

# Actividad módulo IV

**Nombre de la docente:** Silvana Ramos

Actividad: Realizar una planificación teniendo en cuenta que en la clase hay un estudiante con TEA (Trastorno del Espectro Autista).

## Planificación ficticia

Nombre de la docente: Silvana Ramos

Curso que se dicta: 3ero ciclo básico- Literatura

Tiempo estimado: Una clase de 45 minutos

Tema de clase: Cuento “*El hombre pálido*” de Francisco (Paco) Espínola. Luego de leer el texto en clase, trabajaremos a los personajes para de este modo conocerlos mejor. La idea es que esto se realice a través de un juego (utilizando el recurso llamado Genially) así la clase se vuelve más animada y dinámica. La idea es que todos participen, teniendo en cuenta que en esta clase encontramos a Matías un adolescente de 14 años que presenta ETA (Trastorno del Espectro Autista). Trato de que se integre lo mejor posible (ya que muchas veces se aísla).

Objetivo: A) \_Enfatizar en la descripción de los personajes del cuento “*El hombre pálido*” de Francisco Espínola

B) Incentivar el razonamiento de los estudiantes

## *Secuencia de actividades*

**Inicio:** a) Indagar si todos tienen el texto “*El hombre pálido*”

**Desarrollo:** a) Lectura del texto “*El hombre pálido*” de Francisco Espínola

b) Se plantea el juego. La herramienta con la que haremos este juego se llama Genially y consiste en adivinar quién es el personaje a través de sus características físicas o morales.

**Cierre:** se plantea que los estudiantes hagan un dibujo del personaje el hombre pálido.

Recursos:

Texto

Herramienta Genially

Evaluación: En la presente clase la evaluación será de carácter oral

Metodología: Método Interrogativo

### *Justificación del plan:*

Como señalé anteriormente en esta clase se presenta un estudiante llamado Matías que tiene TEA por lo que trato de realizar siempre una adecuación en la clase de modo que él pueda integrarse, que pueda participar ya que muchas veces se mantiene callado y aislado de los demás. Trato de realizar especies de juegos, usar imágenes pictóricas ya que muchas comprenden a través de esta metodología.

Por lo tanto, para esta clase me pareció muy interesante abordar a los personajes del cuento a través de un juego haciéndola más animada e interactiva e incentivando a que Matías participe en la misma.

¿En que consiste el juego? Se pondrán características o acciones de un personaje y tendrán que adivinar quién es.

Enlace para el juego: <https://view.genial.ly/5cf59568bbf1310f6ea07c3b/game-silvana-r-ramos-autismo>

## Bibliografía:

Thomas,G ... [eta al.] ; [traducción del inglés, Elena Campo Alonso]. – 1.a ed. – Vitoria-Gasteiz. El Síndrome de Asperger : estrategias prácticas para el aula : guía para el profesorado . Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2002



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).