



DEPARTAMENTO
DE CURSO FINAL
DE GRADO

2020

**GUÍA DE ESTRATEGIAS PARA EL ABORDAJE DE LAS NECESIDADES
ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO (NEAE) DESDE LA VIRTUALIDAD**



Psicología Educativa

Autores:

- Eliana Padilla
- Estefhany Calderón
- Estherlina Bueno Evangelista
- Frank Carlos Contreras Cabreja
- Idalina María Rodríguez
- Ingris Polanco
- Luis Martín Paulino Mejía
- Manuela Alejandra Mena
- María Isamar Castillo
- Marianny V. Diloné
- Patria Uceta Peña
- Seury Aracelis Hernández
- Yarneli Sánchez

Facilitadoras Acompañantes:

Claudia Ramos Suárez
Alexandra Aquino

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS



Carrera de Psicología Educativa

Guía de Estrategias para el Abordaje de las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) desde la Virtualidad

Docentes acompañantes:

Claudia Ramos

Alexandra Aquino

Fecha:

22 de diciembre del 2020

Santiago de los Caballeros, República Dominicana

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	05
OBJETIVOS	06
Objetivo general	06
Objetivos específicos	06
1. NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO ASOCIADAS A DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE (DISGRAFÍA).	07
1.1 Aspectos teóricos	08
1.2 Estrategias de intervención	09
2. NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO ASOCIADAS A DISCAPACIDAD INTELLECTUAL EN CONTEXTO VIRTUAL.	14
2.1 Aspectos teóricos.....	15
2.2 Estrategias de Intervención	16
3. NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO ASOCIADAS A TRASTORNOS DEL NEURODESARROLLO	22
3.1 Aspectos teóricos	23
3.2 Estrategias de intervención	24
4. NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO ASOCIADAS A ALTAS CAPACIDADES INTELLECTUALES	29
4.1 Aspectos Teóricos	30
4.2 Estrategias de Intervención	32
5. NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO ASOCIADAS A DISTINTAS CONDICIONES PERSONALES Y A LA HISTORIA ESCOLAR	38
5.1 Aspectos teóricos	39
5.2 Estrategias de intervención	40

6. NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO ASOCIADAS A DIVERSAS CONDICIONES DEL CONTEXTO SOCIO CULTURAL.	46
6.1 Aspectos teóricos	47
6.2 Estrategias de intervención.....	48
CONCLUSIÓN	53
GLOSARIO	54
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS	59

INTRODUCCIÓN

Los estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) son aquellos que por múltiples condiciones (sociales, culturales, individuales, pedagógicas...) o que al interactuar con distintas barreras para el aprendizaje no acceden a los aprendizajes escolares que les corresponden según su edad, por lo que requieren una serie de apoyos, recursos y ajustes curriculares distintos al resto de sus compañeros y compañeras (MINERD, 2014, p. 35).

Las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo se clasifican en diferentes tipos, tales como: Asociadas a dificultades específicas en el aprendizaje, asociadas a discapacidad, asociadas a trastornos del neurodesarrollo, asociadas a las altas capacidades, asociadas a diversas condiciones personales o historia escolar y asociadas a diversas condiciones del contexto sociocultural.

La presente guía de estrategias, está dirigida a todos los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, la misma está diseñada para ser utilizada desde la virtualidad en aquellos estudiantes que presenta algún tipo de Necesidad Específica de Apoyo Educativo. En la misma, se plantea los aspectos teóricos más relevantes correspondiente a cada necesidad y se describen algunas estrategias prácticas que pueden ser implementadas para asegurar el éxito académico de los estudiantes que presenten algún tipo de barrera de aprendizaje.

En tal sentido, se describen las actividades a realizar, se plantean los objetivos que se quieren alcanzar y se especifican los diferentes recursos a utilizar.

Es nuestra intención que todo el que tenga acceso a esta guía pueda obtener el máximo provecho, ya que ha sido elaborada con el objetivo de facilitar a los docentes, orientadores o psicólogos, padres o tutores una herramienta práctica y de fácil comprensión a la hora de trabajar desde la virtualidad con niños que presentan alguna Necesidad Específica de Apoyo Educativo.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Facilitar a los docentes, orientadores, psicólogos, padres o tutores una guía que permita desarrollar la aplicación de estrategias, métodos y técnicas enfocadas en las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) desde la virtualidad.

Objetivos Específicos:

Plantear los aspectos teóricos de cada una de las Necesidades Específica de Apoyo Educativo (NEAE) según sus tipos.

Ofrecer diferentes estrategias diseñadas para trabajar las Necesidades Específica de Apoyo Educativo (NEAE) desde la virtualidad.

Describir las actividades y recursos que se implementarán al momento de trabajar las Necesidades Específica de Apoyo Educativo (NEAE).

Presentar métodos e instrumentos que garanticen mejorar la capacidad cognitiva y conductual a través de estrategias prácticas para los niños que presentan NEAE.

Facilitar a los docentes, orientadores, psicólogos, padres o tutores orientaciones generales sobre los diferentes medios digitales para trabajar desde la virtualidad cada Necesidades Específica de Apoyo Educativo.

1. Necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a dificultades en el aprendizaje (Disgrafía).



¿Sabes que en un árbol es útil
muchísimas cosas? Estas son
algunas de las utilidades de
los árboles.
Con su madera se pueden
~~hacer~~ hacer muebles,
ventanas, puertas,

Fuente: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/disgrafia-consejos-padres.html>

Video tutorial:

https://youtu.be/acVRrw_hVrA

Autores

Eliana Padilla

Yarneli Sánchez

Luis Martín Paulino Mejía

1.1 Aspectos teóricos

Las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) Asociadas a Dificultades de Aprendizaje, son aquellas que pueden presentar los alumnos en algún momento de su formación académica por múltiples condiciones como son: sociales, culturales, individuales y/o pedagógicas. Dentro de estas necesidades podemos encontrar la Disgrafía, en este caso objeto de estudio.

La Disgrafía proviene de la palabra de origen griego "Grafía" que significa escribir, y de la palabra "Dis" que significa dificultad. La Disgrafía es un trastorno del aprendizaje que le impide al niño escribir correctamente. Este trastorno consiste en ciertas dificultades en la coordinación de los músculos de la mano y el brazo, lo que impide que los niños afectados puedan dominar y dirigir correctamente el instrumento de escritura, ya sea el lápiz, lapicero, entre otros.

Jordán (1982) define la Disgrafía como la inhabilidad en el manejo de la escritura, con dificultad para producir una letra entendible. Dicha alteración supone un control deficiente del sistema muscular empleado para codificar letras y palabras. (p.33).

Según Auzias (1981) para que el niño pueda acceder sin problemas a la escritura debe tener una madurez suficiente en los planos intelectual, lingüístico, motor y emocional, ya que este último le va a permitir mantener el esfuerzo de atención que exige la escritura. (p.24).

1.2 Estrategias de intervención

En los centros educativos generalmente se detectan problemas con la escritura, lo que dificulta el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas dificultades están relacionadas con el manejo incorrecto del instrumento de escritura, movimientos gráficos disociados, postura inadecuada al momento de escribir provocando así una verdadera incongruencia en la escritura. Es por esto que las siguientes estrategias dirigidas a los docentes fueron pensadas para

trabajarse a través de la virtualidad, buscando así mejorar las situaciones que presentan los alumnos con disgrafía.

ESTRATEGIA: Juego a captar.	
Actividad 1:	Aprendo captando mi postura al momento de escribir.
Objetivo:	Lograr que los niños adopten una postura adecuada al momento de escribir a través del juego.
Descripción de la actividad:	La maestra pide al niño que con ayuda de sus padres se tome una foto, luego la presenta mediante una reunión por Zoom y se socializa si esa fue la postura correcta.
Recursos:	Cámara, computadora.
Responsables:	Docente, padres o tutores.
Tiempo:	45 minutos.

ESTRATEGIA: Realización de ejercicios de flexibilidad manual.	
Actividad 2:	Mis manos son flexibles. (Trabajar la motricidad fina).
Objetivo:	

Mejorar la precisión mediante ejercicios para perfeccionar la independencia de los dedos y lograr la flexibilidad manual.

Descripción de la actividad:

La maestra comparte a los padres un video a través de WhatsApp relacionado con ejercicios motrices, para que los estudiantes puedan observarlo y luego ponerlos en práctica.

Instrucciones para la realización de los ejercicios:

- Solicitar a los niños que abran y cierren los puños.
- Juntar y separar las manos.
- Pedir a los niños que lijén una superficie de madera.
- Solicitar que expriman una toalla pequeña.

Recursos:

Computadora, teléfono, Tablet, videos, lija de madera, toalla y agua.

Responsables:

Docente, padres o tutores.

Tiempo: 45 minutos.

ESTRATEGIA:

Utilización de trazos para la escritura correcta de las letras.

Actividad 3:

Trazos para trabajar la grafomotricidad y direccionalidad de las letras.

Objetivo:

Realizar trazos utilizando fichas de grafomotricidad para mantener la direccionalidad y tamaño correcto de las letras.

Descripción de la actividad:

Los alumnos deberán realizar trazos en el aire siguiendo la direccionalidad indicada por la maestra mediante una videoconferencia (ZOOM).

Para realizar esta actividad, la maestra enviará por WhatsApp hojas de caligrafía con trazos descargables para que los estudiantes con ayuda de sus padres o tutores repasen las líneas y letras punteadas siguiendo la dirección.

Recursos:

Computadora, impresora, hojas de caligrafía descargable, lápiz.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 45 minutos.

<p>ESTRATEGIA:</p> <p>Escritura de palabras.</p>
<p>Actividad 4:</p> <p>Escribo correctamente. (Escritura de palabras con precisión y legibilidad).</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Lograr la precisión y legibilidad de la escritura.</p>
<p>Descripción de la actividad:</p> <p>Se realiza un encuentro virtual con los alumnos a través de Google Meet, donde se le solicita escribir palabras y frases en su cuaderno, luego la maestra coordina con los padres la entrega del cuaderno en físico el día establecido para fines de corrección.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ordenar y formar nuevas palabras: ➤ Copiar textos cortos observando direccionalidad y revisando su legibilidad. (Estas actividades se realizarán con la misma metodología antes mencionada).
<p>Recursos:</p> <p>Computadora, cuaderno, lápiz.</p>
<p>Responsables:</p> <p>Docente.</p>
<p>Tiempo: 45 minutos.</p>

ESTRATEGIA: Ejercicios de simetría.	
Actividad 5:	Aprendo coloreando (Colorear dibujos simétricos).
Objetivo:	Lograr que el niño tome correctamente el instrumento de escritura mediante ejercicios de simetría.
Descripción de la actividad:	Para realizar esta actividad la maestra realiza y envía a los padres un video tutorial a través de un link vinculado a la plataforma YouTube, con la finalidad de instruir a los niños para que dibujen y completen figuras simétricas, indicando que se debe mantener el lápiz inclinado, sin presionarlo y graduando su fuerza.
Recursos:	Video, computadora, lápiz, dibujos simétricos.
Responsables:	Docente.
Tiempo:	45 minutos.

2. Necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a discapacidad intelectual en contexto virtual.



Fuente: <https://www.estimulacioncognitiva.info/2020/05/19/diagn%C3%B3stico-de-la-discapacidad-intelectual-di-y-niveles-de-gravedad/>

Video tutorial:

<https://youtu.be/7XNJAN87BLY>

Autores

Estefhany Calderón

Seury A. Hernández A.

2.1 Aspectos teóricos

(Grossman, 1983). La discapacidad intelectual consiste en un rendimiento intelectual general significativamente inferior al promedio, que se relaciona o está asociado con discapacidades de la conducta adaptativa y que se manifiesta durante el período del Neurodesarrollo.

Es importante conocer el tipo de discapacidad intelectual, porque permite realizar un abordaje adecuado. Dentro de las discapacidades intelectuales tenemos las siguientes:

- Leve (Coeficiente intelectual CI entre 50-55 y 70).
- Moderada (Coeficiente intelectual CI entre 35-40 y 50-55).
- Grave (Coeficiente intelectual CI entre 20-25 y 35-40).
- Profunda (Coeficiente intelectual CI inferior a 20-25).

Se considera discapacidad intelectual leve o ligera a aquella que poseen las personas con un Cociente Intelectual que se sitúa entre 50 y 70, correspondiendo a dos desviaciones típicas por debajo de la media poblacional. La mayor parte de personas con discapacidad intelectual (aproximadamente un 85%) se encuentran en este nivel.

En el grado moderado de discapacidad intelectual las dificultades son mayores. A nivel educativo suelen poder beneficiarse de formación laboral concreta.

Es considerada grave cuando presenta un cociente intelectual de entre 20 y 35, los problemas para las personas con este nivel de discapacidad son generalmente de gran importancia, precisando de ayudas y supervisión continuada. Muchas de ellas presentan daños a nivel neurológico.

2.2 Estrategias de Intervención

ESTRATEGIA:	
Instrucción de ejemplos prácticos para padres de niños con discapacidad intelectual.	
Actividad 1:	Ejemplos prácticos para un buen aprendizaje virtual.
Objetivo:	Los profesores dan seguimiento a la manera en que se está llevando a cabo el acompañamiento de los estudiantes en los hogares y así enviarles por WhatsApp estrategias que le permitan a los padres o tutores tener un mejor manejo de las actividades de enseñanza o instrucciones del computador.
Descripción de la actividad:	<p>En esta actividad vamos a indicar a los padres o tutores los ejemplos que pueden utilizar para que los niños comprendan de manera positiva y efectiva lo que los profesores le indican de manera virtual.</p> <p>Ejemplo: para sumar uno más uno, se le indica que con el dedo índice de la mano derecha y el dedo índice de la mano izquierda si los juntan suman 2.</p>
Recursos:	Lápices, hojas de papel o cuaderno, computador.
Responsables:	Maestro/a y padres o tutores.
Tiempo:	30 minutos.

ESTRATEGIA:

Relación padre e hijo.

Actividad 2:

(STOP) Actividades lúdicas desde la virtualidad.

Objetivo:

El docente les indicará de manera virtual a los padres, actividades que se pueden realizar en casa para fomentar el aprendizaje de los niños como juego de STOP.

Descripción de la actividad:

<https://stopots.com/es/>. En línea

Mandarles a los padres las instrucciones por Google Drive y ZOOM, una actividad lúdica que en este caso escogeremos el juego de STOP.

El juego de stop consiste en colocar en una hoja varias casillas donde se irán colocando nombre, apellido, fruta, país, nacionalidad. Una persona dirá la inicial de la letra con la que debe comenzar cada palabra y de inmediato se inicia el juego escribiendo las respuestas según cada casilla, esto debe realizarse en el menor tiempo posible, el primero que termine dice la palabra stop y todos deben parar de escribir. Esta actividad permite que los niños aprendan a pensar y analizar de forma rápida.

Recursos:

Lápices o marcadores, hojas de papel, celular o computadora.

Responsables:

Maestro/a y padres o tutores.

Tiempo: 30 minutos.

ESTRATEGIA:

Manejo de las emociones.

Actividad 3:

La Oca de las emociones.

Objetivo:

El docente les mandará las instrucciones a los padres de manera virtual, de cómo se puede trabajar las emociones con el juego de oca, las instrucciones se le presentarán por zoom.

Descripción de la actividad:

Se le envía el link para que observen las instrucciones: <https://educayaprende.com/juego-de-la-oca-emociones/>.

Se debe comenzar creando un propio tablero personalizado con la cantidad de casillas que se deseen (es importante que contenga muchos colores ya que esto será más atractivo y llamativo par el niño).

Posteriormente a esto, en cada uno de los cuadros se colocarán algunas caritas o emoticones los cuales representarán acción o sentimiento. Por ejemplo: emoción, alegre, triste, sorpresa, intriga.

Es importante que no todas las casillas estén llenas solo de caritas para representar, sino que también se puede colocar la imagen de algún animal. Si el niño cae en esta casilla, deberá imitar el sonido de dicho animal. Por ejemplo, si la casilla tiene la imagen de un león y él ha caído en esta, deberá imitar el rugido de este animal antes de poder continuar con el juego.

En 2 o 3 de estas casillas se puede indicar un reto, así como bailar, brincar o hacer 5 saltos de rana.

Recursos: Hojas, cartulinas, computadora o celular, lápiz, material de apoyo.

Responsables: Maestro/a y padres o tutores.

Tiempo: 60 minutos.
ESTRATEGIA:
Consejo para padres con niños con discapacidad intelectual.
Actividad 4: Guía de consejo.
Objetivo: Enviar por WhatsApp la guía de información, para tratar a los niños con discapacidad intelectual por medio de la virtualidad.
Descripción de la actividad: http://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/guiadea/doc/guiaDEA.pdf Desde la página 28 a la página 31, hay una serie de estrategias de cooperación que le pueden ser útiles tanto para el aprendizaje de los niños como la enseñanza de los padres en casa. https://educrea.cl/consejos-padres-maestros-ninos-discapacidad-intelectual/ se puede observar en este link algunos consejos muy importantes para padres.
Recursos: Computador, cuaderno de apunte o agenda.
Responsables: Psicólogo/a del centro, maestro/a y padres o tutores.
Tiempo: 20 minutos.

ESTRATEGIA: Seguir instrucciones.
Actividad 5: Patrón a seguir.
Objetivo: Mejorar el aprendizaje de los niños a través de unas instrucciones precisas y concisas.
Descripción de la actividad: Hacer una videoconferencia por zoom en la cual estará presente el docente para instruir a los padres de cómo se le deben dar las instrucciones a niños con discapacidad intelectual. Se le pone un ejemplo de la vida cotidiana, que puede ser: para poner la mesa primero pones los individuales, luego los platos, después los tenedores y cuchara y por último los vasos.
Recursos: Celular o computadora, mesa, platos, vasos, tenedores, individuales.
Responsables: Padres o tutores.
Tiempo: 30 minutos.

ESTRATEGIA:

Habilidades conceptuales para la comprensión.

Actividad 6:

Aprender conceptos.

Objetivo:

Obtener la atención de los niños.

Descripción de la actividad:

El psicólogo escolar y el docente, con el docente hacer una video llamada, ya sea por zoom o Google Meet, para instruir a los padres de cómo llevar a cabo la actividad.

Presentar puzles simples de laberintos, gradualmente ir introduciendo puzles más difíciles. Coleccionar revistas o la prensa, dibujos o situaciones e indague y discuta con la alumna la interpretación de los dibujos.

Practicar la interpretación verbal de dibujos simples o complejos para desarrollar la comunicación de ideas.

Preparar una lista de relaciones de causa-efecto como: nubes gruesas, lluvia, pistola, disparo, bomberos - detención del fuego. Hacer que el niño discuta sobre las relaciones.

Recursos:

Computadora o celular.

Responsables:

Maestro/a y padres o tutores.

Tiempo: 30 minutos.

3. Necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a trastornos del neurodesarrollo.

The image shows the acronym 'TDAH' in large, bold, sans-serif letters. Each letter is a different color: 'T' is red, 'D' is green, 'A' is blue, and 'H' is orange. The letters are spaced out and centered horizontally.

Fuente: <https://centrointegravalencia.com/tratamiento-tdah-hiperactividad-valencia/>

Video tutorial:

<https://youtu.be/QhVRmDsqp1g>

Autores:

Patria Uceta Peña

Frank Carlos Contreras Cabreja

3.1 Aspectos teóricos

¿Qué son los trastornos del neurodesarrollo?

Los trastornos del neurodesarrollo se conciben como alteraciones o retrasos en el desarrollo de las funciones vinculadas a la maduración del sistema nervioso central que se inician en la infancia y siguen un curso evolutivo estable (Artigues-Pallarés, J. (coord.), 2011).

Dentro de la clasificación de los trastornos del neurodesarrollo expuesto en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría - DSM-5 (APA, 2013), se encuentra el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad-TDAH, definiéndolo como: un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por un patrón persistente de inatención, desorganización y/o hiperactividad-impulsividad, que se manifiesta en varios contextos y que comienza antes de los 12 años.

Síntomas del Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad.

- Dificultad para concentrarse y prestar atención.
- Dificultad para controlar la conducta.
- Hiperactividad (actividad excesiva).

Dificultad en el aprendizaje en niños/as y adolescentes que padecen Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad-TDAH.

Muchos niños/as y adolescentes con TDAH presentan dificultades de aprendizaje en las áreas de lectura, escritura, el habla y en las matemáticas. Dichas dificultades se deben tanto a la impulsividad como a la inatención, así como a la falta de habilidad para seguir instrucciones.

3.2 Estrategias de intervención

La realidad actual, la virtualidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, representa una ardua labor para todos los involucrados y más aún si el educando presenta alguna barrera de aprendizaje, como es el caso del TDAH.

A continuación, se desglosan una serie de estrategias con sus respectivas actividades, el cual servirán a los docentes como guía para asegurar un mejor rendimiento escolar de los niños/as y adolescentes con TDAH.

ESTRATEGIA: Presto atención jugando.	
Actividad 1:	Unir las profesiones con su instrumento de trabajo.
Objetivo:	Mejorar el proceso de prestar atención.
Descripción de la actividad:	Utilizando la aplicación Quizizz, aparecerán imágenes de profesiones y el instrumento de trabajo que se utiliza en cada profesión, el/la estudiante deberá seleccionar dando un clic encima de la imagen de la profesión con su correspondiente instrumento de trabajo.
Recursos:	Aplicación Quizizz, cronómetro digital.
Responsables:	Docente.
Tiempo:	Dos (2) sesiones, cada una de 20 minutos.

ESTRATEGIA:
Presto atención jugando.
Actividad 2: El intruso.
Objetivo: Mejorar el proceso de prestar atención.
Descripción de la actividad: Utilizando la aplicación Quizizz, se presentarán una serie de imágenes de las cuales todas tienen relación menos una, el niño/a o adolescente debe encontrar cuál no tiene relación con la serie, llamándose el intruso. Debe seleccionar en la marca de cotejo y si la respuesta es correcta, sonará una melodía de victoria con la respuesta en color verde, si es incorrecta la respuesta seleccionada aparecerá en color rojo.
Recursos: Aplicación Quizizz, cronómetro digital.
Responsables: Docente.
Tiempo: Dos (2) sesiones, cada una de 20 minutos.

ESTRATEGIA:

Optimizar las habilidades académicas.

Actividad 3:

Formar palabras.

Objetivo:

Entrenar en habilidades de lectura y escritura.

Desarrollar la ruta fonológica.

Descripción de la actividad:

Formar palabras con sílabas desordenadas, completar nombres de dibujos con el mismo grupo consonántico, unir palabras relacionadas y utilizar palabras dadas para formar una historia.

Recursos:

PowerPoint interactivo.

Responsables:

Docente en colaboración de los padres o tutores.

Tiempo: Dos (2) sesiones, cada una de 30 minutos.

ESTRATEGIA:

Optimizar las habilidades académicas.

Actividad 4:

Lectura repetida.

Objetivo:

Mejorar en fluidez, comprensión y conocimiento de sonidos y letras.

Descripción de la actividad:

Utilizando audiolibros, escuchar cuentos cortos que sean de interés para el estudiante, debe escucharlo varias veces y se le instruye para que identifique palabras que empiece con alguna letra determinada.

Recursos:

Audiolibros.

Responsables:

Docente en colaboración de los padres o tutores.

Tiempo: Dos (2) sesiones de 30 minutos.

ESTRATEGIA: Aprendizaje Kinestésico.	
Actividad 5:	Aprendo a sumar saltando.
Objetivo:	Mejorar habilidades matemáticas.
Descripción de la actividad:	El docente instruye al estudiante para que realice sumas o restas saltando. Si debe sumar $2+2$, debe saltar e ir contando los saltos hasta completar el resultado.
Recursos:	Aplicación ZOOM.
Responsables:	Docente.
Tiempo:	Dos (2) sesiones de 20 minutos.

4. Necesidades Específicas De Apoyo Educativo Asociadas A Altas Capacidades Intelectuales



Fuente: https://i.blogs.es/f90179/nino_superdotado/450_1000.jpg

Video tutorial:

<https://youtu.be/KrDV5Xpm65A>

Autores:

María Isamar Castillo

Idalina Rodríguez

4.1 Aspectos Teóricos

Han sido numerosas las terminologías utilizadas para definir a los alumnos que presentan, entre otras características, un nivel de inteligencia superior a la media, aquí se utilizará el término Altas capacidades.

Otros términos que han sido utilizados para describir este tipo de alumno han sido superdotación, sobre dotación, prodigio o genio. Esta acumulación de términos es lo que hace necesario clarificar los términos; además de que nos permita diferenciar cada una de estas etiquetas.

El alumnado precoz es aquel que muestra un desarrollo temprano en una o varias áreas.

Es talentoso cuando la persona destaca de manera especial en un ámbito o ámbitos específicos, presentando una capacidad superior a la media en áreas como la artística, verbal, lógica, matemática, creativa, etc.

La sobredotación intelectual es definida por J. Renzulli (1994), por la posesión de tres conjuntos básicos de características estrechamente relacionadas y con un igual énfasis en cada una de ellas: capacidad superior a la media, dedicación y compromiso en las tareas y alto nivel de creatividad, considerando la creatividad como capacidad de las personas para responder con fluidez, flexibilidad y originalidad.

Características del alumnado con altas capacidades

El alumnado de altas capacidades intelectuales no forma un grupo homogéneo y, por tanto, no podemos hablar de unas características comunes. Además, la mayoría de estos alumnos y alumnas no mostrará todos los rasgos definitorios ni lo hará de forma continuada. Partiendo de estas premisas, a continuación, las características más comunes a este tipo de alumnado;

1. **Inteligencia.** Comprenden y manejan símbolos e ideas abstractas, complejas, nuevas; captan con rapidez las relaciones entre éstas y los principios que subyacen en las mismas.
2. **Creatividad.** Presentan flexibilidad en sus ideas y pensamientos. Abordan los problemas y conflictos desde diversos puntos de vista aportando gran fluidez de ideas, originalidad en las soluciones, alta elaboración de sus producciones y flexibilidad a la hora de elegir procedimientos o mostrar opiniones y valorar las ajenas.
3. **Personalidad.** Suelen ser muy perfeccionistas y críticos consigo mismo en las tareas y el trabajo que desarrollan.
4. **Aptitud académica.** Realizan aprendizajes tempranos y con poca ayuda.

4.2 Estrategias de Intervención

Determinados alumnos y alumnas pueden presentar Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (por tener una serie de características que les permiten realizar los aprendizajes de un modo más rápido y efectivo, por lo que va a ser necesario que se adapte el currículo para responder a las necesidades generadas por dichas características.

Dentro de las estrategias de intervención y las técnicas a utilizar para los alumnos con altas capacidades intelectuales, podemos utilizar las siguientes.

ESTRATEGIA:	
Adaptación curricular de enriquecimiento.	
Actividad 1:	Rincón de enriquecimiento curricular.
Objetivo:	Aumentar el nivel de motivación. Posibilitar una gran variedad de actividades.
Descripción de la actividad:	Consiste en la creación de actividades con asignaciones de enriquecimiento, en la cual se puede adjuntar archivos, videos, enlaces, archivos de documentos en drive y PDF, a través de la aplicación Google Classroom, en esta aplicación puede especificarse si pueden verlo todos los alumnos o sólo algunos. Dejando tareas al estudiante con fechas de entrega y la calificación de sus asignaciones.
Recursos:	Tablet o celular, cuenta de Gmail, aplicación de Google Classroom.
Responsables:	Docente.
Tiempo:	30-45 minutos.

ESTRATEGIA:

Adaptación curricular individualizada de ampliación.

Actividad 2:

Cuestionario en línea.

Objetivo:

Fomentar la motivación.

Potenciar el trabajo de búsqueda e investigación.

Descripción de la actividad:

Consiste en crear un cuestionario con varias respuestas, donde solo una es la correcta a través de la aplicación quizizz, para que el alumno amplíe los conocimientos obtenidos en la sesión de clases y establecer la puntuación acumulativa de las respuestas, la cual permitirá que los alumnos puedan identificar quien lleva la mejor puntuación, dando lugar a que los mismos puedan intentarlo varias veces hasta obtener la mejor puntuación.

Recursos:

Tablet o celular, aplicación Quizizz.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 30-45 minutos.

ESTRATEGIA:

Adecuación de los procedimientos e instrumentos de evaluación.

Actividad 3:

La caja mágica.

Objetivo:

Generar un hábito de aprendizaje diario.

Desarrollar aspecto de autoevaluación y coevaluación con el fin último de mejorar.

Descripción de la actividad:

Para esta actividad cada padre o tutor preparará una caja reciclada en la casa, donde el alumno introducirá preguntas sobre lo que va aprendiendo durante los encuentros virtuales con la clase.

Luego en un encuentro de retroalimentación el docente pedirá a cada alumno en orden decir la pregunta y se dará un tiempo de 5 minutos para que los demás compañeros respondan.

Recursos:

Una caja de cartón reciclada, hojas de papel, lápices, aplicación ZOOM.

Responsables:

Docente.

Tiempo: Proceso continuo.

ESTRATEGIA:

Adaptación de recursos y materiales didácticos.

Actividad 4:

Aula invertida.

Objetivo:

Propiciar mayor motivación en el alumno.

Favorecer la diversidad en el aula.

Descripción de la actividad:

Consiste en asignar a los estudiantes textos, videos o contenidos adicionales para revisar fuera de clase. Para que luego en la sesión de clase virtual interactúen y realicen actividades más participativas.

Recursos:

Tablet o celular, videos, textos, revistas.

Responsables:

Docente.

Tiempo: Proceso continuo.

ESTRATEGIA:

Adaptación de recursos y materiales didácticos.

Actividad 5:

Juegos abstractos.

Objetivo:

Potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego.

Mantener el interés del alumno.

Descripción de la actividad:

Consiste en crear un juego competitivo, a través de juegos abstractos que no representan ninguna entidad imaginaria. Puede ser el ajedrez mediante una aplicación conocida como ChessKid, en la cual los niños pueden aprender las reglas del juego e incluso jugar partidas de ajedrez contra otros niños o un robot.

Recursos:

Tablet o celular, aplicación ChessKid.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 30-45 minutos.

ESTRATEGIA:

Presentación de contenidos con distinto grado de dificultad.

Actividad 6:

Visual Thinking.

Objetivo:

Representar y organizar pensamientos por medio del dibujo.

Ofrecer alternativas para el aprendizaje.

Descripción de la actividad:

Consiste en motivar al alumno a representar el aprendizaje obtenido a través de formas geométricas, comics, emoticones, dibujos, etc., realizando mapas mentales ya sea en cartulinas o mediante el computador en programas de dibujo como Paint u otros.

Recursos:

Lápices, papel, rotuladores, tablet o computador, aplicación Paint.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 30-45 minutos.

5 . Necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a distintas condiciones personales y a la historia escolar



Fuente: <https://www.unir.net/wp-content/uploads/2020/03/psicopedagogia-unir1.jpg>

Video tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=lmzcb5mrm3Q>

Autores:

Estherlina Bueno Evangelista

Marianny V. Diloné

5.1 Aspectos teóricos

De acuerdo al manual El Apoyo Psicopedagógico en los Centros Educativos (Ministerio de Educación de la República Dominicana Dirección de Orientación y Psicología, diciembre 2017), estas son necesidades vinculadas a condiciones del contexto personal y la historia escolar de las y los estudiantes que pueden generar limitaciones en los procesos de aprendizaje.

Estas necesidades pueden dificultar la motivación, el interés, los hábitos de estudio, el compromiso escolar y el rendimiento escolar, la asistencia a la escuela, el rendimiento escolar y en consecuencia el éxito académico, impidiendo un proceso de aprendizaje pleno haciendo que los alumnos tengan dificultades para aprender de manera normal.

(Minerva R. Pérez Jiménez, diciembre 2017) Las y los estudiantes que presentan Necesidades Específicas de Apoyo Educativo vinculadas a condiciones personales o de la historia se presentan comúnmente en los centros educativos. Sin embargo, su intervención es inespecífica y muy diversa, según el amplio grupo de condiciones a los que hacen referencia.

5.2 Estrategias de intervención

ESTRATEGIA: Auto conocerse.	
Actividad 1:	Juego "mi nombre, mis virtudes".
Objetivo:	Identificar sus virtudes y valores.
Descripción de la actividad:	<p>En esta actividad vamos a invitar a los estudiantes a escribir su nombre en letras grandes y en mayúsculas.</p> <p>Luego deberán escoger cada una de las letras y buscar una virtud, valor o cualidad positiva que posean y que empiece por esa letra. La escribirán en la hoja y la presentarán al resto de compañeros a través de un encuentro virtual.</p>
Recursos:	Plataforma virtual: Zoom, Google Meet, Dúo, etc. Dispositivos de audio y video: P.C. laptops, tablet o celular, lápices o marcadores, hojas de papel.
Responsables:	Docente.
Tiempo:	45 minutos.

ESTRATEGIA:

Escribir historias.

Actividad 2:

Escribir una historia sobre el transcurso de mi semana.

Objetivo:

Descargar las emociones de esa semana.

Crear hábitos de escritura y lectura.

Descripción de la actividad:

En esta actividad van a escribir una breve historia sobre cómo se sintieron en el transcurso de la semana.

Al finalizar la semana, cada estudiante deberá contar su historia al grupo en el aula virtual. Para que ninguno quede fuera de la actividad se les permitirá omitir las situaciones que no quieran compartir, pero deberán exponer lo demás. Así cada uno tendrá una historia que contar a su manera, y tendrá la opción de decir lo que sienta que otros pueden saber.

Recursos:

Plataforma virtual; Zoom, Google Meet, Dúo, etc. Dispositivos de audio y video: P.C. laptops, tablet o celular, 1 cuaderno para escribir, 1 lápiz.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 1 hora por semana.

ESTRATEGIA:

Actualizar el aprendizaje.

Actividad 3:

Crear su horario de vida.

Objetivo:

Crear una planificación diaria sobre sus actividades, obligaciones y trabajos de la escuela.

Descripción de la actividad:

A través del aula virtual, el maestro/a explicará que cada estudiante deberá dibujar en una cartulina un cuadro con los 7 días de la semana, cada día dividido.

Se le debe explicar que la finalidad es que tenga un espacio cada día donde deberá dedicarse a estudiar para mejorar sus hábitos de estudio. De no tener estos espacios libres deberá crearlos. Cuando este cuadro esté listo deberá colocar sus actividades, y en que ocupa ese tiempo escogiendo una hora diaria para estudiar, esto incluirá repasos, tareas, informes o lectura.

Al finalizar su trabajo deberá tomar una foto a su cartulina y subirla al grupo del aula virtual.

Recursos:

Plataforma virtual; Zoom, Google Meet, Dúo, etc. Dispositivos de audio y video: P.C. laptops, tablet o celular, 1 cartulina, 1 marcador.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 30 minutos.

ESTRATEGIA:

Selección de emociones.

Actividad 4:

Bote de las emociones.

Objetivo:

Mostrar al estudiante una técnica de autocontrol que los ayudará con sus emociones.

Motivar al estudiante a crear una selección de sus emociones y pueda desechar las emociones negativas.

Descripción de la actividad:

Se les explicará a los estudiantes a través de una video conferencia grupal que deberán pensar en un comportamiento o característica de su carácter que les gustaría manejar mejor o más bien, deshacerse de él.

Luego de escribir esta sensación o emoción de las que quieren deshacerse, deben dirigirse al bote de basura y echarlos como si fuese la basura.

Crearán un archivo de Word y cada vez que eliminen una situación o escriban algo para luego eliminarlo, deberán escribir un título para esta situación y ponerle la fecha, este reporte lo enviaran al maestro por el aula virtual cada 15 días para su revisión y discusión.

Recursos:

Plataforma virtual; Zoom, Google Meet, Dúo, etc. Dispositivos de audio y video: P.C. laptops, tablet o celular, hojas y Lápiz.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 60 minutos.

ESTRATEGIA:

Retroalimentar la clase.

Actividad 5:

Feedback entre los alumnos.

Objetivo:

Incentivar un aprendizaje efectivo y la oratoria entre mis alumnos.

Descripción de la actividad:

Al finalizar la clase, se les pedirá a 5 alumnos que escriban con sus palabras lo que pudieron entender con sus propias palabras.

Luego cada uno expondrá en el aula virtual lo que aprendió a los demás. Esto ayudará a otros alumnos a comprender cosas que no pudieron captar de la forma que el maestro explicó y poder entenderlas desde el punto de vista de otro compañero y así muchas dudas quedarán respondidas.

Recursos:

Plataforma virtual; Zoom, Google Meet, Dúo, etc. Dispositivos de audio y video: P.C. laptops, tablet o celular, cuadernos, lápiz.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 20 minutos.

ESTRATEGIA:**Juegos de roles.****Actividad 6:**

Juego "Yo soy tu".

Objetivo:

Memorizar, practicar y repasar.

Descripción de la actividad:

Cada estudiante tendrá un número asignado, el primero dirá una palabra, el segundo debe memorizarla, cuando le toque su turno repetirá lo que dijo el primer compañero y dirá otra palabra, así continúa la cadena.

Ejemplo mi color favorito es el rojo. El que sigue debe decir el color favorito del compañero anterior y su color favorito, para que el siguiente también lo mencione, al terminar la cadena deben escoger otra cosa, puede ser su asignatura o comida favorita.

Esto será todo un reto para el estudiante pues deberá memorizar todos los elementos de su compañero anterior. También los ayudará a conocerse mejor.

Quien no logre recordar algo de su compañero dos veces pierde.

Recursos:

Plataforma virtual; Zoom, Google Meet, Dúo, etc. Dispositivos de audio y video: P.C. laptops, tablet o celular, lápices.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 40 minutos.

6. Necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a diversas condiciones del contexto socio cultural



Fuente: <http://cesarcamara.com/portfolio-item/ilustracion-editorial-2/>

Video tutorial:

<https://youtu.be/M15N9kYO56o>

AUTORES:

Manuela Alejandra M.

Ingris Polanco

6.1 Aspectos teóricos

Las necesidades específicas de apoyo educativo asociadas a diversas condiciones del contexto socio cultural constituyen un conjunto de necesidades que tienen su origen en factores externos al propio estudiante y que los colocan en desventaja socioeducativa. Estas barreras del contexto sociocultural pueden limitar los procesos de aprendizaje, generar vulnerabilidad social en el estudiantado y exponerlos a riesgos psicosociales que dificultan una satisfactoria vida escolar.

Entre las condiciones y/o barreras del contexto sociocultural que están asociadas a este tipo de necesidades se encuentran:

- Bajo nivel educativo de la familia.
- Bajas expectativas familiares respecto a la educación.
- Violencia y disfunción familiar.
- Patrones de crianza autoritarios, permisivos o negligentes.
- Pobreza lingüística del contexto sociocultural.
- Participación y o exposición a situaciones de acoso escolar.
- Embarazo, maternidad y paternidad en la adolescencia.
- Trabajo infantil.
- Condiciones de precariedad y limitaciones del contexto escolar (limitados recursos, escuelas en mal estado que impiden la docencia regular, zonas escolares con limitado acceso para ser monitoreadas o supervisadas, pérdida de docencia, etc.).
- Condiciones de acceso de la comunidad: escuelas en zonas apartadas, limitado acceso a la escuela ante situaciones atmosféricas (crecida de ríos y cañadas por lluvias), otros.
- Exposición a consumo de sustancias psicoactivas.
- Pertenencia a bandas y evidencia de conductas delictivas.

6.2 Estrategias de intervención.

ESTRATEGIA: Diálogo.	
Actividad 1:	Diálogo familiar.
Objetivo:	Conocer necesidades internas.
Descripción de la actividad:	<p>En esta actividad los padres hacen un diálogo junto con el psicólogo por video llamada con el adolescente para conocer sus necesidades internas, que le preocupa y saber en qué pueden ayudar.</p> <p>Luego observan una reflexión y comentan sobre ello.</p>
Recursos:	ZOOM, celular o un dispositivo para la reflexión.
Responsables:	Docente.
Tiempo:	45 minutos.

ESTRATEGIA:

Charla.

Actividad 2:

Charla sobre la adolescencia.

Objetivo:

Conocer los cambios en la adolescencia.

Descripción de la actividad:

Encuentro virtual donde se abordará los cambios que se presentan en la adolescencia y cómo manejarlo.

Temas a abordar:

Cambios psicológicos e intelectuales.

Cambios sociales.

Cambios físicos.

Autoestima e imagen personal.

Recursos:

Google Meet.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 1 hora.

ESTRATEGIA:

Reforzar conductas positivas.

Actividad 3:

Reforzamientos y límites.

Objetivo:

Identificar las conductas positivas y reforzarlas.

Descripción de la actividad:

Encuentro o charla virtual para dar las instrucciones y acuerdo de las siguientes actividades a realizar:

- Reforzar aquellas conductas adecuadas y positivas e ignorar aquellas que queremos que no se repitan.
- Establece normas, límites claros y las consecuencias de sobrepasarlos.
- Evita los gritos y tratar de no ponerse al mismo nivel de los hijos.
- Usar algunas recompensas para fortalecer las conductas positivas.

Recursos:

ZOOM, recompensas, un día familiar, comer un helado entre otros.

Responsables:

Docente.

Tiempo: Estas actividades deben estar presentes hasta que desaparezcan aquellas conductas inadecuadas.

ESTRATEGIA:**Relajación.****Actividad 4:**

Técnicas para relajarse.

Objetivo:

Enseñar técnicas de relajación.

Descripción de la actividad:

Encuentro virtual con el joven y realizar las siguientes técnicas de relajación.

- Usamos una música de relajación.
- Cerramos los ojos y respiramos profundamente. Dos minutos.
- Mindfulness o atención plena. Consiste en escuchar y tomar conciencia de cada elemento que nos rodea, ya sea la puerta del vecino que se abre, la música que llega a nuestros oídos, o el ruido que hace el papel de un caramelo al desenvolverse. Cinco minutos.
- Relajación de Koeppen. Esta técnica de relajación para adolescentes se basa en un juego para distraer la mente de aquello que origina estrés o miedo. Consiste en tensar y relajar diferentes partes del cuerpo. Podemos empezar, por ejemplo, con las manos, las apretamos fuerte como si estrujáramos una pelota de goma y luego soltamos y estiramos los dedos. Lo mismo con los pies, pisamos fuerte como si sacudiéramos una abeja que se ha posado en el pie y luego relajamos. Y así hasta hacerlo con todos los músculos acompañando siempre de la respiración.

Recursos: ZOOM.

Responsables: Docente.

Tiempo: Dos veces por semana. 30 minutos.

ESTRATEGIA:**Emociones.****Actividad 5:**

Actividades para trabajar emociones.

Objetivo:

Tratar las diferentes emociones.

Descripción de la actividad:

Tarjetas de ayuda emocional: Crear tarjetas con dibujos de emociones y alternativas de actividades para realizar en cada caso, para que cuando los pequeños nos digan que están tristes, enojados, temerosos, tengan una opción para superarla.

Ej. Cuando te sientas temeroso, abrazar a alguien que te haga sentir tranquilidad.

Cuando te sientas enojado... respira profundamente.

Dibujamos emociones: Ponemos un espejo delante del niño y le ayudamos a representar las expresiones de cada emoción, luego las puede dibujar en un papel y escribir cuándo se ha sentido así.

Recursos:

Google Meet, lápiz, hojas, lápices de colores.

Responsables:

Docente.

Tiempo: 50 minutos.

CONCLUSIONES

El objetivo principal de este proyecto fue facilitar a los docentes, orientadores, psicólogos, padres o tutores una guía que permita desarrollar la aplicación de estrategias, métodos y técnicas enfocadas en las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) desde la virtualidad.

El aporte principal de la guía, consiste en disponer de actividades interactivas que puedan ser implementadas por docentes, psicólogos, orientadores, padres o tutores para superar las barreras de aprendizaje y así garantizar el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje desde la virtualidad.

Con el propósito de conocer a detalle cada una de las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), se desglosaron los aspectos teóricos que dieron lugar a identificar las características fundamentales de cada necesidad y posteriormente, la elaboración de estrategias que favorecerán una comprensión más adecuada de los contenidos por parte de los estudiantes y el uso de metodologías más asertivas por parte de los docentes.

Finalmente, el uso de los recursos, materiales, objetos de aprendizaje y las actividades promueven las estrategias de aprendizaje en los entornos virtuales desde una perspectiva colaborativa y cooperativa, para la adquisición de habilidades, capacidades y conocimientos de los aprendices. En el diseño de los recursos y las actividades es importante tomar en cuenta las recomendaciones para la creación e implementación de estos en la práctica educativa, garantizando la uniformidad e intencionalidad de los objetivos del curso.

GLOSARIO

Alta capacidad intelectual o excepcionalidad intelectual. Es el conjunto de fenómenos cognitivo-emocionales formado por la Superdotación o sobredotación, la Precocidad Intelectual, el Talento Simple o el Talento Compuesto o complejo. Igualmente, los prodigios, si bien estas especificidades se presentan en muy escasa proporción.

Capacidad cognitiva. Hace referencia a lo relacionado con el procesamiento de la información, esto es la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, establecimientos de analogías entre otras.

Conciso: Breve y claro al hablar.

Disruptivo: Rotura o interrupción brusca.

DSM V. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) — es la actualización de 2013 del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, una herramienta de clasificación y diagnóstico publicada por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría

Enojado. Enfadado, especialmente el que está causado por una falta de obediencia, de obligación o de respeto.

Enriquecimiento escolar: Estrategia educativa que consiste fundamentalmente en realizar ajustes curriculares individualizados, en el sentido cuantitativo de los contenidos curriculares. Es una medida que se suele dictaminar a alumnos con talento escolar o determinados talentos específicos.

Feedback. Se entiende como la respuesta que transmite un receptor al emisor, basándose en el mensaje recibido, siendo ésta una comunicación bidireccional entre dos personas, donde definimos un emisor y un receptor.

Grafomotricidad. Término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir (“grafo”, escritura, “motriz”, movimiento).

Interdisciplinar. Competente en diferentes ámbitos científicos de distintas disciplinas.

Lateralizado. En la izquierda o en la derecha; en un lado más que en el otro, asimétrico.

Laxitud. Incapacidad de los músculos para mantenerse tensos.

Legibilidad. Facilidad con que se puede leer un texto.

Motricidad fina. Coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos.

Perspectiva. Manera de representar uno o varios objetos en una superficie plana que da idea de la posición.

Pertenencia. Circunstancia de formar parte de un conjunto o grupo.

Plasticidad. Capacidad del cerebro para adaptarse continuamente a circunstancias cambiantes.

Precariedad. Carencia o falta de los medios o recursos para algo.

Preciso. Qué es rigurosamente ajustado, exacto o fiel.

Precocidad Intelectual. Se define como la adquisición de forma temprana de algunos hitos intelectuales o psicomotrices.

Reforzamiento. Es un proceso mediante el cual podemos aumentar la posibilidad de que una conducta vuelva a repetirse en el futuro.

Ruta fonológica. Hace referencia a la lectura de las palabras utilizando la conversión grafema-fonema, es decir que, se identifican las letras y se transforman en sonidos.

Superdotación intelectual. Es una habilidad intelectual significativamente elevada que individualiza a un ser humano del resto de sus coetáneos por los niveles de dotación considerando las aptitudes medias establecidas en las diferentes escalas de evaluación de cociente intelectual.

TDAH: Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad. Trastorno del neurodesarrollo caracterizado por impulsividad inadecuada, problemas de atención y, en algunos casos, hiperactividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Artiles, C. (2012) Consejería de educación STUDYLIB. Recuperado de: <https://studylib.es/doc/740263/especiales-condiciones-personales-e-historial-escolar>.
- Bueno, M., Espejo, B., Rodríguez F. & Toro, S. (2000). Niños y niñas con ceguera. Recomendaciones para la familia y la escuela. Archidona: Aljibe. Consultado el 15 de diciembre de 2020. <https://summapsicologica.cl/index.php/summa/article/view/141>.
- Bustos, I (2001). La percepción auditiva, un enfoque transversal. (Vol. 1) Madrid: ICCE. Consultado el 15 de diciembre de 2020. <https://sid-inico.usal.es/documentacion/la-percepcion-auditiva-un-enfoque-transversal-vol-i/>.
- Casadei, N. (21 de noviembre de 2012). Evaluación Psicológica. <https://evaluacionpsico.wordpress.com/2012/11/21/trail-making-test/>.
- Departamento de Educación (2019). Plan de atención educativa para el alumnado con altas capacidades intelectuales 2019-2022. Gobierno Vasco.
- Educación, C. d. (2008). Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar altas capacidades intelectuales. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Fernández, A.M. Llopis, C. Pablo (2005), Dislexia. Origen, Diagnóstico y Recuperación. CEPE. 1995. Décima edición.
- Franch, J. (19 de junio de 2015). Actividades para trabajar las emociones con niños. <http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html>.
- Jordán Dale R. (1982). La dislexia en el aula. Buenos Aires: Paidós Educador.
- L.L. Thurstone y M. Yela. CARAS-R. (2012). Test de Percepción de Diferencias-Revisado. Tea Ediciones. Madrid.

Lou, M., & Urquizar, N. (2001). Bases Psicopedagógicas de la Educación Especial. Madrid: Pirámide.

Nisbet, J., & Shucksmith. (1987). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Santillana. Madrid: Santillana.

Orjales, I. y Polaino-Lorente, A. (2001). Programas de Intervención Cognitivo Conductual para niños con Déficit de Atención con Hiperactividad. CEPE.

Reyes Ramírez, B. (Asesora). (2017). El apoyo psicopedagógico en los centros educativos. Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD), Dirección de Orientación y Psicología.

Riart, J. (coord.). (2009). Manual de Tutoría y Orientación de la Discapacidad Intelectual Madrid: Ediciones Pirámide.

Segura Castro, M. (2020). Estrategias para el déficit atencional en tiempos de educación virtual. <https://www.onetoone.cr/estrategias-para-el-deficit-atencional-en-tiempos-de-educacion-virtual/>

Tejedor, F., González-González, S., & García, M. (2008). Estrategias para trabajar la discapacidad intelectual. Revista Latinoamericana de Psicología, 40 (1), 123-132.

Universidad Autónoma de Barcelona (Sin fecha). Glosario de términos relacionados a las altas capacidades y a la educación inclusiva. Barcelona, España.

Vitoria- Gasteiz (2013). Orientaciones educativas. Alumnado con altas capacidades intelectuales. Andalucía.

Vásquez, F. N. (2018). Protocolo de Atención a Niñas, Niños y Adolescentes con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad. Ministerio de Salud Pública.

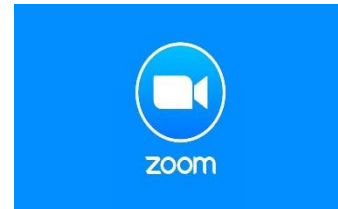
ANEXOS

Aplicaciones sugeridas para desarrollar las estrategias recomendadas en el abordaje de las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

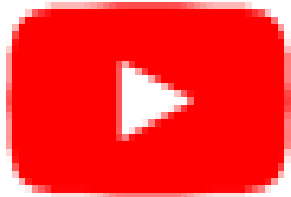
Google Drive



ZOOM



YouTube



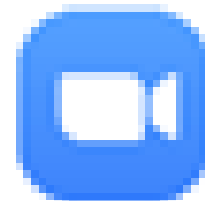
WhatsApp



Google Meet



Dúo



Quizizz



Paint



ChessKid

