



NOMBRA OBJETOS COTIDIANOS

Comunicación — Actividad 51



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Nombrar objetos de uso diario con claridad.
- Relacionar objeto, imagen y función.
- Ampliar vocabulario de casa y escuela.
- Responder a una pregunta de identificación.
- Usar una palabra, gesto o sistema alternativo para comunicar.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa objetos conocidos y un panel estable. Evitar: presentar muchos distractores.
Discapacidad Intelectual: Acción: ofrece dos opciones y repite el nombre. Evitar: exigir frases largas.
Discapacidad Física: Acción: permite señalar, mirar o usar comunicador. Evitar: depender de la manipulación.
Altas Capacidades: Acción: pide describir función, material y categoría. Evitar: limitarse a repetir etiquetas.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Cesta con taza, libro, zapato y cuchara.
- Tarjetas de cada objeto.
- Panel de comunicación opcional.

PREPARACIÓN:

Coloca cuatro objetos visibles. Nombrar cada uno y espera una respuesta. Relaciona objeto y tarjeta. Añade dos objetos nuevos al final.

CUÁNDO USAR

- Inicio de vocabulario.
- Rutinas de aula y autonomía.
- Actividad individual de comunicación.

QUÉ OBSERVAR

- Nombrar o seleccionar objetos sin depender del modelo inmediato.
- Relacionar cada objeto con su función cotidiana.
- Generaliza el vocabulario a un objeto nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta un objeto y su tarjeta.



2

Modela el nombre lentamente.



3

Pide identificarlo entre dos opciones.



4

Relaciona objeto y función.



5

Añade una pregunta de uso.



6

Introduce un objeto nuevo para generalizar.



Duración estimada: 8-12 minutos

Recomendación: acepta toda comunicación intencional y amplía la respuesta con un modelo breve.



PANEL DE ELECCIÓN: ESTO O AQUELLO

Comunicación — Actividad 52



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Comunicar una preferencia entre dos opciones.
- Mirar, señalar o seleccionar una tarjeta.
- Esperar la respuesta antes de retirar opciones.
- Usar sí, no, quiero o no quiero.
- Generalizar elecciones a materiales y actividades.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: ofrece dos opciones visibles y respeta el tiempo de respuesta. Evitar: elegir por el estudiante.
Discapacidad Intelectual: Acción: usa objetos concretos antes de pictogramas. Evitar: presentar cuatro opciones.
Discapacidad Física: Acción: coloca el panel al alcance o usa mirada. Evitar: exigir señalar con la mano.
Altas Capacidades: Acción: añade una tercera opción y pide justificar. Evitar: convertir la elección en interrogatorio.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Panel con dos espacios.
- Tarjetas de comida, juego y materiales.
- Objeto o pictograma de “terminado”.

PREPARACIÓN:

Coloca dos opciones claramente separadas. Presenta una elección real del día. Espera cinco segundos sin completar la respuesta. Registra la forma de selección utilizada.

CUÁNDO USAR

- Elección durante una rutina.
- Inicio de un juego.
- Transición entre actividades.

QUÉ OBSERVAR

- Selecciona una opción con una señal intencional.
- Espera la respuesta del adulto antes de cambiar de opción.
- Usa la elección en una situación real.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las dos opciones.



2

Nombra cada alternativa.



3

Espera la selección.



4

Confirma la elección con palabras.



5

Entrega la opción elegida.



6

Ofrece una nueva elección funcional.



Duración estimada: 5-10 minutos

Recomendación: haz que la elección tenga una consecuencia real y visible.



COMPLETA LA FRASE

Comunicación — Actividad 53



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Completar frases funcionales con una palabra o símbolo.
- Relacionar imagen con acción o atributo.
- Usar conectores sencillos.
- Responder sin copiar toda la frase.
- Aumentar la longitud de la respuesta gradualmente.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa una tira visual estable y una pista clara. Evitar: retirar todos los apoyos de una vez.

Discapacidad Intelectual: Acción: modela una frase y ofrece dos palabras. Evitar: corregir con frases complejas.

Discapacidad Física: Acción: usa tarjetas grandes o selección por mirada. Evitar: exigir escritura.

Altas Capacidades: Acción: pide ampliar con dónde, cuándo o por qué. Evitar: limitar la respuesta a una palabra.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tiras de frases.
- Tarjetas de acciones, objetos y lugares.
- Velcro o pizarra magnética.

PREPARACIÓN:

Prepara frases de dos o tres palabras. Coloca una imagen como pista. Deja un espacio vacío al final. Prepara una versión sin imagen para ampliar.

CUÁNDO USAR

- Lenguaje estructurado.
- Apoyo a la narración.
- Cierre de una lectura breve.

QUÉ OBSERVAR

- Completa la frase con una palabra, gesto o símbolo.
- Relaciona la imagen con el significado de la frase.
- Amplía la respuesta cuando recibe un modelo.

CÓMO APLICAR

1

Lee la frase con el espacio vacío.



2

Muestra dos tarjetas posibles.



3

Pide completar señalando o diciendo.



4

Repite la frase completa.



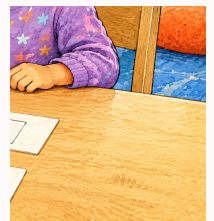
5

Añade una pregunta relacionada.



6

Crea una frase nueva con otra imagen.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: acepta la respuesta y después ofrece una expansión lingüística natural.



¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Comunicación — Actividad 54



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Identificar acciones en una escena.
- Nombrar quién hace qué.
- Usar verbos en presente.
- Responder a qué, quién y dónde.
- Distinguir una acción de un objeto estático.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: recorre la escena de izquierda a derecha. Evitar: preguntar varias cosas a la vez.

Discapacidad Intelectual: Acción: usa acciones visibles y concretas. Evitar: inferencias sociales abstractas.

Discapacidad Física: Acción: permite responder con mirada o señal. Evitar: exigir señalar todos los detalles.

Altas Capacidades: Acción: pide anticipar qué ocurrirá después. Evitar: aceptar solo nombres sin acciones.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Láminas de escenas cotidianas.
- Tarjetas de personas y acciones.
- Puntero y panel de respuesta.

PREPARACIÓN:

Elige una escena con tres acciones. Señala un personaje y una acción. Prepara preguntas en orden estable. Añade una escena con más personajes.

CUÁNDO USAR

- Descripción de imágenes.
- Comprensión de situaciones.
- Conversación guiada.

QUÉ OBSERVAR

- Identifica quién realiza una acción.
- Usa un verbo adecuado para describir la escena.
- Responde qué ocurre después con apoyo visual.

CÓMO APLICAR

1

Observa la escena completa.



2

Elige un personaje.



3

Nombra o señala su acción.



4

Indica dónde ocurre.



5

Responde qué pasa después.



6

Describe una segunda acción.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: vuelve a la imagen cuando la respuesta necesite apoyo, sin sustituir la observación.



TARJETAS DE EMOCIONES

Comunicación — Actividad 55



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer alegría, tristeza, enfado, miedo y calma.
- Relacionar expresión con una situación.
- Nombrar o seleccionar una emoción.
- Distinguir intensidad básica.
- Comunicar una necesidad asociada a una emoción.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa rostros claros y situaciones literales. Evitar: exigir contacto visual o imitación.
Discapacidad Intelectual: Acción: empieza con dos emociones y gestos visibles. Evitar: explicar matices abstractos.
Discapacidad Física: Acción: acepta selección por mirada o comunicador. Evitar: exigir expresión facial.
Altas Capacidades: Acción: compara intensidad y causa. Evitar: convertir una emoción en respuesta correcta única.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tarjetas de rostros y situaciones.
- Espejo pequeño.
- Escala visual de intensidad.

PREPARACIÓN:

Presenta tres emociones contrastantes. Imita una expresión sin forzar. Relaciona cada rostro con una situación. Prepara una tarjeta de ayuda o descanso.

CUÁNDO USAR

- Educación socioemocional.
- Inicio de una conversación.
- Apoyo durante una rutina difícil.

QUÉ OBSERVAR

- Relaciona expresión y situación sin juzgar la emoción.
- Comunica una emoción propia o del personaje.
- Elige una estrategia de apoyo asociada.

CÓMO APLICAR

1

Muestra dos tarjetas de emoción.



2

Nombra cada una sin juzgar.



3

Relaciona una tarjeta con una escena.



4

Pide elegir cómo se siente el personaje.



5

Ofrece una forma de ayuda.



6

Invita a representar o señalar una emoción.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: valida la emoción comunicada y trabaja después una estrategia de apoyo.



PIDE LO QUE NECESITAS

Comunicación — Actividad 56



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Comunicar una necesidad concreta.
- Elegir entre palabra, gesto, pictograma o comunicador.
- Esperar una respuesta del interlocutor.
- Usar por favor, ayuda, más, parar o terminado.
- Generalizar la petición a dos situaciones.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: enseña una petición funcional y espera. Evitar: entregar el objeto antes de comunicar.

Discapacidad Intelectual: Acción: modela una palabra o símbolo. Evitar: pedir frases completas.

Discapacidad Física: Acción: adapta la posición del panel y acepta mirada. Evitar: exigir un gesto específico.

Altas Capacidades: Acción: diferencia petición, explicación y negociación. Evitar: responder por él o ella.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Panel de peticiones.
- Objetos de juego, agua y descanso.
- Tarjetas de ayuda, más y terminado.

PREPARACIÓN:

Coloca los apoyos al alcance. Crea una situación real de necesidad. Modela una petición sin anticiparte. Repite en otra actividad funcional.

CUÁNDO USAR

- Durante una rutina de aula.
- Inicio de un juego compartido.
- Momento de descanso o merienda.

QUÉ OBSERVAR

- Inicia una petición antes de recibir el objeto.
- Usa una forma de comunicación comprensible para el interlocutor.
- Repite la petición en otra rutina funcional.

CÓMO APLICAR

1

Presenta el objeto fuera de alcance seguro.



2

Modela la tarjeta de petición.



3

Espera una señal intencional.



4

Entrega lo solicitado y confirma.



5

Repite con otra necesidad.



6

Usa la petición en una rutina real.



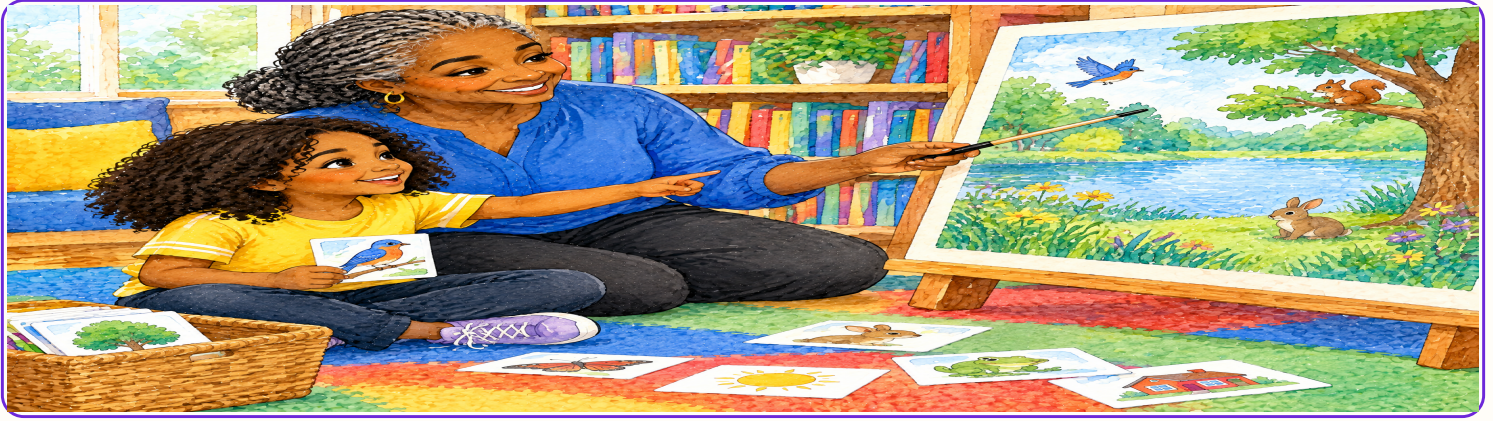
Duración estimada: 5-10 minutos

Recomendación: responde pronto a la petición para que la comunicación conserve sentido.



DESCRIBE LA IMAGEN

Comunicación — Actividad 57



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Nombrar personas, objetos y acciones.
- Usar atributos de color, tamaño o lugar.
- Construir una descripción de dos o tres ideas.
- Responder sin señalar únicamente.
- Escuchar una descripción y localizar su referente.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa un marco visual de quién-qué-dónde. Evitar: preguntas abiertas sin apoyo.
Discapacidad Intelectual: Acción: ofrece dos atributos visibles. Evitar: exigir detalles irrelevantes.
Discapacidad Física: Acción: permite responder con comunicador o selección. Evitar: depender del dibujo.
Altas Capacidades: Acción: pide comparar dos imágenes y justificar. Evitar: corregir creatividad como error.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Láminas de escenas.
- Tarjetas de atributos.
- Puntero y grabadora opcional.

PREPARACIÓN:

Elige una imagen con pocos elementos. Prepara tarjetas de quién, qué y dónde. Modela una descripción corta. Añade una imagen más compleja para ampliar.

CUÁNDO USAR

- Lenguaje descriptivo.
- Preparación para narrar.
- Conversación individual.

QUÉ OBSERVAR

- Incluye quién, qué hace y dónde en la descripción.
- Añade un atributo relevante de la imagen.
- Escucha y localiza el referente de otra descripción.

CÓMO APLICAR

1

Observa la imagen.



2

Nombra quién aparece.



3

Señala o describe la acción.



4

Añade un lugar o atributo.



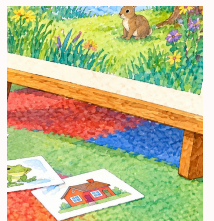
5

Escucha una descripción del adulto.



6

Describe una segunda imagen con menos ayuda.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: reformula la respuesta para enriquecerla sin interrumpir la intención comunicativa.



CONVERSACIÓN POR TURNOS

Comunicación — Actividad 58



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Esperar, escuchar y tomar el turno.
- Usar un objeto o tarjeta para indicar quién habla.
- Responder a una pregunta relacionada.
- Mantener dos intercambios consecutivos.
- Cerrar la conversación con una señal social.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: anticipa el número de turnos y usa señal visual. Evitar: exigir contacto visual.

Discapacidad Intelectual: Acción: formula preguntas concretas y modela respuesta. Evitar: cambiar de tema sin aviso.

Discapacidad Física: Acción: acerca el objeto de turno o usa señal electrónica. Evitar: exigir pasarlo físicamente.

Altas Capacidades: Acción: pide preguntas de seguimiento. Evitar: convertir el turno en debate competitivo.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Objeto de turno.
- Tarjetas de pregunta y respuesta.
- Reloj visual opcional.

PREPARACIÓN:

Organiza un círculo pequeño. Define el objeto que habilita el turno. Prepara preguntas sobre una experiencia común. Marca una señal de cierre.

CUÁNDO USAR

- Asamblea breve.
- Juego de conversación.
- Cierre de una actividad compartida.

QUÉ OBSERVAR

- Espera el objeto o señal que habilita el turno.
- Responde manteniendo el tema durante dos intercambios.
- Cierra la conversación con una señal social.

CÓMO APLICAR

1

Presenta el objeto de turno.



2

Formula una pregunta breve.



3

Espera la respuesta.



4

Devuelve el turno con una señal.



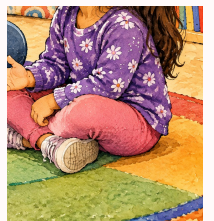
5

Realiza una pregunta de seguimiento.



6

Cierra con una despedida o gesto.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: protege el tiempo de espera para que cada participante pueda construir su respuesta.



¿QUIÉN HACE QUÉ?

Comunicación — Actividad 59



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Relacionar personas con acciones.
- Construir frases con sujeto y verbo.
- Distinguir acciones simultáneas.
- Usar tarjetas para responder quién y qué hace.
- Transferir la estructura a una escena nueva.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa dos columnas estables y colores de apoyo. Evitar: mezclar categorías sin señal.
Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja una persona y dos acciones. Evitar: pedir concordancias complejas.
Discapacidad Física: Acción: usa tarjetas grandes y respuesta por mirada. Evitar: exigir mover las piezas.
Altas Capacidades: Acción: añade dónde y por qué. Evitar: limitarse a emparejar sin producir frase.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tarjetas de personas y acciones.
- Panel de dos columnas.
- Lámina de una escena grupal.

PREPARACIÓN:

Coloca personas a la izquierda y acciones a la derecha. Modela una combinación. Mezcla las tarjetas en dos grupos. Prepara una escena nueva para generalizar.

CUÁNDO USAR

- Gramática funcional.
- Descripción de escenas.
- Apoyo a la lectura de imágenes.

QUÉ OBSERVAR

- Une sujeto y acción para formar una frase.
- Mantiene la concordancia básica al hablar o seleccionar.
- Añade lugar o causa cuando se le propone.

CÓMO APLICAR

1

Elige una tarjeta de persona.



2

Selecciona una acción.



3

Une ambas tarjetas.



4

Di o señala la frase completa.



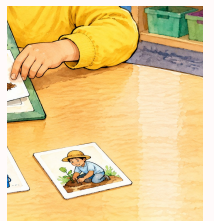
5

Añade una tarjeta de lugar.



6

Construye una frase con otra persona.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: modela la frase completa después de la selección, manteniendo visible la estructura.



HISTORIAS CON TRES IMÁGENES

Comunicación — Actividad 60



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Ordenar tres escenas con relación temporal.
- Narrar una acción por imagen.
- Usar primero, luego y al final.
- Relacionar causa y consecuencia sencilla.
- Escuchar y completar la historia de otra persona.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa tres escenas claras y conectores visuales. Evitar: introducir finales ambiguos al inicio.

Discapacidad Intelectual: Acción: narra una escena por vez. Evitar: exigir inferencias largas.

Discapacidad Física: Acción: usa tira magnética y selección por mirada. Evitar: depender de ordenar manualmente.

Altas Capacidades: Acción: pide un final alternativo y su consecuencia. Evitar: corregir una interpretación razonada.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tres tarjetas secuenciales.
- Tira de historia con flechas.
- Tarjetas de conectores temporales.

PREPARACIÓN:

Elige una historia de tres escenas. Mezcla las tarjetas. Coloca flechas entre los espacios. Prepara una segunda historia para ampliar.

CUÁNDO USAR

- Cierre de lectura.
- Lenguaje oral y narración.
- Conversación individual o en pareja.

QUÉ OBSERVAR

- Ordena tres escenas con relación temporal.
- Usa conectores primero, luego y al final.
- Explica una consecuencia o propone un final alternativo.

CÓMO APLICAR

1

Observa las tres imágenes.



2

Elige cuál ocurre primero.



3

Ordena la segunda escena.



4

Coloca el final.



5

Cuenta la historia con conectores.



6

Crea un final distinto y explica por qué.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: acepta la narración con apoyos y retíralos solo cuando la secuencia sea estable.