. 455-467.

Missiuna, C., Moll, S., King, G., Stewart, D. y MacDonald, K., 2006. Comprensión del impacto funcional del trastorno del desarrollo de la coordinación: Resumen de la evidencia científica. Fisioterapia y terapia ocupacional en pediatría, 26(1-2), págs. 25-44.

Mortimore, T., 2008. Dislexia y estilo de aprendizaje: Manual del profesional. 2.^a ed. Chichester: Wiley.

Westwood, P., 2018. Lo que los docentes deben saber sobre las dificultades de aprendizaje. 2.^a ed. Melbourne: ACER Press.





REFERENCIAS

Capítulo 4

Asociación Estadounidense de Psiquiatría. (2022). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5-TR). American Psychiatric Publishing.

- Barkley, R. A. (2014). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: Manual para el diagnóstico y el tratamiento (4.ª ed.). The Guilford Press.
- Thapar, A., Cooper, M. y Rutter, M. (2017). Trastornos del neurodesarrollo. The Lancet Psychiatry, 4(4), 339-346.
- CAST. (2018). Directrices de Diseño Universal para el Aprendizaje, versión 2.2. Recuperado de www.cast.org
- Meyer, A., Rose, D. H. y Gordon, D. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje: Teoría y Práctica. CAST Professional Publishing.
- Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional: Por qué puede ser más importante que el coeficiente intelectual. Bantam Books
- Rief, S. F. (2016). El libro de listas para el TDAH: Una guía práctica para ayudar a niños y adolescentes con trastorno por déficit de atención. Jossey-Bass.
- Barkley, R. A. (2013). Cómo controlar el TDAH: La guía completa y autorizada para padres. Guilford Press.
- Zentall, S. S. (2005). Estrategias basadas en la teoría y la evidencia para niños con TDAH: Entrenamiento de la atención y gestión del aula. Revista de Psicología Clínica Infantil y Adolescente, 34(3), 657-667.





REFERENCIAS

Capítulo 5

- Gillingham, A. y Stillman, B. W. (1997). Manual de Gillingham: Entrenamiento de recuperación para estudiantes con discapacidades específicas en lectura, ortografía y caligrafía (8.ª ed.). Servicio de Publicaciones para Educadores.
- Frost, L. y Bondy, A. (2002). El Sistema de Comunicación por Intercambio de Imágenes (PECS). Pyramid Educational Consultants.
- Grupo Signalong. (2021). Signalong: Un sistema de señalización por palabras clave. Recuperado de "Añadir un poco de texto".
- The Guardian. (16 de diciembre de 2024). La intervención temprana es lo mejor: Cómo la psicología educativa apoya a las escuelas de Hillingdon para que sean más inclusivas. The Guardian. Recuperado de <https://www.theguardian.com/a-novel-approach-to-social-care-and-education/2024/dec/16>
- The Australian. (10 de marzo de 2024). Enseñando desde el frente: Métodos de enseñanza explícitos ayudan a los estudiantes con dificultades a ponerse al día. The Australian. Recuperado de <https://www.theaustralian.com.au/inquirer/teaching-from-the-front-explicit-teaching-methods-help-struggling-students-catch-up>
- Tomblin, J. B. (2008). Validación de estándares diagnósticos para el trastorno específico del lenguaje mediante resultados en adolescentes. Journal of Speech, Language, and Hearing Research, 51(1), 13-24. [https://doi.org/10.1044/1092-4388\(2008/002\)](https://doi.org/10.1044/1092-4388(2008/002))



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellas.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea.

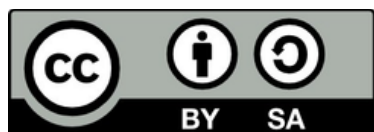
Esta publicación [comunicación] refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Autores

© – Zespół Szkół i Placówek Specjalnych, STOWARZYSZENIE ARID, FORUM PARA LA EDUCACIÓN Y EL DESARROLLO, SL, CDP SAN FERNANDO - Maristas- (Sevilla),

Esta publicación se realizó con el apoyo financiero de la Comisión Europea en el marco del Proyecto Erasmus+ “Proyecto Nr: N.2024-1-PL01-KA220-SCH-000245359”, Stepside Educate Together Secondary School

Atribución, compartir en la misma condición



(CC BY-SA): Tienes libertad para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como para adaptarlo, remezclarlo, transformarlo y desarrollarlo para cualquier propósito, incluso comercial. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre que cumplas con los términos de la licencia según los siguientes términos:

Atribución: debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o a su uso.

CompartirIgual - Si remezclas, transformas o construyes sobre el material, debes distribuir tu contribución bajo la misma licencia que el original.

Sin restricciones adicionales: no se le podrán aplicar términos legales.

