

Estrategia creativa

Características específicas de enseñanza a niños con TEA

- Debido a que los niños con TEA tienden a aprender visualmente, es muy importante poseer un formato visual que contenga las reglas, técnicas, y expectativas. Es importante tener soportes visuales que demuestran la técnica correcta
- Cuando estamos enseñando a niños con TEA, debemos evitar usar la técnica de comparación entre la forma correcta versus la forma incorrecta. Debemos mostrarles únicamente lo que queremos que hagan.
- Preparar las clases de forma que se asemejen a una rutina. Estas rutinas ayudarán a los niños a calmar los nervios, y aumentará su confianza para finalizar las tareas.

Coherencia gráfica

. Ideas previas

- Uso de unos mismos personajes, fondos y código de color establecido.
- Personajes de color saturado y fondo de color pastel.
- Uso de líneas finas de contornos
- Formas curvas y suaves predominan sobre los ángulos agudos
- Crear pensando en la ilustración infantil

Sistema de signos

- Flechas arriba y abajo para las patadas o para levantar y bajar los brazos
- Flechas avanzar
- Salpicado de agua
- Flechas para soplar

Código de color

Escenario: Azules

Personajes: Amarillos/ Naranja

Marco de las tarjetas con código de color (para que puedan ser fácilmente identificable por el monitor):

- ejercicios antes de entrar en el agua (ducha/ chancla/ vestuario...): Azul
- ejercicios de piernas: Verde
- ejercicios de brazos: Rosa

- Herramientas: Marrón

Búsqueda del personaje

. Ideas previas

3 Personajes

- Principal: Niño de 10 años. Es naranja de piel y tiene el pelo rojizo. Lleva gafas de buceo y gorro de baño. Esta vestido por un bañador tipo slip. De frente podemos ver su mirada. Es muy expresivo. Tiene barriguita y es proporcionado al tamaño de un niño, exagerando el tamaño de la cabeza. Su piernas y brazos se articulan y permiten identificar bien los movimientos.

- Secundario: Monitor de 30 año. Es amarillento de piel y tiene pelo de oro. No lleva gafas, ni gorro. Lleva un bañador rojo tipo calzoncillos largos. Es dulce y deja que el niño sea travieso con el. Apoya al niño todo lo largo de la clase.

- Tercero: Elemento cómico, es un pulpo. Le pasa de todo mientras el niño mejora su técnica. A veces recibe una patada, otra se ahoga de bajo del chorro de agua que le lanza el niño...

Bocetos

scan_bocetos-11



scan_bocetos-14



scan_bocetos-21



scan_bocetos-31



scan_bocetos-16



2-color



scan_bocetos-10



scan_bocetos-5



scan_bocetos-28



scan_bocetos-42



scan_bocetos-19



scan_bocetos-25



scan_bocetos-26



scan_bocetos-20



scan_bocetos-17



scan_bocetos-13



scan_bocetos-24



1-color



scan_bocetos-15



scan_bocetos-12



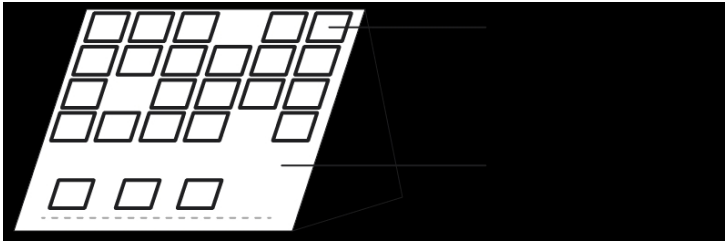
Personaje elegido

Soporte

. Ideas previas

El soporte debe ser ante todo útil. En primer lugar pensamos en un librito que el monitor pueda echarle mano y guardarlo en el bolsillo del bermuda. El libro seria enteramente plastificado con código de color entre capítulos para permitir al monitor manejarlo rapidamente a cada vez que tenga dificultades para que el niño lo entienda. El problema es que muchas veces, se baña para demostrar los ejercicios o simplemente sujetar al niño. No puede tener que sacar el libro del bolsillo, manejarlo y el niño agitado en brazos; Pronto se descarto esta idea.

Pensamos entonces en un soporte en forma de caballete que reposaría en el borde de la piscina. Claro seria un soporte que se podría desplegar a cada vez que la piscina recibe el grupo de niños con dificultad de comunicación verbal.



. Características que influyen al soporte

- Comodidad de uso.
- Peligros: de ningún modo el soporte puede ser un peligro para los usuarios. No puede cortar. No puede caer con peso.
- Ámbito acuático: por el espacio donde se desarrolla la actividad, el soporte debe ser impermeable y resistente a la humedad.