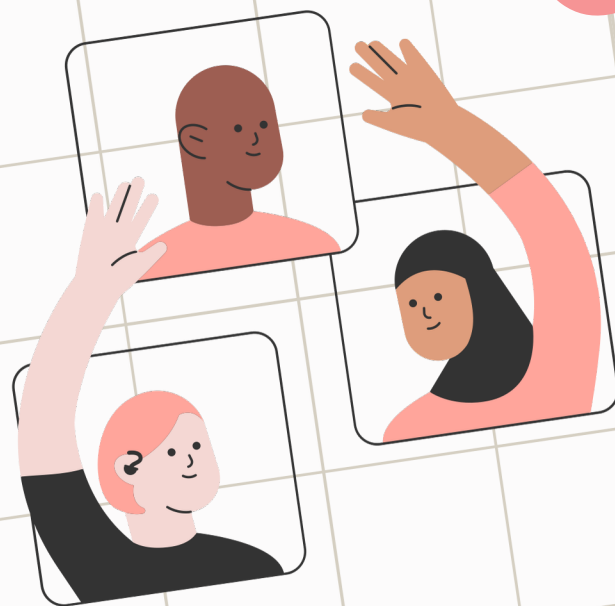




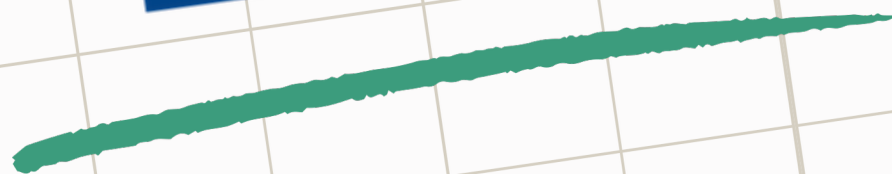
DiverseMind



Taller para estudiantes



Co-funded by
the European Union





Introducción

Bienvenido a ***DiverseMinds***, un proyecto inspirado en ayudar a los estudiantes a comprender que cadauno aprendea su manera única.

En esta presentación, nos centraremos en: ***Trastorno específico del lenguaje (afasia, mutismo/mutismo selectivo, trastorno del desarrollo del lenguaje)***

También participarás en algunos juegos y actividades interactivas que te ayudarán a experimentar algunos de los desafíos que tus compañeros de clase podrían enfrentar y descubrir formas en las que todos podemos apoyarnos mutuamente en el aprendizaje.

Recuerde: cada mente aprende de manera diferente, y eso es lo que hace que nuestras aulas sean más sólidas.



¿Qué es la neurodiversidad?

La neurodiversidad significa que el cerebro de cada persona funciona de forma diferente. Así como todos tenemos un aspecto diferente o aficiones diferentes, también pensamos, aprendemos y entendemos las cosas de forma distinta, y eso es completamente normal.



Ejemplos de neurodivergencia

Afasia: causada por daño cerebral que afecta la capacidad de una persona para hablar, comprender, leer o escribir.

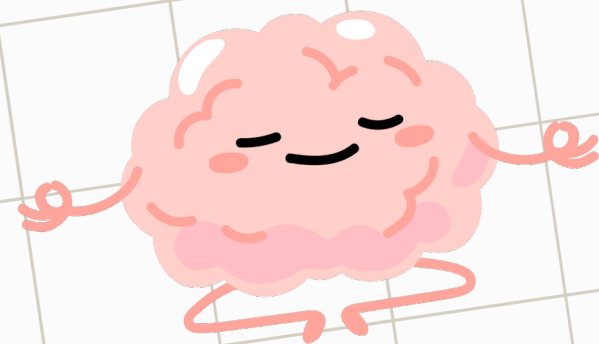
Mutismo: es la incapacidad o falta de voluntad de hablar a pesar de tener la capacidad física para hacerlo.

Mutismo selectivo: es un trastorno basado en la ansiedad en el que una persona no logra hablar sistemáticamente en situaciones sociales específicas mientras que habla **normalmente en otras.**

Trastorno del desarrollo del lenguaje: es una dificultad persistente para adquirir y utilizar el lenguaje que no se explica por otras afecciones neurológicas, sensoriales o cognitivas.



DiverseMind

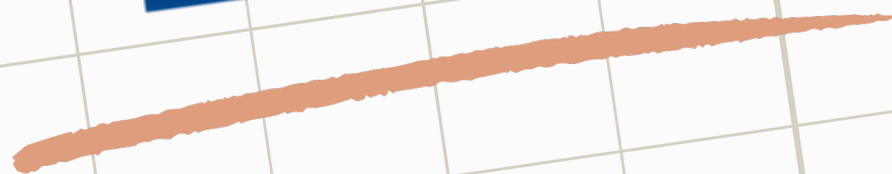


Capítulo 5

Trastornos específicos del lenguaje



Co-funded by
the European Union





¿Qué es el trastorno específico del lenguaje?



Los trastornos específicos del lenguaje (TEL) se refieren a un grupo de afecciones que afectan la capacidad de un individuo para comprender, producir o utilizar el lenguaje de manera eficaz.

¿Cómo puedes notarlo?

*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 charlas grupales.*

¿Por qué hacemos esto?



1

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



2

A veces puede que necesites:

-  Escucha atentamente.
-  Se paciente.
-  Inclúyelos.
-  Anímalos con suavidad. Encuentra otras formas de comunicarse.

Recordar !!

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.

¿Cómo puedo ayudar a un amigo?



DiverseMind

Utiliza gestos, dibujos o notas escritas si les resulta difícil encontrar las palabras adecuadas.

Ten paciencia, no los apresures y permíteles hablar a su propio ritmo.

Habla lentamente y utiliza frases cortas y claras.

Escucha atentamente, observa el lenguaje corporal y las expresiones faciales y compruebe la comprensión.





Juego 1:

Objetivo del juego:

1

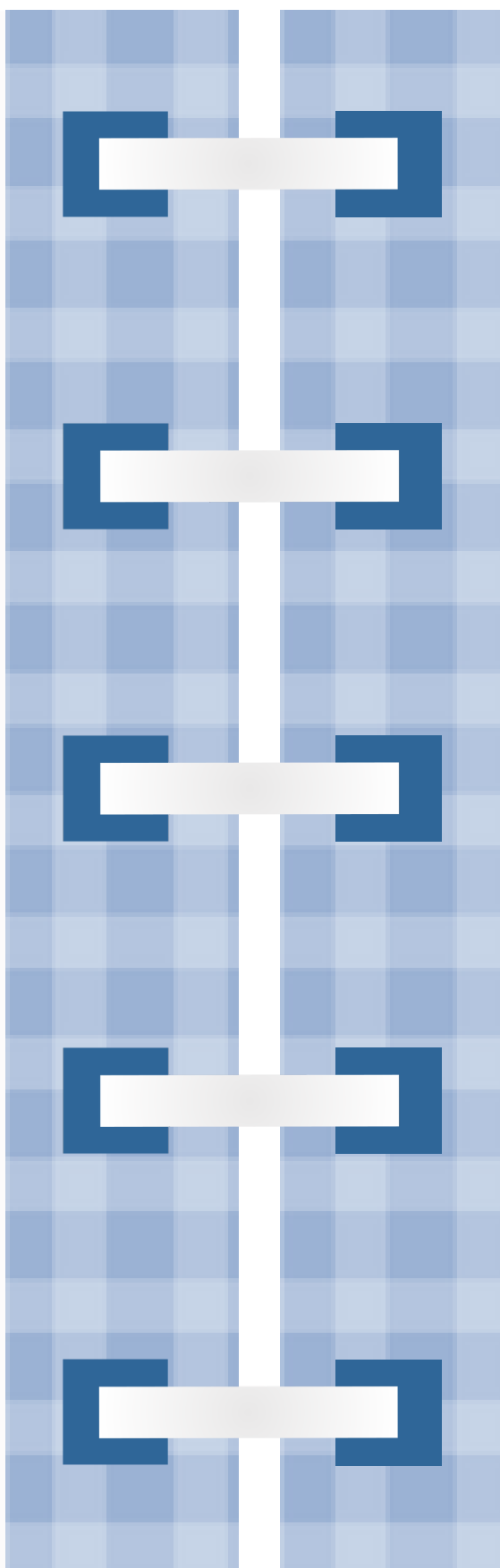
Aumentar la conciencia sobre las dificultades de recuperación de palabras que experimentan las personas con afasia. Involucrar a los estudiantes en la práctica de estrategias de recuperación de palabras en un formato basado en juegos.

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.

2

- En el turno de tu grupo → roba una tarjeta con una palabra.
- Intenta nombrar la palabra dentro de un límite de tiempo (opcional).
-  Si es correcto → mover el peón 1 casilla hacia adelante.
-  Si te quedas atascado → puedes usar hasta 2 tarjetas con pistas o indicaciones (pista de categoría, primera letra, gesto, marco de oración).
-  Si la palabra se recuerda después de la señal → avanzar.
-  Si aún no puede → el facilitador revela la palabra; el grupo puede quedarse o, opcionalmente, avanzar (dependiendo de la dificultad).
-  Ganar el juego / Condición final
Primer grupo en llegar a la casilla "Final" (o camino más largo cuando se acabe el tiempo).
- Después de terminar: complete la hoja de reflexión (palabras difíciles, señales útiles, sentimientos, aprendizaje).





Juego 2:



1

Objetivo del juego:

Ayude a los estudiantes a ampliar su vocabulario y mejorar sus habilidades de construcción de oraciones mediante la interacción colaborativa y lúdica. Ideal para grupos de diferentes niveles, incluyendo aquellos con necesidades de desarrollo del lenguaje.

Jugadores: Grupos pequeños (3-4 estudiantes) trabajando juntos.

Materiales: Tarjetas con letras (o letras magnéticas), tarjetas con imágenes (objetos/verbos/adjetivos), tiras de marcos de oraciones opcionales, cronómetro (opcional), papel para escribir oraciones.

Cuándo usarlo: como ejercicio de aprendizaje de idiomas en clase, especialmente útil para reforzar la gramática y promover el aprendizaje con apoyo de pares.

2

Reglas del juego:

- **Preparación:** Distribuya un juego de tarjetas con letras y una tarjeta con imágenes por grupo. Proporcione un espacio y una hoja para escribir.
- **Comienzo de la ronda:** Cada grupo estudia la tarjeta con imágenes y utiliza las tarjetas con letras para construir la palabra correspondiente.
- **Construcción de oraciones:** Una vez formada la palabra, el grupo escribe o dice en voz alta una oración completa usando esa palabra.
- **Desafío opcional:** para un juego más avanzado, use dos tarjetas con imágenes y construya una frase corta o una narrativa que incluya ambas palabras.
- **Repetir:** Continuar con nuevas tarjetas con imágenes; rotar los roles para que cada estudiante practique letras, formación de palabras y construcción de oraciones.
- **Límite de tiempo o turno:** opcionalmente, establezca un límite de tiempo por ronda (por ejemplo, 2 a 3 minutos) o un número fijo de rondas.





Juego 3:



DiverseMind

1 Objetivo del juego:

Ayude a los estudiantes a ampliar su vocabulario y mejorar sus habilidades de construcción de oraciones mediante la interacción colaborativa y lúdica. Ideal para grupos de diferentes niveles, incluyendo aquellos con necesidades de desarrollo del lenguaje.

Jugadores: Grupos pequeños (3-4 estudiantes) trabajando juntos.

Materiales: Tarjetas con letras (o letras magnéticas), tarjetas con imágenes (objetos/verbos/adjetivos), tiras de marcos de oraciones opcionales, cronómetro (opcional), papel para escribir oraciones.

Cuándo usarlo: como ejercicio de aprendizaje de idiomas en clase, especialmente útil para reforzar la gramática y promover el aprendizaje con apoyo de pares.

2 Reglas del juego:

Preparación: Distribuya un juego de tarjetas con letras y una tarjeta con imágenes por grupo. Proporcione un espacio y una hoja para escribir.

Comienzo de la ronda: Cada grupo estudia la tarjeta con imágenes y utiliza las tarjetas con letras para construir la palabra correspondiente.

Construcción de oraciones: Una vez formada la palabra, el grupo escribe o dice en voz alta una oración completa usando esa palabra.

Desafío opcional: para un juego más avanzado, use dos tarjetas con imágenes y construya una frase corta o una narrativa que incluya ambas palabras.

Repetir: Continuar con nuevas tarjetas con imágenes; rotar los roles para que cada estudiante practique letras, formación de palabras y construcción de oraciones.

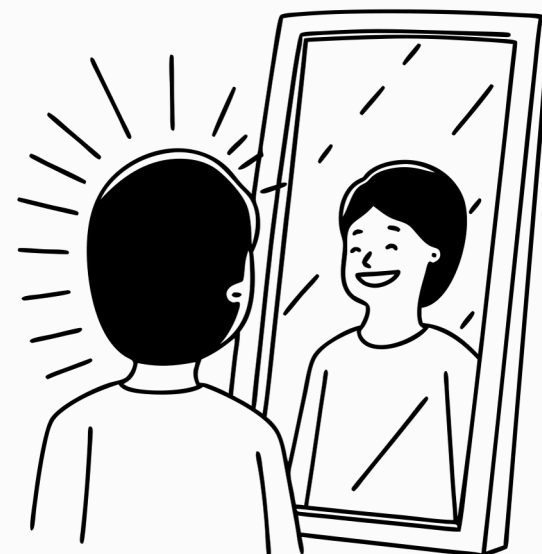
Límite de tiempo o turno: opcionalmente, establezca un límite de tiempo por ronda (por ejemplo, 2 a 3 minutos) o un número fijo de rondas.

Reflexión



1

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



2

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

3

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

GRACIAS



Co-funded by
the European Union



DiverseMind

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de los mismos.

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 ha realizado con el apoyo financiero de la Comisión Europea en el marco del proyecto Erasmus+ «N.º de proyecto: N.2024-1-PL01-KA220-SCH000245359», Stepside Educate Together Secondary School

Reconocimiento, compartir en las mismas condiciones

(CC BY-SA): Eres libre de compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y adaptar —remixar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso comercial. El licenciante no puede revocar estas libertades siempre que respetes los términos de la licencia bajo las siguientes condiciones:

Reconocimiento: debe citar adecuadamente la fuente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el licenciante le respalda a usted o a su uso.

Compartir igual: si remezcla, transforma o crea obras derivadas del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia que la original.

Sin restricciones adicionales: no puede aplicar condiciones legales.



Co-funded by
the European Union

