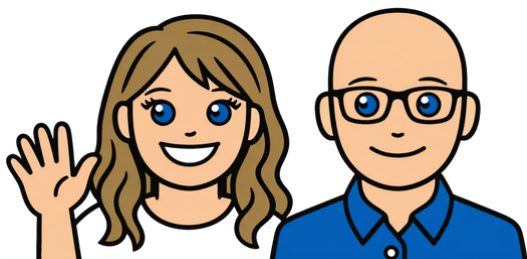


# Resumen

- Nivel educativo** → **Ciclo inicial de Primaria**
- Número de sesiones** → **8**
- Áreas curriculares** → **Lengua catalana, matemáticas y medio social**
- Recursos necesarios** → **Scratch tactile, Scratch tactile cards, pictogramas y materiales diversos del centro**
- Autores y escuela** → **Edu López de Haro y Mireia Torrents González (La Salle Premià)**



# Objetivos de aprendizaje

Autonomía personal



Secuencias de acciones



Lateralidad  
Orientación espacial



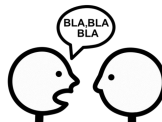
Escucha activa



Confianza



Expresión oral



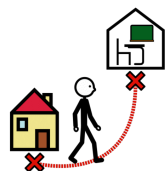
Toma de decisiones



Normas sociales



Hábitos y rutinas



Motivación



Participación



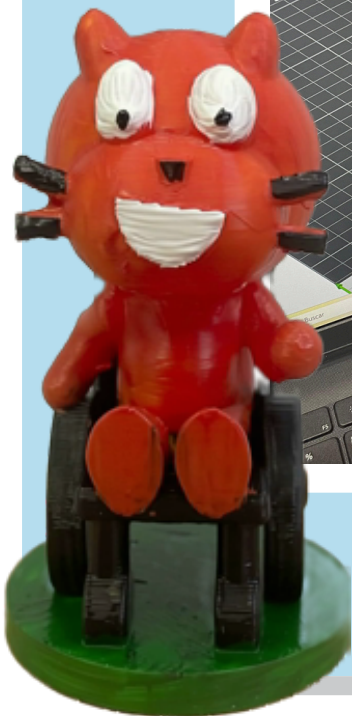
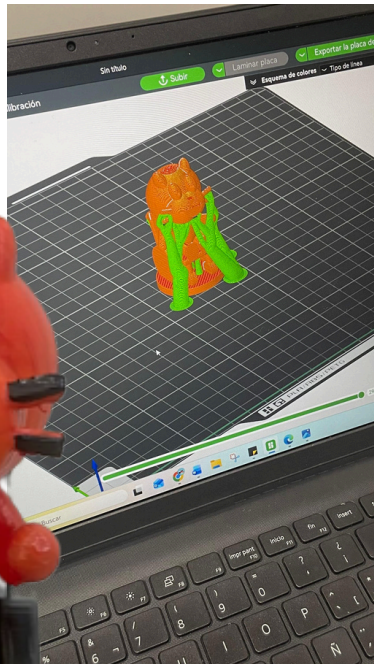
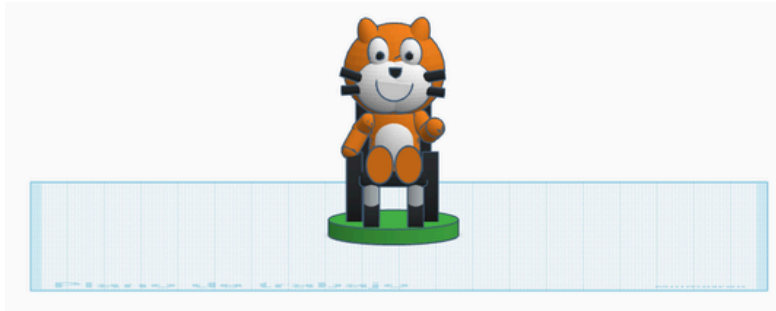
Aprendizaje significativo



# Competencias clave

- |                                   |   |  |
|-----------------------------------|---|--|
| <b>Digital</b>                    | → | <b>Programación física con secuencias</b>                            |
| <b>Social y cívica</b>            | → | <b>Interacción con cooperación y escucha</b>                         |
| <b>Matemática</b>                 | → | <b>Orientación espacial, lateralidad...</b>                          |
| <b>Científica y tecnológica</b>   | → | <b>Trayectorias en contextos reales</b>                              |
| <b>Lingüística y comunicativa</b> | → | <b>Comprensión y expresión oral por guiar y seguir instrucciones</b> |
| <b>Aprender</b>                   | → | <b>Autonomía y regulación</b>  |

# Proyecto Jossi



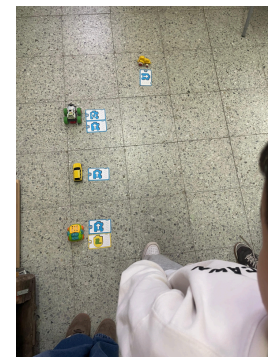
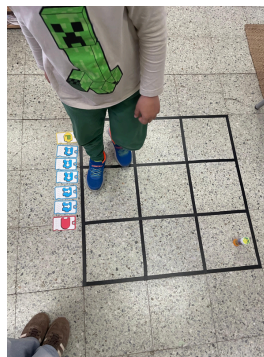
# Programación física y vivencial

Crear caminos para llegar a juegos y/o realizar acciones

Autonomía  
Orientación espacial  
Lateralidad  
Hábitos  
Rutinas  
Motivación

## SESIÓN 1

*¡Vamos a buscar premios!*



## SESIÓN 2

*¡Tengo pipí!*



# Programación física y sensorial

Escuchar para caminar y elegir trayectorias

Autonomía  
Orientación espacial  
Lateralidad  
Escucha activa  
Confianza  
Flexibilidad

## SESIÓN 3

*¿Quién habla?*



## SESIÓN 4

*¿Dónde vamos?*



# Programación con Arasaac

Usar los tableros para discernir conductas y anticiparse a hechos

Habilidades sociales  
Normas  
Lateralización  
Anticipación  
Familiarización

## SESIÓN 5

*¡Jossi, pórtate bien!*



## SESIÓN 6

*¿Qué toca hacer hoy?*



Scratch Jr  
tactile



ARASAAC



tactile JR

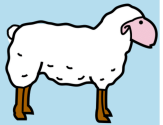
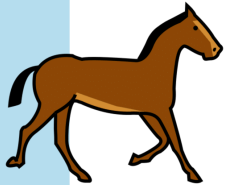


# Programación personalizada

Usar los tableros para programar mediante intereses propios

## SESIÓN 8 *Juego libre*

Lateralización  
Orientación espacial  
Programación  
Motivación



ARA SAAC



# Evaluación

## Criterios

- ✓ Seguir y crear secuencias
- ✓ Lograr autonomía en recorridos y actividades
- ✓ Desarrollar lateralidad y orientación espacial
- ✓ Usar más la comunicación oral
- ✓ Participar cooperativamente con respeto y escucha
- ✓ Comprender rutinas, normas y hábitos diarios
- ✓ Relacionar acciones con resultados (causa-efecto)
- ✓ Aumentar la motivación y la implicación

# Inclusión y accesibilidad

**Tipología de  
alumnado**



**Alumnado de SIEI (TEA y  
Parálisis cerebral)**

**Tipo de material**



**Manipulativo, intuitivo,  
como los pictogramas de  
Araaac**

**Medios de  
acción**



**Actividades ajustadas por  
nivel comunicativo y por  
capacidad motriz**

**Medios de  
implicación**



**Sesiones breves,  
motivadoras, recompensas  
y material anticipatorio y  
predecible + Apoyo  
intensivo**

# Lecciones aprendidas

## Reflexiones:

- ✓ **Temporalización excesiva para alumnado con TEA**
- ✓ **Atención sostenida en la actividad inferior a 5 minutos**
- ✓ **Algunas actividades demasiado complejas**
- ✓ **Material menos intuitivo de lo esperado**
- ✓ **Necesidad de más sesiones para la práctica**
- ✓ **Preferencia del alumnado por juegos con tablero físico**
- ✓ **Intereses restringidos que condicionan la participación**
- ✓ **Valoración positiva y motivación por los tableros**