

PROGRAMA ESPECIFICO: COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

Belinda Haro Castilla

Maestra Aula Específica

TEL- Disfasia

Blog:

<http://siembraestrellas.blogspot.com.es>

PROGRAMA ESPECÍFICO: COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

DATOS DEL ALUMNO:		
APELLIDOS:	NOMBRE:	FECHA NAC:
TIPO DE NEE:	CURSO:	TUTOR/A:

PRERREQUISITOS						
	OBJ.	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVALU		
				I	P	C
ATENCIÓN		Aumentar tiempos de atención	Juegos de imitación con canciones Seguimiento de órdenes desde las más simples a más complejas			
		Mejorar sus habilidades de atención conjunta				
		Mejorar contacto ocular				
CONCENTRACIÓN		Mejorar su capacidad de permanecer centrado en una actividad				
IMITACIÓN		Imitar de forma verbal y gestual				
INSTRUCCIONES		Seguir instrucciones verbales				

BASES OROFACIALES Y ASPECTOS SUPRASEGMENTALES						
	OBJ.	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVALU		
				I	P	C
RESPIRACIÓN Y SOPLO		Utilizar tipo y modo respiratorio adecuado	Le damos al niño un molinillo de viento y hacemos que sople para que vea el efecto. El niño soplará suave y fuerte para que vea la diferencia			
		Conseguir adecuada coordinación fonorrespiratoria				
		Utilizar adecuada fuerza, dirección y duración del soplo				
OROFACIAL		Reconocer esquema bucal en sí mismo y en otros	-Con el cuento de la ardillita se van realizando las correspondientes praxias que aparecen en él. -Delante del espejo con fotos se van realizando las praxias que se marcan			
		Ejecutar adecuadamente praxias (aisladas y en secuencias) <input type="checkbox"/> faciales <input type="checkbox"/> labiales <input type="checkbox"/> linguales				
RITMO		Reproducir estructuras rítmicas sencillas	- Coloreamos la sílaba tónica de distintas palabras. - Caminar al ritmo (lento o rápido) de un tambor - Articulamos frases usando distintos tonos (contento, enfadado, pregunta...)			
		Reconoce palabras cortas y largas				
		Reconoce la sílaba tónica de una palabra				
		Articula palabras y frases siguiendo distintos ritmos				
		Canta y sigue el ritmo de una canción				
PROSODIA		Lograr adecuado ritmo				
		Utilizar prosodia adecuada al contexto				

FONÉTICA Y FONOLOGÍA						
	OBJ.	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVALU.		
				I	P	C
ARTICULACIÓN FONEMAS		Producción de Fonemas vocálicos a <input type="checkbox"/> o <input type="checkbox"/> u <input type="checkbox"/> e <input type="checkbox"/> i <input type="checkbox"/>	<p>- Con lotos podemos jugar como al juego del memory, buscando su pareja y luego una vez encontrada decir la palabra.</p> <p>- Jugamos a juegos de tableros como los de la oca, donde en cada casilla aparecen los fonemas seleccionados.</p> <p>- Leemos cuentos que contienen el fonema alterado.</p> <p>- Colorear los dibujos que tienen el fonema que estamos trabajando.</p> <p>- Cantamos canciones que contienen palabras con este fonema.</p> <p>- Aprende a colocar los órganos bucoarticulatorios de forma adecuada para producir un fonema.</p> <p>- Imita determinadas onomatopeyas que recuerdan el sonido de un fonema.</p> <p>- Apoya la emisión de fonema en gestos consensuados.</p> <p>- Inventa frases con tarjetas que contienen una imagen del fonema que se está trabajando.</p>			
		Producir diptongos crecientes: /ia/ <input type="checkbox"/> /ie/ <input type="checkbox"/> /io/ <input type="checkbox"/> /ua/ <input type="checkbox"/> /ue/ <input type="checkbox"/> /iu/ <input type="checkbox"/> /ui/ <input type="checkbox"/> /uo/ <input type="checkbox"/>				
		Producir diptongos decrecientes: /ai/ <input type="checkbox"/> /ei/ <input type="checkbox"/> /oi/ <input type="checkbox"/> /eu/ <input type="checkbox"/> /au/ <input type="checkbox"/>				
		Producir fonemas consonánticos nasales /m/ <input type="checkbox"/> /n/ <input type="checkbox"/> /ɲ/ <input type="checkbox"/>				
		Producir fonemas consonánticos oclusivos: /p/ <input type="checkbox"/> /b/ <input type="checkbox"/> /k/ <input type="checkbox"/> /g/ <input type="checkbox"/> /t/ <input type="checkbox"/> /d/ <input type="checkbox"/>				
		Producir fonemas fricativos: /f/ <input type="checkbox"/> /s/ <input type="checkbox"/> /z/ <input type="checkbox"/> /j/ <input type="checkbox"/> /y/ <input type="checkbox"/> /s/(inversa) <input type="checkbox"/>				
		Producir fonemas líquidos y vibrantes: /l/ <input type="checkbox"/> /-l/ (final) <input type="checkbox"/> /r/ <input type="checkbox"/> /-r/ (final) <input type="checkbox"/> /rr/ (inicial y media) <input type="checkbox"/> /-r/ (invers) <input type="checkbox"/>				
	Producir sinfonos con /l/ /fl/ <input type="checkbox"/> /pl/ <input type="checkbox"/> /bl/ <input type="checkbox"/> /cl/ <input type="checkbox"/> /gl/ <input type="checkbox"/>					
	Producir sinfonos con /r/ /br/ <input type="checkbox"/> /fr/ <input type="checkbox"/> /pr/ <input type="checkbox"/> /cr/ <input type="checkbox"/> /gr/ <input type="checkbox"/> /tr/ <input type="checkbox"/> /dr/ <input type="checkbox"/>					

FONÉTICA Y FONOLOGÍA						
	OBJ	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVALU.		
				I	P	C
ARTICULA. PALABRAS		Articular adecuadamente de palabras <input type="checkbox"/> bisílabas <input type="checkbox"/> trisílabas <input type="checkbox"/> polisílabas	- Con apoyo visual y usando secuencia silábica pronunciamos palabras con los distintos alargando la sílaba al comiendo y acortándola cuando lo domine mejor.			
		Articular adecuadamente palabras en frases	- Usando apoyo visual que marque cada una de las palabras formamos y pronunciamos frases.			
MEMORIA AUDITIVA		Mejorar memoria auditiva secuencial de: 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> elementos	- Con ayuda de imágenes decimos series de palabra. - Tras oír una secuencia de palabras el niño las repite y vamos aumentando progresivamente. - Con ayuda de signos gráficos repetir palabras.			
		Mejorar memoria secuencial auditiva de frases	- Repetimos frases ayudándonos con pegatinas que marquen cada palabra.			
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA		- Diferenciar la presencia/ausencia de sonido/de voz	- Ejercicios de reconocimiento de silencio y de sonidos.			
		- Discriminar figura-fondo	- Hacer sonar un pandero fuerte y débil. El niño/a, con los ojos tapados, debe dar una palmada cuando el sonido sea fuerte y debe levantar los brazos cuando éste sea débil			
		- Asociar sonidos con imagen (cuerpo, animales, medios de transporte....)	- Trabajar con audios en los que el niño/a debe reconocer los sonidos presentados.			
		- Identificar y nombrar onomatopeyas	- Proponer al niño/a "buscar" un determinado sonido (fonema) entre los de una serie dada. El profesor irá emitiendo lentamente una serie de sonidos y el niño/a levantará el brazo cuando oigan ciertos fonemas; por ejemplo: /k/, /m/, /p/.			
		- Repetir sonidos aislados oídos previamente	Ejemplo: a, c, m, t, e, b, l, i			
		- Repetir sílabas aisladas oídas previamente				
		- Repetir pares de sílabas oídas previamente				
HABILIDADES METAFONOLÓGICAS		Segmentar/cuantificar una frase en palabras	- Juego del veo-veo con cosas que haya dentro de la clase.			
		Segmentar/cuantificar número de sílabas Bisílabos <input type="checkbox"/> Trisílabos <input type="checkbox"/> Polisílabos <input type="checkbox"/>	-Partiendo de una lámina con numerosos dibujos. El maestro indica un fonema determinado y los niños tendrán que señalar y decir el nombre sólo de los dibujos con el mismo sonido.			
		Identificar entre varias palabras cuál <input type="checkbox"/> Empieza por una sílaba <input type="checkbox"/> Termina por una sílaba	- Con lotos o tarjetas buscamos imágenes que terminan o empiezan por una sílaba determinada			
		Identificar el sonido: <input type="checkbox"/> final <input type="checkbox"/> inicial	- Con tarjetas de sílabas formamos palabras			
		Formar palabras a partir de sílabas				

SEMÁNTICA						
	OBJ	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVAL.		
				I	P	C
LÉXICO COMPRESIVO		Conocer o responder a su nombre.	- Girarse o dirigir la mirada al escuchar su nombre			
		Conocer vocabulario básico de: <input type="checkbox"/> Personas <input type="checkbox"/> colores <input type="checkbox"/> números <input type="checkbox"/> Formas <input type="checkbox"/> Acciones <input type="checkbox"/> cuerpo <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> casa <input type="checkbox"/> calle <input type="checkbox"/> Concep. básicos <input type="checkbox"/> Objetos	- Juegos de señalar: un objeto entre varios, una acción, partes del cuerpo, una imagen entre un número de opciones que iremos ampliando - Juegos de coger una imagen: el maestro nombra una de las palabras que pertenecen al campo semántico trabajado y el niño ha de entregar la tarjeta que la representa. - Colocamos tarjetas con las palabras del campo semántico señalado debajo del dibujo que lo representa.			
		Comprender preguntas contextuales (Cerradas, personales y abiertas)	- Responder de forma adecuada a preguntas : ¿qué hace? ¿quién es?			
		Comprender imperativas seriadas de 1, 2, 3, 4 acciones	- Seguimiento de órdenes desde las más simples que poco a poco hemos ido ampliando			
		Comprender oraciones simples <input type="checkbox"/> Afirmativas <input type="checkbox"/> Negativas	- Después de oír una frase seleccionar la imagen que la representa			
		Comprender oraciones interrogativas Directas	- Señalar entre varias imágenes la que representa una frase una frase formulada en negativo.			
		Comprender oraciones complejas <input type="checkbox"/> Coordinadas <input type="checkbox"/> En negativo <input type="checkbox"/> yuxtapuestas <input type="checkbox"/> subordinadas	- Seleccionar entre distintas frases la que representa a una imagen - Unir dos oraciones con el nexos "y", "e", "ni" para formar una oración coordinada.			
	Reconocer elementos de diversas categorías léxicas de acuerdo a sus usos.	Juegos de clasificar y ordenar vocabulario según su uso				
LÉXICO EXPRESIVO		Nombrar vocabulario básico de: <input type="checkbox"/> Personas <input type="checkbox"/> colores <input type="checkbox"/> números <input type="checkbox"/> Formas <input type="checkbox"/> Acciones <input type="checkbox"/> cuerpo <input type="checkbox"/> Animales <input type="checkbox"/> casa <input type="checkbox"/> calle <input type="checkbox"/> Concep. básicos <input type="checkbox"/> Objetos	- Juegos con lotos de imágenes nombrar vocabulario. -Con láminas nombrar el vocabulario de los distintos campos semánticos - Juego "llevo un barco cargo de...": el niño deberá decir todas los elementos que recuerde de esa categoría. - El maestro hace gestos que representan una acción (comer, dormir, cantar....) y el niño ha de nombrarla.			
		Definir elementos según sus usos.	- Juegos de clasificar y ordenar: por tamaño, color, forma, categorías, funciones...			
		Describir elementos según sus atributos.	- Adivinar un objeto tras oír una descripción de sus cualidades y posteriormente se intercambia el turno y es el niño el que describe.			
		Definir elementos por categorías semánticas.				
		Expresar <input type="checkbox"/> sinónimos <input type="checkbox"/> antónimos	- En frases escritas cambiar la palabra subrayada por otra que signifique lo mismo			
	Mejorar fluidez léxica	- Nombrar palabras de un campo semántico en un tiempo determinado				

	OBJ	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVAL.		
				I	P	C
RELACIONES Y RELACIONES LÉXICAS		Clasificar palabras atendiendo a su <input type="checkbox"/> Categoría <input type="checkbox"/> Explicar por qué	<ul style="list-style-type: none"> - Con lotos clasificamos las palabras según la categoría a la que pertenecen. Tras agruparlas según por categorías el niño ha de explicar ¿por qué pertenece a esa categoría? - Entre distintas imágenes el niño/a ha de identificar la que no pertenece a la categoría y explicar ¿por qué? - Con dos imágenes explicamos ¿en qué se parecen? O ¿en qué se diferencian? - Se da un listado de palabras agrupadas de dos en dos y se le pide al alumno que nos diga si son sinónimas o antónimas. - Se proporciona al niño/a una definición y un listado de palabras entre las que ha de encontrar la correcta para esa definición. - A partir de una lámina identificar un absurdo - Identificado el absurdo explicar ¿por qué? - Unir dos imágenes que comparten algo. - Inventar dar una explicación a esa situación - A partir de una lámina intentar explicar qué sucede - Ordena imágenes que representan una secuencia - ¿quién realiza la acción? Se dan distintas frases: poner una inyección, poner una multa, dar un concierto... y distintas personas que pueden realizarla para que una con flechas. 			
		Identificar un elemento que no pertenece a una categoría y explicar				
		Reconocer elementos de diversas categorías léxicas según su uso.				
		Establecer relaciones de complementariedad (Asociaciones semánticas)				
		Crear categorías semánticas y explicar las relaciones de significado dentro de ellas				
		Asocia palabras (dibujos) con su descripción				
		Reconocer analogías opuestas				
		Reconocer absurdos <input type="checkbox"/> Visuales <input type="checkbox"/> Expres. Verbales				
		Justificar absurdos simples <input type="checkbox"/> Visuales <input type="checkbox"/> Expres. verbales				
		Interpretar situaciones simples.				
		Asociar dos o más elementos de acuerdo a sus atributos				
		Comprender conceptos de <input type="checkbox"/> Igualdad <input type="checkbox"/> diferencia				
		Comprender semejanzas/diferencias entre dos objetos				
		Comprender secuencias temporales				
Observaciones:						

MORFOSINTAXIS						
	O BJ	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVALU		
				I	P	C
USO DE ELEMENTOS MORFOLÓGICOS		Utiliza artículos adecuadamente	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificar el vocabulario trabajado según vaya con “el/la” - Completar frases usando artículos - A partir de un sustantivo formar su plural - Completar frases usando distintas preposiciones - Señalar las cualidades de un objeto. 			
		Expresar adecuadamente concordancia de <input type="checkbox"/> Género <input type="checkbox"/> Número				
		Utilizar adjetivos de forma correcta				
		Utilizar adverbios de forma adecuada				
		Usar correctamente preposiciones				
		Utilizar prefijos y sufijos correctamente				
		Usar nexos				
TIEMPOS VERBALES		Utilizar tiempos verbales en presente	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar hechos que han sucedido hoy, ayer o que sucederán mañana - Clasificar verbos según pertenezcan a presente pasado o futuro. - Contar cosas que hacíamos/haremos cuando éramos bebés/ mayores 			
		Utilizar tiempos verbales simples en pasado				
		Utilizar tiempos verbales compuestos en pasado				
		Utilizar tiempos verbales en futuro				
ESTRUCTURAR FRASES		Estructurar frases simples.	<ul style="list-style-type: none"> - Usando apoyo visual formar frases de tres elementos a partir de una lámina. - Respondiendo a preguntas dirigidas por el maestro/a (¿quién es? ¿qué hace?...) formar frases sencillas - A partir de un número determinado de palabras inventar una frase. - Ordenar frases - Formular preguntas basadas en una lámina. - Formar una frase en negativa para explicar una característica de persona, objeto.... 			
		Estructurar oraciones simples (S+P)				
		Expresar oraciones de mediana complejidad (S+P, con CD- CI – CC)				
		Utilizar adecuadamente oraciones negativas.				
		Expresar oraciones interrogativas Directas (Qué; Quién; Cómo; Donde; Cuando; Con que; Con quien....)				
		Utilizar adecuadamente oraciones complejas <input type="checkbox"/> Coordinadas <input type="checkbox"/> Subordin. <input type="checkbox"/> Yuxtap.				
		Expresar oraciones en voz pasiva				
DISCURSO		Describir adecuadamente <input type="checkbox"/> Objetos <input type="checkbox"/> Personas <input type="checkbox"/> Láminas	<ul style="list-style-type: none"> - Usando apoyo visual describir 3 características básicas de un objeto. - Usando una lámina describir las características físicas de una persona. - Con apoyo visual ordenar una secuencia de imágenes para contar una historia. - Contar lo que sucede usando una lámina. - Agenda de ida y vuelta a casa para contar que hace en el cole o en casa. 			
		Ordenar y narrar secuencias temporales con apoyo visual.				
		Describe semejanzas y diferencias				
		Realizar narraciones <input type="checkbox"/> sencillas <input type="checkbox"/> complejas				
		Estructurar adecuadamente discursos <input type="checkbox"/> Descriptivos <input type="checkbox"/> Narrativos				
		Estructurar adecuadamente discursos <input type="checkbox"/> Expositivos <input type="checkbox"/> Argumentativos				
	Observaciones:					

PRAGMÁTICA Y USO DEL LENGUAJE					
	OBJETIVOS	ACTIVIDADES/TAREAS TIPO	EVALU		
			I	P	C
	Utilizar gestos adecuados para comunicarse	<ul style="list-style-type: none"> - Contar experiencias vividas con o sin apoyo (ya sea visual o ayudado con preguntas) - Usando cómics intentar inventar qué podría decir cada personaje. - Explicará verbalmente recorridos realizados por él mismo: <ul style="list-style-type: none"> - De la casa a la escuela. - De su clase a la biblioteca del colegio - Explicar a un compañero cómo se juega a un determinado juego: Al cogido, al escondite, al fútbol, al baloncesto, a las canicas - Se proporciona al alumno una expresión o frase hecha y se le dan sinónimos para que diga a cuál de ellos se refiere esa frase - Dará explicaciones lógicas a situaciones de la vida real presentadas por el profesor o por los compañeros, del tipo de las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> - Vas a tu casa desde el colegio y empieza a llover. ¿Qué harías? - Vas a coger el autobús y se te ha perdido el dinero. ¿Qué harías? - Estás en casa y se ha ido la luz. ¿Qué harías? - Has roto un cristal. ¿Qué harías? - Normas de cortesía: presentarse a desconocidos, dar las gracias, pedir disculpas, pedir las cosas por favor 			
	Mantener posturas y distancias adecuadas				
	Mejorar nivel de intencionalidad comunicativa				
	Formular peticiones adecuadas.				
	Afianzar contacto ocular				
	Usar fórmulas de cortesía				
	Reconoce emociones <input type="checkbox"/> En sí mismo <input type="checkbox"/> En otras personas				
	<input type="checkbox"/> Iniciar tópicos <input type="checkbox"/> Mantener tópicos				
	Manejar adecuadamente roles en la interacción.				
	Manejar adecuadamente turnos conversacionales.				
	Solicitar información para resolver una duda, obtener más datos...				
	Compartir información				
	Realizar inferencias adecuadas al contexto				
	Realizar proyecciones asociadas a un contexto				
	Comprender frases hechas, dobles sentidos, metáforas, ironías....				
	Explica qué haría ante una situación determinada				
	Explica los pasos a seguir en una actividad determinada				
	Expresar placer, emoción o rechazo ante situaciones				
	Lograr que sea capaz de adaptar su conversación al contexto y al auditorio				
	Aclaración y reparación de quiebres conversacionales.				

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

Los principios metodológicos en los que se va a centrar serán los siguientes:

- Aprendizajes significativos
- Enfoque globalizador
- Usar el juego, acción y experimentación
- Ambiente cálido, seguro y acogedor
- Atender a su individualidad
- Relación coordinada con las familias.

La intervención educativa favorecerá el desarrollo de las potencialidades y las competencias de los niños y niñas, mediante el diseño de situaciones de aprendizaje que pongan en juego capacidades de distinto orden y que se ajusten a sus necesidades fisiológicas, psicológicas, intelectuales y de socialización.

Esta intervención estará orientada a estimular la curiosidad de los niños y niñas de forma que en las diferentes propuestas de actividades descubran el placer de experimentar, explorar, descubrir y conocer, desarrollen el deseo de aprender más de lo que saben acerca del mundo y aprendan a ser personas cada vez más seguras, autónomas, creativas, comunicativas y participativas.

La acción educativa se basará en la creación de un clima de seguridad afectiva que permita a los niños y niñas acercarse al mundo que les rodea y establecer sus primeras relaciones sociales con los adultos y con sus iguales.

Los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego, respetando los principios de globalidad, actividad, individualidad y creatividad de cada niño y niña, por lo que tendrán que ajustarse a los diferentes ritmos de desarrollo.

MATERIALES

MATERIALES CONVENCIONALES

- Impresos: libros, fotocopias, periódicos, fotografías, documentos...
- Tableros didácticos: pizarra, franelograma o panel de corcho...
- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...
- Juegos: comerciales, contruidos...

MATERIALES AUDIOVISUALES

- Imágenes fijas proyectables.
- Materiales sonoros: discos, audiocuentos, programas de radio...
- Materiales audiovisuales: montajes, películas, vídeos, programas de TV...

NUEVAS TECNOLOGÍAS

- PDI, tablets, PCs
- Programas informáticos, juegos, aplicaciones...
- Servicios Internet: webs, correo electrónico, redes sociales...

EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación utilizados serán:

- Diario de clase
- Registro de observación
- Pruebas escritas
- Registro anecdótico

La evaluación se entiende como un proceso formativo e informativo que formará parte del proceso de enseñanza – aprendizaje. En dicho proceso intervendremos todos los profesores y constará fundamentalmente de tres procesos:

Evaluación inicial: Constituye el punto de partida. Consiste en valorar las características y necesidades que presenta el alumno y aquellos factores contextuales que van a facilitar o entorpecer su aprendizaje. Con esta evaluación vamos a obtener información del alumno referente a su historial escolar y personal, a su nivel de desarrollo global, a su nivel de competencia curricular, a su estilo de aprendizaje y a su interacción con el contexto escolar y familiar. La finalidad es poder ofrecer una respuesta educativa ajustada a nuestro alumno.

Evaluación formativa: se llevará a cabo durante todo el curso. Consiste en valorar cómo se va desarrollando el proceso, identificando aquellos aspectos del plan que favorecen o dificultan el aprendizaje. La finalidad que perseguimos con esta evaluación es introducir, sobre la marcha, los cambios y mejoras necesarios para favorecer su aprendizaje. Los criterios de evaluación serán los propuestos en cada unidad didáctica y se utilizarán como instrumentos de evaluación la observación del alumno, el análisis de sus producciones, los mecanismos que pone en juego para resolver las tareas, la entrevista con el tutor y con el propio alumno, cuestionarios para la familia,...

Evaluación final: se llevará a cabo al final de cada curso, en colaboración con el tutor y con la familia. Consiste en el análisis de la información recogida a lo largo de todo el curso (observaciones, registros en el diario del maestro, producciones del alumno,...) en las diferentes unidades didácticas. Como maestra de AL elaboraré un informe de evaluación individualizado final en el que se recogerán los objetivos alcanzados por el alumno, dificultades encontradas en el alumno a la hora de realizar las actividades, así como la propuesta de mejora para el curso siguiente. Este informe constituirá el punto de partida para organizar la atención educativa el curso próximo.