

INTRODUCCIÓN

M6. JUGAMOS CON LOS PICTOGRAMAS

El juego es una de las actividades más primarias que desarrolla el ser humano desde las primeras etapas de su vida y una de las actividades más importantes en la edad infantil. Los niños/as no solo utilizan el juego para divertirse, sino que también lo hacen para estimular su desarrollo intelectual, desarrollar su creatividad, aprender a controlar su propio cuerpo, expresar emociones y favorecer la socialización.

Todo el mundo coincide en la necesidad del juego como fuente de crecimiento, aprendizaje y socialización y, por lo tanto, como una vía mediante la cual el niño/a ensaya la forma de actuar ante el mundo.



Su importancia es tal que el Artículo 31 de la Convención de los Derechos de niños y niñas (adoptada por la asamblea general de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989) recoge: "se reconoce el derecho del niño/a al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño/a a participar plenamente en la vida cultural y artística y se propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la actividad cultural, artística, recreativa y de esparcimiento".

Evidentemente, la comunicación juega un papel muy importante en este tipo de actividad y las barreras en la comunicación impiden, en muchas ocasiones, que las personas tomen parte activa en juegos y actividades de ocio con sus compañeros o amigos. Por lo tanto, los profesionales y las

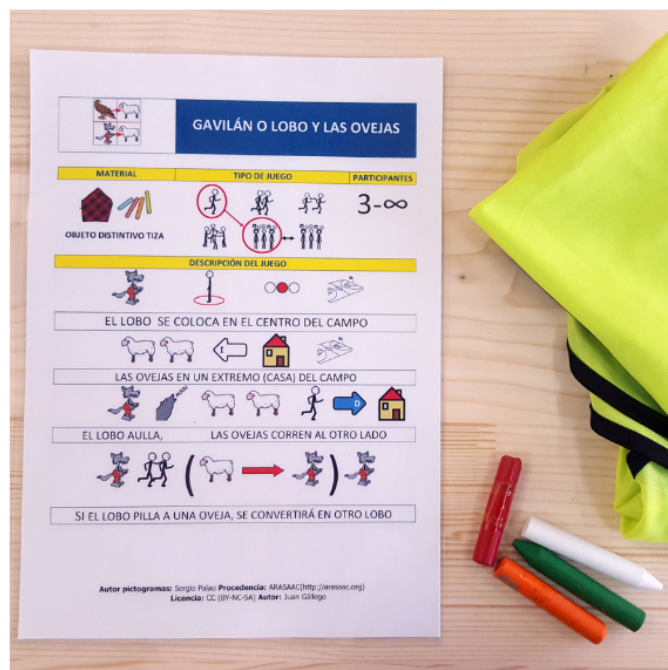
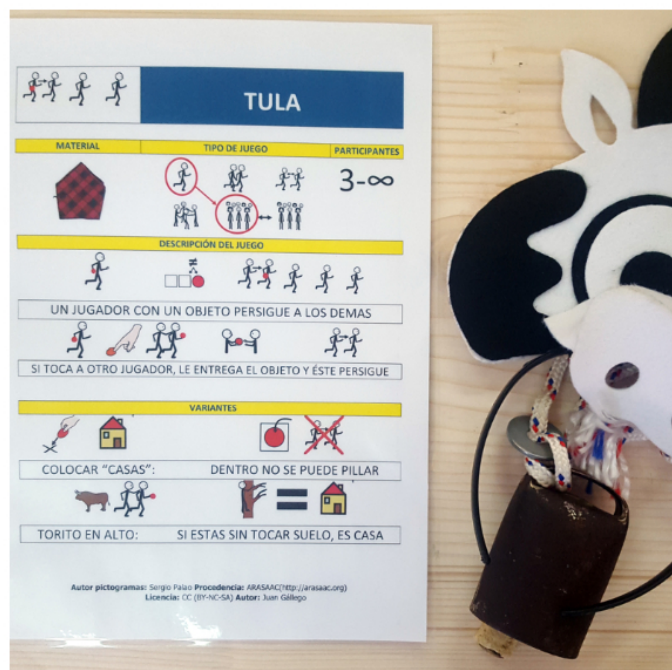


familias deberemos tomar las medidas compensatorias adecuadas para eliminar esta barrera y dirigir nuestras actuaciones tanto a la persona como a su entorno, incluyendo a todas las personas y todos los contextos donde pueden desarrollarse estas actividades lúdicas.

Este tipo de medidas compensatorias que deberemos adoptar, entre otras, en el área de comunicación para conseguir la participación plena de todas las personas deberán ir dirigidas a la adaptación del propio juego con pictogramas, la utilización de carteles explicativos de las reglas básicas del mismo, la creación de rutinas o guiones sociales que sirvan de anticipación sobre la participación y la elaboración de tableros o libros de comunicación, que permitan expresar cualquier emoción, deseo o necesidad para conseguir su plena inclusión en la actividad.



A continuación, podemos ver en la imagen inferior unas adaptaciones con pictogramas de ARASAAC de juegos populares para la clase de E. Física.




Tras la presentación de todos los elementos (participantes, materiales y espacios), podemos visualizar las reglas adaptadas con pictogramas para conseguir la plena participación de todos.

De esta forma, además de la inclusión, conseguiremos que el juego sea una experiencia muy positiva para todos y, sobre todo, divertida y lúdica.

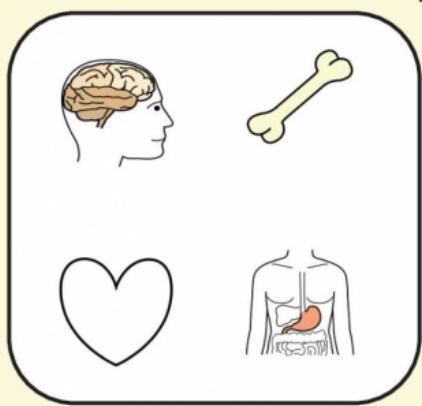
Las actividades de ocio también forman una parte importante de nuestra vida personal y social. La aparición de los pictogramas ARASAAC ha favorecido la adaptación con pictogramas de distintas


actividades que también nos ayudan a desarrollarnos plenamente como personas y como integrantes de la sociedad en la que vivimos.

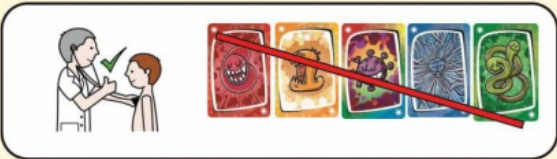
En la actualidad, algunas empresas comerciales ofrecen gratuitamente la explicación de las reglas del juego adaptadas a lectura fácil con apoyo de pictogramas para facilitar la participación de todas las personas de forma lúdica. Es el caso del famoso juego "[Virus](#)", adaptado por Ludia Asesoras para Tranjis Games, y de los juego "[Constructores y sabuesos](#)", adaptado también por Ludia Asesoras por la empresa TCG Factory.



REGLAMENTO PICTOADAPTADO
9


Tendrán que ser de distinto color. Además, pueden estar libres de virus, vacunados o inmunizados.





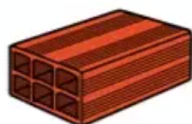






Una de las actividades que más auge ha tenido a lo largo de estos años ha sido la adaptación a pictogramas de vídeos de canciones infantiles que nos puede servir para utilizarlos como karaoke y potenciar el refuerzo del lenguaje oral en una actividad de ocio muy concreta.

A continuación, os dejamos un vídeo de la canción adaptada con pictogramas de ARASAAC del cuento de los "Tres Cerditos y el Lobo".



LADRILLOS VOY A UTILIZAR Y EL LOBO NO ENTRARÁ

<https://www.youtube.com/embed/eiX4ljr-FeM>

Pero las adaptaciones han ido más allá de la música y, en estos momentos, los profesionales y las familias han apostado por utilizar los sistemas de comunicación en otros campos que, hace años, hubiera resultado impensable. Aquí podemos visualizar un anuncio con pictogramas.



<https://www.youtube.com/embed/z0j0Cq8L5S8>

Os invitamos a reflexionar sobre situaciones de nuestra vida cotidiana en las que las personas con dificultades en la comunicación encuentran barreras que dificultan su plena integración.

OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar en este módulo son:

- Concienciar sobre la necesidad de adaptar las actividades de ocio para el disfrute de todas las personas en igualdad de condiciones.
- Conocer distintos ejemplos de adaptaciones de actividades de ocio.
- Utilizar las herramientas online de ARASAAC y Picto Selector para generar distintos materiales de juego adaptado.



CONTENIDOS

- Herramientas online de ARASAAC
- Picto Selector: generador de Dobles y plantilla dados.

Este módulo se divide en dos unidades:

6.1 Herramientas online ARASAAC

6.1.1 Creador de Bingos 6.1.2 Creador de Juegos de la Oca 6.1.3 Creador Dominós 6.1.4 Creador de Dominós encadenados 6.1.5 Creador de animaciones

6.2 Pictoselector

6.2.1 Generador de Dobles 6.2.2 Plantilla de dados

Revision #1

Created 1 February 2022 08:46:29 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 08:46:30 by Equipo CATEDU