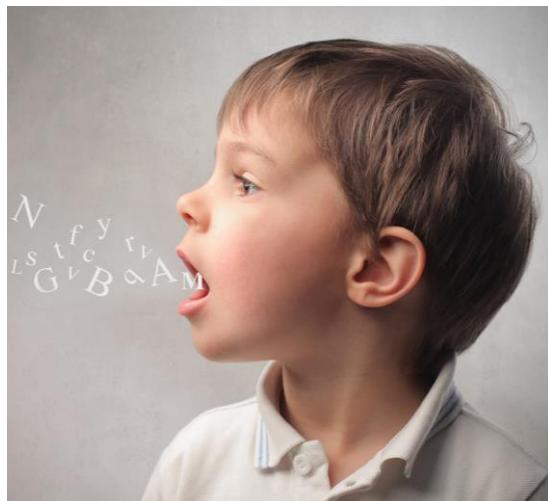




“Creación de actividades audiovisuales para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa” (En colaboración con ARASAAC)

CURSO 2024/25



Sistemas de comunicación aumentativa y alternativa del lenguaje

El lenguaje es una de las capacidades más importantes del ser humano. Comunicarse, expresar lo que pensamos y sentimos así como los diversos usos que se le puede dar a dicha comunicación es algo innato pero que debe entrenarse a lo largo de nuestra vida.

En ocasiones pueden aparecer diferentes problemas cuya adquisición hace que no se produzca de forma correcta o bien se pierda por algún motivo... De este modo, pondremos en marcha diferentes actividades audiovisuales para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa con ARASAAC.

#### Producto didáctico



Actividades audiovisuales para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa (Aula abierta ARASAAC)

#### Metodologías activas



Aprendizaje cooperativo  
Aprendizaje colaborativo  
Aprendizaje basado en problemas  
Aprendizaje servicio  
Gamificación educativa

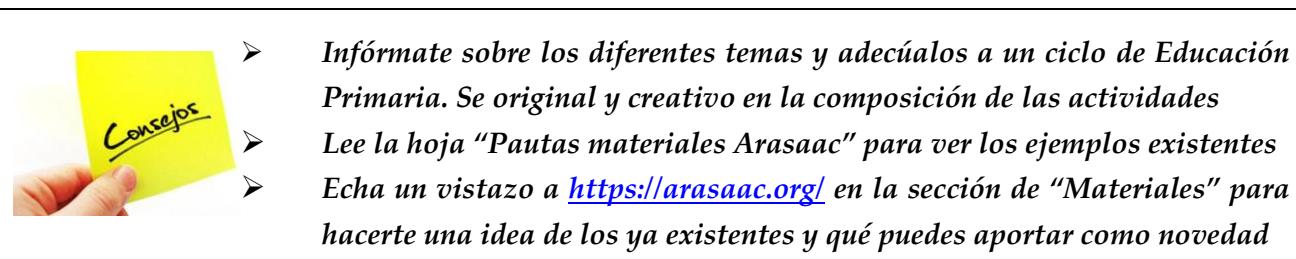
#### Apps y programas



## 1. Elaboración de actividades audiovisuales en diferentes *apps* para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa en la web de aula abierta <https://arasaac.org/>

### Áreas de trabajo y posibles temas de las actividades (A CONTEXTUALIZAR EN CICLO)

GRUPOS	ÁREA DEL LENGUAJE	POSIBLES TEMAS
G1/G2		MORFOSINTAXIS
G3/G4		LÉXICO
G5/G6		SEMÁNTICA
G7/G8		MAPAS SEMÁNTICOS
G9/G10		BINGOS Y LOTOS
G11		LECTOESCRITURA



#### IMPORTANTE:

- *Ten en cuenta que el material audiovisual va a ser publicado con el enlace de la app en la que hayas realizado la actividad de carácter público.*
- *Intenta que la actividad realizada tenga la máxima coherencia con el tema y objetivo de la práctica y charla recibida de la profesional de ARASAAC.*
- *Tus compañeros/as docentes de los centros educativos podrán hacer uso en cualquier momento de tu recurso elaborado.*



#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Información aportada del tema escogido para la realización de la actividad</i></li> </ul>
Forma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Explicación de la actividad para el desarrollo de la misma</i></li> <li>• <i>Exposición de los diferentes elementos introducidos</i></li> <li>• <i>Adecuación de la actividad al contenido audiovisual</i></li> <li>• <i>Opciones de jugabilidad en la actividad realizada</i></li> <li>• <i>Adecuación de los elementos a la edad del alumnado</i></li> </ul>
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Correcta apariencia y visualización de los medios audiovisuales utilizados</i></li> </ul>

MODO DE ENTREGA			PLAZO ENTREGA
<b>PRÁCTICA:</b> Infografía en formato pdf (con enlace de la app) subido a CARPETA GRUPAL “PRÁCTICAS” con la nomenclatura del grupo en nombre del archivo (Ej: G1_Práctica3)	<b>MAKING OFF:</b> Video subido a CARPETA GRUPAL “MAKING OFF” con la nomenclatura del grupo en nombre de archivo (Ej: G1_Makingoff)	<b>INSTAGRAM STORIES:</b> Historia (foto/video) con música etiquetada a la cuenta de IG @practicesunizar	<i>Hasta el comienzo de la siguiente clase práctica en tiempo y forma a través de cada Drive grupal.</i>