

# ANEXO 5

## SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL PANEL DE INTERCAMBIO FAMILIA-ESCUELA EN 2-3



Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA



- Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón (España)

## ¿Por qué un panel de intercambio familia-escuela para los alumnos de 2-3?

A pesar de la corta edad del alumnado al que va dirigido, proponemos el uso de un panel de intercambio para el manejo de los alumnos, muy básica y sencilla, ya desde el curso 2-3 de Educación Infantil.

Esto es así porque pretende trabajar diferentes objetivos:

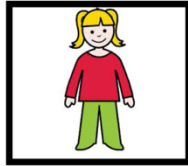
- Implicar a las familias en el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos.
- Favorecer la intención comunicativa de los alumnos.
- Promover la motivación de los alumnos, al compartir experiencias en ambos contextos.
- Promover la comprensión y adquisición de las rutinas.
- Iniciar el desarrollo de las bases de las funciones ejecutivas (atención, memoria, planificación, etc.)

Se presenta como un modelo, siendo necesario adaptarlo a cada centro y características concretas de los alumnos. Dicho modelo consta de un sencillo panel para cada alumno, de ida y vuelta centro-casa.

En ella aparece su foto, su nombre, y pictogramas representativos de lo que queremos que comuniquen en ambos contextos. En el apartado "recordar", la educadora colocará el pictograma que quiera que se trabaje en casa.

En la siguiente imagen podemos ver el ejemplo del panel, con la foto del alumno y su nombre:

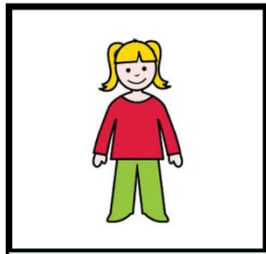
## Mi agenda



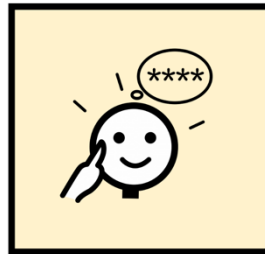
María



Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARAISAAC (<http://www.araisaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA).  
 Propiedad: Gobierno de Aragón (España)




María



se acuerda de...



Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA 

Así, el educador colocará el pictograma (imagen, o dibujo) de aquello que el alumno tiene que contar, entre los elegidos por él mismo (tanto para el centro, como para el contexto familiar).

En este ejemplo, los elegidos son:

- **Actividades del centro:**

- Cuento.
- Juego.
- Comida.



▪ **Actividades del contexto familiar:**

- Retahílas.
- Cuento.
- Desayuno.
- Juego.



La **dinámica de uso** sería la siguiente:

- El educador decide qué cosas tiene que contar el niño en cada uno de los contextos. Se recomienda utilizar rutinas constantes del aula, para favorecer que los niños las conozcan y no suponga una dificultad (por ejemplo, alguna actividad concreta, puede hacer más difícil al alumno el hecho de contarla en casa).
- El educador elabora un panel para cada niño, que viajará del centro a casa y viceversa, cuando quiera que los alumnos realicen esta actividad.
- Se elaboran los dibujos, imágenes o pictogramas elegidos y se trabajan con los alumnos para asegurarnos de que los conocen y los diferencian. Es importante que, si algunos coinciden, lleven claves visuales (color diferente, reseña al contexto al que nos referimos) para favorecer su discriminación (por ejemplo: cuento que hemos leído en la escuela / colegio, frente al cuento que me han leído en casa).
- Cuando quiera trabajar la agenda, el educador coloca un pictograma en el panel de los alumnos. Esto significa que tienen que contar algo en casa, o viceversa.

- Es importante trabajar previamente el uso de la agenda con las familias, e incluso darles pautas de su uso. A continuación, se aportan algunas sugerencias para las familias.
- Al día siguiente, los alumnos cogerán su panel y la educadora les apoyará para que cuenten lo que corresponde. Por ejemplo: "el cuento que mamá me leyó ayer". Lo importante es que los alumnos intenten expresarlo, aunque su verbalización sea ininteligible.
- Del mismo modo, en ocasiones tendrán que contar algo en casa. Para ello, colocamos el dibujo correspondiente. Por ejemplo: "a qué has jugado hoy en la escuela". Si la familia tiene ese recordatorio en el panel, le preguntará al niño por ello, favoreciendo de este modo la interacción, el uso adecuado de preguntas, sobreinterpretaciones, etc. Todo ello, muy valioso para el desarrollo de la competencia comunicativa.

## ALGUNAS SUGERENCIAS PARA SU USO

### 1. COSAS QUE HE HECHO EN LA ESCUELA / COLEGIO.

#### a) Cuento que hemos leído.



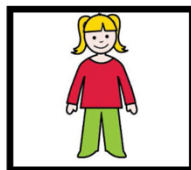
- Colocamos la imagen del cuento en el panel de los alumnos.
- El objetivo es que los alumnos presten especial atención en el momento de la lectura del cuento, para luego contarlo en el contexto familiar.
- Para ello, en el aula, a la hora de contar el cuento, guiaremos a los alumnos a determinadas preguntas, que luego aconsejaremos a las familias realizar en casa. Esto es para que los alumnos tengan la información de forma más explícita (como ayuda para reproducirlo luego en casa). Y les recordaremos "que tienen que contarlo en casa", para favorecer, como decíamos, su atención en ese momento de lectura. Además, nos acompañaremos de claves visuales (por ejemplo, imágenes de personajes, lugares, etc.).
  - Algunas preguntas que sugeriremos a las familias son:
    - ¿Qué cuento era?
    - ¿Quién salía en el cuento?

- ¿Qué personaje era el protagonista?
  - ¿Dónde estaban?
  - ¿Qué hacían allí?
  - ¿Cómo acaba el cuento?
  - ¿Qué personaje te ha gustado más?
  - Etc.
- Hay que resaltar que lo importante no es que cuenten el cuento, sino que se cree ese espacio de comunicación con el niño en la familia.

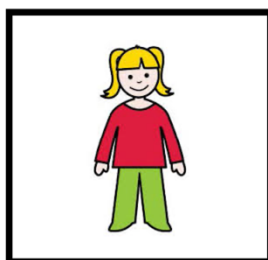
b) A qué he / hemos jugado en el recreo.

## Mi panel de intercambio escuela/cole y casa

Autor pictogramas: Sergio Pallas. Origen: [ARSAAC \(http://www.emasac.org/\)](http://www.emasac.org/). Licencia: CC (BY-NC-SA).  
Propiedad: Gobierno de Aragón (España)



María




María



se acuerda de...



Juego

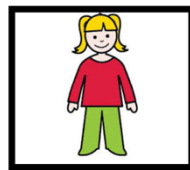
Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH  
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA 

- Colocamos la imagen del juego en el panel de los alumnos.
- Algunas preguntas que podemos sugerir para el entorno familiar son:
  - ¿Qué juego era?
  - ¿Con quién has jugado?

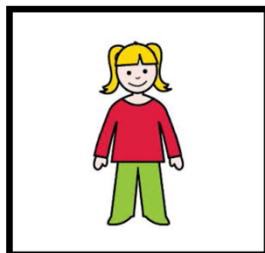
- ¿Qué tenías que hacer?
- ¿Te ha gustado el juego?
- Etc.

c) Qué hemos comido hoy en la escuela / colegio.

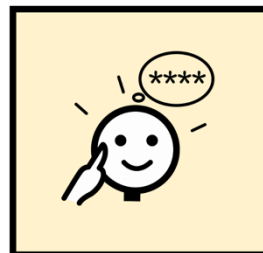
## Mi panel de intercambio escuela/cole y casa



María



María




se acuerda de...



Retahílas

· Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ABA S.A.C. (<http://www.abasac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA).  
Propiedad: Gobierno de Aragón (España)

Este documento ha sido elaborado por el EOEP Específico de DEA, TEL y TDAH  
de la Comunidad de Madrid, bajo licencia CC BY-NC-SA 

- Colocamos la imagen de comida en el panel de los alumnos.
- El familiar que recoge al niño debe entablar la conversación con él a la salida del centro. Algunas **preguntas que podemos sugerir para el entorno familiar** son:

- ¿Qué has comido hoy?
- ¿Te ha gustado?
- ¿Has comido mucho, o poco?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado?
- ¿Sabes lo que he comido yo? He comido...
- Etc.



## 2. COSAS QUE HE HECHO EN CASA

Se proponen algunas actividades del contexto familiar, para compartir al día siguiente en el centro, pero estas pueden ser variadas, en función de la elección del educador y el grupo concreto.

Es importante orientar a las familias a que, mientras realizan esa actividad concreta en casa (retahílas, desayuno, juego o cuento), le recuerden al alumno que, al día siguiente, lo tendrán que contar en la escuela / colegio, para favorecer la memoria y el interés por parte del alumno.

### a) Retahílas.



- Colocamos la imagen de retahílas en el panel de los alumnos. Se refiere a que, ese día, el alumno lleva el cuaderno de retahílas del aula, para poder recitarlas en familia. Podemos encontrar un ejemplo de este cuaderno en el anexo 4 de este Programa.
- Esta situación aumentará la motivación de los alumnos (que comparten una actividad de aula con su familia), así como favorecerá un tiempo de intercambio comunicativo con sus cuidadores principales.

Lo mismo con las otras opciones elegidas (cuento en casa, juego, o desayuno).