

LA MISIÓN

Agente de policía



Basada en
INSTRUCCIONES

Desarrollo Global

Agregar un subtítulo

AUTONOMÍA

EN CASA

**LA MISIÓN ES UNA
ACTIVIDAD DE RETOS**



COMPRENSIÓN

lúdico

Memoria

lógica

INICIATIVA

ATENCIÓN

Exploración

COMPETENCIAS

DIVERTIDO

LA FAMILIA

**Promueve la
Participación,
Implicación,
Relación,
Conocimiento y
Concienciación.**

¿QUÉ ES?



Es un actividad que se dirige a un niño de diez años con Síndrome de Down con un nivel de competencia de 1º Educación Primaria para desarrollar en casa tareas escolares.

¿CÓMO SURGE?

Surge de la necesidad de valorar si los contenidos trabajados en clase son aplicados y generalizados a otros contextos cotidianos y útiles para su vida.

¿POR QUÉ INSTRUCCIONES?

Permiten una puesta en práctica de estrategias, conocimientos y habilidades que promueven el desarrollo competencial y la autonomía.

¿LA MISIÓN?

El alumno para quién va dirigido esta propuesta le encanta jugar a ser policía. LA MISIÓN es una actividad basada en unas tarjetas que contienen instrucciones, retos y propuestas que el alumno debe seguir o resolver en casa diariamente para conseguir un premio semanal.

¿CÓMO SE DESARROLLA?

1º-En el aula de apoyo se desarrollan los contenidos de su plan de trabajo de forma manipulativa, comprensiva y lúdica.

2º Cada día el alumno se lleva una tarjeta a casa en la que se propone instrucciones relacionados con los contenido trabajados.

3º Cada tarjeta tendrá en la parte posterior unos indicadores de consecución que será información reportada al profesorado.

4º El hilo conductor es un policía que resuelve misiones encomendadas a modo de retos en distintos espacios y materiales de la casa. Parte de un centro de interés; le encanta jugar a ser policía.

5º En cada tarjeta diaria se valora cómo ha realizado la actividad (interés, esfuerzo...) y al final de la semana se consigue un premio final motivado al inicio de la misma con el niño.



¿AGENTES IMPLICADOS?

Requiere de la coordinación del maestro tutor, especialista de Pedagogía Terapéutica y la implicación de la familia para llevarlo a cabo en casa.



OBJETIVOS

- Desarrollo global e integral del alumno.
- Potenciar su autonomía en contextos cotidianos.
- Aprendizaje e integración de contenidos básicos.
- Concienciar e integrar a la familia en su proceso educativos.

CONTENIDOS

- Resolución de problemas cotidianos.
- Compresión y aplicación competencial.
- Secuencias
- Estimulación cognitiva y de funciones ejecutivas: atención, memoria, simbolismo, planificación, organización, metacognición...
- Desarrollo de contenidos curriculares en el área de matemáticas y de lengua establecidos en su adaptación curricular.
- Habilidades sociales y uso de Tics.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS DESARROLLADAS

- Lleva a cabo instrucciones. (CCL, CMCT)
- Es capaz de realizar con autonomía actividades de la vida diaria. (SIEE, AA).
- Realiza una lectura comprensiva de frases sencillas. (CCL, CEC).
- Integra conceptos matemáticos básicos (CMCT,CD).
- Desarrolla habilidades sociales básicas (CCL,CSC).
- Se divierte y muestra interés.

METODOLOGÍA

- Fomento de lectura global a través de claves visuales.
- Instrucciones cortas adaptadas al nivel de competencia y estilo de aprendizaje del alumno.
- Aprendizaje significativo y funcional.
- Aprendizaje lúdico basado en experiencias divertidas (Gamificación).
- La familia como agente activo.

DESARROLLO

- Coordinación previa entre tutor y PT para el diseño y planificación de la actividad y presentación posterior con los padres.
- Basada en tarjetas diarias que el alumno se llevará a casa para ser realizadas como deberes.
- Cada tarjeta irá acompañada de otra para la familia para tomar notas con pautas de llevarse a cabo.
- La actividad se motiva a partir de que el niño es un policía y tiene misiones. Si realiza sus misiones en cada tarjeta se marcará con color bien o mal.
- Además, el lunes se establecerá un premio al final de semana que conseguirá si ha conseguido más bienes que males.
- Cada día el alumno vendrá con la tarjeta de seguimientos y anotaciones como información para el profesorado.
- Cada semana se planificarán instrucciones para la siguiente entra maestro/a tutor y PT.

LUNES

TU MISIÓN

Fecha:



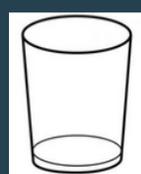
COCINA

1º

Coger una decena de garbanzos

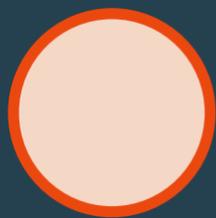
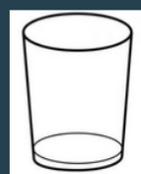
2º

Déjalos cerca del



3º

Mete 2 dentro del



TU CUARTO

1º

Coloca como la imagen



2º

Guarda el de la derecha

3º

Mete el



en la



LUNES

FAMILIA

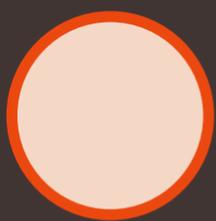
Fecha:



INSTRUCCIÓN EN LA COCINA

Marca con x

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza



INSTRUCCIÓN EN EL CUARTO

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

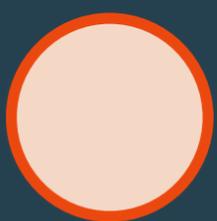
Nota: Motivar la actividad (poner la gorra de policía), leer previamente con el niño, dejar que lleve la tarjeta, regular verbalmente con: -¿y ahora?. Dejar preparado el material.
OBSERVACIONES:



MARTES

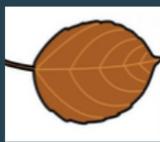
TU MISIÓN

Fecha:



CALLE

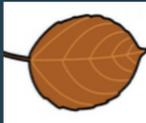
1º

Coge 1 decena de 

2º

Coge 1  más.

3º

Tira 3  al suelo

¿Cuántas  tengo ahora?



CASA

1º

Coge el 

2º

LLamar a Papá
- Marca: 6 12 34 56 78

3º

Hablar: ¿dónde estás?

MARTES

FAMILIA

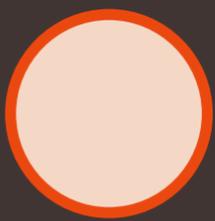
Fecha:



INSTRUCCIÓN EN LA CALLE

Marca con x

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

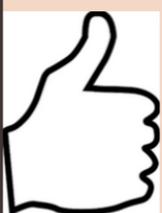


INSTRUCCIÓN EN EL CUARTO

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

Nota: Motivar la actividad (poner la gorra de policía), leer previamente con el niño, dejar que lleve la tarjeta, regular con ¿y ahora?

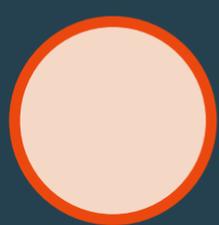
OBSERVACIONES:



MIÉRCOLES

TU MISIÓN

Fecha:



BAÑO

1º Deja el  en la 2º balda.

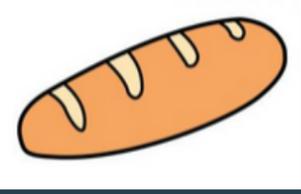
2º Deja la  en la última balda.

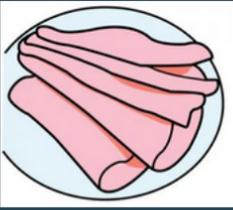
3º Deja el  a la izquierda de la .

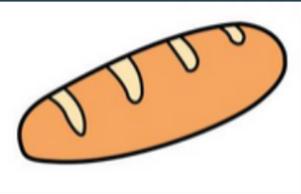


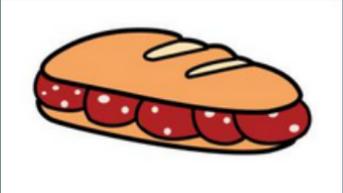
COCINA

(hacer un bocadillo)

1º Separa el .

2º Pon 3  de jamón.

3º Coloca el  encima.

4º Envuelve el .

MIÉRCOLES

FAMILIA

Fecha:



INSTRUCCIÓN EN EL BAÑO

Marca con x

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

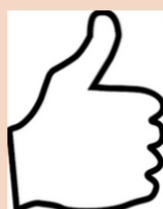


INSTRUCCIÓN EN LA COCINA

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

Nota: Motivar la actividad (poner la gorra de policía), leer previamente con el niño, comenzar la 1ª actividad en otro cuarto y que vuelva al mismo a por el siguiente objeto, dejar que lleve la tarjeta, regular verbalmente con ¿y ahora? para que mire la tarjeta

OBSERVACIONES:



JUEVES

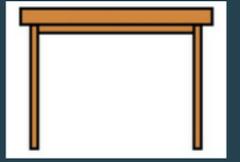
TU MISIÓN

Fecha:



CUARTO

1º Mira las cosas de la



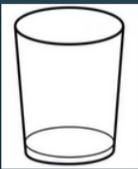
2º Di lo que ves:



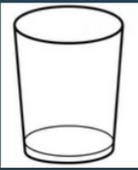
3º Coge el que sobra

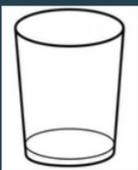


CUARTO

1º Coge el  que más  tiene

2º Saca  hasta 2

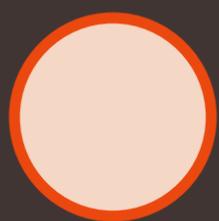
3º Pon las  a la izquierda del 

4º Pon  alrededor del 

JUEVES

FAMILIA

Fecha:



INSTRUCCIÓN EN EL CUARTO

Marca con x

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

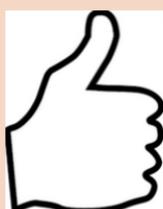


INSTRUCCIÓN EN EL CUARTO

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

Nota: Motivar la actividad (gorra de policía o disfraz), leer previamente con el niño, situar materiales desordenados encima de la mesa, poner ordinales postit en las baldas.

OBSERVACIONES:



VIERNES

TU MISIÓN

Fecha:



CUARTO

1º

Encender la



2º

Pulsa



y juega

3º

Apagar y cargar



TIENDA

1º

Saluda y compra



2º

Pregunta: ¿cuánto es?

3º

Paga con



4º

Guarda la vuelta



VIERNES

FAMILIA

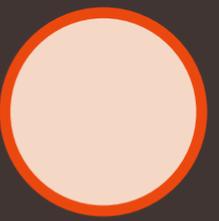
Fecha:



INSTRUCCIÓN EN EL CUARTO

Marca con x

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza



INSTRUCCIÓN EN LA TIENDA

- Lo realiza sin ayuda
- Lo realiza con ayuda
- No lo realiza

Nota: Motivar la actividad (gorra de policía o disfraz), leer previamente con el niño las actividades. Dar tiempo en la lectura.

OBSERVACIONES:



MISIÓN CUMPLIDA

LUNES



MARTES



MIÉRCOLES



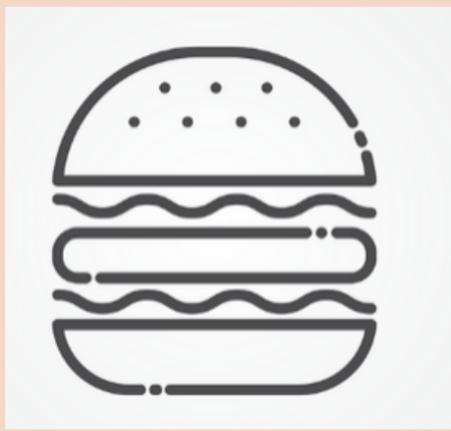
JUEVES



VIERNES



TU PREMIO





**DESIGNED BY BRUNO AYUSO FERNÁNDEZ-MELLADO
MAESTRO ESPECIALISTA DE PEDAGOGÍA TERPÉUTICA**



PARA EL DESARROLLO DE ESTA ACTIVIDAD SE HA USADO LA APLICACIÓN IDIOGRAFÍAS EN LA PÁGINA WEB.CANVA.COM. E IMÁGENES DISPONIBLES EN LA MISMA ASÍ COMO AQUELLAS DE GOOGLE ETIQUETADAS PARA SU REUTILIZACIÓN CON MODIFICACIONES. ADEMÁS, ME HE SERVIDO DE PICTOGRAMAS CREADOS POR SERGIO PALAO PROCEDENTES DE (ARASSAC [HTTP://CATEDU.ES](http://catedu.es)) QUE SE DISTRUBUYEN BAJO LA LICENCIA CREATIVE COMMONS