



GOBIERNO DEL ESTADO DE
GUERRERO
2015 - 2021



Secretaría de
Educación Guerrero



GUÍA PARA LA ATENCIÓN DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA



Colección Guías para la discapacidad

HÉCTOR ANTONIO ASTUDILLO FLORES
Gobernador Constitucional del Estado de Guerrero

ARTURO SALGADO URIÓSTEGUI
Secretario de Educación en el Estado de Guerrero

BEATRIZ ALARCÓN ADAME
Subsecretaria de Educación Básica

EDGAR RÍOS MIRANDA
Director de Educación Especial

GUILLERMO FRANCO MORA
Coordinador Estatal del Programa de Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial

CARLOS ENRIQUE GONZÁLEZ NORIEGA
Jefe del Departamento de Integración Educativa

Revisión y estilo de texto:

ROSALBA PARRA ALARCÓN
NETZAR GILBERTO VIVEROS OCAMPO
CARLOS ENRIQUE GONZÁLEZ NORIEGA

Elaboración:

DALIA LIZETH SANTOS NAVA
ROSA MYRIAN VALDEZ PADILLA
MARÍA DEL ROSARIO MUÑOZ GARCÍA
LAURA ISABEL MONDRAGÓN HUICOCHEA
ADRIANA DINORAH IBÁÑEZ TREJO
MA. DEL ROSARIO AGUIRRE BAHENA
LEONOR MARTÍNEZ ESTRADA
MIRIAM HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ
YESENIA BAUTISTA NAVARRETE
MAGDA ISABEL ORGANISTA GONZÁLEZ
ALONDRA SOLÍS ARISMENDI
YANET VÁZQUEZ CABRERA

Índice

	Pág.
Presentación	7
La intervención en los Trastornos del Espectro Autista	9
Estructura de la ficha	10
Fichas de Trabajo	13
Para saber más	74
Referencias bibliográficas	80

Presentación

La educación es un derecho fundamental de todo ser humano. En nuestro país, el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que “Toda persona tiene derecho a la educación”. Asimismo, en su fracción II, inciso f, se marca que uno de los criterios que orientará la educación es que “será inclusivo, al tomar en cuenta las diversas capacidades, circunstancias y necesidades de los educandos. Con base en el principio de accesibilidad se realizarán ajustes razonables y se implementarán medidas específicas con el objetivo de eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación”.

En ese mismo orden de ideas, el capítulo II de la Ley General de Educación, en su artículo 7°, fracción II, establece que la educación que garantice el Estado será “Inclusiva, eliminando toda forma de discriminación y exclusión, así como las demás condiciones estructurales que se convierten en barreras al aprendizaje y la participación”. De igual forma, en su capítulo VIII de dicha ley, los artículos 61° al 68° expresan los criterios e implicaciones de la Educación Inclusiva, de los cuales, el artículo 64°, fracción VI, mandata “garantizar la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje de los educandos con alguna discapacidad, su bienestar y máximo desarrollo para la autónoma inclusión a la vida social y productiva”.

Asimismo, la Ley de Educación del Gobierno Libre y Soberano de Guerrero emitida el 23 de octubre de 2020 y publicada en el Periódico oficial del Estado de Guerrero, a través de su artículo 35°, manifiesta que “la educación especial busca-

rá la equidad y la inclusión, la cual deberá estar disponible para todos los tipos, niveles, modalidades y opciones educativas establecidas en esta ley”.

Con base en lo anterior, la Dirección de Educación Especial, dependiente de la Subsecretaría de Educación Básica de Guerrero, así como el Programa Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial, ponen a disposición del personal docente, de apoyo y de los padres y madres de familia la presente “Guía para la atención de las alumnas y alumnos con Trastorno del Espectro Autista” la cual busca fortalecer a los diferentes actores educativos y ser un referente en la atención de las alumnas y alumnos con Trastorno del Espectro Autista, bajo el objetivo de contribuir al equipamiento de los servicios para mejorar la práctica educativa mediante los principios de inclusión, calidad y equidad.

Es de resaltar que esta Guía fue elaborada con el apoyo de un grupo de docentes y especialistas que trabajan en dichos servicios en el Estado, coordinados y asesorados por el equipo técnico del Departamento de Integración Educativa, con base en los diferentes diagnósticos de índole cuantitativa y cualitativa que se derivaron de los procesos de evaluación implementados en la estructura educativa, teniendo como finalidad el brindar mayores y mejores herramientas teórico-prácticas que permitan diseñar estrategias y técnicas de intervención para atender con excelencia, equidad e inclusión a la población con Trastorno del Espectro Autista.

El material aborda al principio referentes teóricos que fundamentan la pertinencia de cada una de las fichas de trabajo,

pero principalmente cuenta con una visión que fortalece la práctica educativa con un lenguaje incluyente y con la intención de que las actividades puedan ser desarrolladas, tanto por el personal de Educación Especial y de los diferentes niveles educativos, como por madres, padres o tutores de las alumnas y alumnos con esta condición.

Es importante mencionar que debido a las características específicas del Trastorno las actividades no están clasificadas por nivel educativo, pues dependiendo del nivel de desarrollo de la alumna o alumno podrán utilizarse y adecuarse según el contexto y la creatividad de la o el docente, siendo aplicables para un grado escolar u otro. No obstante, en cada ficha de trabajo encontrarán un apartado que incluye información relacionada con la vinculación y alineación al programa de estudios vigente.

Las actividades se encuentran organizadas en un total de 32 fichas de trabajo, las cuales explican los propósitos que se buscan alcanzar, las áreas de intervención, el conjunto de recursos materiales a utilizar, la descripción de cómo desarrollar la actividad, forma de organización, sugerencias de evaluación y variantes, bajo un enfoque flexible en donde la creatividad, experiencia y contextos juegan un papel determinante a tomar en cuenta.

Atendiendo al principio de innovación, al interior de cada ficha de trabajo podrán encontrar un código QR y un link, los cuales redirigen a una aplicación denominada *Jamboard* que contiene materiales de trabajo que podrán utilizar directamente de manera digital en un teléfono inteligente, una tableta o una computadora, así como instrumentos de evaluación sugeridos para desarrollar y dar seguimiento a cada actividad.

Finalmente, al término del documento encontrarán una sección denominada “para saber más”, en la cual se incluyen sitios de interés para conocer un poco más sobre el Trastorno del Espectro Autista y las herramientas de trabajo docente que favorecen el enfoque de inclusión. En este apartado encontrará también un manual práctico para manejar la aplicación *Jamboard* y aprovechar al máximo los recursos digitales.

En espera de que esta Guía sea de gran utilidad para las personas que intervienen en el proceso de atención de las alumnas y alumnos con Trastorno del Espectro Autista, la Dirección de Educación Especial exhorta a continuar mejorando día a día, mostrando el esfuerzo y dedicación que caracteriza a la comunidad escolar en general.

MTRO. EDGAR RÍOS MIRANDA
DIRECTOR DE EDUCACIÓN ESPECIAL

La intervención en los Trastornos del Espectro Autista

El concepto clásico de autismo ha variado mucho desde sus descripciones originales, en la actualidad se habla de un continuo, por lo que se prefiere usar el término 'Trastorno del Espectro Autista' (TEA), considerando que el autismo es un "espectro" más que una categoría única, dada la variable manifestación de síntomas y afectaciones. El TEA, se caracteriza por déficits persistentes en la comunicación social y la interacción social en múltiples contextos, incluidos los déficits de la reciprocidad social, los comportamientos comunicativos no verbales usados para la interacción social y las habilidades para desarrollar, mantener y entender las relaciones (Asociación Americana de Psiquiatría, 2014).

Las dificultades que presentan las personas con TEA comienzan a aparecer en etapas tempranas de la infancia, precisamente cuando inicia el desarrollo de algunas funciones cerebrales superiores, entre ellas la capacidad de comprender a los demás como personas dotadas de mente (teoría de la mente), funciones de comunicación y lenguaje, comprensión de símbolos y la flexibilidad cognitiva.

La intervención se puede definir como el conjunto de acciones dirigidas a la persona dentro del espectro autista, a la familia y al entorno, que tienen por objetivo dar pronta respuesta a las necesidades que presentan, ya sean transitorias o permanentes. Se puede afirmar que la intervención entre más temprana es mejor. Todos los centros educativos son determinantes en el desarrollo y las posibilidades de alumnas y alumnos con esta condición.

En ese sentido, no sólo es importante seleccionar un método de intervención adecuado, sino también es imprescindible la asesoría a las familias y docentes sobre las posibilidades de desempeño de la persona que presenta esta condición, en la escolarización y vida independiente, para aprovechar mejor los recursos al alcance de las familias y las escuelas.

Es importante reconocer que existen diversos métodos de intervención, los cuales han surgido a partir de las investigaciones realizadas,

sustentados en las teorías que tratan de explicar la ontogénesis del autismo. Sin embargo, existen algunas dificultades para la interpretación y generalización de los resultados sobre la eficacia de los distintos métodos, ya que los TEA representan una determinación del diagnóstico complejo, que aglutina un conjunto amplio de síntomas, de forma que cada intervención que se hace prioriza la mejora de algunas peculiaridades observables en el desarrollo. El TEA no se cura, se permanece toda la vida con esta condición, en ese sentido, la calidad de vida de las personas que la presentan depende de las oportunidades que tengan y los retos a los que se enfrentan.

Por lo tanto, hay que estar atentos a las características de la población atendida a través de diferentes técnicas e instrumentos de evaluación y a los resultados que se obtienen, esto permitirá determinar objetivos de intervención claros que sean pertinentes con las posibilidades de logro.

Tal como afirman Frith (1989) y Rivière (1998), las personas con TEA presentan graves alteraciones permanentes en las principales áreas de desarrollo. Por ello precisan apoyos basados en un modelo integral, específico y flexible, que abarque todo el ciclo vital y que asegure un proyecto de vida para cada persona. Los servicios desde los que se oferta la intervención tienen como objetivo facilitar el dominio de aquellos aspectos funcionales que son necesarios para la participación en la vida de la comunidad y el máximo desarrollo personal en cada uno de los ámbitos vitales. El pronóstico y la evolución de las personas con TEA guardan relación directa con el tipo de atención recibida y el momento en que ésta se inicia. Una persona que recibe tratamiento especializado desde edades tempranas, una vez realizado el diagnóstico, presenta más y mejores posibilidades de desarrollo y calidad de vida. (Cuesta et al, 2016, p.158)

De acuerdo con el manual didáctico para intervención temprana en los TEA, se distinguen modelos de intervención que se apoyan en la base biomédica y de naturaleza psicoeducativa. Para efectos de esta guía solo

se considerará la intervención psicoeducativa, dentro de la cual se contempla la intervención conductual e intervención evolutiva, planteada como un proceso que se enfoca a las diversas necesidades de la persona, en los diferentes entornos donde se desenvuelve a lo largo de su vida.

EL USO DE LA GUÍA

El conjunto de actividades que integra la presente Guía constituye la recuperación de las experiencias de docentes que atienden a alumnas y alumnos con TEA en diferentes servicios de educación especial del Estado de Guerrero, que se comparte para promover un intercambio de experiencias pedagógicas sobre la intervención con esta población.

Mediante las actividades que se proponen, se pretende dar una respuesta a algunas de las necesidades específicas que se derivan de las principales áreas con mayor alteración en las personas con TEA:

- Comunicación social
- Interacción social
- Flexibilidad en la conducta e intereses.
- Simbolización
- Integración sensorial
- Conducta adaptativa
- Habilidades académicas básicas.

Se le concede a la comunicación y la interacción social un papel fundamental, ya que constituyen un eje transversal en el desarrollo de las otras áreas, por la importancia que tienen para favorecer el aprendizaje y el desarrollo en las alumnas y los alumnos con TEA.

La comunicación social es una de las principales prioridades en la intervención de las alumnas y los alumnos con TEA, por lo que tiene que estar presente en todas las situaciones de la vida cotidiana. Es necesario aprovechar cualquier momento para fomentar la comunicación, ya sea en

un contexto áulico, de trabajo o de ocio. Lo importante es crear múltiples situaciones para incentivar a las alumnas y alumnos a comunicarse, atendiendo en todo momento a sus actos comunicativos.

Dentro del TEA, podemos encontrar una gran diversidad de características en las competencias comunicativas y lingüísticas de las personas dependiendo de la funcionalidad:

- Algunas personas con lenguaje oral muy claro, pero con muy poco discurso comunicativo.
- Personas con amplios discursos comunicativos, pero solo considerando los temas de interés.
- Personas con características peculiares en la prosodia de la voz; que van desde el tono, el volumen y el uso de un lenguaje oral muy rimbombante.
- Personas sin lenguaje oral o preverbales, con comunicación instrumental en la que solo usan a la otra persona como un “instrumento” para satisfacer algún deseo o necesidad, sin la habilidad de atención y referencia conjunta para compartir.

En el TEA, son tres las propiedades alteradas que se caracterizan en la comunicación, que dan muestra de las dificultades o alteraciones.

La primera es la propiedad generativa. En las niñas y niños con Autismo la vemos muy afectada, pues muchas veces pueden producir lenguaje que han recibido y lo almacenan como si fueran palabras en una memoria de palabras. Todos los seres humanos tenemos una memoria léxica, pero no podemos tener una memoria de oraciones. Lo que tenemos es un manual para armar oraciones que se llama gramática interna en el cerebro, por lo tanto se refleja en la presencia de ecolalia.

La segunda es función ostensiva o declarativa. Lo que solemos hacer con el lenguaje son cosas como comentar, describir, definir, pero no pedir. La función del lenguaje no es modificar el mundo físico a través de los enunciados, su función esencial es compartir un mundo mental. En el caso de las personas dentro del espectro autista, comúnmente se inician con la finalidad de pedir, más no de compartir un mundo mental, es decir; las dificultades se verán reflejadas en que en algunos casos no hay uso

de verbos mentales dentro de los discursos orales, por ejemplo: yo creo que..., pienso que...

Por último, la tercera propiedad es alta dependencia pragmática. En esta propiedad se representa un grado de dificultad muy alto para las personas con autismo. El lenguaje está muy influido por nuestra interpretación del contexto mental en el que hacemos las cosas y cuando lo expresamos se encuentra determinado y asociado sutilmente al contexto. En las personas dentro del Espectro Autista se ve reflejada cuando en algunos casos se hacen comentarios inapropiados, o dificultades en el significado y uso de palabras.

Estas propiedades van a generar necesidades específicas en NNA con TEA y provocar que enfrenten Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP).

Las BAP que enfrenta esta población surgen de la interacción que tienen con sus contextos y pueden ser de los siguientes tipos: actitudinales, de comunicación, sociales y curriculares, entre otras.

Desde la propuesta didáctica de esta Guía se pretende abatir las BAP mediante la aplicación del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), identificado, de acuerdo con la Secretaría de Educación Pública (SEP), como el “diseño de materiales y actividades didácticas que permiten que los objetivos de aprendizaje sean alcanzados por individuos con amplias diferencias en sus capacidades” (SEP, 2018, p. 29). Se enfoca en permitir múltiples formas de representación, acción, expresión y motivación para que alumnas y alumnos con TEA puedan acceder a los aprendizajes, en el entendido de que muchas de las dificultades que enfrentan no se deben a su condición sino a la “naturaleza de los materiales didácticos, de los medios y métodos usados en la actividad docente, los cuales, debido a su rigidez, no podían satisfacer la diversidad del alumnado (Alba et al., 2014, p.9). Desde esta perspectiva se proponen actividades organizadas en fichas de trabajo, las cuales contemplan materiales y recursos con los cuales se pretende:

- Producir el interés.
- Facilitar la comprensión y la comunicación.
- Promover la interacción social.

- Adquirir aprendizajes que le permitan un mejor desarrollo.

Dentro de estas fichas de trabajo se encuentran principalmente: los apoyos visuales (pictogramas, o imágenes, agendas, rutinas, etc.), el juego, el modelado, el uso de reforzadores y de las Tecnologías de la Información y Comunicación, con los cuales se aspira a generar el aprendizaje y la participación.

Como ya se comentó, las actividades son parte de las experiencias docentes, algunas surgen de adaptaciones realizadas a propuestas hechas por expertos en TEA que se encuentran en la red, de guías de buenas prácticas, de materiales con diseño universal o para la evaluación diagnóstica de esta población, cuyas referencias se encuentran en el apartado para saber más o en las referencias bibliográficas.

En cada ficha, dentro del apartado de materiales digitales, se encuentra un código QR que proporciona material descargable que sirve para la aplicación de la actividad, en el cual se puede disponer de agendas de trabajo, ejercicios y recursos didácticos para la alumna o el alumno y los instrumentos de evaluación que se proponen. Asimismo, en el apartado materiales y recursos encontrará el vínculo que sustituye el código QR y que proporciona acceso a la misma información ya referida.

En la sección que se denomina para saber más se incluyen vínculos de páginas web en los que pueden encontrar diversos materiales bibliográficos, didácticos, electrónicos y audiovisuales para ampliar el marco de intervención para las alumnas y los alumnos con TEA durante la aplicación de las actividades de la Guía.

Estructura de la ficha

Nombre de la ficha: diseñadas con nombres creativos para su fácil manejo.

Propósito: tienen como base los objetivos y propósitos del programa de estudios pero adaptados a las metas que pretende alcanzar cada ficha.

Número de ficha: Para que pueda ubicarla fácilmente.

Alineación curricular: en este apartado podrá ubicar los elementos del programa de estudio con los que se vincula la ficha. El aprendizaje esperado dependerá del contexto.

Áreas de intervención: también encontrará identificados las áreas que se ven favorecidas al trabajar las actividades de la ficha.

Materiales y recursos: se enlistan los materiales que requiere para abordar las actividades de la ficha, así como los enlaces para acceder al material digital y descargable.

FICHA 04

Ese soy yo

ALINEACIÓN CURRICULAR
El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:
Nivel: preescolar, primaria y secundaria.
Campos, área y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.
Ámbito: Participación social
Prácticas sociales del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural

PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda y utilice el pronombre personal "yo" en diversas situaciones cotidianas.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Espejo.
- ◆ Fotografía de la alumna o del alumno.
- ◆ Fotografías de integrantes de la familia.
- ◆ Recortables de la fotografía de la alumna o el alumno.
- ◆ Canción de "Mi carita" https://drive.google.com/file/d/1dYGT167-Ts_Kx0eReUF00D_UiR0kabBwV/view?usp=sharing
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1r4HmV6ScINwV0BmF12aNN-MLC_o4UZCDHeGO-pe1Hvix8/edit?usp=sharing

MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno, video e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Tiempo estimado: 30 minutos.

Inicio: Comience la actividad a través de un canto agradable o música, puede ser la canción de "Mi carita". Cante y repase la canción frente al espejo llevándole la mano a la alumna o al alumno para que toque cada parte de su rostro (ojos, nariz y boca).



Al término de la canción pregunte: "¿Quién está ahí?", posterior a ello, genere que trate de responder de manera verbal tomándole la mano hacia arriba y con entonación "yo".

Señale hacia el espejo diciendo "esa soy yo" o "ese soy yo". Repita la canción y realice el ejercicio un par de veces más, cada vez permitiéndole que lo haga de forma independiente.

Desarrollo: Enseguida muéstrele su fotografía de cuerpo completo en la que aparezca sin nadie más y pregunte: "¿quién es?", en caso de que tenga dificultad para prestar atención y de responder verbalmente es probable que requiera apoyo para contestar, por lo que será necesario colocarse detrás de la alumna o alumno para guiar su mano e inducir que toque su foto, diciendo: "soy yo".



Muestre a la alumna o alumno más fotos suyas con otras personas, pueden ser con sus compañeras y compañeros o familiares. Pregunte "¿quiénes son?" y señale a cada persona que aparezca en las fotos. Por último señale don-

23

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual o grupos pequeños.

Forma de organización: se sugiere cómo organizar a las alumnas y alumnos en cada actividad.

Materiales digitales: contiene un código QR que enlaza a la aplicación *Jamboard*, en donde encontrará los materiales de trabajo digitales, la agenda y el instrumento sugerido para la evaluación, los cuales podrá trabajar de manera interactiva en la aplicación o descargarlos en pdf e imprimirlos como material gráfico.

Descripción de la actividad: a detalle se presenta la secuencia de actividades y explicación de cómo realizar la ficha de trabajo, así como el tiempo estimado de la sesión.

Descripción de la actividad: (continuación).

de se ubica y nuevamente pregunte "¿quién es?" para obtener como respuesta "soy yo".

Cierre: Elabore un rompecabezas con la cara o el cuerpo completo de la fotografía de la alumna o el alumno, muéstrele cada una de las partes y nómbrelas con ella o él pueden ser ojos, nariz y boca (en caso de trabajar únicamente con la silueta de la cara) o bien tronco, piernas, brazos, etc. (si decide trabajar toda la imagen corporal), lo que se persigue es que realice la integración de su propia figura de manera autónoma. Finalmente pregunte "¿quién es?", en caso necesario, apóyete para que trate de responder "soy yo".



Para concluir la actividad, realice actividades relacionadas con "yo tengo un cuerpo" y "¿quién soy yo?", puede utilizar la aplicación [jamboard](#) o bien material gráfico.

Se recomienda que los familiares generalicen el aprendizaje del uso del pronombre personal en situaciones de la vida cotidiana y en actividades de juegos con materiales preferidos, para generar que confirme su petición de manera verbal haciendo uso del pronombre personal en primera persona.

Variantes de la actividad: se ofrecen en esta sección sugerencias con las que podrá generar más ideas para realizar variaciones a la actividad.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Realice un pase de lista improvisado durante el desayuno, comida o cena, en donde cada miembro de la familia al escuchar su nombre diga fuerte y claro "yo".

Durante el día se puede repetir la pregunta "¿quién es...?" de forma aleatoria para que contesten "yo", primero modelado por los miembros de la familia y al final el nombre de la niña o del niño. En caso de que requiera apoyo alguien puede apoyarle a levantar su mano.

También, se pueden realizar preguntas como "¿qué ves?" mientras ve televisión o su programa favorito, con la intención que responda "yo veo..." de igual forma durante el día generar preguntas como "¿qué quieres?", "¿qué escuchas?", "¿qué comes?", etc. Es importante que cuando se trabaja el reconocimiento se realice un trabajo previo de modelamiento, para brindar la posibilidad de observar la indicación y resulte más fácil el trabajo a la niña o al niño, además de brindarle apoyo constante en caso de mostrar dificultad al momento de realizar las actividades.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Presta atención a las indicaciones que se mencionan en la canción.
- Realiza los movimientos corporales y gestos al escuchar la letra de la canción.
- Se mira frente al espejo, observándose que presta atención a su imagen corporal.
- Realiza los movimientos corporales de manera autónoma.
- Requiere de apoyo físico para que se auto señale cuando se menciona el pronombre personal en primera persona.
- Requiere apoyo físico para que lo quien cuando se le pide que toque las partes de su cuerpo.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

24

Sugerencias de evaluación: se identifican los posibles elementos a evaluar según cada ficha. Además podrá encontrar en el código QR de recursos el formato del instrumento para poder evaluar.



FICHAS DE TRABAJO

Jugamos a imitarnos

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: preescolar, primaria y secundaria.

Campo, área y/o asignatura: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Mesa y 2 sillas.
- ◆ Reforzadores del gusto de la alumna o el alumno.
- ◆ Espejo.
- ◆ Láminas “Yo aprendo a imitar gestos” https://drive.google.com/file/d/1wd4QnQOBHB2kEdg_WLI5Q3MGOhq4APOK/view?usp=sharing
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1a5fm9gBjFA9hZPM7eVDaszqZtZcfPzEI4vF8rgai1-c/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno desarrolle la conciencia de la existencia de otra persona, mediante actividades de atención visual e imitación motora y de gestos convencionales.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 30 minutos.

Inicio: Dé el saludo y la bienvenida, observe qué hace. Presente a la alumna o el alumno la agenda de la actividad.

Invite a la alumna o el alumno a permanecer en su silla y en la mesa de trabajo. Colóquese frente a ella o él.

Imite alguna actividad que realice la alumna o el alumno en la mesa. Ejemplo: en el caso que le guste aplaudir, podemos imitarlo varias veces y al final dar golpecitos al suelo con el pie o extender los brazos.



Desarrollo: Cuando logre captar su atención comience a introducir acciones motoras diferentes para que las imite, de acuerdo con las posibilidades de la alumna o del alumno.

Sirva de modelo en cada acción y a continuación sugiera que lo imite, ejemplo: “Mira cómo bostezo, ahora haz como yo”. Apoye estas acciones con pictogramas como los de “Yo aprendo a hacer gestos”.

Antes de seguir con cada imitación, no olvide recompensar su respuesta con un reforzador social como aplaudirle y reconocer su esfuerzo.

Guíe a la alumna o el alumno para que vaya imitando, con apoyo de las imágenes, movimientos de partes visibles del cuerpo y que forman parte de su

YO APRENDO A IMITAR GESTOS



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, bajo la estrategia uno a uno.

repertorio como señalar, asentir, negar con la cabeza, sonreír, un gesto de despedida o unas palmas en una canción.

Continúe con imitaciones gestuales. Capte su atención con alguna actividad motivadora o que le sea significativa, puede ser una canción o un juego. Ponga a la alumna o el alumno frente a un espejo y haga diversos movimientos gestuales y dígame “haz como yo”.



Cierre: Solicite a la alumna o alumno que arme unos pequeños rompecabezas sobre algunos de los gestos que imitó. Puede utilizar la aplicación *jambboard* o material gráfico.

Para culminar, realice la generalización del aprendizaje. Pida la participación de las y los miembros cercanos de su familia para que jueguen a imitar con ella o él.

Para generar que realice la imitación, sugiera a los familiares introducir algunas actividades que le motiven como aplaudir, tocar las partes de su cuerpo, imitación sobre objetos, imitación vocal, imitación de movimientos corporales o de acciones específicas.

Se termina cuando la atención disminuye o el valor de la enseñanza de la actividad se ha agotado. Se guardan los materiales y se cambia de actividad.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad se puede practicar tanto en un entorno natural, en casa o en sesión estructurada en la escuela.

Puede sugerir imitaciones motoras gruesas o finas dependiendo de las posibilidades de la alumna o del alumno.

Se puede variar haciendo la actividad en el suelo o en diversos espacios en el que la alumna o el alumno se sienta a gusto, cuidando controlar los estímulos del ambiente para evitar distracciones.

Conocer cuáles son los movimientos que mejor puede hacer, cuáles le parecen más atractivos y cuáles son los que más se le dificultan por su forma, para sugerir imitaciones de lo fácil a lo complejo. La imitación en el juego es la base para aprender los turnos y las habilidades conversacionales.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Reconoce que otra persona está cerca y observa que realiza las actividades de imitación que él mismo o ella misma ejecuta.
- Contacto Visual (atención sostenida).
- Habilidades de imitación (ejecución).
- Respeto de turnos.
- Reciprocidad social.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Jugamos a “toma y dame”

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: preescolar, primaria y secundaria.

Campo, área y/o Asignatura: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno realice y comprenda el patrón lingüístico “dame-toma”, en el desarrollo de juegos motores y acciones de petición que impliquen la reciprocidad social.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social:

Conversación recíproca (círculos de comunicación ida-vuelta, dame -toma).



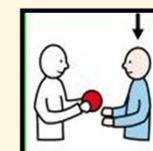
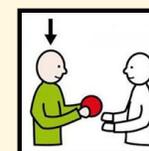
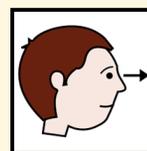
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 30 minutos.

Inicio: Muestre la agenda de la actividad a la alumna o el alumno. Comience con el saludo y bienvenida, para crear un ambiente tranquilo y relajado, invite a realizar juegos libres con juguetes u objetos que sean de su interés, de manera paulatina incorpore otros que sean poco conocidos o de poco interés.

El juego libre puede ser en el piso o en las mesas de trabajo. Si se opta por trabajar o jugar en mesa, en ese espacio puede desarrollar la estrategia. Siempre considere los intereses motivacionales de la alumna o del alumno y permita que juegue con los objetos seleccionados. Poco a poco incorpórese en su juego.

Desarrollo: Incite a que le voltee a ver y le observe, cuando tenga la atención dígame: “mírame”. Proceda a mostrarle o modelarle la acción con el juguete u objeto.



Ofrézcale el juguete u objeto y al mismo tiempo dígame “toma”; si acerca sus manos hacia el juguete, entrégueselo y dígame: “¡muy bien!, toma el (nombre del juguete u objeto)”, esto permitirá que la alumna o el alumno identifique el juguete u objeto por su nombre.

Ya que la alumna o el alumno tiene el juguete u objeto, dígame: “ahora vas tú, dame el ...”. Recuerde extender la mano, ya que lo entregue

MATERIALES Y RECURSOS

Preparar juegos y objetos de interés para la alumna o el alumno.

- ◆ Pelota.
- ◆ Carrito.
- ◆ Globo.
- ◆ Tapas.
- ◆ Otros poco conocidos o de poco interés.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1ZvYBI0b4Mjz8luh9jr_TycQORvu7li7A4Ax1lrMQHXg/edit?usp=sharing



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, bajo la estrategia uno a uno o por binas en grupo.

felicítelo y dígale “¡muy bien!” y regréselo nuevamente el objeto o juguete diciendo: “toma” permitiendo que lo juegue unos momentos y pídaselo nuevamente.

Realice este proceso de “dame y toma” con varios juguetes u objetos.



Cierre: Pida a la alumna o alumno que realice unos ejercicios relacionados con la acción de tomar o dar, puede ser en la aplicación *jam-board* o bien con material gráfico

Solicite la participación de algún familiar presente para generalizar el aprendizaje de la actividad con personas conocidas y posteriormente desconocidas, en situaciones como el recreo, a la hora de comer, en actividades de la vida diaria, entre otras. En cada situación que implique practicar el patrón lingüístico de toma y dame varias veces, cambie los juguetes u objetos, así como los contextos.

Procure ir retirando poco a poco la ayuda, así como las felicitaciones o reforzadores sociales hasta que reciba y entregue de manera autónoma.

Una vez que la alumna o el alumno ya ejecuta la habilidad de tomar y dar a través del patrón lingüístico, se considera que está preparado y ha logrado la habilidad.

Finalice preguntando si le ha gustado el juego y despídase verbalmente y con el gesto convencional con las manos, para que la alumna o el alumno observe.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Esta actividad se puede practicar en un entorno natural en casa o en sesión estructurada en la escuela.

Considere las condiciones sensoriales y ambientales adecuadas para realizar la actividad.

En caso de que la alumna o el alumno no quiera sentarse en la silla, puede realizarse también en el suelo o de pie en algún lugar donde sienta disposición para trabajar.

Permítale intentar realizar el juego, aunque sea mínimamente, en caso de fallar en su intento, brinde apoyo físico las veces que sean necesarias hasta lograr el intento.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Establece contacto visual cuando se saluda con alguien.
- Comparte la mirada con el otro y muestra el objeto.
- Observa el juguete u objeto que se le muestra.
- Desarrolla el patrón “dame-toma” sin ayuda.
- Muestra interés en manipular y observar el juguete u objeto.
- Comprende el gesto convencional con la mano extendida, cuando se le dice “dame” y se le solicita el juguete u objeto.
- Muestra una actitud de disfrute compartido.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Las partes de mi cuerpo

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: preescolar, primaria y secundaria.

Campo, área y/o asignatura: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Figuras (pictogramas) recortables: mi cabeza, pelo, ojos, boca, etc., en un cuarto de hoja tamaño carta.
- ◆ Video: Las partes del cuerpo humano para niños, de la cabeza a los pies. https://drive.google.com/file/d/1CKB259-H7aVtlmakkVoUL1iF0K44N_RA/view?usp=sharing
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1xE3GXrsZBZx6IU6FgF6-JyfbiiZOKLzHX3nsMNjINM/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda y utilice el lenguaje verbal y no verbal para identificar las partes de su esquema corporal y/o pertenencias personales, a través del uso del adjetivo posesivo “mi”.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno, vídeo e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 30 minutos.

Inicio: Dentro del salón de clases coloque al grupo en círculo, de pie. Pregunte por las partes del cuerpo y pida que las toquen.

Enseguida, proyecte el video “Las partes del cuerpo”.

Para esta actividad tenga presente si alguna alumna o algún alumno utiliza “tu” en lugar de “mi” para referirse a las partes de su cuerpo.

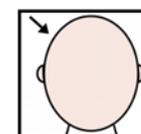
Explique verbalmente las indicaciones de lo que se va a hacer y realice la acción (modelando) para que el grupo realice la imitación.

Desarrollo: Ubíquese a un lado de las alumnas o los alumnos que tengan dificultades con el lenguaje expresivo. Modele la acción y si es necesario apoye de forma personal a realizarla.

Diga: “Vean lo que hago: toco mi cabeza” haciendo énfasis en la palabra “mi”. Ahora lo harán ustedes conmigo, tocamos y decimos “mi cabeza”, dirijase principalmente a quienes tienen dificultades en el uso del adjetivo posesivo y ayúdeles a ponerse las manos en la cabeza diciendo “mi cabeza”, repitiendo varias veces “mi cabeza”, “mi cabeza”, así lo hacemos con las partes de la cara (mis ojos, mi nariz, mi boca, entre otras).



Mi



MI CABEZA



MIS OJOS



FORMA DE ORGANIZACIÓN: En círculo todo el grupo.

Siempre hable a la altura de la alumna o del alumno y repita varias veces dependiendo de las dificultades que presente. Trate siempre de centrar la atención en los movimientos de la boca.

Después de modelar la acción, presente a todo el grupo las figuras de apoyo visual y pida que se toquen la parte del cuerpo que representan.

Refuerce socialmente la acción si hay intento o si lo hace: "¡Muy bien!"

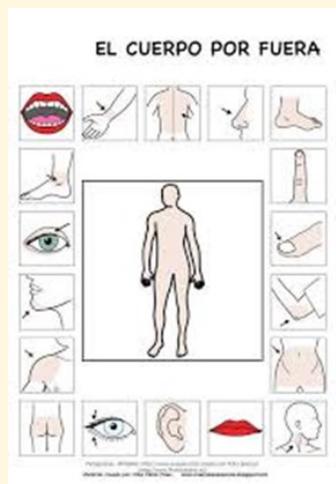


Cuando se realiza esta estrategia, es necesario observar las dificultades que presentan en el lenguaje para reforzar con ejercicios en casa.

Cierre: Después de trabajar con las partes de la cara trabaje de la misma forma con las partes del cuerpo.

Al finalizar dígales que pueden sentarse y enfatice la siguiente expresión: "Me siento en mi silla".

Para reforzar el aprendizaje, pida la participación de quienes presentan dificultades, indicándoles que toquen cada parte de su cuerpo y lo digan verbalmente.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

Se puede utilizar en cualquier grado, solo aumentando el nivel de dificultad. Ejemplo: "En Mi cabeza me voy a poner..." "Mi brazo derecho puede escribir..." Utilice la creatividad para hacerlo divertido.

Se puede trabajar "Mi día de cumpleaños es..."

La imitación en el juego es la base para aprender los turnos y las habilidades conversacionales.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Toca la parte del cuerpo que le piden y lo expresa verbalmente.
- Reconoce qué parte de su cuerpo está tocando
- Comprende el adjetivo posesivo "mi" y lo usa para señalar su cuerpo.
- Se desempeña de manera autónoma al ejecutar la actividad.
- Necesita del modelado para que logre expresarlo.
- Requiere ayuda para expresarse.
- Solo imita a los demás y se expresa con dificultad.
- No expresa, aún con apoyo.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Ese soy yo

FICHA 04

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: preescolar, primaria y secundaria.

Campos, área y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Participación social

Prácticas sociales del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda y utilice el pronombre personal “yo” en diversas situaciones cotidianas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación social.
Imitación espontánea de gestos convencionales y descriptivos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Espejo.
- ◆ Fotografía de la alumna o del alumno.
- ◆ Fotografías de integrantes de la familia.
- ◆ Recortables de la fotografía de la alumna o el alumno.
- ◆ Canción de “Mi carita”. https://drive.google.com/file/d/1dYG7ro7-TsKxceReDFOOO_DiRqka6BW/view?usp=sharing
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1g4IgmW6SQNwWGBmF12aNNQLC_o4UZCDHeGO-pe1Hyj8/edit?usp=sharing

MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno, vídeo e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 30 minutos.

Inicio: Comience la actividad a través de un canto agradable o música, puede ser la canción de “Mi carita”. Cante y repase la canción frente al espejo llevándole la mano a la alumna o al alumno para que toque cada parte de su rostro (ojos, nariz y boca).



Al término de la canción pregunte: “¿Quién está ahí?”, posterior a ello, genere que trate de responder de manera verbal tomándole la mano hacia arriba y con entonación “yo”.

Señale hacia el espejo diciendo “esa soy yo” o “ese soy yo”. Repita la canción y realice el ejercicio un par de veces más, cada vez permitiéndole que lo haga de forma independiente.

Desarrollo: Enseguida muéstrela su fotografía de cuerpo completo en la que aparezca sin nadie más y pregunte: “¿quién es?”, en caso de que tenga dificultad para prestar atención y de responder verbalmente es probable que requiera apoyo para contestar, por lo que será necesario colocarse detrás de la alumna o alumno para guiar su mano e inducir que toque su foto, diciendo: “soy yo”.

Muestre a la alumna o alumno más fotos suyas con otras personas, pueden ser con sus compañeras y compañeros o familiares. Pregunte “¿quiénes son?” y señale a cada persona que aparezca en las fotos. Por último señale don-



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual o grupos pequeños.

de se ubica y nuevamente pregunte “¿quién es?” para obtener como respuesta “soy yo”.

Cierre: Elabore un rompecabezas con la cara o el cuerpo completo de la fotografía de la alumna o el alumno, muéstrole cada una de las partes y nómbrelas con ella o él, pueden ser ojos, nariz y boca (en caso de trabajar únicamente con la silueta de la cara) o bien tronco, piernas, brazos, etc. (si decide trabajar toda la imagen corporal), lo que se persigue es que realice la integración de su propia figura de manera autónoma. Finalmente pregunte “¿quién es?”, en caso necesario, apóyete para que trate de responder “soy yo”.



Para concluir la actividad, realice actividades relacionadas con “yo tengo un cuerpo” y “¿quién soy yo?”, puede utilizar la aplicación *jamboard* o bien material gráfico.

Se recomienda que los familiares generalicen el aprendizaje del uso del pronombre personal en situaciones de la vida cotidiana y en actividades de juegos con materiales preferidos, para generar que confirme su petición de manera verbal haciendo uso del pronombre personal en primera persona.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Realice un pase de lista improvisado durante el desayuno, comida o cena, en donde cada miembro de la familia al escuchar su nombre diga fuerte y claro “yo”.

Durante el día se puede repetir la pregunta “¿quién es...?” de forma aleatoria para que contesten “yo”, primero modelado por los miembros de la familia y al final el nombre de la niña o del niño. En caso de que requiera apoyo alguien puede apoyarle a levantar su mano.

También, se pueden realizar preguntas como “¿qué ves?” mientras ve televisión o su programa favorito, con la intención que responda “yo veo...” de igual forma durante el día generar preguntas como “¿qué quieres?”, “¿qué escuchas?”, “¿qué comes?”, etc. Es importante que cuando se trabaja el reconocimiento se realice un trabajo previo de modelamiento, para brindar la posibilidad de observar la indicación y resulte más fácil el trabajo a la niña o al niño, además de brindarle apoyo constante en caso de mostrar dificultad al momento de realizar las actividades.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Presta atención a las indicaciones que se mencionan en la canción.
- Realiza los movimientos corporales y gestos al escuchar la letra de la canción.
- Se mira frente al espejo, observándose que presta atención a su imagen corporal.
- Realiza los movimientos corporales de manera autónoma.
- Requiere de apoyo físico para que se auto señale cuando se menciona el pronombre personal en primera persona.
- Requiere apoyo físico para que lo guíen cuando se le pide que toque las partes de su cuerpo.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Yo soy, tú eres

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: preescolar, primaria y secundaria.

Campos, área y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Participación social

Prácticas sociales del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Fotografías de la alumna o del alumno y de la persona que apoyará en la actividad.
- ◆ Objetos diversos que no generen apego o fijación para la alumna o el alumno.
- ◆ Jabón para hacer pompas.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1dvBIZbdUH2eA9bqidgOBZQZ94heDFi-mIWpkMcW4_g/edit?usp=sharing



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno identifique y comprenda la diferencia entre “Tú” y “Yo”, en situaciones de juego que involucren habilidades de imitación y seguimiento de instrucciones al observar a otra persona y escuchar la letra de cantos, generalizando el aprendizaje en situaciones cotidianas y determinados contextos.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social. Imitación espontánea de gestos convencionales, descriptivos.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 60 minutos.

Inicio: Para iniciar con esta estrategia, se espera que ya se haya tenido experiencia con el uso del pronombre “Yo”, esto facilitará que la alumna o el alumno comprenda mejor la diferencia. Una manera de iniciar es haciéndolo en binas.

Realice un ejercicio de identificación de “Yo” usando una fotografía de la alumna o del alumno y preguntándole: “¿Quién es?”, para que su respuesta sea: “yo”.

Desarrollo: Siente a la alumna o el alumno frente a otra persona. Pida que tome la mano y el dedo índice de la alumna o el alumno y lo guíe hacía la persona que tiene en frente diciendo “tú” (dedo índice de la alumna o alumno a la persona y viceversa), repetir “tú, tú”, como si fuera un juego circular.

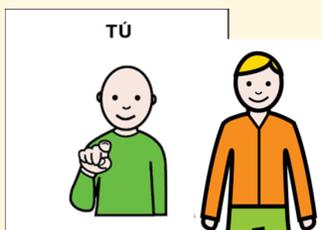
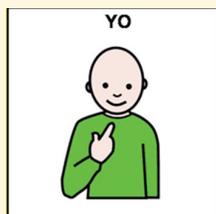
Incorpore una fotografía en la que aparezcan las dos personas (la alumna o el alumno y quien está apoyando en el ejercicio), realice preguntas sencillas: “¿quién es?”, señalándolo en la fotografía. “¿Quién más está ahí?” Decirle de frente y señalar en la fotografía, “este soy yo, este eres tú”.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Uno a uno o en binas.

Una vez que ya entendió pida que mencione y señale a través de preguntas sencillas: “¿quién es?” o “¿quién más está ahí?”, se espera que responda con los pronombres personales, por ejemplo “yo soy...” “tú eres...”, apoye modelando la actividad de ser necesario.

Cierre: Provoque el uso del lenguaje ayudándole a hacer peticiones sencillas, por ejemplo, si le gustan las pompas de jabón, comiencen a jugar y pare, de esta forma creamos una situación de petición. Una vez que nos demande más pompas podemos jugar. Dándole órdenes sencillas como “¡ahora sopla tú!”, “¡ahora sigo yo!”. Estimule socialmente sus respuestas a través de aplausos, abrazos o verbalmente. Las pompas de jabón se pueden realizar de manera alternada, siempre cuidando hacer pausas y generar que pida.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

En casa se puede aprovechar una actividad cotidiana, por ejemplo comer, y usando los pronombres modele: “yo como...”, “tú comes...”. La intención es que la niña o el niño utilice y se apropie de los pronombres en distintos contextos.

Es importante que cuando se trabaja el reconocimiento de la segunda persona en singular (“tú”), se le apoye guiando la respuesta correcta, en lugar de decir “no”. Simplemente corregir con el señalamiento acorde a lo que se pregunta y responde. Tenga en cuenta que es un concepto que se incrementa en el pensamiento de la niña o del niño y su uso apropiado dependerá de cómo sea consciente de sí y de los demás.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Usa el gesto de señalar de acuerdo con el pronombre mencionado.
- Comprende el pronombre personal “tú”, en situaciones de juego por turnos.
- Requiere de apoyo físico para que se autoseñale cuando se menciona el pronombre personal en segunda persona.
- Responde verbalmente con el uso del pronombre personal en segunda persona cuando se le pregunta o se le ofrece algún material.
- Se identifica y señala en las fotografías que observa.
- Hace uso de los pronombres personales “yo” y “tú” en diversas situaciones de la vida cotidiana.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Baraja de instrucciones

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Juego de cartas con dibujos o pictogramas de órdenes simples: párate, siéntate, toma, dame, ven, cierra, abre, señala, toca, dibuja, encierra, subraya, escribe, une, pinta.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1lwsrS1API4XgDnGgreTdAumFXaMOybhb1ZSutZEsuWM/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda y siga instrucciones simples y complejas a través de apoyos visuales.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 40 minutos.

Inicio: Salude a la alumna o al alumno. Muestre la agenda de trabajo. Propóngale jugar “Baraja de instrucciones”.

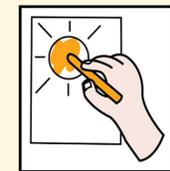
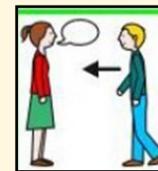
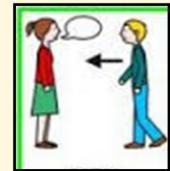
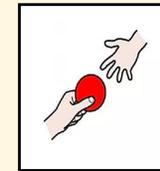
Entregue a la alumna o el alumno una hoja plastificada con 9 órdenes simples (dibujo y palabra).

Tome cada orden y modele la acción que representan.

Desarrollo: Coloque las 9 cartas boca abajo para que la alumna o el alumno tome una, la observe, diga la instrucción que ella o él seleccionó y pida que la realice. Dé apoyo físico de ser necesario. Ejemplo: párate, abre la puerta, señala la ventana, dame la pelota, ven y siéntate, etc.

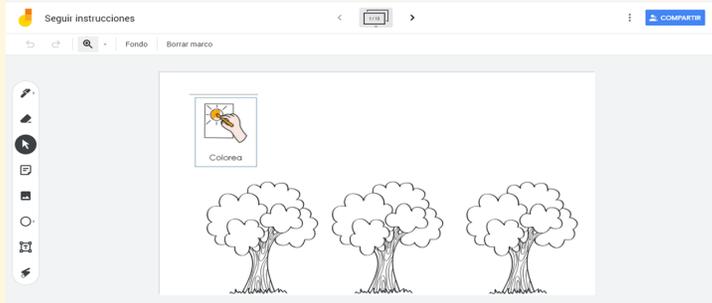
Por cada instrucción que la alumna o el alumno realice se le dará una etiqueta para que la pegue en su hoja de instrucciones hasta completar las 9.

Cuando logre realizarlas, cambie las barajas agregando nuevas órdenes.

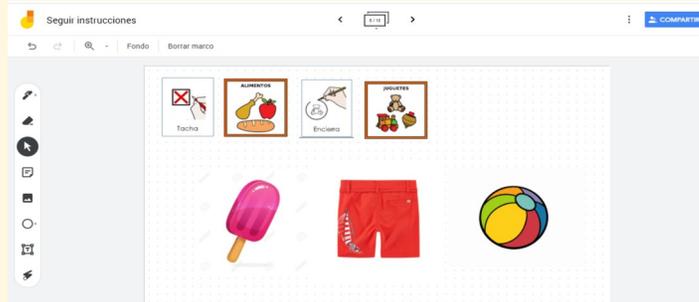


FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, bajo la estrategia uno a uno.

Desarrolle una actividad interactiva con el niño. Ingrese a la aplicación *Jamboard*, abra o comparta el archivo si el niño cuenta con una computadora, puede trabajar también en subgrupo de 3.



En la actividad observarán un plantilla (*Jam*) con instrucciones simples para ejecutar, que comúnmente se realizan en la escuela como: colorea, dibuja, encierra, escribe, subraya, une, tacha, ordena, etc. Una vez que se realicen las instrucciones simples, ahora indique órdenes complejas, en la aplicación puede encontrar ejercicios con 2 instrucciones, ejemplo: encierra y subraya, cuenta y tacha, entre otros.



Cierre: Invite a jugar a los piratas, siguiendo un mapa para encontrar el tesoro. En el patio se colocan una serie de objetos (silla, pelota, frasco, etc.). Se coloca a la alumna o al alumno en la salida y la maestra o el maestro lee las instrucciones simples y complejas del mapa, ejemplo: 1. Toma la pelota y guárdala adentro de la caja 2. Siéntate en la silla 3. Párate de la silla y brinca. En caso necesario muestre la baraja de instrucciones para que siga las pistas y encuentre el tesoro. Brinde reforzamiento social.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

El tipo de instrucciones dependerá del nivel de comprensión de la alumna o del alumno, podrá variar en la organización el número de integrantes para que sigan el trayecto del mapa.

Para las alumnas o los alumnos no verbales se propone trabajar máximo 3 instrucciones, haciendo varias repeticiones cambiando el objeto, por ejemplo: señala la ventana, señala la puerta.

Para quienes tienen mayores habilidades, se propone ampliar el repertorio de instrucciones y/o instrucciones de 2 órdenes y preposicionales. Ejemplo: Siéntate y cruza los brazos. Párate atrás de la silla. Dibuja un círculo al lado del cuadrado.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Muestra atención cuando se le llama por su nombre.
- Necesita de un apoyo visual para recordar y comprender la instrucción y ejecutarla.
- Comprende la instrucción simple de manera verbal.
- Comprende la instrucción compleja de manera verbal.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Nos comunicamos a través de gestos

FICHA 07

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno utilice adecuadamente los gestos más habituales para mejorar su comunicación social.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 40 minutos.

Inicio: Al iniciar cualquier actividad, siempre se debe considerar el interés y la motivación de la alumna o del alumno.

Motive a realizar la observación de su imagen y esquema corporal frente a un espejo, si la alumna o el alumno lo requiere, brinde apoyo físico, ya que en algunos casos es necesario apoyarle para que realice los movimientos corporales.

Una vez que se le haya permitido observarse en el espejo, realicen de manera conjunta movimientos corporales y expresiones faciales observándose frente al espejo, apóyese de música que promueva las expresiones, por ejemplo siguiendo la letra de la canción: “Me miro en el espejo”. Para enriquecer el repertorio lingüístico nombre las partes del cuerpo.

Desarrollo: Una vez que se realizó la observación del esquema corporal y se desarrollaron los movimientos y expresiones, muestre la tarjeta con gestos donde utiliza alguna parte del cuerpo, modele la acción que muestra la tarjeta.

Utilice las tarjetas asociándolas a situaciones naturales de comunicación como juegos motores o simbólicos, por ejemplo:



Señale las pompas de jabón y diga: “mira”.



MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Espejo.
- ◆ Tarjetas de partes del cuerpo y de expresión de gestos con uso funcional.
- ◆ Jabón para hacer pompas.
- ◆ Una velita encendida.
- ◆ Un muñeco.
- ◆ “Me miro en el espejo”. <https://drive.google.com/file/d/1xqEhviMPS2TgNPcEvCR3Lu4DQAg6VDhs/view?usp=sharing>
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1absrM19S3BeP7XEObg9c99MX Yj-1Bn2iIUiDwMHylXz4/edit?usp=sharing>



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, bajo la estrategia uno a

Abrace a un muñeco.



Simule soplar las velitas de un pastel y aplauda.



Pida a alguien que entre, salude y diga "hola".



Genere diferentes situaciones y muestre la tarjeta que indica el gesto comunicativo.

Cierre: Una vez que las alumnas y los alumnos comprendan la situación, realice agrupamientos por parejas y efectúe las situaciones representadas en las tarjetas en situaciones naturales del entorno.

Dirija continuamente la realización de diferentes gestos comunicativos, y propicie que se generalicen en otras situaciones sociales y contextos (hogar, escuela, etc.).

Promueva que las alumnas y los alumnos realicen los gestos comunicativos más usuales en el entorno: hola, adiós, ven, tomar, señalar, mostrar, sonreír, silencio, sí, no, entre otros.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Para concluir se puede implementar una variante en el uso de música, puede sustituirse por algún canto que implique expresiones corporales. La imitación en el juego es la base para aprender los turnos y las habilidades conversacionales.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Muestra interés cuando se inicia con la apertura de las actividades y lo expresa de diversas formas.
- Observa con atención las partes de su cuerpo.
- Ejecuta movimientos corporales por imitación.
- Ejecuta movimientos corporales cuando se le indica la parte del esquema corporal que debe mover (al escuchar la música o la indicación directa).
- Permite y acepta el apoyo físico en la ejecución de movimientos corporales.
- Observa con atención los materiales visuales de apoyo (tarjetas).
- Comprende la función de algunas partes de su cuerpo (mano, brazos, dedos, etc.).
- Comprende las situaciones sociales que observa en los materiales visuales (tarjetas).
- Relaciona los apoyos visuales (tarjetas) en las situaciones de experimentación comunicativo-social.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

El “vozcímetro”

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Narración/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Bocina.
- ◆ Imágenes de lugares o situaciones sociales diferentes.
- ◆ Lámina del vozcímetro adaptado del material realizado por Juani Vinagre (adaptación deaulavirtualdeayl@blogspot.com y Anabel Cornago, con pictos de Arasaac).
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1Ok8l_kZexBExhKuton6i5HisKHujH76Lr-B73tLvUJo/edit?usp=sharing



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno regule e identifique el tono y volumen de voz de manera adecuada en un acto comunicativo con otras personas y en diferentes situaciones cotidianas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 40 minutos.

Inicio: Inicie con el saludo y la bienvenida, observe las reacciones. Reproduzca a la alumna o al alumno el sonido alto y bajo con apoyo de una bocina o audio de música con control remoto. Suba y baje el nivel del volumen de la música y observe si muestra atención al cambio.

Cuando haya distinguido lo que es volumen alto y bajo, explique que el volumen alto se utiliza cuando hay mucha gente o mucho ruido y queremos que nos escuchen; el volumen medio es cuando el lugar es reducido y estamos con poca gente; y el bajo es cuando guardamos respeto en determinados lugares o no queremos ser escuchado por los demás.

Muestre con apoyo visual lugares o eventos en donde se usa el tono y volumen de la voz y modele.

Desarrollo: Presente a la alumna o al alumno un tablero elaborado, el cual representa diferentes niveles de voz a través de números, y explique que cada número tiene un significado. Modele las acciones, por ejemplo:

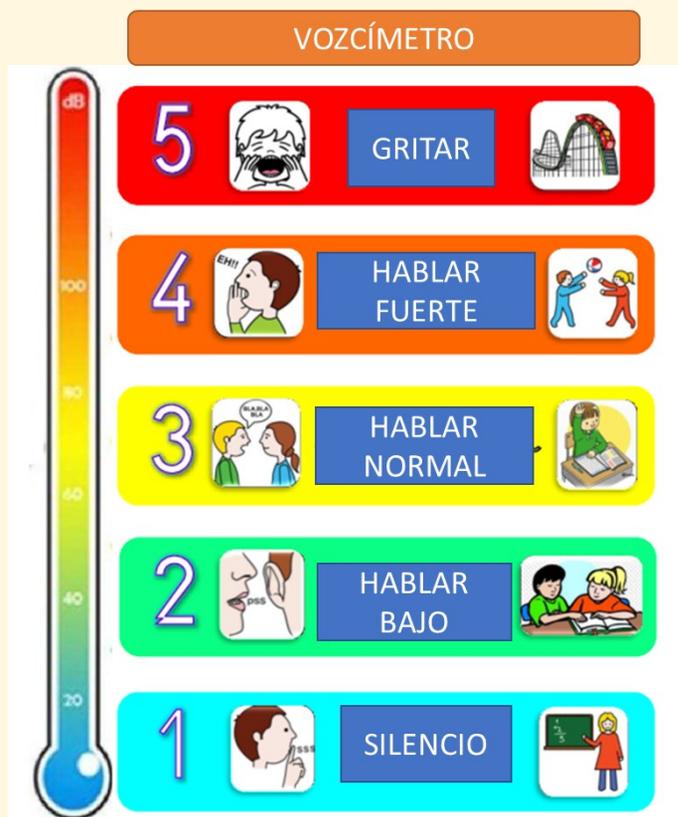
El número 1 corresponde a estar en silencio, el 2 es nivel bajo, el 3 es nivel normal, el 4 al nivel fuerte y el 5 nivel de grito. Cada nivel se puede identificar con un color diferente o con un referente gráfico de un



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual o grupal.

lugar o situación en el que comprenda el uso y la regulación del volumen y tono de la voz.

Realice una práctica de tono y volumen de voz de manera conjunta para que comprenda la función del tablero del vozómetro.



Cierre: Realice un recorrido de espacios o diferentes lugares de la escuela (patio, cancha, salón de clases, cooperativa, auditorio, etc.) y practiquen el volumen y tono de la voz.

Es necesario que se generalice en actividades que se desarrollan de manera cotidiana en diferentes contextos (hombres a la bandera, clase de educación física, clase en el salón, receso, entre otros).

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Cuando la alumna o el alumno aprende los niveles se retira el tablero y solo se apoya a su regulación mencionando el número o color del nivel que debe ocupar o la figura del lugar.

Con esta estrategia, también se favorecen las habilidades sociales enseñándole situaciones de interacción social en diferentes lugares de la escuela, en la casa y otros lugares como el cine, el teatro, una fiesta, la iglesia o actividades cívicas, con apoyo de la familia, haciendo uso del tablero "vozómetro".

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Presta atención a las indicaciones que se mencionan en el desarrollo de la estrategia.
- Comprende los conceptos de "subir" y "bajar" el volumen.
- Comprende los diferentes niveles de volumen de voz (silencio, voz baja, voz fuerte, gritar).
- Identifica los lugares en que puede usar el volumen de voz diferente, con apoyo visual (imágenes de lugares o de situaciones sociales con otras personas).
- Regula el volumen de voz a partir de una instrucción verbal, dependiendo de la situación en que se encuentre.
- Necesita de un apoyo visual para que regule el volumen de voz (Vozómetro).
- Regula el volumen de voz sin ningún tipo de ayuda (verbal o visual).
- Comprende cuando debe permanecer callado (sin voz = sin voz).

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Caja de sorpresas

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión: Autoconocimiento.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Autoestima/Atención.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno incremente las habilidades de atención y referencia conjunta a partir de objetos de su interés.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Salude y dé la bienvenida. Presente a la alumna o al alumno la agenda de la actividad.

Previamente prepare una caja forrada de manera llamativa con diversos objetos de interés para la alumna o el alumno (carritos, pelotas, pinzas, popotes, revistas, juguete a control remoto, instrumentos musicales, juguetes con sonidos, entre otros).

Siéntese de frente a la alumna o el alumno, trate de llamar su atención mostrando la caja de sorpresas, diciendo: “¡Mira (su nombre), una caja de sorpresas!” Cuando logre que se interese por ver la caja, dígame: “¡Vamos a ver que hay adentro de la caja!”.



Desarrollo: Dígame a la alumna o el alumno “vamos a ver qué más hay adentro de la caja de sorpresas”. Saque uno de los objetos que sea llamativo y dígame: “¡Mira, (nombre el objeto)!”, si intenta tomarlo deje que juegue con él.

Después de unos momentos saque otro objeto de la caja de sorpresas que sea más llamativo para la alumna o el alumno, por ejemplo un carrito.

Juegue con el objeto exagerando los movimientos, expresiones y sonidos para llamar su atención y cuando la alumna o el alumno muestre

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Caja de sorpresas.
- ◆ Objetos diversos: carritos, pelotas, pinzas, popotes, revistas, juguete a control remoto, instrumentos musicales, juguetes con sonidos.

◆ <https://jamboard.google.com/d/1SY6nEGfgcyIPpt10aU-nlzPrhejbg7tDSEMx-SSWYE0/edit?usp=sharing>



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual o grupal.

interés, dígale “¡Mira el carrito!”, mientras se le señala y se busca su mirada. Pregunte: “¿quieres el carrito?”, y señálelo mientras intenta llevar su mirada hacia donde se señala. Déselo para que juegue unos minutos.

Cierre: Mientras la alumna o el alumno juega con el segundo objeto, saque de la caja un juguete a control remoto sin que se dé cuenta y colóquelo a una distancia razonable. Regrese cerca de la alumna o del alumno y accione el juguete al mismo tiempo que con tono y gestos exagerados llama su atención y señala diciendo: “¡Mira!”, sin dejar de dirigirle la mirada al igual que al juguete, realizando una triangulación.

Espera a que se interese. Busque su mirada y regrese a ver el objeto. Después de unos segundos detenga el juguete y espere con el fin de que la alumna o el alumno intente pedir más, es decir, que le dirija la mirada y también al juguete, señalándolo o intentando pedirle que lo accione nuevamente. En cualquiera de los casos vuelva a accionarlo.

Repita esta acción varias veces. Distraiga a la alumna o el alumno y oculte el carro, vuelva a la caja de sorpresas y nuevamente llame su atención con el juguete de control remoto. Siempre busque la referencia conjunta sobre el objeto.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Puede variar la cantidad de objetos y/o juguetes de acuerdo con los gustos e intereses de la alumna o el alumno.

También puede utilizar objetos con distintas texturas para dar un masaje suave.

Puede usar objetos para juego funcional y otros para juego simbólico.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Observa y mantiene la atención cuando le muestran objetos.
- Demuestra interés por manipular los objetos.
- Cuando le llama la atención un objeto muestra gesto de pedir.
- Presenta atención a objetos estáticos.
- Presenta atención a objetos en movimiento.
- Señala cuando se le pide que muestre algún objeto.
- Nombra los objetos.
- Comparte con la mirada cuando señala un objeto de interés.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Charla social

FICHA 10

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Video “Vamos a darnos la mano”
https://drive.google.com/file/d/13xJST4R2KtCsExYPEAgRq8fkf_w0-S1P_/view?usp=sharing
- ◆ Frisos con preguntas para el juego de roles (rol-playing) acompañado con imágenes.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1dIlxxJ3mczOp322625vcBYH3iL_6-IQjWX1OyupLfIY/edit?usp=sharing

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Binas o pequeños grupos de 3 y/o 4 integrantes máximo.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno mejore la calidad de su comunicación e interacción social, así como el establecimiento de relaciones más satisfactorias con otras personas al conversar.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



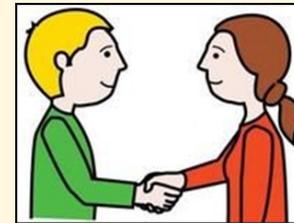
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 30 minutos.

Inicio: Presente un video donde se saluden personas que se acaban de conocer, el video puede ser con dibujos animados o situación real, se sugiere “Vamos a darnos la mano”.

Modele la acción de saludar y salude a la alumna, al alumno o al grupo.

Relacione la acción con su pictograma. Utilice la aplicación *jamboard* o el material gráfico para ayudar a comprender la acción de saludar.



Desarrollo: Indique a las alumnas y los alumnos que pongan atención. Con el apoyo de otra persona, escenifique una situación en la que acaba de llegar a un lugar nuevo y conoce a alguien.

En la escenificación haga preguntas como las siguientes: ¿Cómo se llama? ¿Dónde estudia? ¿Cuántos años tiene? ¿Qué le gusta comer? ¿Qué le gusta hacer?

Coloque las preguntas en frisos o en una lámina y péguelas en la pared, para que esté visible y pueda servir como un guion.

¿Cómo se llama?

¿Qué le gusta hacer?

¿Dónde estudia?

¿Qué le gusta comer?

¿Cuántos años tiene?

Después, es el turno de que una alumna o un alumno pase a realizar la misma escenificación junto con quien está dirigiendo la actividad y la persona que está auxiliando, para que pueda apoyar la actuación de cada participante.

Cierre: Para finalizar la actividad, pida que elijan a una compañera o un compañero para que realicen la actividad y tengan la opción de seguir el guion e incluso puede agregar alguna pregunta de lo que deseen conocer de la otra persona.

Como cierre solicite que expresen cómo se sintieron y sugiera que practiquen en casa.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Sugiera a las madres y los padres realizar la actividad apoyándose en el guion o inventando otras preguntas, con la intervención de los demás miembros de la familia.

Se puede implementar un agenda mediante pictogramas (imágenes), para que pueda seguir la estructura de la actividad, a efecto de que los nuevos conceptos tengan un referente visual que facilite el aprendizaje.

La imitación en el juego es la base para aprender los turnos y las habilidades conversacionales.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Requiere apoyo para iniciar la conversación.
- Interactúa realizando todas las preguntas.
- Interactúa dando respuesta cuando se le pregunta.
- Actúa de forma natural en las situaciones de charla social.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

¿Qué hacemos?

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lengua materna

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Explicación/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Video “Así es como se lavan los dientes” <https://drive.google.com/file/d/18bQfa8hL3u7amFejrS-dOuMSpbD8FJQK/view?usp=sharing>
- ◆ Secuencias de rutinas sobre lavado de dientes, comer un plátano y agenda de trabajo.
- ◆ Plantilla para la secuencia.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1FKWWh1uY1tb5dxfkWVvUEJYNhCtkLmTqTtxt8lyYgcFEY/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda la secuencia de una rutina, la describa y realice los pasos que la integran.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social

Cognitiva.



MATERIALES DIGITALES

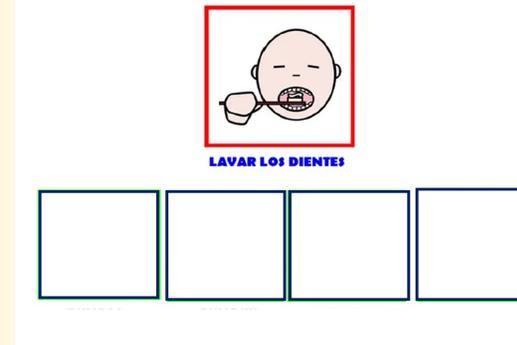
- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente a la alumna o al alumno un video sobre el lavado de los dientes. Después proporcione tarjetas con imágenes de la rutina que acaba de observar y pregunte: ¿Qué hacemos para lavarnos los dientes? Consigne: “Elige la imagen que va primero y colócala en su lugar. Ahora, ¿cuál sigue?”.



Ya que las ordenó, proporcione todos los objetos para realizar la rutina e indique que vaya haciendo cada acción para lavarse los dientes.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, uno a uno o grupos.

Desarrollo: Proporcione otras rutinas que sean conocidas por ejemplo: ¿Qué hacemos para comer un plátano? ¿Qué hacemos en un día de actividades diarias?, entre otras.



Saludo



Trabajo



Despedida



Tomar un plátano



Pelar el plátano



Comer plátano

Indique: “Elige la imagen que va primero y colócala en su lugar. Ahora, ¿cuál sigue?”.

Utilice una plantilla para colocar cada secuencia como la de lavarse los dientes. Pida que realice la secuencia.

Cierre: Para concluir solicite que recorten la secuencia de lo que realiza en un día y pida que la ordenen de acuerdo a lo que hacen (pueden quitarse actividades). Diga a los familiares que deben utilizar esa secuencia y las demás para desarrollarse en casa.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Pueden usarse secuencias de actividades diversas como la ida al supermercado, al cine, al parque, entre otras.

Lo importante es que la alumna o el alumno, con ayuda de los pictogramas, comprenda la secuencia de una rutina o el desarrollo de una agenda.

Para quienes todavía no comprenden los pictogramas se pueden tomar fotos de cada acción donde aparezcan y trabajar de manera conjunta la secuencia de la rutina.

Puede elaborar material gráfico para ordenar las secuencias de una rutina, de acuerdo a las habilidades de cada alumna o alumno será el número de acciones que se le proporcionarán.

Es importante que las rutinas se ejecuten, para lograr una mejor comprensión de ellas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Ordena la secuencia de la rutina con 3 o 4 acciones.
- Describe la secuencia establecida.
- Sigue la secuencia de imágenes para realizar la rutina.
- Ubica el antes y después en la secuencia.
- Ordena una secuencia con mayor grado de complejidad.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Me intereso y charlo con los demás

FICHA 12

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión: Colaboración.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Inclusión.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno mejore su comunicación e interacción social, a través de la charla social o el interés por otra persona.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Vídeo “Ayuda al prójimo”. <https://drive.google.com/file/d/1Nw4pJKFTAPcGr4vm2Y7v65Hz2u-R9Z3N/view?usp=sharing>
- ◆ Materiales impresos de situaciones de interacción comunicativa.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1qSFd2tAJ5JjsQOhVkg_xTbuewnJ2x814I0ebjQ1Ovhw/edit?usp=sharing



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 40 minutos.

Inicio: Muestre la agenda y realice el saludo. Presente un video sobre la situación: ¿Qué debemos hacer para ayudar o mostrar interés por otras personas?

Al término, modele algunas de las escenas del video y comenten qué hubieran hecho para ayudar. Relacione la acción de hablar con su pictograma.

Desarrollo: Muestre imágenes de situaciones y pregunte a las alumnas y los alumnos de qué forma podemos actuar ante situaciones como esas.

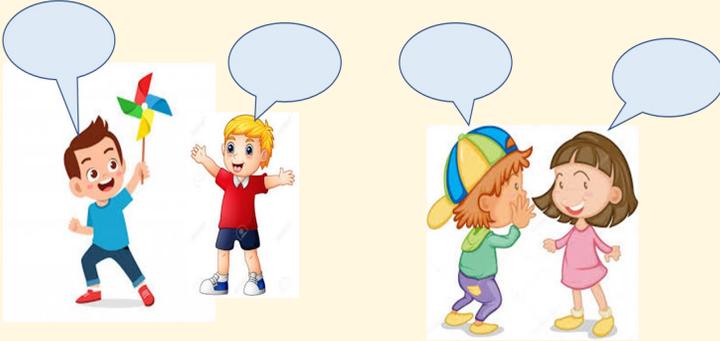
Solicite que seleccionen una tarjeta para que la escenifiquen con apoyo de una compañera o un compañero, pida que antes piense qué diría en esa situación de interacción social.

Al término de cada escena, pida que digan qué otra cosa comunicarían a esa persona en esa situación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Binas o pequeños grupos de 3 y/o 4 integrantes máximo.

Cierre: Para concluir la clase, entréguales una impresión donde tendrán que escribir en cada escena lo que dirían los personajes en cada situación de interacción social.



Entregue a sus familiares el plan de la clase para que en casa lo practiquen e improvisen situaciones diferentes y nuevas. Pídales que graben cada escenificación para que la alumna o el alumno observe su actuación en cada situación.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Puede incluir un esquema de la conversación mediante pictogramas, para que pueda ir siguiendo la estructura de ésta; se debe procurar que los nuevos conocimientos o conceptos tengan un referente visual que facilite su aprendizaje.

A las madres y padres se les debe informar de las actividades para que continúen en casa el reforzamiento y lo realicen en un contexto más natural.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Requiere apoyo para iniciar la conversación.
- Interactúa realizando comentarios durante las situaciones.
- Realiza comentarios acordes con las situaciones.
- Interactúa dando respuesta cuando se le pregunta.
- Actúa de acuerdo a las situaciones de charla social.

Se recomienda solicitar videos a los padres de las actuaciones de los niños.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Lo que pienso lo digo a los demás

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda y use algunos verbos mentales durante su interacción comunicativa con otras personas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

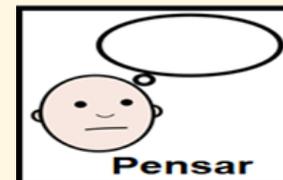
Cognitiva (Teoría de la mente).



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente la agenda de la actividad. Ubíquese frente a las alumnas y los alumnos y una vez que obtenga la atención, muestre la tarjeta de los verbos pensar y hablar/decir. Posteriormente pregunte: “¿Qué observas o qué ves en la tarjeta?”, “¿qué hace?” Dé tiempo para que observe, piense y diga su respuesta, si lo logra hacer de manera correcta, refuerce positivamente y confirme verbalmente: “¡Lo hiciste bien, las personas están pensando!”, “¡Muy bien, las personas están hablando!” En caso contrario sugiera la respuesta.



MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Agenda visual de la actividad.
- ◆ Material de ToM. Los verbos mentales. https://drive.google.com/file/d/1qU7BFGg9pU3cPuW09rCtdO GG03SpJR_7/view?usp=sharing
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1WUSkvRXgIIWE2UtAJNMd9rffEIUGyW9n-aqBJyqaONo/edit?usp=sharing>



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Binás o pequeños grupos de 3 y/o 4 integrantes máximo.



Cuestione a la alumna o al alumno: ¿Dónde pensamos?, ¿qué pasa con nuestros pensamientos? Haga lo mismo con el verbo decir/hablar.

Muestre que los símbolos de pensar y hablar son diferentes:



Cierre: Para generalizar los verbos mentales muestre imágenes de situaciones donde la persona piense y otras donde habla. Pregunte si la persona está pensando o hablando. Pida que escriba lo que piensa o habla.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD:

Pueden emplearse objetos reales y juguetes para realizar dramatizaciones, de cada uno de los verbos mentales.

Se pueden efectuar otras actividades relacionadas con los verbos mentales, en las cuales se planteen situaciones a la alumna o al alumno para que conceptualice y advierta la diferencia entre los mimos, como pensar, hablar e imaginar.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Muestra atención a las tarjetas que se le presentan sobre los verbos mentales.
- Identifica las tarjetas de cada verbo mental.
- Responde adecuadamente a preguntas simples: ¿Qué ves? ¿Qué hace?
- Realiza inferencias sobre creencias y pensamientos de otros de acuerdo a lo que observa en las historias sociales.
- Hace uso de verbos mentales en situaciones comunicativas con otras personas.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Vamos a contar un cuento

FICHA 14

ALINEACIÓN CURRICULAR:

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Literatura.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Producción, interpretación e intercambio de narraciones.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Cuento los 3 cerditos
https://drive.google.com/file/d/1-XvkrZf-1_C2gjlUW3t0X5go0VeTO_io/view?usp=sharing
- ◆ Imágenes de las escenas del cuento.
- ◆ Enunciados con escritura alfabética o pictogramas.
- ◆ Equipo de cómputo.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1nXcALOmFUPcHBXrUOPSz0mMH3jfT6RWkPWNIBhuHbAw/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno aprenda a iniciar y mantener intercambios conversacionales con los demás y comprenda el lenguaje no literal para potenciar conductas comunicativas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente la agenda de la actividad. Pregunte: “¿les han contado cuentos? ¿Qué cuentos les gustan?”. Pida que comenten sobre ellos.

Desarrollo: Mencione que les mostrará el cuento de los 3 cerditos. Conforme vaya transcurriendo la historia, muestre láminas de acuerdo a los diversos momentos del cuento y péguelas en un lugar visible siguiendo la secuencia de la historia.

Posteriormente realice preguntas sobre el cuento, por ejemplo: ¿De qué trata la historia? ¿Qué personajes hay en ella? ¿Cómo empieza? ¿Qué hicieron los personajes? ¿Cómo termina?

Muestre las láminas y pida que vayan observando cada escena y contando el cuento; haga la gesticulación muy marcada de lo que dice, mientras solicita la participación de la alumna o del alumno.

Divida al grupo en pequeños equipos y reparta las diferentes láminas con las escenas, también proporcione a las alumnas y los alumnos enunciados (pueden ser con escritura alfabética o con pictogramas) referentes a las escenas del cuento y pida que los asocien a las imágenes.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Pequeños grupos.



En el bosque vivían tres cerditos que eran hermanos.



El lobo siempre andaba persiguiéndolos para comérselos.



El lobo comenzó a soplar y las paredes de madera cayeron.

Cierre: Para finalizar la actividad, dé la consigna de inventar otros finales para la historia. Escriban en un enunciado ese final y/o elaboren un dibujo.

Posteriormente, entregue láminas y enunciados del cuento elegido y pida que reconstruyan la historia, puede utilizar material gráfico o el la aplicación *jamboard*.

Como cierre solicite que expresen cómo se sintieron .

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Pueden trabajar con otro cuento en la computadora, se sugieren los Pictocuentos.

Se puede realizar la actividad con otras historias cotidianas o de experiencias de interacción social.

Aplique la actividad con una historia social que se requiera trabajar con alumnas y alumnos con TEA.

Para las alumnas o los alumnos que inician en el desarrollo del lenguaje, trabaje con pequeñas secuencias de actividades que impliquen de tres a cuatro imágenes, dependiendo de la habilidades que presenten.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Recupera la información que proporciona la historia.
- Comprende y responde a las preguntas que se le realizan.
- Reconstruye la secuencia del cuento a través de las imágenes.
- Asocia las imágenes con los enunciados que describen la escena.
- Realiza un nuevo final para la historia.
- Interactúa para intercambiar comentarios con sus compañeras, compañeros y docente.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Asociamos imagen con palabra

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Intercambio oral y escrito de información/Intercambio escrito de nuevos conocimientos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Agenda visual de la actividad.
- ◆ Plantillas e imágenes para la asociación imagen-imagen, imagen palabra y discriminación.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1XZa4pcmrS6hf86vRwo_kktDE4Wxw62SrErrDW938PjM/edit?usp=sharing



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno se inicie en el proceso de la lectura al identificar la representación de un objeto, asociarlo con la palabra y su discriminación con otras palabras.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Iniciación a la lectura.



MATERIALES DIGITALES

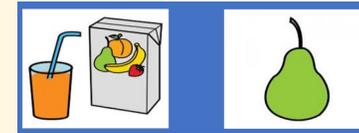
- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



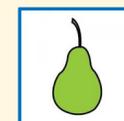
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente en forma electrónica o en un cartel una imagen familiar o que surja de una acción interiorizada, por ejemplo: tomar jugo. Pida que asocie la imagen con su igual, (arrastrando o uniendo con una línea), proporcione una plantilla para facilitar la actividad como la siguiente:



Haga lo mismo con otras dos imágenes que les resulten familiares (por ejemplo: galleta y pera), para hacer un repertorio de 3 significados. Repita hasta que considere que ha logrado identificar cada objeto.

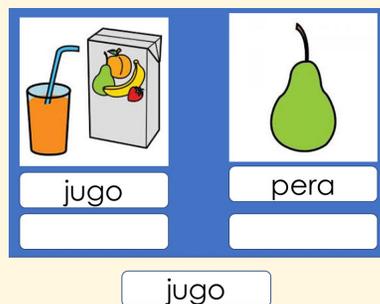


FORMA DE ORGANIZACIÓN: Binas o pequeños grupos de 3 y/o 4 integrantes máximo.

Desarrollo: Para continuar, presente a las alumnas y los alumnos una palabra de las ya vistas. Muestre una plantilla de la imagen con su nombre y un espacio en blanco. Entregue una tarjeta con el nombre y pida que la asocie con la figura.



Posteriormente, proporcione una plantilla con dos imágenes con las que ha interactuado para que realice una discriminación. Pida que asocie la palabra con la imagen correspondiente.



Realice los mismos pasos con las otras imágenes. Repita las veces que sean necesarias las etapas de asociación imagen-imagen, imagen-palabra y discriminación de imagen y palabra.

Cierre: Para concluir la actividad, solicite que construyan un rompecabezas con las imágenes y sus nombres. Sugiera que practiquen en casa cada fase de asociación.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

El vocabulario elegido puede variar de acuerdo al nivel de comprensión de cada alumna o alumno y de los objetos que son de su interés, (pueden referirse a un mismo campo semántico).

Al principio procure utilizar imágenes de objetos que sus nombres tengan sílabas directas y con fácil pronunciación, vaya aumentando el vocabulario.

Se puede trabajar en plantillas diseñadas en cartulina y colocadas en hojas protectoras.

También puede utilizar una carpeta de comunicación para fijar con cinta velcro las plantillas, imágenes y palabras.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Logra la percepción de la imagen.
- Efectúa la asociación imagen-imagen.
- Identifica el nombre de la imagen.
- Discrimina diferentes imágenes de objetos.
- Asocia la imagen con su nombre.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

El supermercado

FICHA 16

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión Socioemocional: Colaboración.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Inclusión.

MATERIALES Y RECURSOS

- ♦ Material: Las tiendas. https://drive.google.com/file/d/1y6xz-DWJRWA-oqX-wjbSlgCR_kofbudZ/view?usp=sharing
- ♦ Imágenes de productos comerciales conocidos para las alumnas y los alumnos.
- ♦ Cartón, pinturas, cinta adhesiva, calculadora, cuaderno, un dado e imanes.
- ♦ Caja registradora, monedas de plástico, carrito o canastilla de compras de juguete.
- ♦ Cartón con la presentación de productos por secciones: frutas, carnes, panadería, etc.
- ♦ <https://jamboard.google.com/d/1LykU8z-fPvI6n4wWFRTH79yEsvN5wng4spOg74UX-FI/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno realice intercambios comunicativos con función específica (pedir - compartir) en situaciones cotidianas y simuladas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.
Cognitiva (Atención, emparejamiento, clasificación, funciones ejecutivas e iniciación a la suma).



MATERIALES DIGITALES

- ♦ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: En equipos.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente a las alumnas y los alumnos algunas diapositivas sobre el contexto del supermercado, si no se cuenta con proyector, utilice algunas fotografías o logotipos de tiendas departamentales, preferentemente las que sean reconocidas. Realice preguntas simples como: ¿Conoces esta tienda? ¿La has visitado? ¿Con quién vas a comprar? ¿Qué compras?

Explique, con apoyo visual, las características de las tiendas, muestre algunos productos que se pueden vender y genere que los nombren. Previamente, realice el montaje de un supermercado y señale la entrada y la salida, lea las palabras y muéstrelas. Realicen un recorrido para que reconozcan la organización de los productos.

Mencione la clasificación de los productos y nombre la sección, por ejemplo: panadería, carnes, frutas y verduras, etc. Utilice algunos apoyos visuales de tal manera que sea más fácil ubicar los productos. Propicie que las alumnas y los alumnos nombren y muestren los productos. Distribuya los roles en el juego y modele el desempeño de cada participante (quién vende y quién compra).

Desarrollo: Modele diálogos cortos sobre la compraventa, por ejemplo: “¡Buen día!, quiero comprar...”, “pase usted, ¡vaya al pasillo...!”

Es importante considerar que probablemente haya alumnas o alumnos no verbales dentro del juego, en este caso será necesario entrenar a través de intercambios de imágenes, por lo que se recomienda usar imágenes de los productos, de tal manera que sea un apoyo para mostrar y a la vez pedir. Una vez que ya es capaz de ubicar los productos, explique en dónde debe llevarlos (canasta, bolsa o carrito) e ir avanzando en las secciones.

Es necesario tener las imágenes y/o productos suficientes para que las alumnas y los alumnos tengan oportunidad de elegir y aprender los nombres.

Durante le juego, puede incluir monedas con el valor que comprendan y reconozcan. Para recordarles sobre lo que se hace en la tienda, puede usar un tablero con los pasos a realizar. Coloque una ficha de los pasos a seguir, como en los ejemplo siguientes:



¡HAGO LA COMPRA!	
	
1	Pienso lo que necesito comprar
2	Hago la lista de la compra
3	Voy al supermercado
4	Cojo un carrito para la compra
5	Cojo los productos en el supermercado
6	Voy a la caja para pagar
7	Regreso a casa
8	Organizo la compra en casa

Cierre: Para concluir con el juego, realice un apareamiento de los nombres escritos con los productos o con las imágenes de los mismos o escribir o transcribir los nombres de los productos.

Generalice el aprendizaje realizando una visita al supermercado con el apoyo de una guía para hacer el recorrido. Todo dependerá de las posibilidades de las alumnas y los alumnos.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Coloque el nombre y precio en la imagen por si las alumnas o los alumnos van iniciando en la lectura y escritura, para que inicien con la transcripción de la palabra en su cuaderno (método global).

Realice el montaje del supermercado con envolturas de los productos colocados en mesas.

Con esta actividad se puede trabajar clasificación de objetos por campos semánticos de acuerdo con las secciones.

Incorpore de acuerdo al grado de complejidad el valor del dinero y el concepto y procedimiento de suma.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Centra su atención cuando se le explica sobre un determinado contexto cotidiano (supermercado).
- Responde a preguntas concretas ¿Qué ves? cuando se le muestra de manera representada el supermercado.
- Comprende el significado funcional del contexto.
- Identifica y nombra los productos.
- Comprende el rol del comprador y vendedor.
- Usa palabras con sentido pragmático.
- Se expresa verbalmente en diálogos con otros de manera espontánea

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Historia Social

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión Socioemocional: Autonomía.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Iniciativa personal.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda el cuidado y manejo de una enfermedad respiratoria a través de una historia social, para que comunique lo que siente y responda de forma adecuada al entorno social.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación social (lenguaje oral).
Interacción Social (conducta, emociones)
Cognitiva (comprensión).



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Invite al grupo a ver el video “Teo está enfermo”. Observe si centran su atención, haga pausas y comente referente a los episodios para que le proporcionen más información a través de preguntas y explicaciones de lo que acontece.

Desarrollo: Promueva un diálogo sin que las alumnas y alumnos tengan que dar una respuesta muy elaborada referente a las enfermedades respiratorias. En caso necesario adopte una actitud que dirija hacia el tema: ¿Te has enfermado? ¿Cómo te has sentido cuando te enfermas? ¿Con quién vas cuando te enfermas?

Invite a escuchar una historia social que se llama “Cuando yo tengo gripa” y muestre la portada. Pregunte: ¿Qué le pasa a esa persona?, ¿cómo crees que se sentirá?, ¿alguna vez te has enfermado de gripa?



Posteriormente invite al grupo a poner atención para conocer más acerca de lo que deben hacer cuando tengan gripa.

Comience a relatar la historia al mismo tiempo que muestra las imágenes que encontrará en materiales “Cuando yo tengo gripa”, (muestra el uso adecuado del objeto que se emplea):

1. Pido a mis padres pañuelos o papel higiénico y los llevo conmigo a todas partes.



MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Video “Teo esta enfermo”. <https://drive.google.com/file/d/103gc16K5O2nFkJBjGMUZKPCwUtHuaZ8r/view?usp=sharing>
- ◆ Previamente imprimir a color y engargolar la Historia Social (Ver código QR).
- ◆ Caja con objetos: Papel higiénico, pañuelos, jabón, gel antibacterial, cubrebocas, un cesto y pictograma de Asco.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1GVb4Z6QaZHitwh8uJljjDHW8l6Y3dAIE-6BQnxSVJU/edit?usp=sharing>

MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Grupal o individual.

2. Si mi nariz escurre tomo el papel, me sueno y me limpio correctamente.



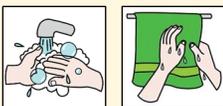
3. Los mocos no se comen porque están llenos de gérmenes, virus y bacterias.



4. Después de limpiarme pongo el papel o el pañuelo sucio en el cesto de basura.



5. Me lavo las manos con agua y jabón para no contaminar lo que tocan mis manos.



6. Si siento ganas de estornudar, con un pañuelo o papel cubro mi nariz y boca.



7. Yo también puedo cuidar a las personas que están cerca de mí si uso cubrebocas cuando tengo gripa.



8. No debo sacarme los mocos con mis dedos, porque no es correcto y me puedo enfermar aún más.



9. Es importante acudir con el doctor y seguir las indicaciones.



10. Practicar la medidas de higiene y cuidados me permitirán estar más saludable y feliz.

Cierre: Para concluir, practiquen algunas medidas de higiene en contexto natural, como: lavado de manos, uso de gel antibacterial y uso de cubrebocas.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Puede proyectar las imágenes empleando una presentación en lugar de imprimir las imágenes.

También puede utilizar una pizarra digital para las historias sociales.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- ¿A quién puedes pedir ayuda cuando te sientes enfermo?
- ¿Qué acciones son incorrectas y debemos evitar cuando tenemos gripa? ___ ¿Por qué?
- ¿Qué actividades de higiene debes practicar cuando tienes gripa?
- ¿Si no limpias tu nariz cuando tienes gripa, qué podrían pensar o sentir otras personas al mirarte?
- ¿Qué puedes hacer para aliviarte pronto y sentirte bien?

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Yo veo, tú ves



ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Descripción/Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.



MATERIALES Y RECURSOS

- ♦ Video veo, veo plim plim. https://drive.google.com/file/d/1tk1edO2zVqQ6z_3eB7Qyz7T5X81-_Usp/view?usp=sharing
- ♦ Objetos diversos: mochila, sombrillas, periódico, teléfono, bote de agua, carrito, etc.
- ♦ Perspectiva de personas. <https://drive.google.com/file/d/135pJ4IQ4HZOmviHdQWLvX8ol-jzxBLom/view?usp=sharing>
- ♦ https://jamboard.google.com/d/1QGn_60TnUtNfHXwtU0rCmbgpXOfLctLmhWcjbtdQmAU/edit?usp=sharing



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno identifique desde su perspectiva y describa verbalmente, la posición y ubicación de los objetos que se encuentran en una superficie plana.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Habilidades cognitivas (teoría de la mente).

Destrezas motoras (sistema propioceptivo).



MATERIALES DIGITALES

- ♦ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Inicie con el saludo y la bienvenida. Presente la agenda.

Proyecte el video de “Veo, veo plim plim”. Pregunte a la alumna o alumno: ¿Qué es lo que el personaje ve a través de la pista que se presenta?

Enseguida trabaje para que comprenda la ubicación: de frente, de lado y de espalda.

Tomando como referencia a una compañera o compañero, pida que se pongan de frente cuando escuchen una palmada, de espaldas cuando escuchen dos y de lado cuando escuchen tres. Modele cada acción.

Desarrollo: En un espacio amplio trabaje en parejas. Coloque un objeto en medio de cada pareja y pregunte: ¿Qué ves? ¿Cómo lo ves (de frente, de espalda, de lado, etc.)? ¿Cómo lo ve tu pareja? ¿Por qué no ven lo mismo?

Pida que se intercambien de lugar las parejas y vuelva a cuestionar de manera individual. Repita la actividad cambiando el objeto (carrito, bote de agua, mochila, entre otros).



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, binas o grupo:

En el salón se presentan las diapositivas de “perspectivas de personas”. Enfatique en las posiciones: “está al lado”, “está de frente”, “está de espalda”.



Pida a la alumna o alumno que imite la posición de las personas con el objeto en la mano, el resto del grupo nombrará la perspectiva (de frente, de espalda, de lado) de acuerdo con lo que observa.

Relacione la perspectiva de frente con la posición del objeto de delante y de espalda con la posición del objeto “detrás”.

Cierre: Para concluir, forme nuevamente parejas y entréguales una hoja doblada que contenga dos imágenes, de manera que una de las imágenes quede oculta a uno de los integrantes. Pregunte: ¿Qué ves? ¿Qué ve tu compañero? Voltee la hoja vuelva a hacer las dos preguntas. Repita la actividad cambiando los dibujos y el orden de las preguntas.

Finalmente, coloque una cinta de algún color sobre el piso, de tal forma que se trace una línea recta, a continuación forme al grupo en una fila y pida que caminen sobre la línea marcada según la indicación: de frente a la línea, de espaldas a la línea, o de lado.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Se pueden utilizar objetos en lugar de las diapositivas u hojas con imágenes para las alumnas y los alumnos que requieren más apoyo visual

Apóyese en pictogramas para que la alumna o el alumno tenga mejor comprensión de las indicaciones.

Repita la actividad usando objetos de campos semánticos, uno a la vez, esto favorecerá su vocabulario.

Para las alumnas y los alumnos con mayor uso del lenguaje escrito, pida que construyan frases.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de un registro de observación que contenga los siguientes aspectos:

- ¿Cómo manifiesta lo que observa?
- ¿Comprende que otras personas ven de manera diferente, dependiendo de su ubicación?
- Responde adecuadamente a preguntas simples como “¿Qué ves?” y “¿Qué hace?”.
- ¿Sigue las indicaciones que escucha y las ejecuta?
- ¿Realiza descripciones de los objetos que observa?

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Aprendemos a expresar la posesión de un objeto

FICHA 19

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Descripción/Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Objetos de interés para la alumna o alumno y para una segunda persona.
- ◆ Una foto de la alumna o el alumno y de la segunda persona.
- ◆ Tarjetas con los pronombres posesivos: Mío-tuyo.
- ◆ Historias sociales, pueden ser personalizadas, (se incluye el material digital).
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1WNBqqz1eOpZgVdilm5Bz6ZSgXLi-44n-M_cDYw2-qj8/edit?usp=sharing

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Por parejas.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda los pronombres posesivos (mío y tuyo), en la práctica de situaciones cotidianas y los utilice en la identificación de sus pertenencias y de otras personas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Muestre la agenda de la actividad.

Prepare un espacio ya sea en casa o el aula, donde puedan trabajar con muy pocos estímulos para evitar distracciones.

Comience con una pequeña historieta como la siguiente. Haga énfasis en los pronombres posesivos **mío** y **tuyo**.



Yo me llamo _____.

Estoy buscando mi sombrero.



Encontré un sombrero adentro del armario.



Pero ese no es el mío, es de mi papá.



El mío es amarillo.

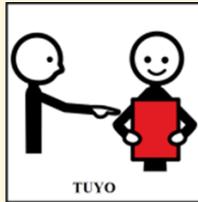
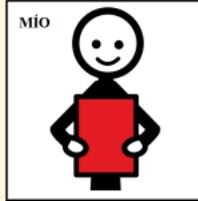


El tuyo papá es blanco.

Desarrollo: Posteriormente, muestre algunas pertenencias que estén al alcance del alumno y pregunte “¿De quién es...?”, si tiene lenguaje verbal y no confirma su pertenencia, modele la frase “es mío”.

Una vez que la alumna o el alumno ya comprende el primer pronombre posesivo, ahora genere situaciones con otras personas, en este caso puede ser usted, de tal manera que al mostrar los objetos se le modele verbalmente y comprenda el uso correcto de los pronombres (mío-tuyo).

Desarrolle más situaciones, incluyendo a otras personas y poco a poco muestre pertenencias de ambos o de otros: “¿De quién es...?”, de tal manera que comprenda la posesión de los objetos en él o ella y en otra persona. Oriente, ayude y ofrezca alternativas cuando le falte iniciativa. Anticipe y use apoyo visual o gesto convencional de señalar.



Cierre: Coloque en una mesa 3 objetos cotidianos de pertenencia personal y dos de alguien que le sean familiares o de una compañera o compañero. Haga uso de dos canastillas y pegue la foto de la persona a la que pertenecen los objetos, pregunte, por ejemplo: “¿De quién es el libro azul?” Es mío. “Mío” (La o el propietario tomará el objeto y lo colocará en la canastilla que indique que es de su propiedad). Si al mostrar el segundo objeto, no es de su pertenencia, y menciona o señala la foto de la otra persona, refuerce verbalmente “¡Muy bien!” Realicen intercambios comunicativos por parejas y usen sus pertenencias.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Las historietas pueden surgir de situaciones contextuales, de las experiencias de la alumna o del alumno.

Esta actividad se puede practicar en un entorno natural en casa o en sesión estructurada en la escuela

Considere tener los materiales listos para trabajar, preferentemente en cajas.

En caso de que la alumna o el alumno no quiera sentarse en la silla, se puede también hacer en el suelo o parados en algún lugar de su preferencia.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Atención y referencia conjunta.
- Comprensión de pronombres a partir del planteamiento de una pregunta (¿De quién es?).
- Uso de pronombres posesivos.
- Participación en el desarrollo de las situaciones.
- Identificación de pertenencias.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Me siento contento o triste

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión: Autoconocimiento.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Autoestima/Conciencia de las propias emociones.

MATERIALES Y RECURSOS

- ♦ Video: La tristeza. <https://drive.google.com/file/d/1TpZ08jtouH2lu9nCfhP0OJfMd1PMzHm3/view?usp=sharing>
- ♦ Video: La alegría. <https://drive.google.com/file/d/1t-Ua8wZe-3h-aTbnnuP9L24iVhhRBgX6/view?usp=sharing>
- ♦ Pictogramas de las emociones contento y triste.
- ♦ Imágenes con “situaciones que me hacen estar contento” y “situaciones que me hacen estar triste”.
- ♦ https://jamboard.google.com/d/1Je9bW87jls_vg3_LhAHYTX9v_UGZwMQY0OEc_YGyDI/edit?usp=sharing



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno identifique la emoción de estar contento o triste, que le producen diversas situaciones representadas a través de pictogramas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Emociones.



MATERIALES DIGITALES

- ♦ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.

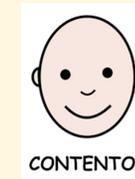


DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Pida a las alumnas y alumnos que hagan el saludo de bienvenida.

Presente los videos “La alegría” y “La tristeza”. Comenten cómo estaba el dragón y asocie la emoción que demuestran con el pictograma correspondiente. Muestre el pictograma, modele la expresión y pida que la realicen.



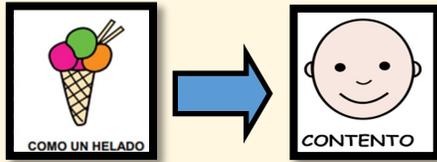
Desarrollo: Presente la primera imagen de “situaciones que me hacen sentir contento” y comente con el grupo qué emoción es la que sienten al hacer eso. Después presente “situaciones que me hacen sentir triste”. Asocie todas las situaciones con el pictograma que le corresponda.

Enseguida, proponga jugar a la lotería de emociones. Entregue a cada alumna y alumno una carta con situaciones de emociones que provoquen sentirse contento o triste, así como fichas con los pictogramas de contento y triste. Tenga una baraja con las situaciones de la carta para que sirvan para correrla.

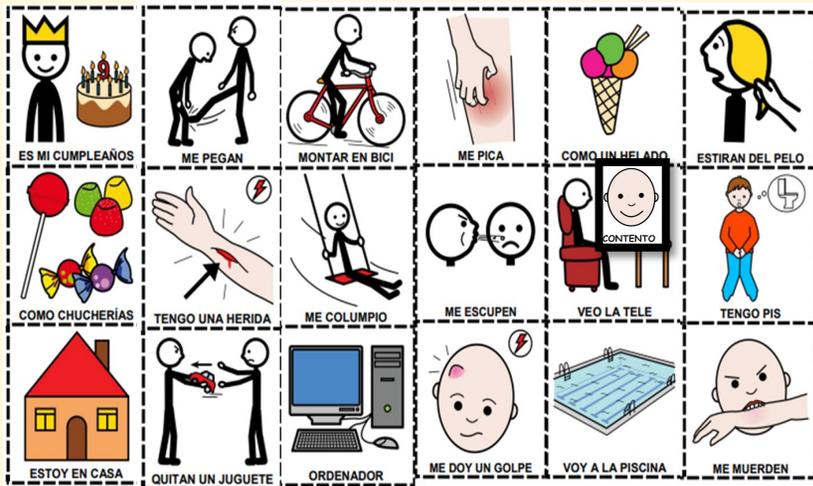


FORMA DE ORGANIZACIÓN: Trabajo uno a uno o en pequeños grupos.

Inicie mostrando a la alumna o el alumno una carta de la baraja con una situación y comenten de qué trata, pida que le diga si eso provoca estar contento o triste y que tome el pictograma que representa esa emoción.



Cuando ya defina la emoción, pida que ubique la situación en su carta y ponga encima el pictograma elegido.



Cierre: Para finalizar y como recompensa por haber terminado la actividad muestre 3 situaciones de actividades que a la alumna o alumno le provoquen estar contento, pida que decida qué actividad quiere realizar y permítale hacerla, ya que la esté realizando pregunte si está contento o triste.

Para reforzar, solicite que realicen, en forma impresa o interactiva, ejercicios de asociación de situaciones con el pictograma de contento y triste.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Puede realizar esta actividad en una plataforma o pizarra digital, utilizando las herramientas digitales.

En caso de que la alumna o alumno ya sepa leer puede quitar las frases de las situaciones y ponerlas en frisos para que las relacione y después asociar con el pictograma de contento y triste. Si ya puede leer con fluidez puede utilizar solo las frases de las situaciones en el cartón o bien usar cartas sólo con frases y solicitar que le ayude a leerlas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Identifica la emoción de estar contento y la relaciona con su pictograma.
- Identifica la emoción de estar triste y la relaciona con su pictograma.
- Reconoce situaciones que le provocan estar contento.
- Reconoce situaciones que le provocan estar triste.
- Asocia adecuadamente las situaciones con la emoción que le puede provocar estar contento o triste.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Asociamos imagen con palabra 2

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Intercambio oral y escrito de información/Intercambio escrito de nuevos conocimientos.

PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno inicie en el proceso de la lectura al identificar la representación de un objeto, asociarlo con la palabra y su discriminación con otras palabras.

ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Habilidades académicas básicas: Iniciación a la lectura.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente la agenda de la actividad.

Proporcione el material en forma electrónica o en carteles con las imágenes ya revisadas en la fase anterior (ya deberá contar con un repertorio mínimo de 20 palabras identificadas). Seleccione 3 o 4 imágenes para iniciar la actividad.

Dé las plantillas con dos imágenes con las que la alumna o alumno ya ha interactuado para que realice una discriminación. Pida que nombre los objetos y que asocie la palabra con la imagen y palabra correspondiente.

Plantilla de discriminación con dos imágenes: un vaso de jugo y una caja de jugo a la izquierda, y una pera a la derecha. Debajo de cada imagen hay un espacio para escribir la palabra. El espacio debajo de 'jugo' ya contiene la palabra 'jugo'.

Realice lo mismo con las otras imágenes.

Desarrollo: Para continuar proporcione una plantilla que contenga el dibujo, el apoyo visual del nombre del mismo, y dos palabras con los nombres de los objetos que están en el repertorio.

Plantilla de desarrollo con una imagen de un vaso de jugo y una caja de jugo. Debajo de la imagen hay un espacio para escribir la palabra 'jugo', que ya está escrito. Debajo de este espacio hay dos espacios para escribir las palabras 'jugo' y 'pera'.

Pida que nombre el objeto y las palabras y que asocie la palabra que corresponde con la imagen. Realice lo mismo con las otras palabras. Hágalo otra vez con otras dos imágenes familiares como: galleta y pera, para hacer un re-

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Agenda visual de la actividad.
- ◆ Plantillas e imágenes para la asociación imagen-palabra y discriminación.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1JP35fSduY4mPqhcVJFKHQesKMa0B8xvYezLkoxVWWwo/edit?usp=sharing>

MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.

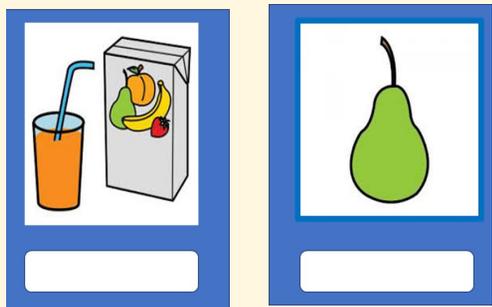


FORMA DE ORGANIZACIÓN: Binas o pequeños grupos de 3 y/o 4 integrantes máximo.

repertorio de 3 significados. Repita hasta que considere que ha logrado identificar cada objeto.

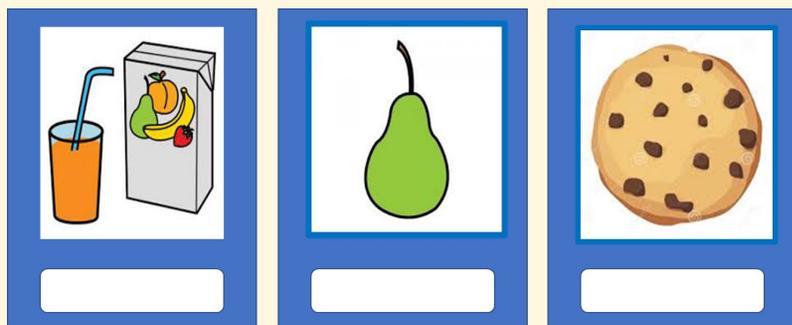
Posteriormente, proporcione otra plantilla que tenga sólo las figuras y el nombre de uno de los objetos para que lo asocie con la imagen.

Efectúe lo mismo con otro par de palabras hasta que incorpore todo el repertorio.



jugo

Cierre: Para terminar, proporcione 3 o 4 plantillas y sus nombres para que los asocien.



galleta

jugo

pera

Pida que ejerciten este proceso en casa.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Se pueden emplear imágenes y nombres (palabras) de objetos por campos semánticos.

El repertorio puede variar de acuerdo a cada alumna y alumno, es importante que se tomen aquellas palabras que sean más conocidas por su uso en el contexto.

Se pueden ir agregando otras palabras al repertorio, solo asegúrese que existe comprensión de lo que representan.

Use palabras que puedan tener variedad de sílabas del patrón silábico.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Logra la discriminación de la palabra.
- Efectúa la asociación imagen-palabra.
- Realiza la asociación palabra-palabra.
- Discrimina los diferentes nombres de los objetos.
- Identifica el vocabulario establecido.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Desarmamos una palabra

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Intercambio oral y escrito de información/Intercambio escrito de nuevos conocimientos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Plantillas con imagen y palabra.
- ◆ Plantillas con imagen y espacios para sílabas.
- ◆ Tarjetas con sílabas.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1NmCYqpPbwBMAuUQJy5jS5kdo5aX_ZthN_rqY98My3_I/edit?usp=sharing

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual y/o subgrupal.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno inicie en el proceso de la lectura al descomponer las palabras en sílabas y al unir las para formar nuevamente la palabra.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Habilidades académicas básicas: Iniciación a la lectura.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.

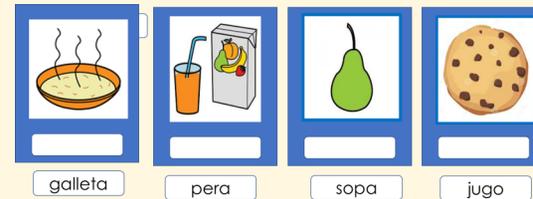


DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Salude y muestre la agenda de trabajo. Proponga a la alumna o alumno asociar imágenes con sus nombres, considere un repertorio conocido.

Reconozca los aciertos con reforzadores sociales como un aplauso o diciéndole “lo hiciste bien”.

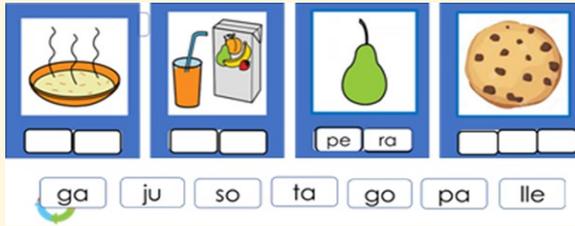


Desarrollo: Proporcione una plantilla con la imagen del objeto y su nombre, pronuncie las sílabas de la palabra palmeando o señalando cada una. Proporcione tarjetas con las sílabas que formen el nombre. Continúe realizando el mismo proceso con las otras palabras. Asegúrese de que la alumna o el alumno está identificando las sílabas y las está recordando en cada palabra.



Conforme vaya identificando las sílabas de las palabras, proporcione todo el repertorio de sílabas y repita el proceso, esto permitirá que la alumna o el alumno discrimine las sílabas que corresponde a cada palabra.

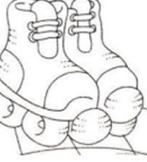
Cuando ya haya identificado las sílabas, entregue la plantilla de un objeto sólo con el espacio de cada sílaba y pida que las localice y arme la palabra.



Continúe realizando esta actividad hasta que la alumna o el alumno logre identificar las sílabas y arme las palabras.

Cierre: Para concluir, pida que en un ejercicio gráfico o en digital seleccione las sílabas que forman los nombres de objetos de un determinado campo semántico, como el siguiente:

Ordena las sílabas y forma el nombre de los juguetes y juegos.

 ba llo ca []	 ñe mu ca []	 ca rri to []	 bor tam []
 pe lo ta []	 bot ro []	 pa ti nes []	 tri clo ci []

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Emplee imágenes con palabras que haya trabajado en las actividades “asociamos imagen con palabra” 1 y 2.

El repertorio puede variar de acuerdo a cada alumna y alumno, es importante que se tomen aquellas palabras que sean más conocidas por su uso en el contexto.

Conforme va avanzando se pueden ir agregando palabras para ampliar el manejo del patrón silábico.

Realice un proceso reversible al darle las sílabas que conforman la palabra y pedirle que elija la imagen de un conjunto.

Estas actividades representan una propuesta para introducir al alumno en el aprendizaje de la lectura y escritura.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Logra la discriminación de las palabras.
- Efectúa la asociación de sílabas para formar una palabra.
- Discrimina las diferentes sílabas de diversas palabras que corresponden a nombres de los objetos.
- Realiza la recuperación de significado de la lectura de palabras.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Cubos para crear frases

FICHA 23

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Intercambio oral y escrito de información/Intercambio escrito de nuevos conocimientos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ 5 cubos de 10cm por 10cm, forrados y plastificados, en colores diferentes: verde, rojo, amarillo, azul, naranja.
- ◆ Velcro
- ◆ Imágenes de sustantivos, verbos, adverbios de tiempo y de lugar, adjetivos de sujetos, pronombres.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1tTgv98h_U4Eo2OAzL45I2Vl4_dmPCASFMUhfRntVSjA/edit?usp=sharing

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual/Grupal.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno enriquezca y mejore la estructura morfosintáctica de un mensaje simple a partir de la observación de imágenes (sustantivos, adjetivos y verbos), para que sea capaz de expresarse de manera espontánea.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Lenguaje verbal
(Expresión espontánea).

Cognitivo (memoria, comprensión y descripción).



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Jueguen a lanzar y a atrapar los cubos entre todo el grupo, realizando desplazamientos dentro del aula o cualquier espacio cerrado, puede incluir música como motivación, esto favorecerá la atención y el bienestar para la permanencia en la actividad. Una vez que termine la música, muestre los cubos y nombren los colores. Pídales que observen cada una de las caras de cada cubo y pregúnteles “¿Qué ven...?”, esto permitirá que respondan y nombren lo que observan.



Desarrollo: Forme un círculo con todo el grupo y distribuya cada cubo, pídale que lancen los cubos al centro y observen la cara que cayó hacia arriba, nuevamente pida que nombren lo que observan en cada una de las caras. Elija a alguien más de los integrantes del grupo para que ordene los cubos, es decir, que los alinee en el piso y que exprese nuevamente lo que observa, mencionando la idea completa de la frase. Si no lo hace por sí solo ofrezca ayuda verbal y modele haciéndolo usted.



En cada cara del cubo y en las tarjetas coloque velcro, para que pueda cambiar las imágenes y formar muchas más frases.

Para ampliar aún más el vocabulario, puede implementar preguntas simples de acuerdo con la frase que se presenta, de tal manera que la alumna o el alumno exprese de manera espontánea alguna experiencia vivida.

En este caso, puede ser: ¿Te gusta el jugo? ¿Qué otros jugos te gustan? ¿Cuáles no te gustan?

“Hoy tomé jugo de naranja y estuvo mmmm ¡rico!”.



Cierre: Muestre láminas de situaciones contextualizadas, ya sean experimentadas por parte de la alumna o el alumno (fotografías de vacaciones o acciones que han realizado) o algunas otras, de tal manera que con base en lo que observa, estructuren una frase y la nombren. Inicialmente pueden empezar con dos palabras y así sucesivamente hasta hacer una oración más larga.

Ejemplo de oraciones a partir de esta lámina ilustrada:

- La niña juega la pelota.
- La niña juega la pelota roja.
- La niña juega la pelota roja en el parque.
- El señor limpia el carro.
- El señor limpia el carro azul.
- El señor limpia el carro azul con esponja.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Los cubos pueden cambiarse por pequeños cuadernillos de colores de tal manera que respondan a las siguientes preguntas:

¿Quién?	¿Qué?	¿Dónde?	¿Cuándo?	¿Cómo?
Yo	como	en el comedor	por la noche	escucho música.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Busca los objetos de acuerdo a las características que escucha.
- Nombra las imágenes que observa.
- Participa de manera activa, muestra una actitud de disfrute.
- Comprende y ejecuta las instrucciones del juego inicial (lanzar).
- Ordena las frases al manipular los cubos.
- Responde a preguntas simples.
- Muestra iniciativa por expresar alguna experiencia vivida.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Las palabras escondidas en las frases

FICHA 24

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Intercambio oral y escrito de información/Intercambio escrito de nuevos conocimientos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Frases en imágenes.
- ◆ Computadora.
- ◆ Presentación con ejercicio de segmentación de palabras. https://drive.google.com/file/d/1FVvHzDUzEEUX6hGxqcGjVzt3FCn_GRdE/view?usp=sharing
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1q-HM0WhereH3_BGFpHcbEwpQhzWdNBabOCwHTLE04Bk/edit?usp=sharing



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno identifique las palabras que componen una oración y realice la segmentación de las mismas, cuidando dejar un espacio en blanco entre cada una de ellas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Habilidades académicas básicas: Iniciación a la lectura.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



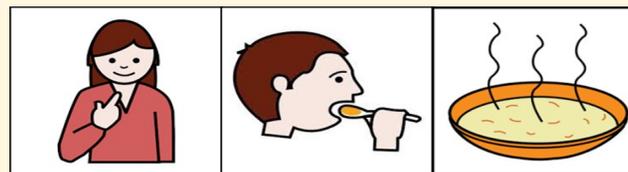
FORMA DE ORGANIZACIÓN: individual o grupal.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Inicie con el saludo y presentando la agenda de la actividad. Muestre un friso con pictogramas que conforman una frase u oración, como la siguiente:



Yo

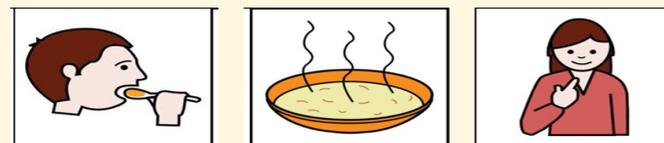
como

sopa.

Lea con la alumna o el alumno las imágenes para construir la oración. Realice preguntas que se desprendan de la oración: ¿Quién come sopa? ¿Qué hace?

Realice lo mismo con las otras oraciones del material.

Desarrollo: Proporcione las oraciones trabajadas en tarjetas desordenadas y pida que ordene las tarjetas para construir la frase, brinde apoyo repitiendo la oración. Comente que cada tarjeta es una palabra.



Proponga realizar un juego interactivo en la computadora que consiste en encontrar las palabras en las frases y dar un clic con el mouse para separarlas.



Mipapácomprapiña.

Mi papácomprapiña.

Mi papá comprapiña.

Mi papá compra piña.

Cierre: Solicite que escriba cada frase con la que trabajó, apoyándose en las tiras de oraciones con imágenes, haga énfasis en dejar un espacio entre las palabras.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

En el caso de alumnas y alumnos con mayores dificultades en la comprensión, utilice de dos a tres imágenes para facilitar la construcción de la oración con apoyo, las cuales deben surgir de las actividades contextuales.

Para quienes tengan mejor comprensión podrá usar una sola imagen relacionada con la frase.

A partir de una imagen se puede pedir la construcción de varias oraciones.

Una actividad más compleja es dar palabras en tarjetas para construir frases a través del dictado.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Ordena la secuencia de imágenes para construir una frase.
- Identifica las palabras en una frase escrita.
- Separa las palabras en una frase con un espacio .
- Lee la frase y comprende su significado.
- Escribe la frases dejando un espacio entre palabras.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Para convivir mejor

FICHA 25

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión Socioemocional: Empatía.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Sensibilidad y apoyo hacia otros/ Bienestar y trato digno hacia las personas.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Video “Lena se porta mal” https://drive.google.com/file/d/1o_vDN7R1nrhmVmHQSnp5L8pY07M1kF2g/view?usp=sharing
- ◆ Cuaderno: “Está bien, está mal”. <https://drive.google.com/file/d/1Cc5x9QdqffcQxWyGIsGcrpZQjP5lmOss/view?usp=sharing>
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1c10GisK5VAGldFrsMKTIRfFuZhDvpilpGarecqu4O0g/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno identifique las acciones socialmente aceptables y no aceptables, para mejorar sus habilidades comunicativo sociales.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN:

Social (autorregulación, comunicación verbal/no verbal).

Cognitivo (atención, discriminación visual).



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Presente la agenda de la actividad. Projete el video “Lena se porta mal”; posteriormente pregunte: ¿Qué viste en el cuento?, ¿qué hace la niña?, ¿y los niños?

Si responden acertadamente a estas preguntas, refuerce con la frase: “¡Muy bien!”; muestre inmediatamente la tarjeta verde.

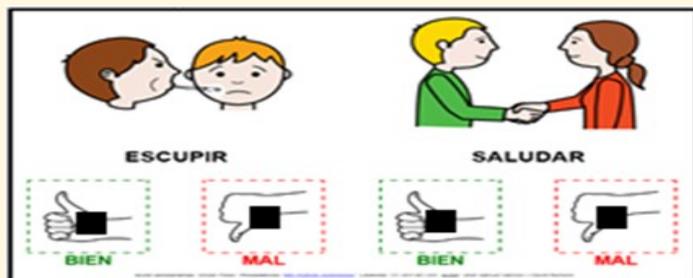
Comente sobre las conductas socialmente no aceptables de la niña protagonista del video y refuerce con la frase: “¡Muy mal!”, y muestre el apoyo visual del dedo hacia abajo para acompañar la expresión.



Desarrollo: Ahora invite a observar algunas situaciones sociales representadas de manera visual en un cuadernillo. Cada uno tendrá una tarjeta verde y una roja. Pida que observen las conductas de alguna situación seleccionada, de acuerdo a cada una indique que coloquen la tarjeta que corresponde. Modele el gesto convencional con las manos.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual o sub-grupal.



Una vez identificadas las situaciones en el cuadernillo, utilice las frases: “¡Muy bien!” o “¡Está Mal!”. Refuerce utilizando los gestos convencionales con las manos u otros como los que se muestran.



Cierre: Invite a que desarrollen la actividad a manera de memorama de situaciones socialmente aceptables y de las que no lo son, asociándolas con las tarjetas correspondientes de “esta bien” o “esta mal”, también se puede utilizar el “sí” o “no”.

Recuerde que si alguien realiza alguna actividad socialmente no aceptable realice el gesto convencional de la tarjeta roja. Indique que si realizamos situaciones socialmente aceptables podemos convivir mejor.

VARIANTES DE LA ACTIVIDAD

Para las alumnas y los alumnos que presentan dificultades con la comprensión aproveche cualquier situación que surja para utilizar las tarjetas de bien o mal.

Puede elaborar un tablero con situaciones y colocar la tarjeta con el gesto convencional que corresponda, para que la alumna o el alumno las observe y las vaya comprendiendo.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Identifica las situaciones socialmente aceptables y no aceptables.
- Hace uso del vocabulario: ¡Muy bien!, ¡Muy mal!
- Comprende los gestos convencionales para indicar lo que está bien o mal.
- Requiere de apoyo visual para comprender las situaciones sociales.
- Logra autorregular su conducta al observar los gestos convencionales.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

¿Quién es quién?

FICHA 26



ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Descripción/Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno realice descripciones de características de objetos, animales o personas a partir de imágenes que observa y responda a preguntas simples a través de gestos (afirmar o negar) o de manera verbal.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Lenguaje verbal y no verbal (Descripción, afirmar y negar con la cabeza).

Interacción comunicativa social (juego de turnos)-
Cognitivo (Memoria, comprensión y descripción).



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Muestre objetos y describa sus características implementado el juego de “veo veo”. Genere que la alumna o alumno busque con la mirada de manera autónoma, esto favorecerá la curiosidad, la atención y referencia conjunta.

“Veo, veo, ¿qué ves?, una cosita, y ¿qué cosita es?”

“Veo un...” (nombre las características simples de objetos o personas que se encuentre cerca del campo visual de la alumna o alumno).

Una vez que identifique el objeto o persona a partir de las características mencionadas, nombre, afirme o niegue (verbal y no verbal) y refuerce “¡Muy bien!, ¡adivinaste!”.

Desarrollo: Inicie el juego de mesa “¿Quién es quién?”:

- 1.- Separe los pares de las tarjetas y pegue las rojas en el tablero rojo y las azules en el que les corresponde de un solo par.
- 2.- Observa las diferencias entre las caras de tu tablero (rojo-azul) y las diferencias entre las imágenes de las tarjetas.
- 3.- Observa el tamaño de las orejas de los animales, el color de la piel, el número de patas, el tamaño de la cola, algunos animales tienen rayas o manchas, etc. Todos los animales tienen ojos y orejas, pero son



MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Tableros en blanco (azul/rojo).
- ◆ Mazo de 12 pares de tarjetas con imágenes o pictogramas por campos semánticos (frutas, animales, familia, etc.).
- ◆ https://jamboard.google.com/d/10f_x2brJ-XefuvrSumSnFXPOAgd_MF_SM5IleqLJZU/edit?usp=sharing



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Por parejas.

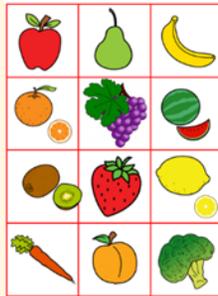
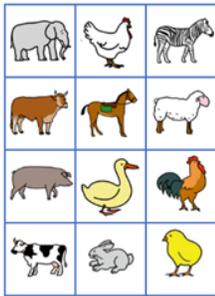
4.- Peguen las tarjetas rojas en el tablero rojo y las azules en el que les corresponde.

5.- Observen las características de las imágenes.

6.- Cada participante elige un tablero (rojo o azul) y se sienta enfrente del otro.

7.- Barajen el mazo de tarjetas, es decir, la otra parte de las tarjetas sobrantes y colóquenlas boca abajo y a un lado de cada participante. Cada uno debe tener su propio mazo de tarjetas y su tablero con tarjetas.

8.- Luego, cogerá una tarjeta del tablero, sin que el otro participante pueda ver qué tarjeta tomó su contrincante.



9.- El otro participante hará 5 preguntas simples sobre el objeto de la tarjeta, para poder inferir de qué fruta o animal se trata, por ejemplo: ¿En tu tarjeta hay alguien que tiene orejas cortas? ¿En tu tarjeta hay alguien que tiene 4 patas? ¿En tu tarjeta hay alguien que come maníes? Las preguntas solo pueden ser contestadas con un “sí” o un “no”.

10.- Continúen haciendo preguntas por turnos hasta que alguien piense que puede adivinar quién está en la tarjeta misteriosa del oponente.

11.- Quien adivine de qué se trata, gana la tarjeta de su oponente, si no adivina, pierde y entrega una tarjeta a su oponente.

Ganará quien junte más tarjetas.

Cierre: Peguen las tarjetas sobre el pizarrón o en una tira de velcro sobre su mesa y escriban los nombres de los objetos, animales, persona o cosas, dependiendo el campo semántico trabajado y léanlas en voz alta para que la alumna o alumno sea capaz de asociar e identificar las palabras escritas.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

En las tarjetas se pueden hacer descripciones de los rasgos físicos de sus familiares. Pueden elaborar un tablero y sus tarjetas con fotografías de la familia. En la parte inferior de la imagen de cada tarjeta se pueden escribir los nombres de las personas,

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Pone atención a las instrucciones y las ejecuta correctamente.
- Respeta turnos en el juego.
- Describe las características de personas, animales o cosas cuando se le pregunta.
- Responde a preguntas verbalmente y con gestos para afirmar o negar.
- Identifica las imágenes que van juntas.
- Argumenta expresando verbalmente cuáles imágenes no pertenecen al mismo campo semántico.
- Expresa la emoción de triunfo cuando gana.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

¿Cómo me siento? ¿Cómo se siente?

ALINEACIÓN CURRICULAR

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional

Dimensión Socioemocional: Autorregulación.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Expresión de las emociones.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Lista de asistencia y caritas con emociones.
- ◆ Lotería de emociones.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1k7ofSNZuxQwsR5CnblVYxxwbQchULkGX7GwvpAPp3J0/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda, a través de apoyos visuales y situaciones cotidianas, que las personas sienten y expresan sus emociones de manera diferente.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Para iniciar muestre la agenda y realice el saludo.

Pase lista y use el calendario de emociones. Conforme escuchen su nombre deben tomar una carita expresiva y elegir la que se relacione con la emoción que siente en ese momento. Cuando nombre a alguien pregunte “¿Cuál carita eliges?”, si toma la de feliz confirme verbalmente, ejemplo: “Isabel está feliz porque...”

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Isabel					
Carlos					
María					

Desarrollo: Muestre tarjetas con diferentes situaciones sociales e invite a las alumnas y los alumnos a observar con atención cada una de ellas.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Grupal o individual.

Si presentan lenguaje expresivo de manera verbal, realice las siguientes preguntas y espere a que respondan: ¿Qué ves en la imagen? ¿Cómo se siente la persona? ¿Por qué crees que se siente así? ¿Qué crees que hizo el perro?



Cierre: Una vez que responden a las preguntas de cada situación, presente una lotería de varias situaciones y en cada una pida que identifique algunas caras de expresión. Una vez identificadas, genere que expresen ¿Por qué creen que se sienten así?



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Incluir un esquema de la conversación mediante pictogramas, para que pueda ir siguiendo la estructura de ésta; procure que los nuevos conocimientos o conceptos tengan un referente visual que facilite su aprendizaje.

Informe a los familiares de las actividades, para que continúen en casa el reforzamiento y lo realice en un contexto más natural.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Inicia la conversación.
- Interactúa realizando comentarios durante las situaciones.
- Realiza comentarios acordes con las situaciones.
- Interactúa dando respuesta cuando se le pregunta.
- Actúa de acuerdo a las situaciones de charla social.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Así se hace

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Participación social.

Prácticas sociales del lenguaje: Explicación/Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Canción “Lento, muy lento”. <https://drive.google.com/file/d/1zRBM4bQL1BOVbXWh7a3qWzzgeOn0W5sl/view?usp=sharing>
- ◆ Canción “La rana”. <https://drive.google.com/file/d/1lyTs24Jh72pbuKsYI5wLqG8XhB71umg7/view?usp=sharing>
- ◆ Botellas de plástico con piedras pequeñas o arena, prendas de vestir, agujetas, cordones, tazón de plástico o utensilios, etc.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1dskrg7J5zVEJtUTsk6LJW6QFzIlYgJ63rkETjtpy6qA/edit?usp=sharing>

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Uno a uno o por parejas.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda las indicaciones verbales y las secuencias de un conjunto de acciones cotidianas, representadas en una rutina funcional.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación verbal y no verbal.

Cognitiva (memoria, comprensión de instrucciones).



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Realice actividades de imitación motora, puede hacerlo desplazándose en un espacio cerrado o frente a un espejo, ejecutando las acciones que indica la canción “Lento, muy lento”, o presente material concreto que produzca algún sonido como botellas con arena o piedras, cascabeles, entre otros, con apoyo de alguna canción como “La rana”, en la que se propicie la repetición de movimientos de arriba, abajo, al centro, subir, bajar y caerse.

Desarrollo: Elabore una agenda semanal de actividades que se desarrollan de manera cotidiana (como la que se encuentra en el código QR), que se desprendan de la canción “Los días de la semana”, tales como: planchar, coser, barrer, cocinar, lavar, tender y pasear.



Durante la canción, modele los movimientos según la actividad que se va indicando en la agenda y la canción, trate de realizar los movimientos de manera muy expresiva para que la alumna o el alumno observe y pueda imitarlos con facilidad, recuerde cantar e indicar la acción que

se realiza.

Pida a la alumna o alumno que realice la acción de planchado de derecha a izquierda y viceversa junto con la canción, posteriormente colóquese en una mesa frente a ella o él y proporciónese una prenda para que sobre ella realice nuevamente la acción.

Durante la actividad de coser utilice cordones, agujas de plástico sin punta, con estambres o agujetas de sus tenis.

Para la acción de barrer puede utilizar una escoba o bien solo realice el movimiento con ambas manos de un lado a otro. Puede recolectar unas hojas recicladas y distribuirlas en el espacio para barrer.

En la acción de cocinar pueden realizar la imitación de una cadena de acciones: tomar un tazón, servir y revolver ingredientes.

En la acción de lavar utilice la misma prenda con la que trabajó en la acción del planchado para desarrollar la imitación de lavar, puede hacerlo sobre la mesa o bien de pie, en el lavadero, etc.

En la imitación de tender es importante que el niño realice el ejercicio de pinza con sus dedos índice y pulgar.

Considere que, dependiendo de la capacidad de imitación de la alumna o alumno, se pueden desarrollar cadenas de acciones que nos lleven a desarrollar habilidades, las cuales se puede generalizar en situaciones naturales.

Cierre: Implemente el juego de “Simón (Simona) dice”, indicando una de las acciones practicadas en la canción. Ejemplo: “Simona dice a lavar”, “Simón dice a barrer”, etc.

Observe cómo es la forma en que realiza la imitación de movimientos y gestos, de ser necesario pida apoyo a una tercera persona para que ayude a corregirlos en caso de ser necesario.



VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Para desarrollar las actividades de imitación de acciones funcionales, se sugiere usar objetos de juguete o sustituir por otro, haciendo la simulación de representación. Cuando muestre los objetos reales, explique la funcionalidad de estos y su uso cotidiano, de tal manera que permita a la alumna o alumno imitar la acción lo más real posible.

Recuerde que la casa es el mejor espacio para realizar actividades de imitación, puede utilizar objetos reales en situaciones cotidianas. Utilice espacios libres de distractores para conseguir mayor atención.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Representa acciones de manera espontánea y no observables por la alumna o alumno, en diferentes momentos del día a través de movimientos motores y con la manipulación de objetos reales.
- Establece contacto visual e imita los movimientos corporales de alguien más.
- Imita acciones de manera espontánea: movimientos motores y con la manipulación de objetos reales.
- Imita acciones sobre el uso de objetos en juego simulado/funcional.
- Sigue una secuencia de acciones siguiendo la letra de canciones.
- Responde a “mira” y al gesto de señalar observando hacia el objeto o persona que se le muestra.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Jugamos a clasificar

FICHA 29

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Explicación/Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Una mesa y dos sillas.
- ◆ Reforzadores atractivos para la alumna o el alumno.
- ◆ Caja (Método Teach), con diferentes materiales para clasificar: tapas de colores, pompones, semillas, formas, etc.
- ◆ https://jamboard.google.com/d/1bwmNYzwmFvOuFqOz9d5HLi4E3R_rnMBwEA25VAeW9o8/edit?usp=sharing

FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual, bajo la estrategia uno a uno.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno desarrolle el pensamiento lógico matemático a través de ejercicios de clasificación agrupando objetos según sus semejanzas y diferencias, de acuerdo a los criterios de forma, color, tamaño, grosor, entre otros.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Cognitiva (clasificación y atención).



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.

Inicio: Inicie con el saludo y presente la agenda de la actividad.

Invite a la alumna o alumno a permanecer en una silla, frente a una mesa. Colóquese en frente.

A continuación presente el material que se trabajará y coloque la caja en la mesa. Modele lo que tiene que hacer con el material.

Desarrollo: Cuando logre captar su atención, acérquele la caja de la actividad y dígame: “¿Me ayudas a ordenar las tapas según sus colores, como lo hice yo?”. Describa cada acción:

- 1.- Toma una tapa.
- 2.- Di lo que es, por ejemplo: “es una tapa roja”. Depende del nivel de comunicación que tenga la alumna o el alumno le pediremos que nos diga qué es.
- 3.- Mete la tapa dentro de la ranura que le corresponde según su color.

Presente otras actividades de clasificación con materiales como pompones, semillas, etc. y solicite que ayude a ponerlo donde va. Puede variar los criterios (tamaños, colores, formas).

Esta actividad está basada en la habilidad para manipular los diversos materiales reales y concretos, así como en el desarrollo de la operación lógico matemática de clasificación acorde con su nivel conceptual.



Clasificación por color

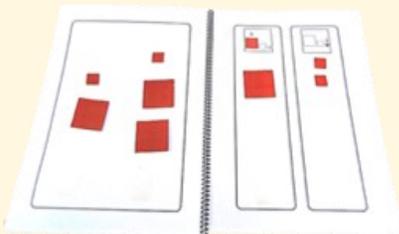
Clasificación por forma



Clasificación por forma o figura



Clasificación por tamaño



Clasificación de emociones



Cierre: Para terminar, realice preguntas a la alumna o alumno sobre los ejercicios realizados, ejemplo: ¿Por qué lo pusiste aquí?

Concluya cuando la atención disminuya o el valor de la enseñanza de la actividad se ha agotado.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Las actividades caja pueden emplearse para trabajar otras nociones como la de seriación, correspondencia uno a uno, número, operaciones básicas, entre otras.

La enseñanza estructurada es a través de apoyos visuales, bajo la estrategia uno a uno, comunicación y habilidades de juego. Siempre será de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Ofrezca a la alumna o alumno ejemplos, modelos, dibujos o demostraciones visuales para realizar la actividad.

En lugar de cajas puede emplear carpetas, bandejas, casilleros de huevo u otros materiales reciclados, cuidando que no sean muy grandes.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Nombra los atributos o características de un objeto.
- Agrupa con base en semejanzas de los objetos.
- Separa con base en las diferencias de los objetos.
- Determina la pertenencia de un objeto a una clase dada.
- Agrupa objetos con base en diversos criterios, formando una clase.
- Puede abstraer las propiedades de las clases formadas.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

La pizzería

FICHA 30

ALINEACIÓN CURRICULAR:

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Oralidad/Estudio.

Prácticas sociales del lenguaje: Conversación/Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno comprenda y mantenga una conversación simple haciendo uso de su repertorio verbal o no verbal, mediante la representación de roles durante un juego simulado de situaciones contextuales.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Comunicación e interacción social.

Cognitiva (Noción de cantidad).

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Círculos de cartón, chicos, medianos y grandes, con las marcas de rebanadas de una pizza.
- ◆ Imágenes de ingredientes y dinero de juguete.
- ◆ Vestimenta de chef.
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1IYGHxNAhuMwUW23pLSnQIJWxzyF76gHUiHh3GhC-v4s/edit?usp=sharing>

MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para la alumna o el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Pequeños grupos de 3 o 4 integrantes máximo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 50 minutos.



Inicio: Diga al grupo que jugarán a la pizzería. Alguien será la cocinera o cocinero y se vestirá con el delantal, el resto serán clientes. Monte la escenografía con el letrero de pizzería, la lista de pecios, los ingredientes, los tamaños y un mostrador.

Desarrollo: Invite a las alumnas y alumnos a iniciar la conversación modelando un diálogo, con el uso del lenguaje verbal o con una tira frase con imágenes. Ejemplo (Se sugiere basarse en el siguiente guion):

Cocinera o cocinero: Buenos días, ¿De qué tamaño va a querer su pizza? (mostrando los 3 círculos).

Cliente: Quiero una pizza grande.

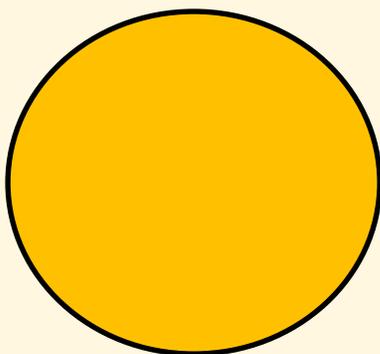


Cocinera o cocinero: Elija los ingredientes de la lista (entrega 3 opciones).

Cliente: Quiero la pizza 1 (entrega la opción que prefiere).

Cocinera o cocinero: ¡De acuerdo!, siéntese y espere un momento.

El cliente se sienta para ver cómo el cocinero prepara su pizza. La cocinera o cocinero cuenta y coloca los ingredientes de acuerdo a la opción que el cliente eligió, ejemplo: 8 quesos, 6 pepperoni, 4 jamones. Al terminar, se la entrega al cliente para que revise que tenga los ingredientes completos.



Pizza 1

8 Queso

6 Pepperoni

4 Jamón



Cierre: Quien haya cocinado y entregado la pizza le cobra al cliente siguiendo la conversación:

Cocinera o cocinero: Aquí está su pizza.

Cliente: ¿Cuánto cuesta?

Cocinera o cocinero: 16 pesos (utilice el rango numérico que los niños manejen).

Cliente: Aquí tiene (paga con los billetes o monedas de juguete).

La alumna o alumno simula comer su pizza y al finalizar intercambian los roles.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Puede aplicar esta actividad en diversos contextos relacionados con establecimientos que vendan alimentos, principalmente el preferido por la alumna o el alumno, ejemplo: la nevería.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una rúbrica que contenga los siguientes indicadores:

- Sigue la conversación con apoyo total.
- Logra correspondencia entre cantidad y número.
- Participa en el juego con guía paso a paso.
- Interactúa para intercambiar comentarios.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

¿Dónde está el gato?

FICHA 31

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Lenguaje y comunicación.

Ámbito: Estudio.

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Canción “El gato y el ratón” https://drive.google.com/file/d/1OBS1yD3-sD_w1zfDtT7nDvaMzry4LloS/view?usp=sharing
- ◆ Diademas con orejas de ratón de acuerdo al total del grupo y una diadema con orejas de gato y una cola de trapo.
- ◆ Cartulinas y recortes de imágenes o crayolas para dibujar.
- ◆ Presentación del cuento ¿Dónde está el gato? <https://drive.google.com/file/d/12iT3ENXgeqH-JuRfKU4jeb8IsOt0HtdY/view?usp=sharing>
- ◆ <https://jamboard.google.com/d/1bv8H7WsbUXPpScn8DHAqMbax5nhrhp22B7iDMAUkq2g/edit?usp=sharing>



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno mejore la estructura de su pensamiento y organización de sus ideas, identificando diferentes episodios y expresando verbalmente inferencias y anticipaciones en la lectura.

Incremento su vocabulario, incorporando en el discurso, el uso de preguntas, deícticos de lugar y pronombres posesivos.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Cognitiva (habilidades del pensamiento, perceptivo visuales y motrices).

Lenguaje expresivo (descriptivos).



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para el alumno e instrumento de evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 60 min.

Inicio: Comparta la agenda de la sesión. Posteriormente invite a realizar la actividad de integración: “El juego del gato y el ratón”, que implique desplazarse en un espacio. Puede apoyarse con la canción de ese mismo nombre.

Asigne a una alumna o alumno para que represente al gato y el resto del grupo representarán a los ratones.

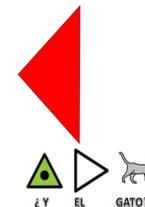
Desarrollo: Después de haber jugado, ahora invítelos a ver y escuchar el cuento “¿Dónde está el gato?” Conforme vaya desarrollando la presentación y narración del cuento realice preguntas simples en las que permita inferir y anticipar.

Antes de leer.

Preguntas de Predicción: ¿De qué se hablará en el cuento? Muestre la primera página. ¿Conoces algún gato? ¿Los gatos son iguales?

Preguntas de anticipación: ¿Qué se puede hacer para buscar al gato?

¿Y EL GATO?



Autor: Novarese, Damján



FORMA DE ORGANIZACIÓN: Individual/grupal.

Durante la lectura:

Preguntas para inferir: ¿Quién preguntaba si habían visto al gato? ¿En dónde lo buscaron? ¿Quiénes ayudaron a buscar al gato? ¿A dónde se fue el gato?



Después de la lectura.

Represente de manera gráfica con recortes o dibujos la posible solución al problema que trata el cuento. Considere la siguiente pregunta: ¿Dónde encontraron el gato?

Probablemente algunas alumnas y algunos alumnos digan que estaba encerrado, o en la calle, etc. De manera concreta deberán representar sus ideas.

Cierre: Para concluir y fortalecer el sentido de “búsqueda” y “solución” cuando algo se pierda realicen el juego: “El gato escondido”. Apóyese de un gato de peluche o un dibujo de un gato, antes de esconderlo, todos deben cerrar los ojos para que no vean dónde está. Una vez escondido, invítelos a buscar el gato. Motívelos y dígalos pistas para dirigirlos, por ejemplo: “¡tú puedes, búscalos!”, “¡ya casi lo encuentras, vamos!”, “¡busca arriba de allí!”, etc.

Si lo encuentra, refuércelo positivamente diciendo “lo encontraste aquí”. Esto ayudará a hacer uso de palabras o deícticos de lugar “allí, aquí”.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

Use pictogramas para que las alumnas y los alumnos no verbales puedan elegir y contestar las preguntas.

Incorpore memoramas de diferentes tipos de gatos.

Introduzca el doble significado de la palabra “gato” como palabra polisémica, ejemplo: gato (juego de mesa), gato (herramienta para cambiar una llanta), gato (para trasportar madera).



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Tiene iniciativa de participar en la actividad de integración.
- Muestra atención en la lectura del cuento.
- Responde a las preguntas.
- Las respuestas de la alumna o alumno dan muestra de un mensaje con orden y coherencia.
- Es capaz de representar sus conclusiones de manera gráfica en el final del cuento.
- Comprende y hace uso de deícticos de lugar dentro de sus mensajes.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Me siento calmado, regulando

ALINEACIÓN CURRICULAR

El contenido de esta actividad se puede alinear curricularmente con:

Nivel: Preescolar, primaria y secundaria.

Campos, áreas y/o asignaturas: Educación Socioemocional.

Dimensión Socioemocional: Colaboración.

Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales: Inclusión.



PROPÓSITO: Que la alumna o el alumno regule la reactividad motora para mejorar la atención y el desempeño de las actividades académicas.



ÁREAS DE INTERVENCIÓN

Integración sensorial.
Socialización.



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tiempo estimado: 60 min.

Inicio: Cuando una alumna o alumno se muestre inquieto, nervioso o esté en constante movimiento, no obedezca y parezca no escuchar u oír lo que se le dice, puede emplear la siguiente estrategia:



Pida al grupo sentarse en el suelo formando un círculo. También se puede formar el círculo en las sillas alrededor de la mesa.

Desarrollo: Explique y modele realizando la acción, para que el grupo imite: “miren las pelotas que tengo. Le voy a dar una a la niña que está del otro extremo del círculo, y ella va a hacer lo mismo que yo hago con esta pelota. La voy a presionar muy fuerte contra mi cuerpo 3 veces y digo mi nombre”. Ejecute la acción para que la alumna o alumno que tiene la otra pelota lo imite, exagerando el gesto de la cara, espere a que haga lo mismo y diga su nombre.



Ahora pásela a otra alumna o alumno que esté a la derecha. Debe hacer lo mismo que quien está en el extremo del círculo.

Pase la pelota a la compañera o compañero que está a su lado y ayúdelo a presionar la pelota contra su cuerpo, pídale que diga “me llamo

MATERIALES Y RECURSOS

- ◆ Pelotas suaves grandes (que puedan abrazar); pelota grande de plástico y pelotas pequeñas para usarse con las manos.

- ◆ https://jamboard.google.com/d/1MVVKbpSD6lwiDjWjSic2Hmn0IINOR-llkUndw_pesf4/edit?usp=sharing



MATERIALES DIGITALES

- ◆ Agenda, material para el alumno e instrumento de evaluación.



FORMA DE ORGANIZACIÓN: En círculo, preferentemente en el suelo o en las sillas. En binas o individual.

(su nombre)” mientras anima al grupo cada vez que lo hagan. Estimule verbalmente: “¡muy bien!”.

Apoye a la alumna o alumno para que presione lo más fuerte posible la pelota y vaya bajando la intensidad de la hiperactividad o ansiedad.

Cierre: Utilice otro tipo de pelotas para realizar la integración sensorial de las alumnas y alumnos. Por ejemplo:

Para apretarlas con la mano.



Para subirlos en la pelota y hacer que reboten o se balanceen en ellas.



Cuando observe que las alumnas o los alumnos con TEA están centrados, y regulados, se les pide que dejen las pelotas en su lugar y se procede a trabajar en lo académico.

Esta estrategia se debe trabajar primero sin que el grupo presente agresividad, solo como distractor y lo pueden trabajar cada vez que haya demasiada ansiedad o hiperactividad.

VARIANTE DE LA ACTIVIDAD

A la alumna o alumno que presente más ansiedad se le ayuda a presionar más fuerte la pelota contra su cuerpo y que la sostenga más tiempo, dependiendo de la conducta que esté presentando.

En un grupo compuesto en su totalidad por alumnas y alumnos con TEA es necesario que cada quien tenga su pelota.

Se puede utilizar otro tipo de actividades y materiales como: Hamaca/ columpio; luces de colores; saquitos de peso; colchoneta/sofá/cama; texturas: arroz, lentejas, fideos, esponjas de distinto tacto (suave, áspero); espuma de afeitar; vibración; manta o sábana; patineta; etc.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se propone el uso de una lista de cotejo que contenga los siguientes indicadores:

- Responde por su nombre.
- Sigue las indicaciones de la maestra o maestro.
- Tiene que repetir la acción varias veces para que lo imite o repita.
- Requiere apoyo físico y verbal a cumplir la acción.
- Realiza la acción sin apoyo.
- Respeta turnos y le pasa la pelota a su compañera o compañero.
- Regula su conducta con esta estrategia.

Este instrumento lo puede encontrar en el material digital, escanee el código QR para descargarlo.

Para saber más...



Descargar Jamboard. Al escanear uno de estos códigos QR su teléfono celular lo direccionará automáticamente al sitio en que podrá descargar la aplicación. Dependiendo del sistema de su equipo será el código que deberá emplear.



Curso de Jamboard. Es un video introductorio que presenta 10 videos tutoriales para manejar la aplicación *Jamboard*. Con este recurso aprenderá a crear y guardar pizarras, escribir y añadir notas, copiar y mover marcos, entre otros tips y consejos para su fácil manejo.



Actualización Google Jamboard. En este video se exploran las últimas modificaciones a las herramientas de la aplicación, lo cual le permitirá tener una experiencia más eficaz de la aplicación y los recursos de los códigos QR.



ARASAAC. Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa. Ofrece recursos gráficos y materiales adaptados para facilitar la comunicación y la accesibilidad cognitiva.



El sonido de la hierba al crecer. En este Blog podrá encontrar ejercicios, videos, información y muchos recursos más, clasificados por entradas y temáticas como: lenguaje, socialización, motricidad, conducta, entre otros.



Fichero. Recursos para explorar juntos. Un documento que ofrece una serie de actividades concretas para incorporar en la práctica docente y favorecer el aprendizaje y experiencias de las alumnas y alumnos. Está basado en los principios del DUA y contiene, además, ejemplos de ajustes razonables relacionados con materiales, espacios y propuestas comunicativas.



Guía de padres para comprender la integración sensorial. Contiene información general, en un lenguaje accesible y de fácil manejo, en lo relacionado a la integración sensorial. Esta información está dirigida principalmente a familiares, sin embargo, puede ser utilizada también por profesores, médicos o algún especialista que se interese en el tema.



Integración sensorial y autismo. Una guía elaborada con lenguaje sencillo y práctico que tiene como propósito clarificar los conceptos más importantes relacionados con la integración sensorial. Además incluye, por áreas, algunas características de personas con hiposensibilidad e hipersensibilidad ante algunos estímulos de acuerdo a los sentidos involucrados.



Lectura fácil: un modelo de diseño para todos. Un artículo interesante, breve y conciso que explica las ventajas, propósitos y características del modelo de la lectura fácil. De manera general presenta en qué consiste, para quiénes es útil, sus criterios de aplicación así como el uso de las TIC para la lectura fácil.



Colección de actividades Método TEACCH y Guía de trabajo. En este blog podrá encontrar una colección de imágenes sobre actividades, de las cuales puede retomar algunas ideas prácticas para trabajar con alumnas y alumnos con Trastorno de Espectro Autista.

Referencias bibliográficas

Alba, Sánchez y Zubillaga. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Proyecto DUALETIC. https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Álvarez, Franco, García, Giraldo, Montealegre, Mota, Muñoz, Pérez, Saldaña. (2018). Manual didáctico para la intervención en atención temprana en trastornos del espectro autista. 1ra. Edición. Sevilla. España.

Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. <https://www.eafit.edu.co/ninos/redde laspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

Brooke Ingersoll y Ana Dvorcsak. (2020). Comunicación Social para niños con Autismo y otras dificultades del desarrollo. ImPACT: Guía para familias. Autismo Ávila. CEPE Editorial.

C. Lord, M. Rutter, P. C. DiLavore, S. Risi, K. Gotham, S. L. Bishop, R. J. Luyster y W. Guthrie, Rhiannon J. Luyster, Whitney Guthrie, Tamara Luque. (2015). ADOS. Escala de Observación para el Diagnóstico del AUTISMO-2. Manual. TEA Ediciones.

Cuesta, Sánchez, Orozco, Valenti, Cottini. Trastornos del espectro del Autismo: Intervención educativa y formación a lo largo de la vida. *Psychology, Society & Education*. 2016. Vol.8 (2), pp, 157-172 ISSN 2171-2085 (Print)/ISSN 1989-709X (Online).

Ministerio de Educación de Argentina. (2019). Educación inclusiva. Fundamentos y prácticas para la inclusión. Eliminando barreras para el aprendizaje y la participación en alumnos con Trastorno del Espectro Autista. Libro digital. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/eliminando_barreras_para_el_aprendizaje_y_la_participacion_de_los_estudiantes_con_trastorno_del_espectro_autista_tea_0.pdf

Ozonoff, S., Strayer, D. L., McMahon, W. M., y Filloux, F. (1994). Executive function abilities in autism and Tourette syndrome: An information processing approach. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 35(6), 1015-1032.

Secretaría de Educación Pública. (2018). Estrategia de equidad e inclusión en la educación básica: para alumnos con discapacidad, aptitudes sobresalientes y dificultades severas de aprendizaje, conducta o comunicación. https://newz33preescolar.files.wordpress.com/2019/01/1lpm_equidad-e-inclusion_digital.pdf

