

Descubriendo juntos: Plan de Apoyo Individualizado para un aprendizaje inclusivo y divertido

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Aprendizaje Basado en Casos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria comprendan qué es un Plan de Apoyo Individualizado (PAI) y cómo este ayuda a compañeros con necesidades educativas especiales, como el Trastorno del Espectro Autista (TEA). A través de situaciones reales y actividades creativas, los alumnos aprenderán a valorar la diversidad, a diseñar estrategias que faciliten el aprendizaje para todos, y a aplicar principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) integrados con actividades de la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).

Este conocimiento es relevante porque fomenta la empatía, la colaboración y la inclusión dentro y fuera del aula, preparando a los estudiantes para convivir en comunidades respetuosas y solidarias. Además, al trabajar con casos reales y actividades prácticas, los niños desarrollarán habilidades para resolver problemas, tomar decisiones y apoyar a sus compañeros con respeto y creatividad.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las características básicas del Plan de Apoyo Individualizado para estudiantes con TEA.
- Aplicar estrategias del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para apoyar a compañeros con necesidades específicas.
- Crear propuestas de actividades STEAM que favorezcan la inclusión y el aprendizaje activo.
- Analizar situaciones reales para tomar decisiones que promuevan un ambiente de respeto y colaboración.
- Valorar la diversidad y el respeto hacia todos los compañeros en el aula.

Recursos Necesarios

- Cartulinas y marcadores de colores (10 unidades)
- Tarjetas con casos breves sobre compañeros con TEA (preparadas previamente, 1 por grupo)
- Tabletas o computadoras con acceso a videos cortos relacionados con TEA y DUA (1 por grupo de 3-4 alumnos)
- Materiales para construcción STEAM: bloques de construcción, tijeras, pegamento, papel, clips, plastilina (suficiente para 4 grupos)
- Proyector o pantalla para mostrar videos y presentaciones
- Plantillas impresas para organizadores gráficos y mapas conceptuales (1 por alumno)
- Rúbricas simples para evaluación formativa (1 por docente)

- Fichas para reflexiones individuales (1 por alumno)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la diversidad y la importancia del respeto en el aula.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo en parejas o grupos pequeños.
- Habilidades básicas para expresar ideas oralmente y por escrito.
- Familiaridad con actividades lúdicas y manipulativas.

Actividades

Sesión 1: Conociendo el PAI y la diversidad en el aula

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Explicar qué es un Plan de Apoyo Individualizado (PAI) y por qué es importante para ayudar a todos los compañeros a aprender mejor.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Alguien ha ayudado a un amigo que tenía dificultad para entender algo? ¿Cómo lo hicieron?"
- **Estudiantes:** Comparten breves experiencias en parejas y luego en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto animado (3 minutos) que explica qué es el TEA y cómo algunos niños aprenden de manera diferente.
- **Estudiantes:** Observan con atención y comentan qué les llamó la atención.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona el video con la experiencia del aula y la importancia de apoyar a todos los compañeros para que aprendan y se sientan incluidos.
- **Estudiantes:** Escuchan y reflexionan sobre cómo pueden ayudar a sus amigos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presenta un caso real sencillo: "Ana tiene TEA y a veces le cuesta entender las instrucciones cuando son muy largas o confusas."

Actividad 1: Analizando el caso de Ana

- **Objetivo:** Identificar características del PAI y necesidades específicas de Ana.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en grupos de 4.
 - Entregar a cada grupo una tarjeta con el caso de Ana y preguntas guía: "¿Qué dificultades tiene Ana?", "¿Qué tipo de apoyo cree que necesita?"
 - Los grupos discuten y escriben sus respuestas en una cartulina.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Cartulina con respuestas y dibujos explicativos
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observar participación, hacer preguntas como "¿Cómo podemos hacer que la información sea más clara para Ana?"

Actividad 2: Descubriendo estrategias DUA

- **Objetivo:** Aplicar estrategias del Diseño Universal para el Aprendizaje para apoyar a Ana.
- **Instrucciones:**
 - Mostrar una presentación breve con ejemplos visuales y auditivos de estrategias DUA (ej. usar imágenes, instrucciones cortas, espacios tranquilos).
 - En grupos, relacionar cada estrategia con una necesidad de Ana.
 - Crear un cartel con 3 estrategias que podrían ayudar a Ana.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Cartel con estrategias DUA
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Preguntar "¿Por qué creen que esta estrategia ayuda?", fomentar que expliquen con sus propias palabras.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Elaborar una breve historia ilustrada sobre cómo Ana se siente cuando recibe apoyo.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Trabajar con el docente en un grupo más pequeño usando imágenes y ejemplos concretos.

Transición:

Invitar a los grupos a presentar sus carteles y explicar sus ideas, preparando el terreno para la siguiente sesión donde diseñarán actividades STEAM inclusivas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- En plenaria, crear un mapa mental colectivo con las ideas principales sobre el PAI y las estrategias DUA.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo ayudar a mis compañeros?
- ¿Por qué es importante que todos tengan apoyo para aprender?
- ¿Qué estrategia me pareció más útil y por qué?

Retroalimentación:

El docente escucha las respuestas, corrige conceptos erróneos y felicita la participación activa.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión diseñarán actividades divertidas que todos puedan disfrutar y aprender juntos.

Sesión 2: Creando actividades STEAM para la inclusión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido sobre PAI y DUA, y preparar a los estudiantes para diseñar actividades STEAM inclusivas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta grupal: "¿Qué recuerdan sobre Ana y las estrategias que pueden ayudarla?"
- **Estudiantes:** Responden y comparten ejemplos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto: "Vamos a diseñar juntos un juego o proyecto STEAM para que Ana y todos puedan aprender y divertirse."
- **Estudiantes:** Se entusiasman y se preparan para trabajar en equipo.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que STEAM combina ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas para aprender de forma divertida y práctica.
- **Estudiantes:** Escuchan y piensan en ideas para su proyecto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se explica que las actividades deben ser accesibles para todos, usando estrategias DUA para que Ana y otros compañeros puedan participar.

Actividad 1: Diseño colaborativo STEAM

- **Objetivo:** Crear una propuesta de actividad STEAM inclusiva.
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos de 4.
 - Cada grupo recibe materiales para construir y una hoja con preguntas guía: "¿Qué actividad STEAM podemos crear?", "¿Cómo la hacemos accesible para Ana?", "¿Qué materiales y pasos usaremos?"
 - Diseñan y dibujan su proyecto en la cartulina, integrando elementos de ciencia, arte o matemáticas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Propuesta visual y escrita del proyecto STEAM inclusivo
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilitar materiales, guiar con preguntas "¿Cómo podemos ayudar a que Ana entienda mejor?", "¿Qué pasa si alguien necesita más tiempo?"

Actividad 2: Presentación y retroalimentación entre grupos

- **Objetivo:** Argumentar y mejorar las propuestas usando retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su propuesta (3 minutos).
 - Los otros grupos hacen preguntas y sugieren mejoras basadas en DUA.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Propuestas ajustadas y enriquecidas
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Modera, fomenta respeto y escucha activa.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden proponer modificaciones tecnológicas o artísticas complejas.

- Estudiantes con más dificultades trabajan con apoyo docente para expresar ideas con dibujos o ayudas visuales.

Transición:

Invitar a reflexionar sobre cómo estas actividades pueden hacer que todos se sientan incluidos y felices.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- Realizar un "ticket de salida": cada estudiante escribe una cosa que aprendió y una pregunta que tiene.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudamos a que todos participen en las actividades?
- ¿Qué es lo más divertido de crear un proyecto STEAM juntos?
- ¿Qué harías diferente para que Ana se sienta cómoda y feliz?

Retroalimentación:

Lectura rápida de tickets, comentarios positivos y respuestas a dudas frecuentes.

Transferencia:

Explicar que en la siguiente sesión pondrán en práctica estas actividades y reflexionarán sobre la experiencia.

Sesión 3: Practicando la inclusión con STEAM y reflexionando

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para realizar y evaluar sus actividades STEAM inclusivas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué actividades diseñamos? ¿Qué debemos recordar para que todos participen?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anima con un reto: "Hoy vamos a jugar y aprender, cuidando que todos nos sintamos bien y apoyados."
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad práctica.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que practicarán para entender mejor cómo apoyar y compartir.
- **Estudiantes:** Escuchan y se organizan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Ejecución de actividades STEAM inclusivas

- **Objetivo:** Poner en práctica las propuestas diseñadas considerando el PAI y estrategias DUA.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos realizan su proyecto con los materiales disponibles.
 - Se asegura que cada miembro participe, adaptando según las necesidades.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Proyecto STEAM funcional y experiencia práctica
- **Tiempo:** 35 minutos
- **Rol docente:** Facilita, observa interacción y apoyo, interviene para asegurar inclusión.

Actividad 2: Retroalimentación grupal y autoevaluación

- **Objetivo:** Reflexionar sobre lo aprendido y evaluar el trabajo en equipo y la inclusión.
- **Instrucciones:**
 - En plenaria, cada grupo comparte qué funcionó bien y qué mejorarían.
 - Los estudiantes llenan una ficha con preguntas: "¿Cómo ayudé hoy a mis compañeros?", "¿Qué aprendí sobre el PAI y DUA?"
- **Organización:** Plenaria e individual
- **Producto:** Fichas de reflexión y discusiones grupales
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Escucha, modera y da retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Apoyo individual para quienes necesitan ayuda para expresar sus reflexiones.
- Desafíos adicionales para estudiantes avanzados: proponer mejoras para futuras actividades.

Transición:

Preparar a los estudiantes para la reflexión final y cierre del plan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- Construir un mural colectivo con frases y dibujos sobre la importancia de la inclusión y el respeto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre cómo apoyar a compañeros con TEA?
- ¿Cómo me sentí trabajando en equipo y compartiendo?
- ¿Qué puedo hacer en el futuro para que todos se sientan incluidos?

Retroalimentación:

Docente ofrece comentarios personalizados destacando fortalezas y logros, y anima a seguir practicando el respeto y la inclusión.

Transferencia:

Invitar a los estudiantes a aplicar lo aprendido en el día a día del aula y en sus hogares, apoyando siempre a quien lo necesite.

Tarea o reto:

Observar en casa o en la escuela una situación donde puedan apoyar a alguien con una necesidad especial, y contar la experiencia en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la Sesión 1, durante la activación de conocimientos previos para conocer experiencias y comprensión inicial.
- **Formativa:** En todas las sesiones, mediante observación directa, actividades grupales, presentaciones, y reflexiones individuales.
- **Sumativa:** Al final de la Sesión 3, con la evaluación del proyecto STEAM y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente los elementos básicos del PAI y necesidades de estudiantes con TEA.
- Aplica estrategias DUA adecuadas para facilitar el aprendizaje inclusivo.
- Diseña y ejecuta actividades STEAM que consideren la inclusión y participación de todos.
- Participa activamente en el trabajo colaborativo mostrando respeto y empatía.
- Reflexiona críticamente sobre su propio aprendizaje y actitudes hacia la diversidad.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y aplicación de estrategias.
- Rúbrica sencilla para evaluar propuestas STEAM inclusivas.

- Ficha de autoevaluación y reflexión individual.
- Observación directa durante actividades prácticas.

Evidencias de aprendizaje:

- Carteles y mapas mentales elaborados en las sesiones.
- Propuestas y ejecución de actividades STEAM inclusivas.
- Intervenciones y respuestas en discusiones grupales.
- Fichas de reflexión y autoevaluación completadas.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

Imagina que en tu clase hay un nuevo compañero llamado Mateo. Mateo es muy inteligente y tiene muchas ganas de aprender, pero a veces necesita que sus amigos y maestros le expliquen las cosas de una manera un poquito diferente para que pueda entenderlas mejor y sentirse cómodo. Esto es porque Mateo tiene algo llamado Trastorno del Espectro Autista, que hace que él vea y sienta el mundo de una forma especial.

En la vida cotidiana, todos somos diferentes y aprendemos de distintas maneras. Por ejemplo, algunos de ustedes prefieren escuchar una historia, otros prefieren ver imágenes o hacer dibujos para entender mejor. Cuando aprendemos juntos y respetamos esas diferencias, todos disfrutamos más y podemos ayudar a que nadie se sienta solo o confundido.

Durante estas tres sesiones, vamos a descubrir cómo podemos ayudar a Mateo y a cualquier compañero que necesite un apoyo especial en la escuela. Aprenderemos sobre un Plan de Apoyo Individualizado, que es como un mapa que orienta a los maestros y amigos para que todos puedan aprender y jugar juntos de manera divertida y fácil. Además, usaremos ideas creativas y juegos relacionados con la ciencia, la tecnología, las artes y las matemáticas (STEAM) para que aprender sea una aventura para todos.

Este es un momento para abrir nuestro corazón y nuestra mente, para ser pacientes, amables y creativos. Así, cada uno podrá mostrar lo mejor de sí mismo y juntos construiremos una clase donde todos se sientan queridos y apoyados.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Nuestro Equipo Especial"

Duración: 8 minutos

Objetivo: Reconocer la importancia de las diferencias y necesidades individuales en el aprendizaje, y conectar estas ideas con el concepto de Plan de Apoyo Individualizado (PAI) y estrategias inclusivas (DUA) para estudiantes con TEA, preparando a los estudiantes para abordar el caso en las siguientes sesiones.

Desarrollo de la actividad

- **1. Introducción breve (2 minutos):** El docente inicia preguntando: "¿Alguna vez han trabajado en equipo y notaron que cada compañero tiene habilidades diferentes? ¿Qué cosas nos ayudan a aprender mejor a cada uno?"
- **2. Dinámica grupal rápida (5 minutos):**
 - El docente presenta una imagen o figura simple de un equipo (por ejemplo, un grupo de niños con diferentes herramientas o habilidades representadas).
 - Se invita a los estudiantes a comentar qué habilidades o características diferentes pueden tener sus compañeros (por ejemplo, algunos son buenos escuchando, otros dibujan muy bien, otros necesitan más ayuda para entender).
 - Se relaciona con la idea de que cada persona aprende de manera diferente y que a veces necesitamos apoyos especiales para poder aprender mejor.
- **3. Pregunta reflexiva final (1 minuto):** El docente pregunta: "¿Cómo creen que podemos ayudarnos unos a otros para que todos aprendamos y nos divirtamos en la escuela?"

Adaptaciones y estrategias DUA

- Presentar imágenes claras y coloridas para apoyar la comprensión visual.
- Permitir que los estudiantes expresen sus ideas de manera oral o mediante dibujos rápidos si prefieren.
- Utilizar lenguaje sencillo y ejemplos concretos adecuados a su edad.

Con esta actividad, los estudiantes activan sus conocimientos sobre diversidad, colaboración y apoyo mutuo, que son fundamentales para entender el PAI y las estrategias inclusivas que se abordarán en las sesiones siguientes con la metodología de Aprendizaje Basado en Casos y enfoque STEAM.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para las tres sesiones de 1 hora del plan "Descubriendo juntos", se proponen las siguientes mecánicas de juego, diseñadas especialmente para estudiantes de primaria (6-11 años), que apoyan la inclusión y el aprendizaje socioemocional en un contexto STEAM y bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Estas mecánicas motivan, refuerzan los objetivos y respetan el ritmo y necesidades de la estudiante con TEA.

- **Sesión 1: "Mapa de Superhéroes del Apoyo Individualizado"**
 - *Mecánica:* Los estudiantes reciben un "mapa" con diferentes estaciones (representadas con iconos y colores) que representan aspectos clave del Plan de Apoyo Individualizado (PAI) y habilidades socioemocionales.
 - *Dinámica:* En grupos pequeños, los estudiantes "viajan" por las estaciones resolviendo mini-retos relacionados con el caso de la estudiante con TEA, por ejemplo: identificar emociones, reconocer estrategias DUA, o proponer actividades STEAM adaptadas.
 - *Recompensa:* Al completar cada estación, ganan una "pieza de rompecabezas" que al final conforma la imagen del plan completo.

- *Objetivo:* Fomentar la comprensión integral del PAI y la inclusión desde el inicio, con apoyo visual y colaborativo.

- **Sesión 2: "Laboratorio STEAM: Construyendo Soluciones Inclusivas"**

- *Mecánica:* Los estudiantes participan en una actividad tipo "misión" donde deben diseñar, con materiales simples (papel, plastilina, bloques), una herramienta o recurso que facilite el aprendizaje para la estudiante con TEA.
- *Dinámica:* Se divide la sesión en dos fases: primero, brainstorming en equipos para elegir la solución; segundo, construcción y presentación breve.
- *Gamificación:* Durante el brainstorming, los equipos acumulan "puntos de creatividad" otorgados por el docente según la originalidad y aplicabilidad de sus ideas (con retroalimentación positiva).
- *Objetivo:* Integrar estrategias DUA y STEAM para dar soluciones prácticas, promoviendo el trabajo colaborativo y pensamiento crítico.

- **Sesión 3: "Juego de Roles: Exploradores de la Empatía y Apoyo"**

- *Mecánica:* A través de un juego de roles, los estudiantes representan situaciones cotidianas donde deben aplicar el PAI y habilidades socioemocionales para apoyar a la compañera con TEA.
- *Dinámica:* Se presentan tarjetas con escenarios (ej. durante una actividad grupal, en un recreo, al explicar una tarea) y los estudiantes actúan soluciones adecuadas.
- *Gamificación:* Tras cada actuación, el grupo gana "estrellas de empatía" que se acumulan en un mural visible para toda la clase.
- *Objetivo:* Reforzar la empatía, comprensión y aplicación práctica del PAI y las estrategias socioemocionales en un contexto inclusivo.

Consideraciones para la Inclusión y Motivación

- Los retos y actividades son cortos y claros, con instrucciones visuales y orales para facilitar la comprensión.
- Las recompensas son simbólicas y en equipo, evitando competencia excesiva y promoviendo la cooperación.
- Se usan apoyos visuales constantes (pictogramas, colores) para facilitar la participación de la estudiante con TEA.
- Las actividades promueven la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje, alineándose con DUA.
- El docente guía y modera, asegurando que la dinámica sea inclusiva y todos los estudiantes participen de forma segura y positiva.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Las siguientes herramientas están diseñadas para ser rápidas, claras y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años). Permiten monitorear el progreso hacia los objetivos relacionados con el Plan de Apoyo Individualizado (PAI), el uso de estrategias DUA y la integración de STEAM dentro de un enfoque inclusivo y basado en casos.

Sesión	Herramienta	Descripción	Objetivo Evaluado	Duración Aproximada
1	Rueda de emociones visual	Los estudiantes señalan o colocan una pegatina sobre la emoción que sienten respecto al caso presentado o al plan de apoyo individualizado.	Identificación y expresión de emociones; comprensión inicial del PAI.	5 minutos
1	Mini cuestionario oral con pictogramas	Preguntas simples (3-4) sobre el caso con apoyo visual para confirmar comprensión y participación.	Comprensión del caso y estrategias DUA.	5 minutos
2	Mapa de ideas colaborativo	En grupo, los estudiantes colocan dibujos o palabras clave en un póster sobre cómo ayudar a la compañera con TEA, integrando ideas STEAM.	Aplicación de estrategias STEAM y empatía.	10 minutos
2	Observación con lista de cotejo	Docente registra comportamientos inclusivos, participación y uso de estrategias DUA durante la actividad grupal.	Participación activa e inclusión según PAI y DUA.	Durante la sesión
3	Diario de emociones y aprendizajes	Los estudiantes dibujan o escriben en pocas palabras qué aprendieron y cómo se sintieron al apoyar a la compañera durante la actividad STEAM.	Reflexión socioemocional y consolidación del aprendizaje.	8 minutos
3	Autoevaluación con semáforo	Cada niño indica con colores (verde, amarillo, rojo) cómo percibe su contribución para apoyar a la compañera y utilizar estrategias inclusivas.	Autoevaluación sobre comprensión y aplicación del PAI y DUA.	5 minutos

Descripción y Uso de las Herramientas

- **Rueda de emociones visual:** Usa un gráfico circular con caras felices, tristes, sorprendidas, etc. para que los niños expresen emociones relacionadas al contenido y a la experiencia del caso, facilitando la identificación socioemocional.
- **Mini cuestionario oral con pictogramas:** Preguntas sencillas y directas con imágenes que ayuden a los niños a responder según su nivel, por ejemplo: "¿Cómo podemos ayudar a nuestra amiga?", con opciones visuales.
- **Mapa de ideas colaborativo:** Permite integrar creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo, además de fomentar la inclusión y la aplicación de conceptos STEAM para resolver el caso.
- **Observación con lista de cotejo:** Herramienta para que el docente registre conductas específicas que reflejen la participación inclusiva y el uso de estrategias DUA, facilitando un seguimiento individualizado.

- **Diario de emociones y aprendizajes:** Breve actividad de reflexión escrita o gráfica que ayuda a los estudiantes a conectar lo aprendido con sus sentimientos, favoreciendo la metacognición socioemocional.
- **Autoevaluación con semáforo:** Método visual y sencillo para que los niños valoren su propio desempeño y compromiso con el apoyo individualizado y las estrategias inclusivas.

Recomendaciones para el Docente

- Aplicar las herramientas en momentos clave para no interrumpir el flujo de la clase.
- Adaptar el lenguaje y el soporte visual según las características del grupo y del estudiante con TEA.
- Utilizar los resultados para ajustar las actividades y fortalecer el apoyo individualizado en las siguientes sesiones.
- Fomentar un ambiente de confianza donde los estudiantes se sientan cómodos expresando emociones y opiniones.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos prácticos y casos de estudio para el plan de clase

Para facilitar el aprendizaje mediante la metodología Aprendizaje Basado en Casos (ABC), se presentan tres casos que abordan de manera progresiva los objetivos del plan de apoyo individualizado (PAI) para una estudiante con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Cada caso está diseñado para ser trabajado en una sesión de 1 hora, integrando estrategias del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y actividades STEAM apropiadas para estudiantes de primaria (6-11 años).

Sesión	Caso de Estudio	Objetivos específicos	Actividad STEAM asociada
1	Conociendo a Sofía Una estudiante con TEA que muestra interés en los animales pero tiene dificultades para expresar emociones en grupo.	• Identificar características y necesidades de Sofía para un PAI. • Aplicar estrategias sensoriales y visuales del DUA para facilitar la comunicación.	Construcción de un "Mapa de emociones" usando pictogramas y colores para representar sentimientos relacionados con animales favoritos.
2	El día en la escuela de Sofía Situaciones sociales y emocionales que dificultan la interacción de Sofía con sus compañeros.	• Diseñar estrategias inclusivas para favorecer la participación social. • Incorporar apoyos visuales y rutinas predecibles para reducir ansiedad.	Creación de una rutina visual en formato de secuencia con materiales manipulativos (tarjetas con imágenes) para anticipar actividades diarias.

Sesión	Caso de Estudio	Objetivos específicos	Actividad STEAM asociada
3	Proyecto colaborativo: El jardín inclusivo Trabajo en equipo para diseñar un jardín en la escuela que incluya plantas y elementos que estimulen los sentidos.	• Fomentar habilidades socioemocionales y trabajo colaborativo en un entorno inclusivo. • Integrar conocimientos científicos y artísticos para un proyecto STEAM.	Diseño y construcción de maquetas del jardín utilizando materiales reciclables y sensores simples para crear estímulos visuales y táctiles.

Detalles para el desarrollo de cada sesión

- **Sesión 1: Conociendo a Sofía**
 - *Inicio (15 min):* Presentación del caso y discusión guiada sobre cómo identificar necesidades especiales en estudiantes con TEA.
 - *Desarrollo (35 min):* Elaboración del mapa de emociones. Se utilizan pictogramas (caras felices, tristes, enojadas) y colores para que los niños relacionen emociones con situaciones concretas (ej. ver a un animal, jugar con amigos).
 - *Cierre (10 min):* Reflexión grupal sobre la importancia de reconocer y expresar emociones, especialmente para apoyar a compañeros con TEA.
- **Sesión 2: El día en la escuela de Sofía**
 - *Inicio (10 min):* Revisión del mapa de emociones y discusión sobre momentos difíciles en la escuela para Sofía.
 - *Desarrollo (40 min):* Creación de una rutina visual con tarjetas que representen las actividades diarias (recreo, clases, almuerzo). Los estudiantes organizan las tarjetas en orden y proponen ideas para hacer la rutina más inclusiva.
 - *Cierre (10 min):* Presentación de las rutinas visuales y reflexión sobre cómo estas ayudan a disminuir el estrés y mejorar la experiencia escolar.
- **Sesión 3: Proyecto colaborativo: El jardín inclusivo**
 - *Inicio (10 min):* Introducción al proyecto y discusión sobre qué plantas y elementos sensoriales pueden incluirse para hacerlo accesible.
 - *Desarrollo (40 min):* Los estudiantes en grupos diseñan maquetas del jardín con materiales reciclados (cartón, papel, telas). Se incorporan sensores simples (como luces LED o texturas variadas) para estimular los sentidos.
 - *Cierre (10 min):* Presentación de maquetas y reflexión sobre la importancia de crear espacios inclusivos y colaborativos.

Conexión con los objetivos de aprendizaje

- Estos casos permiten a los estudiantes comprender y aplicar un Plan de Apoyo Individualizado (PAI) adaptado a una compañera con TEA, promoviendo empatía y habilidades socioemocionales.

- Las estrategias DUA se integran mediante apoyos visuales y multisensoriales que facilitan la participación de todos los estudiantes, respetando la diversidad.
- Las actividades STEAM fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, reforzando el aprendizaje práctico y significativo.
- El formato ABC potencia el análisis, discusión y solución de problemas reales, adaptados a la edad y contexto de los estudiantes.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de reflexión metacognitiva para el cierre

- ¿Qué aprendimos sobre el Plan de Apoyo Individualizado y por qué es importante para todos en la clase?
- ¿Cómo crees que las estrategias que usamos ayudan a que todos los compañeros, incluyendo a quienes tienen Trastorno del Espectro Autista, puedan aprender mejor?
- ¿Qué fue lo más divertido o interesante de las actividades que hicimos con STEAM para aprender sobre apoyos individuales?
- ¿Puedes pensar en alguna forma en que tú podrías ayudar a un amigo que necesita un apoyo especial para aprender?
- ¿Qué parte del trabajo en equipo te gustó más y por qué?
- ¿Cómo te sentiste al usar diferentes formas de aprender (como ver, escuchar, crear) en nuestras actividades?
- ¿Qué te gustaría hacer diferente la próxima vez para ayudar más a tus compañeros o para aprender mejor?

Actividades de reflexión metacognitiva para el cierre

- **Rueda de sentimientos y aprendizajes:** En círculo, cada estudiante comparte con la clase una cosa que aprendió, una cosa que le gustó y cómo se sintió ayudando o trabajando con sus compañeros. El docente puede guiar con preguntas como: "¿Qué parte te hizo sentir feliz o orgulloso?" o "¿Qué aprendiste que no sabías antes?".
- **Diario de aprendizajes ilustrado:** Los estudiantes dibujan algo que recuerden de las actividades STEAM o del Plan de Apoyo Individualizado y escriben (o dictan) una frase sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron. Esto ayuda a expresar sus ideas y emociones de forma creativa.
- **Mapa de ideas compartidas:** En grupo, el docente escribe en una cartulina o pizarra las respuestas a las preguntas clave sobre el PAI y las estrategias DUA. Los estudiantes añaden dibujos o palabras que representen lo que comprendieron y lo que les gustaría seguir aprendiendo.
- **Juego de roles breve:** Por parejas o pequeños grupos, los estudiantes representan una situación donde usan alguna estrategia del PAI para ayudar a un compañero con TEA. Luego reflexionan en voz alta sobre lo que aprendieron al hacer el papel.