

AUTISMO E INTERVENCIÓN EDUCATIVA



PRÁCTICA 3

APRENDIZAJES ÚTILES EN INTERVENCIÓN CON
ALUMNADO CON TRASTORNOS DEL ESPECTRO DEL
AUTISMO Y PROGRAMAS RECOMENDADOS

MARÍA JOSÉ MARCOS GONZÁLEZ

ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------------------------|---|
| 1.- OBJETIVOS | 1 |
| 2.- CONTENIDOS | 1 |
| 3.- ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE..... | 3 |
| - ACTIVIDADES DE INICIACIÓN Y MOTIVACIÓN | |
| - ACTIVIDADES DE DESARROLLO | |
| - ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN | |
| 4.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA PARA EL ALUMNO TEA | 3 |
| 4.1.- APRENDIZAJES ÚTILES | |
| 4.2.- METODOLOGÍA TEACCH | |
| 4.3.- MÉTODO SAACS | |
| 5.- MATERIALES Y RECURSOS | 6 |
| 6.- EVALUACIÓN DEL ALUMNO TEA | 7 |

Adaptación curricular en el área de Ciencias Naturales de la unidad didáctica de Los Animales

1.- OBJETIVOS

- Reconocer las características principales de cada grupo de animales: mamíferos, aves, peces, insectos, reptiles y anfibios.
- Conocer y clasificar a los animales según sus características.
- Conocer las formas de reproducción animal
- Clasificar a los animales según el tipo de alimentación: herbívora, carnívora y omnívora.
- Reconocer los entornos en los que habitan los distintos tipos de animales.

2.- CONTENIDOS

- Clasificación de los animales: mamíferos, aves, peces, reptiles, insectos y anfibios
- Reproducción de los animales: ovíparos y vivíparos.
- Alimentación de los animales: carnívoros, herbívoros y omnívoros.
- Tipos de desplazamiento de los animales: nada, corren, vuelan
- Entornos donde habitan: salvajes, domésticos

3.- ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

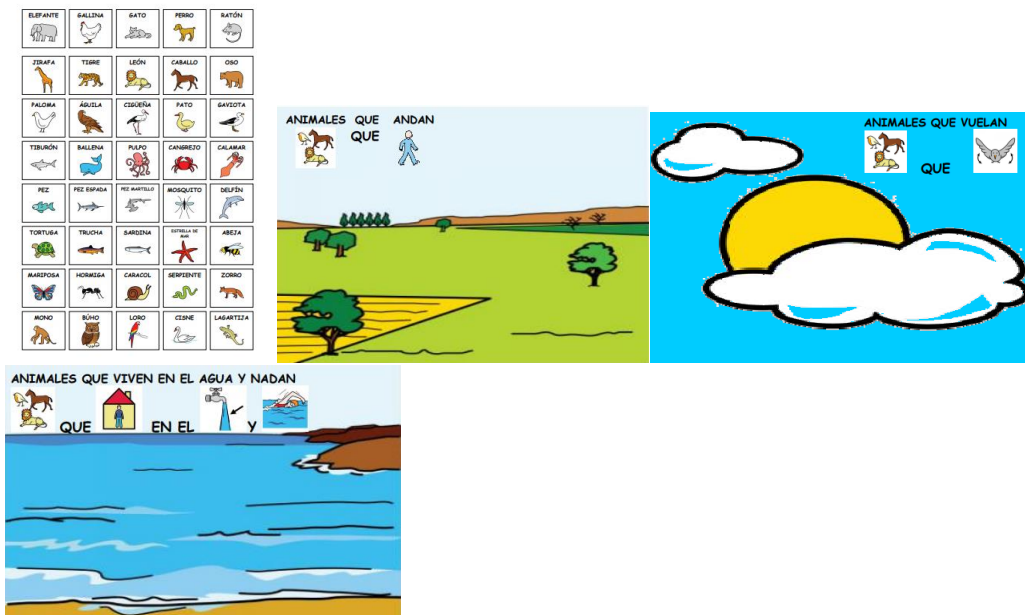
- ACTIVIDADES DE INICIACIÓN Y MOTIVACIÓN

- Juegos de adivinanzas sobre animales.
- Canciones sobre animales
- Pictionary: consiste en entregar al alumno una tarjeta con la imagen de un animal y tiene que dibujarlo en la pizarra para que los demás lo adivinen. Se puede hacer en gran grupo o en pequeños grupos.

- ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Vídeo de la clasificación de los animales: [\(1537\) ANIMALES VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS - YouTube](#)
- Elaboración de murales en pequeños grupos para plasmar los contenidos trabajados.
- Elegir un animal y elaborar un lapbook o libro que explique todas las características del animal.
- Juegos/láminas de clasificación con pictogramas

PRÁCTICA 3- AUTISMO E INTERVENCIÓN EDUCATIVA



Recortar los animales y realizar diferentes clasificaciones:

- Biblioteca de aula: los alumnos pueden aportar libros de animales para dejarlos en la biblioteca de aula y consultarlos y leerlos para ampliar conocimientos.

- ACTIVIDADES DE CONSOLIDACIÓN Y EVALUACIÓN

- Elaborar mapas conceptuales con las clasificaciones de los animales
- Hacer un álbum de fotos con imágenes de animales (fotografías, recortes de revistas..)
- Excursión al zoo o si no es posible visita virtual([1537 San Diego Zoo, Zoológico de San Diego - YouTube](#))

4.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA PARA EL ALUMNO TEA

4.1.- APRENDIZAJES ÚTILES

- **Aprendizajes a través de medios audiovisuales y las Tics:** además de favorecer la atención, las tics son un recurso muy motivador que facilitará la adquisición de aprendizajes. Entre otras planteamos como actividades tics la visualización de vídeos relacionados con los contenidos trabajados en esta unidad.

- **Aprendizaje a través del modelado:** Los alumnos trabajan en pequeños grupos. Para nuestro alumno Tea sus compañeros le servirán de modelo y de referencia para la realización, tanto de las rutinas diarias en clase, como de los diferentes aprendizajes. De este modo tiene una referencia y una ayuda cuando la necesite. En las actividades grupales trabajamos en un tono de voz bajo procurando un buen ambiente; en clase tenemos unos códigos luminosos que indican la intensidad del sonido/ruído en clase para que podamos moderarlo adecuadamente (verde: adecuado, amarillo: debes cuidar el tono que usas, rojo: baja el tono).

- **Aprendizaje vivencial:** para que los aprendizajes sean significativos trataremos de que sean lo más vivenciado posible. Por ello planteamos actividades manipulativas, no teóricas: como el pictionary de animales, hacer un lapbook o juegos con pictogramas que Andrés puede manipular. También utilizaremos canciones y adivinanzas como recurso. Otra actividad muy motivadora es la visita al zoo donde puede percibir en vivo cómo son y dónde viven los animales que está aprendiendo.

- **Aprendizaje a través del canal visual:** la principal herramienta de trabajo serán las imágenes y los pictogramas con los que podrá hacer, entre otras actividades, las clasificaciones de los animales.

4.2.- METODOLOGÍA TEACCH

- **Estructuración física del entorno:** el entorno es un recurso de aprendizaje muy importante. En el aula hay varias zonas que se adaptan al tipo de actividad:

- Zona de trabajo en grupo: para actividades en las que tenemos que exponer algo, hablar, dialogar o hacer trabajos grupales.
- Zona de trabajo individual: la mesa, el ordenador, o la zona de relajación.



- **Estructura de las actividades** y conocimiento de las mismas a través de **apoyo visual:** Andrés tendrá un **horario individual** con apoyos visuales para saber qué, cuándo, cómo y dónde realizar las tareas. Para hacer notorios los cambios de actividad utilizaremos tarjetas que le ayuden a comprender el cambio de tarea.

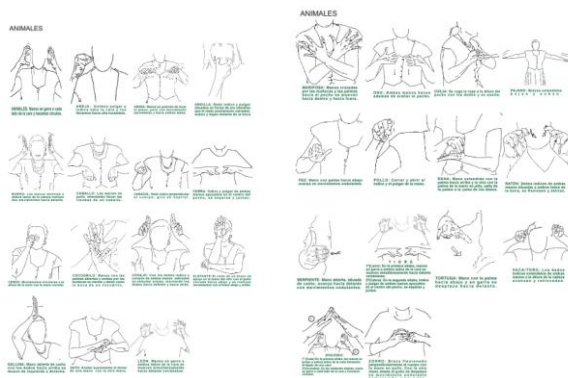


- **Sistema de trabajo estructurado** para que sepa qué tiene que hacer y en qué orden de forma manipulativa. Las rutinas son muy importantes. Ya sea a través de una agenda o de un espacio en el aula con pictogramas o imágenes de cada tarea Andrés podrá tener estructurado el trabajo diario.



4.3.- MÉTODO SAACS

- PECS con distintas emociones para que exprese cómo se siente en situaciones conflictivas y aprenda a resolverla: en los juegos cuando no respeta las normas, en la fila cuando no le dejan ponerse el primero, cuando se enfada porque no le salen las cosas, etc.
- Para pedir jugar con los demás: enseñaremos a Andrés, a través de tarjetas de apoyo o de muñecos play móvil, a aprender a pedirle a sus compañeros que le dejen jugar.
- Habla signada de Benson Schaeffer para pedir cosas o también en esta unidad didáctica para representar diferentes animales



4.4. PROGRAMA DE HABILIDADES SOCIALES: lo aplicaremos especialmente en actividades como el recreo, las salidas o actividades que se salgan de lo habitual.

- El modelado: en el centro tenemos las figuras de *los mediadores* que son compañeros que se identifican con un chaleco de color azul, a los que puede pedir ayuda en caso de necesitarlo. Éstos sirven de modelo y le pueden servir de ayuda en determinados momentos.
- Los guiones sociales: los utilizaremos especialmente para que en el recreo sepa cómo debe comportarse ante diferentes situaciones: pedir ayuda, responder a una acusación o provocación
- Los guiones o scripts de diferentes situaciones sociales le ayudarán paso a paso a resolver diferentes situaciones conflictivas.

5.- MATERIALES Y RECURSOS:

5.1.-Recursos materiales:

- Juguetes y materiales manipulativos: animales de juguete, de peluche..
- Pictogramas, fotografías
- Tablet, pdi, ordenador

- Vídeos educativos
- Material fungible

5.2.-Recursos personales:

- Maestro de audición y lenguaje
- Maestro de pedagogía terapéutica
- Tutor
- Equipo de Orientación

6.- EVALUACIÓN DEL ALUMNO TEA

A través de la observación de Andrés dentro y fuera del aula valoraremos varios ítems para evaluar sus aprendizajes:

- Se comunica con sus compañeros.
- Mantiene la mirada cuando se le habla.
- Reconoce animales en fotografías o imágenes.
- Comprende órdenes sencillas acompañadas de gestos: dame, ven, mira,
- Clasifica animales (en imágenes o pictogramas) según las características que se le piden.
- Señala lo que le llama la atención.
- Utiliza el no/si con gestos / palabras de forma adecuada.
- Sabe esperar su turno.
- Pide un objeto llevando al adulto, o a su mano, hacia sí mismo.
- Pide un objeto señalándolo.
- Comprende el gesto / símbolo de “ya está” / “se acabó” .
- Acompaña las canciones con gestos sencillos.
- Expresa a través de distintos medios sus emociones.