

**LA METODOLOGÍA VISUAL
THINKING
PARA ALUMNOS TEA
EN EL AULA DE RELIGIÓN**

ELENA S. GUTIÉRREZ PEREJÓN



OBJETIVOS

1. Expresar y celebrar las tradiciones, fiestas y aniversarios más importantes, ejercitando las primeras habilidades motrices, para relacionarse con los demás y para acceder a la oración, los cantos de alabanza y el sentido de las fiestas religiosas.
2. Conocer que Jesús nació en Belén y es amigo de todos y nos quiere, murió por nosotros y resucitó para estar con nosotros.

CONTENIDOS

1. Algunos textos importantes que se refieren, sobre todo, a Jesús y María (Padre Nuestro, Ave María y algunas expresiones religiosas de nuestra tradición cristiana).
2. Relatos del nacimiento, vida, muerte y resurrección de Jesús.
3. Valor del domingo como fiesta del Señor resucitado.
4. Principales fiestas cristianas.

PROPUESTA: Sesión dirigida a un aula de segundo de primaria con un alumno TEA.

DESARROLLO DE LA SESIÓN.

Organización de la sesión y del aula.

En el aula tenemos un panel con el horario. Donde especificaremos que trabajos vamos a realizar.

Hacemos una asamblea para saludarnos y pasamos a leer el horario previsto para la sesión.

Los vamos marcando justo antes de empezar de modo que el alumno sabrá en cada momento lo que está trabajando y lo que vendrá a continuación. (Este panel está a su alcance e incluso lo puede manipular él mismo).



Sesión.

Empezamos leyendo un relato sobre uno de los días más importantes de la Semana Santa. Lo podemos leer o bien proyectar en la pantalla digital.

Una vez terminado hablamos sobre lo que hemos visto.

Cambiamos de actividad, pero antes le pedimos a nuestro alumno que mueva la flecha del panel a la actividad que trabajaremos a continuación.

Trabajamos unas fichas preparadas para él de discriminación y conteo con contenido del relato que estamos trabajando.

En el aula tenemos los gabeteros y rincones marcados con pictogramas para facilitar a nuestro alumno dónde puede encontrar cualquier material que pueda necesitar.

Tenemos un espacio en el aula con material de juego para cuando acabe su trabajo.

Él sabe cuál es el lugar donde están los juegos y también sabe que una vez terminado su trabajo puede coger dichos juegos y jugar hasta el final de la clase de religión.

Dicho lugar constará de libros con fichas, puzles, cuentos realizados con pictogramas. Todo el material estará preparado para que él pueda manipularlo.

Al terminar la sesión, él habrá estado informado de todo lo que se iba a trabajar en cada momento.

Antes de ir a su clase de referencia guardará el material de juego en el rincón correspondiente.