

PLAN DIDÁCTICO
PROYECTO JOSSI



Resumen

Nivel educativo (edades):	Ciclo inicial de Primaria (4 alumnos de 7 años)
Número de sesiones:	8 sesiones
Área/s curricular/es:	Lengua catalana, matemáticas y medio social
Recursos necesarios:	<i>Scratch tactile</i> y materiales diversos del centro
Autores / Escuela:	La Salle Premià – Equipo del SIEI (<i>Suport Intensiu d’Escolarització Inclusiva</i>) de EPO (Edu López de Haro i Mireia Torrents González)

Objetivos de aprendizaje

- Desarrollar la **autonomía personal** y la **comprensión de secuencias** de acciones mediante la creación y la ejecución de recorridos físicos que conecten con los intereses y las rutinas cotidianas del alumnado, tanto dentro como fuera del aula.
- Potenciar la **lateralización**, la **escucha activa** y la **confianza** en los demás mediante la realización de recorridos guiados por voz, sin apoyo visual, favoreciendo la **comunicación oral** y la **toma de decisiones**.
- Fomentar la **comprensión de normas sociales**, la **organización espacial** y la **adquisición de hábitos** diarios mediante el uso de tableros visuales estructurados y secuencias lógicas de acciones.
- Incrementar la **motivación**, la **participación** y el **aprendizaje significativo** mediante actividades de programación adaptadas a los intereses individuales del alumnado.

Competencias clave

- **Competencia digital:** Desarrollo del pensamiento computacional a través de la secuenciación de acciones, la resolución de problemas y la orientación espacial mediante actividades de programación física y uso de tableros visuales (generados con *Arasaac*), comprendiendo instrucciones, recorridos y relaciones de causa y efecto.
- **Competencia social y cívica:** Fomento de la interacción positiva entre iguales mediante actividades cooperativas promoviendo, así, la empatía, la escucha activa, el respeto de turnos y la ayuda mutua, especialmente en dinámicas guiadas sin apoyo visual y en juegos compartidos.
- **Competencia matemática y en ciencia y tecnología:** Desarrollo de habilidades lógico-matemáticas y espaciales mediante la orientación, la lateralidad, la secuenciación de pasos y la comprensión de trayectorias, así como la relación entre acciones y resultados en contextos reales y significativos.
- **Competencia lingüística y comunicativa:** Mejora de la comprensión y expresión oral mediante la escucha y emisión de instrucciones, el uso del lenguaje para guiar o ser guiado, y la verbalización de acciones, decisiones y valoraciones.
- **Competencia de aprender a aprender:** Fomento de la autonomía y de la autorregulación del aprendizaje a través de la experimentación, la repetición de rutinas, la toma de decisiones y la reflexión sobre los propios aciertos y errores en contextos funcionales y motivadores, además de discernir entre conductas adecuadas e inadecuadas.

Desarrollo del Proyecto Jossi

El desarrollo del Proyecto Jossi se llevará a cabo por parte del equipo del SIEI de EPO y se creará específicamente para el alumnado de Ciclo Inicial del SIEI, compuesto por alumnado con características correspondientes a los diagnósticos de TEA y Parálisis cerebral.

Antes de empezar con las sesiones, primero, se le mostrará al alumnado el juego de *Scratch tactile* y, con ayuda del alumnado del SIEI de la ESO, crearemos el personaje principal de nuestro proyecto, que queremos que estéticamente comparta alguna característica similar al de nuestro alumnado, por tal de llamar su atención y motivarlo a jugar. Este personaje se va a llamar Jossi, y será un gato con Parálisis cerebral que va en silla de ruedas. Para crearlo, utilizaremos *Tinkercad* y lo imprimiremos en la impresora 3D de la escuela.

A continuación, se expondrán las sesiones de las que se compone el proyecto Jossi y el objetivo o los objetivos principales que se pretenden trabajar en cada una de estas. Para ello, las sesiones estarán divididas por las siguientes programaciones:

Programación física y vivencial

Instrucciones: Utilizar los bloques del juego *Scratch tactile Cards* para jugar con el propio cuerpo.

SESIÓN "1": ¡Vamos a buscar premios!

Descripción breve: Crear caminos para llegar a nuestros juegos favoritos (plastilina, burbujas, animales...).

Duración: 30 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad <i>¡Vamos a buscar premios!</i> consiste en que el alumnado tiene que crear caminos con los bloques plastificados para llegar a sus juegos favoritos (plastilina, burbujas, animales...).</p> <p>Para ello, les ofreceremos los bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i> y les invitaremos a trazar un caminito por el suelo hasta llegar a sus juegos favoritos, los cuales tendrán que elegir previamente. De momento, solo usaremos las flechas azules, la bandera verde y la tarjeta de finalización roja para introducirles los bloques de manera progresiva.</p> <p>Tras delimitar el camino hasta el premio, cada alumno tendrá que seguir sus propias flechas hasta llegar al objeto elegido y, finalmente, poder jugar con él.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i>. - Los premios que elija el alumnado: Plastilina, burbujas, animales...
		Competencia/s
		<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía - Lateralidad
		Espacio
Aula SIEI		

SESIÓN "2": iTengo pipí!

Descripción breve: Crear caminos para realizar acciones (hacer pipí, lavarse las manos...).

Duración: 30 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad <i>iTengo pipí!</i> consiste en que el alumnado tiene que crear caminos con los bloques plastificados para llegar al baño.</p> <p>Para ello, les ofreceremos los bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i> y les invitaremos a trazar un caminito por el suelo hasta llegar al baño.</p> <p>Tras delimitar el camino hasta este, cada alumno tendrá que entrar en un cubículo, tenga pipí o no.</p> <p>Dentro de cada cubículo, en la pared, cada alumno encontrará el pictograma de un aplauso, y lo tendrá que coger y entregar a la persona adulta que le acompañe. En ese momento, puede aprovechar para hacer pipí, si tiene.</p> <p>Al salir, se seguirá la misma dinámica para seguir las flechas hasta el lavabo y, una vez se hayan lavado las manos, cada alumno podrá coger el pictograma de un premio que se pondrá específicamente para cada uno de ellos (jugar a la oca, hacer plastilina, hacer burbujas...).</p> <p>De momento, se seguirán usando únicamente los mismos bloques que en la actividad anterior.</p>	<p>Recursos materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i>. - Pictogramas. - Los premios que se hayan elegido: Plastilina, burbujas, animales... 	
	<p>Competencia/s</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía - Adquisición de hábitos 	
	<p>Espacio</p> <p>Fuera del aula</p>	

Programación física y sensorial

Instrucciones: Utilizar los bloques del juego *Scratch tactile Cards* para jugar con el propio cuerpo, y añadir antifaces al juego.

SESIÓN "3": ¿Quién habla?

Descripción breve: Taparse los ojos y escuchar los pasos a dar para llegar a "X" objeto del aula indicado por, primero, la persona adulta de referencia y, después, por un igual.

Duración: 10 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad <i>¿Quién habla?</i> consiste en que el alumnado, uno por uno, tiene que taparse los ojos con un antifaz y escuchar las indicaciones de una de las personas adultas que acompañen la actividad y, después de adivinar quién está hablando, tendrá que seguir las instrucciones dadas sin quitarse el antifaz. En esta sesión, además de las flechas azules, la bandera verde y la tarjeta de finalización roja, se añadirá la tarjeta de sonido verde.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i>. - Antifaz. - Objetos del aula (atractivos para ellos).
		Competencia/s
		<ul style="list-style-type: none"> - Escucha activa - Confianza - Flexibilidad
		Espacio
		Aula SIEI
Duración: 10 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad es la misma que la anterior pero, en este caso, es el alumnado quien tiene que dar y recibir las instrucciones por parte de sus iguales.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i>. - Antifaz. - Objetos del aula (atractivos para ellos).
		Competencia/s
		<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Confianza - Relación entre iguales
		Espacio
		Aula SIEI

SESIÓN "4": *¿Dónde vamos?*

Descripción breve: Taparse los ojos y escuchar los pasos a dar para llegar al aula y/o espacio elegido.

Duración: 30 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad "<i>¿Dónde vamos?</i>" consiste en ampliar el uso de los bloques por tal de llegar a las diferentes estancias de la escuela a las que elijan ir los propios alumnos. Para ello, se les ofrecerán diferentes imágenes de estancias de la escuela a las que poder ir, así como los diferentes bloques. Para llevar a cabo la actividad, serán ellos quienes</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Bloques del juego <i>Scratch tactile Cards</i>. - Pictogramas. - Estancias de la escuela.
		Competencia/s

<p>tendrán que colocar los bloques por el suelo y, con ayuda, caminar hasta el espacio elegido. En esta actividad, además de las que se hayan usado anteriormente, se añadirá la tarjeta lila de iniciar una conversación, de modo que cuando el alumnado llegue a cada estancia elegida, si hay gente dentro tendrá que saludar al entrar y despedirse al salir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Capacidad de elección
	Espacio
	Fuera del aula

Programación con Arasaac

Instrucciones: Imprimir tableros para jugar con *Scratch tactile* en el aula de robótica.

SESIÓN "5": ¡Jossi, pórtate bien!

Descripción breve: Discernir entre buenas y malas conductas. Hay que llevar a Jossi hacia las conductas y decir si está bien o mal.

Duración: 20 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad "¡Jossi, pórtate bien!" consiste en llevar a Jossi hacia las conductas y decir si están bien o mal. Para ello, se le ofrecerá al alumnado el juego de <i>Scratch tactile</i> y un tablero hecho con <i>Canva</i> a partir de pictogramas de <i>Arasaac</i>, en el que aparecerán buenas y malas conductas. Primero, se le proporcionará una programación hecha como ejemplo, que tendrá que seguir hasta hacer llegar al personaje dentro de la casilla que toque. Después, la persona adulta de apoyo le pedirá que programe todos los caminitos que lleven a Jossi a portarse bien. En esta sesión, se intentará empezar a introducir bloques más complejos como, por ejemplo, la tarjeta naranja para realizar bucles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Juego <i>Scratch tactile</i>. - Tablero hecho con pictogramas de conductas buenas y malas.
		Competencia/s
		<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales - Normas - Lateralización
		Espacio
		Aula de robótica o SIEI

SESIÓN "6": ¿Qué toca hacer hoy?

Descripción breve: Hay que llevar al personaje hacia los diferentes espacios de la escuela (ordenar la acción según el horario de ese día, p.ej.).

Duración: 20 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad "¿Qué toca hacer hoy?" consiste en llevar a Jossi hacia las asignaturas que toquen ese día, por tal de "ayudarlo" anticipándole lo que va a hacer. Para ello, se le ofrecerá al alumnado el juego de <i>Scratch tactile</i> y un tablero hecho con pictogramas de <i>Arasaac</i>, en el que aparecerán las diferentes asignaturas. Primero, se le proporcionará una programación hecha como ejemplo, que tendrá que seguir hasta hacer llegar al personaje dentro de la casilla en la que aparezca la primera clase de ese día. Después, la persona adulta de apoyo le pedirá que programe todos los caminitos que acompañen a Jossi durante su día, por cada una de las asignaturas y/o tareas que toque hacer.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Juego <i>Scratch tactile</i>. - Tablero hecho con pictogramas de las diferentes asignaturas.
		<p style="text-align: center;">Competencia/s</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Anticipación - Familiarización
		<p style="text-align: center;">Espacio</p> <p style="text-align: center;">Aula de robótica o SIEI</p>

SESIÓN "7": "Yo solito..."

Descripción breve: Hábitos del día a día. Hay que llevar al personaje hacia los diferentes hábitos cotidianos (desayunar, vestirse, cepillarse los dientes, etc.).

Duración: 20 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad "Yo solito..." consiste en llevar a Jossi hacia las imágenes que correspondan a las diferentes rutinas del día a día. Para ello, se le ofrecerá al alumnado el juego de <i>Scratch tactile</i> y un tablero hecho con pictogramas de <i>Arasaac</i>, en el que aparecerán las diferentes rutinas. Primero, se le proporcionará una programación hecha como ejemplo, que tendrá que seguir hasta hacer llegar al personaje dentro de la casilla en la que aparezca alguna de las rutinas como, por ejemplo, despertarse. Después, la persona adulta de apoyo le pedirá que programe todos los caminitos que acompañen a Jossi durante su día, por cada una de las rutinas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Juego <i>Scratch tactile</i>. - Tablero hecho con pictogramas de <i>Arasaac</i>, de las diferentes rutinas.
		<p style="text-align: center;">Competencia/s</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos - Autonomía
		<p style="text-align: center;">Espacio</p> <p style="text-align: center;">Aula de robótica o SIEI</p>

Programación personalizada

Instrucciones: Jugar a partir de nuestros centros de interés.

SESIÓN "8": "Juego libre"

Descripción breve: Cada alumno podrá jugar a *Scratch tactile* a partir del tablero que más le guste.

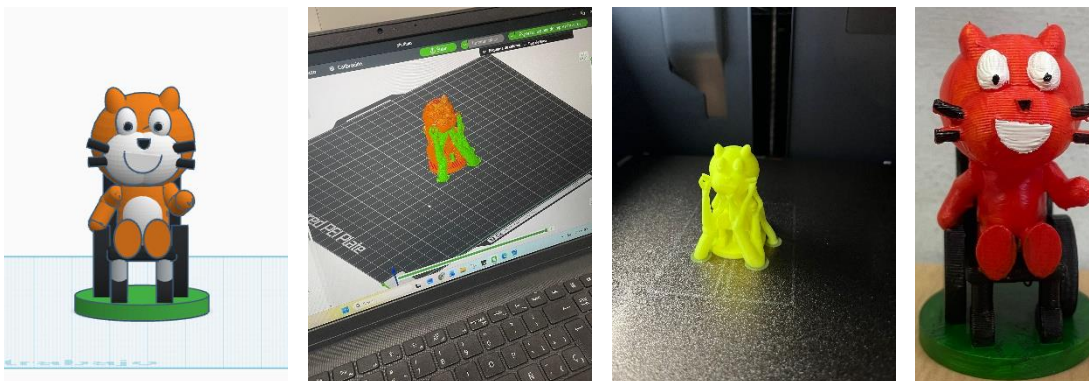
Duración: 20 min	Actividad principal	Recursos materiales
<p>La actividad "Juego libre" consiste en dejar jugar al alumnado con el tablero que prefiera y, con ayuda, ir trazando diferentes caminos a partir de la programación y del uso de los diferentes bloques del juego.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Juego <i>Scratch tactile</i>. - Tableros hechos con pictogramas de los diferentes intereses del alumnado: granja, trenes, mascotas...
		Competencia/s
		<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía - Lateralización - Orientación espacial
		Espacio
		Aula de robótica

Evaluación

Criterios de evaluación global:
<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir la capacidad de seguir y crear secuencias de acciones mediante <i>Scratch tactile</i>. - Llegar a un nivel de autonomía adecuado en la realización de recorridos físicos y actividades propuestas. - Desarrollar la lateralidad y orientación espacial. - Incrementar el uso de la comunicación oral para dar y recibir instrucciones. - Participar en dinámicas cooperativas mostrando respeto de turnos, escucha activa y ayuda mutua. - Comprender y adquirir rutinas, normas sociales y hábitos diarios. - Obtener la capacidad de relacionar acciones con resultados (pensamiento de causa y efecto). - Conseguir un grado suficiente de motivación e implicación en las actividades.

Evidencias

Creación de Jossi con Tinkercad



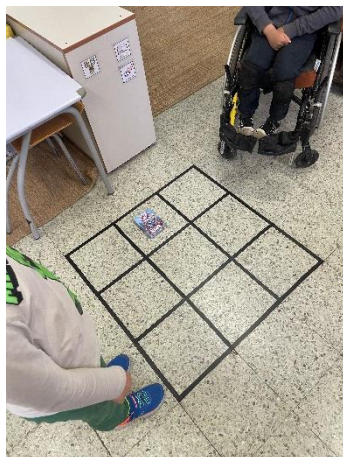
SESIÓN "1": ¡Vamos a buscar premios!



SESIÓN "2": ¡Tengo pipí!



SESIÓN "3": ¿Quién habla?



SESIÓN "4": ¿Dónde vamos?



SESIÓN "5": ¡Jossi, pórtate bien!



SESIÓN "6": ¿Qué toca hacer hoy?



SESIÓN "7": "Yo solito..."



SESIÓN "8": "Juego libre"



Tableros para jugar con Scratch tactile



Inclusión y accesibilidad (DUA)

<p>Múltiples medios de representación:</p>	<p>Al tratarse de alumnado del SIEI, con características correspondientes al diagnóstico de TEA y Parálisis cerebral, en todas las sesiones se presenta material manipulativo e intuitivo, como los pictogramas, con los que ya están familiarizados.</p>
<p>Múltiples medios de acción y expresión:</p>	<p>Todos los alumnos a los que va dirigido este proyecto muestran comunicación verbal, en menor o mayor medida y, excepto uno de ellos, todos se desplazan mediante sus extremidades inferiores. Es por ello que todas las actividades están pensadas para que, se expresen como se expresen o se desplacen como se desplacen, puedan realizarlas con el apoyo de sus referentes, es decir, nosotros mismos.</p>
<p>Múltiples medios de implicación:</p>	<p>Para motivar al alumnado y mantener su atención, primero, las sesiones tienen que llevarse a cabo en períodos breves de tiempo, ya que suelen cansarse de las actividades pronto (máximo, aplicar durante 30 minutos). Después, para mantener su implicación tiene que haber una recompensa final, usar una temática atractiva para ellos y/o que en cada sesión haya material predecible, anticipatorio y/o conocido para ellos. Y, finalmente, tienen que recibir un apoyo constante e intensivo ya que se trata de alumnado con un alto nivel de dependencia y de necesidades educativas específicas.</p>

Lecciones aprendidas - Después de la implementación

La temporalización prevista para las sesiones, inicialmente establecida entre 10 y 30 minutos, ha resultado poco ajustada a las características del alumnado. Durante la implementación se ha observado que el alumnado con el que habíamos previsto trabajar, al presentar TEA, demuestra dificultades para mantener la atención en una misma actividad durante más de cinco minutos, especialmente cuando esta implica cierto grado de complejidad. Este hecho nos ha hecho replantear tanto la duración como la estructura de las propuestas, priorizando actividades más breves en un futuro.

Por otro lado, aunque el material diseñado se concibió como intuitivo, su puesta en práctica ha evidenciado ciertas dificultades de comprensión. Consideramos que esto puede deberse, en parte, al número limitado de sesiones dedicadas a su implementación, lo que ha impedido una adecuada familiarización con las dinámicas de juego. Es probable que, con una mayor continuidad en el tiempo, la comprensión y el aprovechamiento de las actividades mejoren significativamente.

Un aspecto destacable ha sido la capacidad de un alumno para adaptar la propuesta a sus propios intereses, integrando el tablero de juego libre de la oca con el juego tradicional y utilizándolos de forma simultánea.

En cuanto a la organización de las actividades, hemos comprobado que la implementación de juegos con soporte físico (tableros en mesa o en el suelo) ha resultado más eficaz que aquellas propuestas que requerían desplazamiento por el espacio o la atención a consignas orales prolongadas. Asimismo, la dinámica de trabajo en parejas ha presentado dificultades debido a la restricción de intereses del alumnado, lo que ha limitado la interacción y la participación conjunta.

Cabe señalar que se trata de un alumnado con un alto grado de dependencia, baja tolerancia a la novedad y una marcada preferencia por sus centros de interés. Esta característica ha condicionado su implicación en las actividades, reforzando la importancia de diseñar propuestas alineadas con sus motivaciones específicas.

Como valoración positiva, algunos de los tableros han sido muy bien recibidos por el alumnado, mostrando interés por repetir la actividad en distintos momentos de la semana. Este hecho indica que el recurso es motivador y que, con los ajustes necesarios, puede consolidarse como una herramienta didáctica eficaz. En relación con las actividades sin soporte de tablero, consideramos que sería necesario prolongar su implementación a lo largo de más sesiones para poder realizar una valoración más precisa sobre su funcionamiento.