



Pictografiando Nuestra Escuela: Un Centro Accesible para Tod@s

En este proyecto innovador, el alumnado se convierte en verdadero protagonista del cambio hacia un entorno educativo más inclusivo. A través de su participación activa en el diseño, selección e instalación de pictogramas, los estudiantes comprenderán la importancia fundamental de la inclusión educativa y la eliminación de barreras cognitivas.

El objetivo principal es que tomen conciencia de la diversidad de necesidades dentro de su comunidad escolar y se transformen en agentes de cambio, creando un centro educativo más accesible para todos sus miembros.



Justificación del Proyecto

Derecho Fundamental

La accesibilidad cognitiva es un derecho que permite a todas las personas comprender y desenvolverse autónomamente en su entorno escolar.

Inclusión Educativa

Los pictogramas favorecen la inclusión de estudiantes con TEA, discapacidad intelectual, dificultades comunicativas o de procesamiento de información.

Orientación Universal

El proyecto busca mejorar la orientación mediante un pictografiado universal con símbolos visuales claros y accesibles para todos.

Este sistema de señalización garantiza que todos los alumnos y alumnas comprendan los espacios, normas y dinámicas escolares de manera sencilla e intuitiva, eliminando barreras y facilitando la autonomía personal.



Objetivos del Proyecto



Objetivo General

Implementar un sistema de señalización mediante pictogramas en el centro educativo para favorecer la accesibilidad cognitiva y la autonomía de los estudiantes.



Identificación

Identificar las áreas clave del centro escolar que requieren señalización accesible.



Diseño

Seleccionar y diseñar pictogramas adecuados basados en modelos reconocidos (como los de ARASAAC).



Implementación

Instalar pictogramas en diferentes espacios del colegio para facilitar la orientación y el acceso a la información.

Además, el proyecto busca sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de la accesibilidad cognitiva y evaluar el impacto en la autonomía y comprensión del entorno escolar por parte del alumnado.



Fase 1: Sensibilización y Concienciación

Talleres de concienciación

Explicación sobre barreras cognitivas, visionado de testimonios y revisión de normativas de accesibilidad.



Creación del "Mapa de Barreras"

Diagnóstico para determinar los puntos del colegio donde es más necesario colocar pictogramas.



Dinámica "Ponte en mi lugar"

Simulación de dificultades cognitivas mediante lecturas con símbolos desconocidos y circuitos sin indicaciones claras.



Durante las primeras dos semanas, los estudiantes comprenderán qué es la accesibilidad cognitiva y por qué es necesaria. Realizarán actividades prácticas que les permitirán experimentar las dificultades que enfrentan algunos compañeros, desarrollando empatía y compromiso con el proyecto.



Fase 2 y 3: Diseño e Instalación

Investigación sobre pictogramas

Análisis de pictogramas estándar como ARASAAC y creación de criterios para elegir los más adecuados.

Creación de pictogramas personalizados

Diseño por los propios alumnos con apoyo de herramientas digitales o manuales y votación para elegir los mejores.

Prueba de campo

Colocación de versiones temporales para observar si son fáciles de interpretar y recoger opiniones.

Instalación definitiva

Creación de equipos de instalación y colocación de pictogramas con códigos QR en zonas estratégicas.

Durante las semanas 3 a 6, los estudiantes se involucrarán activamente en la selección, creación e instalación de los pictogramas. Cada pictograma podrá llevar un código QR con información adicional, como audios explicativos para quienes tengan dificultades lectoras.

Fase 4: Difusión y Sensibilización



Presentación del proyecto

Exposición con fotografías del proceso, charlas de los propios alumnos y alumnas explicando lo aprendido e invitación a familias y docentes para recorrer el colegio.



Campaña en medios digitales

Creación de un blog o vídeo donde los estudiantes expliquen la importancia de la accesibilidad cognitiva y publicaciones con imágenes del proceso.



Evento comunitario

Jornada de puertas abiertas donde toda la comunidad educativa puede experimentar el nuevo sistema de pictogramas y comprender su importancia.

Durante las semanas 7 y 8, el objetivo será compartir el impacto del proyecto y sensibilizar a toda la comunidad escolar sobre la importancia de la accesibilidad cognitiva, mostrando el trabajo realizado y sus beneficios para todos.

Fase 5: Evaluación y Seguimiento



Durante las semanas 9 y 10, y posteriormente de forma continua, se evaluará la eficacia del pictografiado y se realizarán las mejoras necesarias. Esta fase es crucial para garantizar que el proyecto tenga un impacto duradero y se adapte a las necesidades cambiantes de la comunidad educativa.

Impacto Esperado del Proyecto



Mayor autonomía

Los estudiantes con dificultades cognitivas o del lenguaje podrán desenvolverse con mayor independencia en el entorno escolar, mejorando su experiencia educativa y autoestima.



Sensibilización comunitaria

Toda la comunidad escolar comprenderá mejor la importancia de la inclusión y la accesibilidad universal, creando un entorno más empático y respetuoso.



Desarrollo de valores

El alumnado desarrollará valores de solidaridad y responsabilidad al participar activamente en la transformación de su centro educativo.



Aprendizaje práctico

Los estudiantes adquirirán conocimientos sobre diseño, comunicación visual y accesibilidad a través de una experiencia práctica y significativa.

El proyecto no solo mejorará la accesibilidad física del centro, sino que transformará la cultura escolar hacia una mayor inclusión y respeto por la diversidad, con beneficios para toda la comunidad educativa.

Recursos Necesarios

Recursos Materiales

- Impresión de pictogramas en papel plastificado o vinilo
- Tijeras, pegamento fuerte o adhesivos
- Generadores de códigos QR
- Material audiovisual para difusión

Estos materiales permitirán crear pictogramas duraderos y de alta calidad que resistan el uso diario en el entorno escolar.

La adecuada planificación y gestión de estos recursos garantizará la calidad y sostenibilidad del proyecto, permitiendo crear un sistema de pictogramas efectivo y duradero.

Recursos Humanos

- Docentes que guíen el proceso
- Estudiantes para diseño e instalación
- Personal de mantenimiento para instalaciones más técnicas

La colaboración entre diferentes miembros de la comunidad educativa será esencial para el éxito del proyecto, aportando cada uno sus conocimientos y habilidades específicas.

Sostenibilidad y Conclusión



Este proyecto busca que los alumnos sean los verdaderos protagonistas de la transformación del colegio, convirtiéndolo en un espacio más accesible, inclusivo y comprensible para todos.

Al asumir este reto, los estudiantes no solo contribuyen a la mejora de su entorno, sino que aprenden valores esenciales para la construcción de una sociedad más justa y solidaria. ¡Vamos a hacer de nuestra escuela un lugar accesible para todos y todas!