Índice

- Presentación
- PROGRAMACIÓN DEL CURSO

Copyright 2026

Presentación

Este curso pretende sensibilizar a los docentes acerca de la **importancia de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA)** para muchas **personas** que, por distintos factores (autismo, discapacidad intelectual, desconocimiento del idioma, personas mayores, etc.), **presentan necesidades complejas en la comunicación, el acceso al currículo y la accesibilidad cognitiva**, lo que dificulta su plena inclusión en cualquier ámbito de la vida cotidiana.

La utilización de **Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación** (SAAC), la elaboración de materiales adaptados y el diseño de software específico nos **ayuda a romper estas barreras comunicativas** y a **facilitar la plena inclusión** de la persona en el entorno en el que se desenvuelve habitualmente.

Partiendo de **seis áreas fundamentales en el desarrollo** de toda persona, como son la **comunicación**, la **organización del espacio**, la **estructuración del tiempo**, la **regulación de la conducta** y el **aprendizaje de habilidades sociales**, el **aprendizaje de contenidos curriculares** y el **desarrollo del juego**, veremos cómo el uso de los pictogramas y de los materiales adaptados beneficia no sólo a las personas con desafíos comunicativos, sino que también benefician a muchos otras personas que se encuentran a su alrededor, ya que el lenguaje visual es universal y colateral a la sociedad en la que vivimos.

Sobre esta base teórica del curso, se asienta la parte práctica que estará centrada en el **conocimiento y manejo de todos los recursos y herramientas que nos ofrece el portal ARASAAC** (https://arasaac.org), principalmente, en el uso de los pictogramas como eje dinamizador de todo el curso.

Otro de los objetivos del curso será **conocer herramientas de software y apps** específicas que **utilizan los pictogramas de ARASAAC** y explorar las utilidades que pueden tener dentro de nuestras aulas o de nuestro entorno inmediato.

Además, todas estas herramientas nos permitirán diseñar y elaborar un amplio abanico de materiales educativos para las diferentes áreas de desarrollo de nuestros alumnos/as (comunicación, curricular, social, ocio,….).

Durante el desarrollo del curso, sería importante situarnos en el lugar de las personas con problemas de comunicación para conocer cómo se enfrentan a muchas situaciones cotidianas y ver cómo podemos dar respuesta a sus necesidades en función de sus capacidades.

Copyright 2026

En definitiva, se trata de conseguir que **“la comunicación sea un derecho universal para todas las personas y en todos los contextos”**.

Copyright 2026

PROGRAMACIÓN DEL CURSO

INTRODUCCIÓN

Este curso pretende **sensibilizar a los docentes acerca de la importancia de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA)** para muchas personas que, por distintos factores (autismo, discapacidad intelectual, desconocimiento del idioma, personas mayores, etc.), presentan necesidades complejas en la comunicación, el acceso al currículo y la accesibilidad cognitiva, lo que dificulta su plena inclusión en cualquier ámbito de la vida cotidiana.

La utilización de Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC), la elaboración de materiales adaptados y el diseño de software específico nos ayuda a **romper** estas **barreras comunicativas** y a **facilitar la plena inclusión** de la persona en el entorno en el que se desenvuelve habitualmente.

Partiendo de seis áreas fundamentales en el desarrollo de toda persona, como son la comunicación, la organización del espacio, la estructuración del tiempo, la regulación de la conducta y el aprendizaje de habilidades sociales, el aprendizaje de contenidos curriculares y el desarrollo del juego, veremos cómo el uso de los pictogramas y de los materiales adaptados beneficia no sólo a las personas con dificultades comunicativas, sino que también benefician a muchos otras personas que se encuentran a su alrededor, ya que el lenguaje visual es universal y colateral a la sociedad en la que vivimos.

Sobre esta base teórica del curso, se asienta la parte práctica que estará centrada en el conocimiento y manejo de todos los recursos y herramientas que nos ofrece el portal ARASAAC (https://arasaac.org), principalmente, en el uso de los pictogramas como eje dinamizador de todo el curso.

Otro de los objetivos del curso será conocer herramientas de software y apps específicas que utilizan los pictogramas de ARASAAC y explorar las utilidades que pueden tener dentro de nuestras aulas o de nuestro entorno inmediato.

Además, todas estas herramientas nos permitirán diseñar y elaborar un amplio abanico de materiales educativos para las diferentes áreas de desarrollo de nuestros alumnos/as (comunicación, curricular, social, ocio,….).

Copyright 2026

Durante el desarrollo del curso, sería importante situarnos en el lugar de las personas con problemas de comunicación para conocer cómo se enfrentan a muchas situaciones cotidianas y ver cómo podemos dar respuesta a sus necesidades en función de sus capacidades.

En definitiva, se trata de conseguir que “la comunicación sea un derecho universal para todas las personas y en todos los contextos”.

PUNTO DE PARTIDA

Para realizar el curso, es necesario poseer conocimientos de Internet, de retoque de imágenes (redimensionar y guardar imágenes en diferentes formatos), de ofimática básica (Word y PowerPoint) y de manejo básico de PC y apps (instalar software, crear carpetas, mover y copiar, archivos,...). Todos los conocimientos complementarios y de un nivel más avanzado serán útiles para el desarrollo del mismo.

A continuación, se presentan los contenidos de cada módulo,esenciales de cara a adquirir las competencias necesarias para realizar las tareas obligatorias propuestas. Tras el estudio de los contenidos, en algunos casos, se ofrece un apartado **“Para saber más”** e **“Bibliografía relacionada”** con el objetivo ampliar los contenidos mínimos ofrecidos en el curso.

Para la superación del curso, y posterior acreditación, es preciso haber enviado en tiempo y forma cada una de las tareas, además de haber superado la evaluación de las mismas por parte del tutor/a responsable del curso.

LOS MÓDULOS DE APRENDIZAJE

M1 - INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN AUMENTATIVA Y ALTERNATIVA

Este módulo se estructura en **seis unidades de aprendizaje** y **una tarea obligatoria** y pretende introducirnos en:

- Barreras de la comunicación y la accesibilidad cognitiva
- Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación: qué son, quién los usa y para qué se usan.

- ARASAAC como SAAC y sistema pictográfico de comunicación

1.1 Barreras en la Comunicación y en la accesibilidad cognitiva 1.2 Qué son los SAAC. 1.3 Usuarios de SAAC. 1.4 Uso de los SAAC 1.5 Origen y evolución de ARASAAC 1.6 ARASAAC como sistema pictográfico de comunicación.

M2 - NOS COMUNICAMOS CON PICTOGRAMAS

Una vez sentadas las bases teóricas de la CAA, así como el conocimiento del origen de ARASAAC como SAAC y sus características, es el momento de conocer distintos **soportes de apoyo a la comunicación de baja** (cuadernos y tableros de comunicación impresos) **y alta tecnología** (aplicaciones informáticas para ordenadores y dispositivos móviles).

Dentro de estas aplicaciones informáticas se propondrá, como ampliación al módulo, el **conocimiento y manejo** de aplicaciones como **Asterics AAC** dentro del apartado **“Para Saber Más”**.

En la segunda parte del módulo, profundizaremos en el **nuevo catálogo de pictogramas de ARASAAC** y en todas las **opciones que nos ofrece la página web**: búsqueda y descarga de pictogramas, añadir pictogramas a favoritos y adaptarlos a las características de los usuarios/as desde el menú personalización. Estos conocimientos nos permitirán crear y adaptar materiales de forma más rápida y de mayor calidad.

El módulo se estructura en **dos unidades de aprendizaje** y **una tarea** obligatoria.

2.1 Productos de apoyo para la comunicación 2.2 Catálogo de pictogramas de ARASAAC

M3 - CREAMOS Y ADAPTAMOS PROPUESTAS DIDÁCTICAS CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Desde sus inicios, **ARASAAC se ha convertido en un banco único a nivel mundial de recursos y materiales compartidos** por los colaboradores/as con miles de fichas de materiales relacionados con la CAA, la accesibilidad, las adaptaciones curriculares, el ocio, la cultura, etc.

Copyright 2026

Por otro lado, la evolución de las nuevas tecnologías ha potenciado la aparición de software para PCs y apps para dispositivos móviles. Este software incluye pictogramas de ARASAAC, por lo que no suponen ningún coste económico adicional para los usuarios/as.

En este módulo, explicaremos cómo **descargar los materiales desde ARASAAC** y conoceremos en profundidad **AraWrite** y Pictoselector, dos **herramientas que nos permiten adaptar textos a pictogramas y/o generar materiales de una forma rápida y sencilla**.

El módulo se estructura en **tres unidades de aprendizaje** y **una tarea** obligatoria.

3.1 Buscamos y descargamos materiales en ARASAAC 3.2 Adaptamos textos con AraWrite 3.3 Diseñamos actividades con Pictoselector

M4 - NOS ORIENTAMOS EN EL TIEMPO CON PICTOGRAMAS

Uno de los aspectos que mejoran sustancialmente el aprendizaje y el desarrollo integral del alumno/a es ofrecer un entorno estructurado en el que los tiempos sean predecibles. La **creación de materiales con apoyos visuales** en este apartado es un elemento complementario a cualquier **actividad de anticipación** y ayuda a **mejorar la respuesta emocional,** ante cualquier situación futura, en las personas que tienen dificultades de previsión. Este tipo de materiales se convierten en un elemento fundamental para la comunicación bidireccional entre el colegio y la familia, y viceversa.

El módulo se estructura en **cinco unidades de aprendizaje** y **una tarea** obligatoria.

4.1 Aprendemos rutinas de actividades cotidianas 4.2 Anticipamos las tareas que vamos a realizar 4.3 Realizamos secuencias/anticipaciones con SequenciAAC 4.4 Organizamos nuestra agenda 4.5 Creamos una agenda con Pictogram Agenda 4.6 Creamos un calendario

M5 - NOS COMPORTAMOS ADECUADAMENTE

Un **aspecto clave para el desarrollo integral de la persona y su inclusión plena en su entorno** más inmediato es el **trabajo de las emociones, los sentimientos y conductas que ayuden a la persona a autorregular su propia conducta.**

Copyright 2026

La **inteligencia emocional, la gestión de las emociones y la autorregulación de la propia conducta** serán los **elementos centrales para la elaboración de materiales** específicos en este módulo, así como la **anticipación**. Debemos ser capaces de conseguir que la persona comprenda cómo se debe actuar en determinadas situaciones y qué es lo que esperan los demás de ellos.

Los **tableros de normas de conducta**, los **materiales de autorregulación** y las **historias sociales** serán el eje central de este módulo.

El módulo se estructura en **dos unidades de aprendizaje** y **una tarea** obligatoria.

5.1 Identificamos conductas adecuadas e inadecuadas 5.2 Comprendemos situaciones con las Historias Sociales

M6 - JUGAMOS CON LOS PICTOGRAMAS

Los **juegos** son **parte esencial en el desarrollo de todas las personas** y constituyen un elemento básico para **fomentar las habilidades sociales y la autonomía personal y social.**

La adaptación con pictogramas de distintos tipos de juegos individuales y colectivos facilita su comprensión y la participación y la inclusión en el entorno cotidiano de todas las personas

Para facilitar la elaboración de diferentes materiales de este tipo, el portal ARASAAC ofrece una serie de **herramientas online** que permiten al profesor/a construirlos sin necesidad de instalar ninguna aplicación en su ordenador.

El módulo se estructura en **dos unidades de aprendizaje** y **una tarea** obligatoria.

6.1 Herramientas online ARASAAC (Bingos, Oca, Dominós, Dominós encadenados y animaciones)
6.2 Picto Selector (Generador de Dobble y Plantilla de dados)

M7 - SEÑALIZAMOS NUESTRO ENTORNO

La **accesibilidad universal** es una cualidad de los entornos que **ayuda a que todas las personas los comprendan y los utilicen con total autonomía.** Los e**ntornos accesibles favorecen el proceso de aprendizaje y el desarrollo integral** de cualquier persona, ofreciéndolle, además, diferentes experiencias enriquecedoras en las que puede participar activamente.

Copyright 2026

En este módulo, aprenderemos a crear un entorno estructurado y comprensible a través de la utilización de pictogramas.

El módulo se estructura en **seis unidades de aprendizaje** y **una tarea** obligatoria.

7.1 ¿Qué es la accesibilidad cognitiva? 7.2 Accesibilidad cognitiva con pictogramas en los espacios públicos y servicios. 7.3 Accesibilidad cognitiva con pictogramas en los centros educativos. 7.4 Accesibilidad cognitiva con pictogramas en el ámbito sanitario. 7.5 Accesibilidad cognitiva con pictogramas en las actividades de ocio. 7.6 Documentos accesibles con pictogramas.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Se trata de un curso «a distancia», a través de Internet, que cuenta con el soporte de un tutor/a.

a) Tutoría y entrega de tareas

A cada participante se le asignará un tutor/a, que le asesorará y le orientará en el estudio de los diferentes módulos y a quien podrá formular por correo electrónico las consultas que desee, así como pedir orientaciones en el desarrollo de las diferentes tareas obligatorias del curso. El tutor/a hará un seguimiento personalizado de cada participante. Éste deberá enviar las tareas o ejercicios cuando se le indique (sea durante el desarrollo del módulo o al final de éste) y siempre dentro de los plazos que se establezcan en la convocatoria. La tutoría hará funciones de orientación siguiendo la premisa de aprender haciendo: dime qué quieres conseguir y te diré cómo hacerlo.

b)Tareas:

En todo momento, el tutor/a orientará el trabajo y proporcionará los materiales y referencias necesarias para realizar las tareas. Para superar satisfactoriamente el curso deben realizarse las tareas requeridas; por lo que es esencial leer detenidamente estos apartados de cada módulo para centrar el estudio de los contenidos.

c) Contenido:

- El contenido es muy amplio por lo que ha de tomarse como una referencia de trabajo.
- Los contenidos de cada módulo se enfocan hacia las tareas obligatorias a realizar en cada módulo. Por ello, lee con atención los contenidos que se proponen ya que estos te facilitarán la realización de las tareas.
- En cada módulo se ofrece una introducción y contenido teórico acerca de los aspectos sobre los que gira cada uno de ellos antes de llegar al manejo de las herramientas que nos permitirán elaborar nuestros propios materiales.

Copyright 2026

d) Trabajo y comunicación:

- No dudes en consultar al tutor/a aquello que creas necesario. Así mismo puedes aportar sugerencias de mejora del curso, las cuales valoraremos y serán importantes para su mejora.
- La comunicación del curso se llevará a cabo a través de las herramientas de comunicación que ofrece la plataforma de Teleformación. En cualquier caso, el tutor/a, al comenzar el curso te confirmará cuál va a ser el medio principal de comunicación con él.

SOFTWARE NECESARIO

Para hacer el curso, es necesario contar con un ordenador y conexión a Internet.

Para realizar la navegación por las unidades y las tareas relacionadas con las herramientas online de ARASAAC, AraWrite, SequenciAAC es necesario utilizar un navegador de Internet actualizado a su última versión.

A lo largo del curso, se explicará el funcionamiento de diferentes aplicaciones de software que deberás instalar en tu ordenador.

De forma detallada, son las siguientes:

- PictoSelector: http://www.pictoselector.eu/
- Herramientas de Ofimática: Microsoft Word y PowerPoint (o similar).

El resto de software/apps detallado en los apartados “Para Saber Más” de los diferentes módulos es opcional. Para enviar los ejercicios al tutor/a debes utilizar la plataforma Aularagón y el sistema de entrega de tareas que tiene establecido.

Copyright 2026