

## CANVAS PARA DISEÑAR ACTIVIDADES Y TAREAS DE APRENDIZAJE ACCESIBLE (facilitador para el profesorado)

ACCESIBILIDAD (cuestiones generales derivadas de la evaluación inicial del grupo o nuevas necesidades que siempre tendremos en cuenta)

FÍSICA	SENSORIAL/COMUNICACIÓN	COGNITIVA	EMOCIONAL
El centro está señalizado con carteles que incluyen pictogramas; además no hay barras de acceso ya que es un centro preferente de alumnos con discapacidad motórica y TEA. El aula TGD está señalizada, tiene normas de acceso en la puerta, y está distribuida en espacios señalizados con claves de color y pictogramas.	El aula TGD está distribuida en espacios señalizados con cinta de colores, y con cartelera con pictogramas. El material está organizado y rotulado para favorecer la autonomía.	Se utilizan guiones e historias sociales para secuenciar las actividades, que se gradúan de menor a mayor dificultad y de manera personalizada para cada alumno del aula. Uso de claves visuales, mapas de conceptos, imágenes, vídeos explicativos (información por vía visual).	El alumnado siente el aula como un lugar al que ir si tienen alguna dificultad. Trabajar contenidos como las emociones, el autoconocimiento, resolución de conflictos... favorece que el alumnado establezca relaciones de confianza entre los alumnos y con las profesoras del aula.

Actividad de aula (título): ¿Quedamos?

Descripción breve: Aprendemos herramientas y estrategias para proponer un plan a un amigo/a.

Curso: 1º y 2º ESO

Materia: Habilidades Sociales

### Objetivos:

- O1. Adquirir estrategias y habilidades sociales que faciliten una adecuada interacción con los demás.
- O2. Comprender las reglas sociales que existen cuando uno quiere plantear una cita a un amigo/a.
- O3. Desarrollar conductas flexibles en sus interacciones con los demás.
- O4. Desarrollar las funciones ejecutivas, en cuanto a la planificación, organización, manejo del tiempo, auto-regulación.

### Criterios de evaluación:

- E1: Adquiere habilidades sociales que facilitan la interacción con los demás: normas de cortesía; saludos y despedidas; iniciar, mantener y finalizar una conversación...
- E2: Comprende las reglas sociales relacionadas con las citas: círculo de confianza, tiempos (tiempo para proponer un plan, para esperar la respuesta, cuántas veces se propone un plan a una misma persona, cuánto tiempo se debe esperar a que llegue mi amigo/a...).
- E3: Propone planes alternativos en función de los gustos compartidos o encaja una negativa como respuesta.
- E4: Planifica, organiza, maneja el tiempo y es capaz de auto-regularse (ansiedad, frustración, enfado...).



¿Cómo voy a favorecer la **implicación** de mi alumnado?

--Partiendo de sus intereses y necesidades.

1. **Activar la curiosidad:** ¿Qué características tiene que tener un buen amigo? ¿Es importante tener cosas en común? ¿Qué es la timidez?
2. **Uso de NNTT:** Corto INVISIBLE: <https://www.youtube.com/watch?v=-N5Dy4R1Fco>



¿Cómo haré el seguimiento continuo y daré **feedback** durante la tarea y en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

1. Reflexión sobre la importancia de actividad compartida, brainstorming de actividades.
2. Actividad propuesta. Acompañamiento en la planificación de la actividad: indicar aciertos, mostrar errores, proponer soluciones...



3. **Aprendizaje Cooperativo.** Superar retos: que dificultades tenemos y cómo creemos que podemos resolverlas.
4. **Autoinstrucciones:** ofrecer guión de pasos.
5. **RETO:** Invitar a un amigo a un plan.
6. **Tareas de síntesis y recuerdo.**
7. Listas, diagramas de flujo.

3. Señalamos posibles soluciones ante las dificultades en la planificación.
4. Planificación autónoma de una actividad libre: Hacemos preguntas relevantes para que el alumno se dé cuenta de sus errores.
5. Damos información sobre qué podría hacer para mejorar el resultado.
6. Modelamos el proceso, dando ideas para buscar información más útil y estableciendo relaciones entre ideas.



## ACCESO A LA INFORMACIÓN

UTILIZAMOS DISTINTOS MEDIOS Y FORMATOS. INFORMACIÓN A NIVEL VERBAL Y VISUAL. USO DE MEDIOS DIGITALES Y MULTIMEDIA.

1. Uso de líneas de tiempo o secuencias temporales, con pictogramas, para interiorizar la secuencia a la hora de planificar.
2. Elaboración de un comic con TOONTASTIC con una propuesta de plan correcta. Esta app permite dibujar o elegir un personaje, crear animaciones y narrar la historia.
3. Lista de chequeo que facilite la planificación y la organización.
4. Demostraciones sobre cómo se propone un plan, como se interpreta el lenguaje no verbal.

## PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN



DAR INFORMACIÓN RELEVANTE, ACOMPAÑADA DE CLAVES VISUALES. USO DE HISTORIAS SOCIALES CON EJEMPLOS CLAROS DE LO QUE SE PUEDE Y NO SE PUEDE HACER EN UNA CITA CON AMIGOS.

1. Veo, pienso, me pregunto tras la visualización del corto.



2. Preguntas retadoras: ¿Qué actividades os gustaría hacer con un amigo? ¿Qué diferencia hay entre un amigo de un conocido?
3. Elaboración de línea del tiempo con TIMELINE.
4. Inferencias sociales. Lo que veo, lo que se, lo que creo, resuelvo.

## EXPRESIÓN DEL CONOCIMIENTO



RESOLVER PROBLEMAS QUE PUEDEN SURGIR EN LA PLANIFICACIÓN O EL DESARROLLO DEL PLAN Y SER CAPAZ DE INTERPRETAR LA COMUNICACIÓN NO VERBAL, EL LENGUAJE SUTIL...

1. Evaluación inicial: a través de la plataforma Kahoot.
2. Diario de aprendizaje al finalizar cada sesión.
3. Escalera de metacognición para autoevaluar el aprendizaje final.
4. Crear un comic con las preguntas para proponer un plan.
5. Ordenar la secuencia de pasos para ofrecer un plan a un amigo.
6. Role-playing.