

FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL
PROFESORADO

LAS EMOCIONES

Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y
Comunicación y Representación de la Realidad.

EDUCACIÓN ESPECIAL

ANA M^a VILLALOBOS PUENTE

CPEE MARÍA MONTESSORI (PARLA)

20-02-2023



FAIAs – Ficha de actividad

Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	n . de alumnos/grupo
LAS EMOCIONES	-Crecimiento en Armonía -Descubrimiento y Exploración del Entorno -Comunicación y Representación de la Realidad. EBO (Educación Básica Obligatoria) Educación Especial	5 alumnos (todos niños)

Objetivos

- Identificar las emociones básicas: contento, enfadado y triste.
- Saber representar, imitar y reconocer la expresión facial asociada a cada emoción.
- Identificar emociones básicas en los demás.

Contextualización

- *Descripción corta de las competencias que se buscan desarrollar en el alumno durante la realización de la actividad.*
- *¿Por qué es importante fomentar las competencias seleccionadas?*
- *En caso de ser una actividad grupal, explicar qué tipo de organización se espera en los grupos y las competencias específicas que se generan tras el reparto de las actividades para cada miembro.*

Se trata de una actividad grupal con los 5 alumnos de esta aula. El trabajo con los perros de terapia, Dante y Galileo, además de motivación, facilita que los alumnos incrementen su atención y facilite la espera de trucos, a la vez que aprenden. Si a esto, le añadimos la motivación aportada por las actividades digitales, hace que los procesos de aprendizaje puedan darse de manera más significativa produciéndose unos anclajes mucho más fuertes y duraderos en el tiempo.

A continuación, se describen las competencias que se buscan desarrollar en el alumno y por qué es importante fomentarlas.

Competencias

Competencia en comunicación lingüística: a través de la identificación y manifestación de emociones podemos potenciar los intercambios comunicativos y respetuosos con otros alumnos y alumnas, además de con los perros. También, esto fomentará el desarrollo de la comunicación, ya sea oral o no verbal y ayudará a gestionar la regulación de la conducta, tan necesaria en Educación Especial.

Competencia digital: se inicia el acceso a la comunicación con medios digitales. Además, uso de experiencias y materiales relacionados con esta competencia aumenta la motivación por el proceso de aprender.

Competencia personal, social y de aprender a aprender: los niños y niñas se inician en el reconocimiento, expresión y control de sus emociones y de las demás. Esto les ayudará a desenvolverse en el día a día.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: los alumnos y alumnas, a través del juego, manipulación y experimentación dan pasos hacia el pensamiento científico.

Saberes básicos

Saberes básicos con los que se desarrollan estas actividades.

→ Desarrollo y equilibrio afectivos.

– Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.

→ Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

– Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.

→ Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

– Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.

→ Intención e interacción comunicativas.

– Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal

→ Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

– Discriminación auditiva y conciencia fonológica.

→ El lenguaje y la expresión corporales.

– Juegos de expresión corporal y dramática.

→ Alfabetización digital.

– Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.

Enunciado de la actividad

Clara y detalladamente presentado, incluyendo contexto (curso, asignatura, etapa, y explica la situación de aprendizaje)

Se trata de un aula de 5 alumnos que cursan Educación Básica Obligatoria (EBO) de edades comprendidas entre los 8 y 10 años. Tres alumnos presentan trastorno del espectro autista (TEA) y discapacidad intelectual moderada, los otros dos presentan discapacidad intelectual moderada. Cuatro alumnos tienen lenguaje oral, y uno no, comunicándose este con sistemas alternativos de comunicación (gestos e imágenes).

El nivel de competencia curricular de estos alumnos es de 2º ciclo de educación infantil, por lo que, a la hora de la realización de sus Adaptaciones curriculares, partiremos del currículo de Educación Infantil y de los diseños curriculares del centro basados en las habilidades adaptativas y las competencias clave. Todos ellos necesitan trabajar el reconocimiento de emociones básicas para identificarlas y poder gestionarlas, asociándolas a diferentes situaciones que producen cada emoción y su manifestación ajustadas.

Esta actividad está incluida dentro del Programa de Intervención educativa asistida con perros que se desarrolla en el centro desde el curso 2008/2009. Debido a que soy la encargada de llevar a cabo el desarrollo de este proyecto, he querido incluir actividades relacionadas con la Inteligencia Artificial dadas en el curso. De esta manera, se presenta la posibilidad de enriquecer las situaciones de aprendizaje de una manera natural y digital.

Las sesiones tendrán lugar en la tercera franja horaria, después del recreo. La situación de aprendizaje se crea con la anticipación de que toca "TACA", que es como los alumnos/as llaman al proyecto de intervención educativa con perros. En esta situación, los alumnos y alumnas no solo interactuarán con los perros a través de juegos con contenido curricular, si no que, además, estos traerán retos tecnológicos que completarán los contenidos dados en las sesiones.

Los alumnos esperarán sentados en sus sillas en medio círculo para comenzar escuchando y visualizando, a través de un panel con pictogramas, las actividades que se van a realizar durante la sesión. Esta información visual es prioritaria a la hora de trabajar con alumnos/as TEA.

Dentro de las **actividades de Intervención educativa asistida con perros** trabajaremos las siguientes actividades relacionadas con las emociones básicas:

- 1- El perro mueve un dado en el que vienen representadas las tres emociones a trabajar. El alumno deberá decir de qué emoción se trata de imitarla. El alumno que no presenta lenguaje oral, identificará con ayuda de unos botones grabadores, la emoción correspondiente. Cada botón tendrá el picto en la parte de arriba y al pulsarlo se oirá el nombre de la emoción correspondiente. Además, ayudaremos a los alumnos a tomar una foto imitando cada emoción.
- 2- El perro sacará una tarjeta de una cesta con el pictograma de una situación relacionada con una emoción de las trabajadas. Por ejemplo, un pictograma que signifique "tener amigos". El alumno tendrá que colocar esta tarjeta en un tablero con la emoción correspondiente. En este momento le tomaremos una foto con la expresión facial de esta emoción.
- 3- El alumno sacará de una bolsa un pictograma con una emoción. Le taparemos con una tela y tendrá que imitar la expresión de esta emoción. Cuando el perro le quite la tela, el alumno tendrá que poner la cara de esta emoción y el resto de los alumnos tendrán que decir de qué emoción se trata. El alumno que no presenta lenguaje oral, podrá apoyarse de los pictogramas de estas emociones y señalar de cuál se trata a la vez que imita la expresión facial.
- 4- Los perros tocarán un botón grabador con un mensaje grabado por nosotros. Este será el de la actividad tecnológica que tengan que realizar, proponiendo un reto.

Las **actividades relacionadas con la inteligencia artificial**, propuestas como retos para los alumnos serán:

- Una actividad con un **RATÓN ROBOT PROGRAMABLE**, donde tendrán que programar las flechas para que llegue a la casilla con la emoción que toque en ese momento.
- Una actividad que prepararemos nosotros con **TEACHABLE MACHINE** (introduciremos en el modelo diferentes imágenes con caras con diferentes expresiones faciales).

Temporización

Aquí se ha de indicar la secuencia temporal de la actividad

Cada sesión durará 30 minutos, ya que el tiempo de atención recomendado con estos alumnos/as para que estén centrados en la actividad. Durante 20 minutos haremos actividades de emociones con los perros y durante los otros 10, realizarán el “reto digital”.
La actividad está programada para trabajarla durante 4 sesiones.

Uso de Inteligencia Artificial

Aquí se ha de describir el uso de la inteligencia artificial y cómo se usa desde el punto de vista pedagógico:

Debido a las características de nuestros alumnos, seremos los docentes los que preparemos la actividad de inteligencia artificial, haciéndoles partícipes en aquellas actividades sencillas que puedan realizar. Además, serán los protagonistas de las imágenes.

En esta propuesta, por la ley de protección de datos, utilizaremos imágenes libres descargadas de PIXABAY.

Elegimos TEACHABLE MACHINE, porque una vez que se entrena el modelo, los porcentajes se representan, no solo de manera numérica (concepto muy elevado para que nuestros alumnos lo entiendan) sino también con colores. Estos colores los asociaremos en un panel a cada emoción, ayudando así a cada alumno a identificar cada emoción.

Realizaremos un Proyecto de imágenes con tres clases: contento, enfadado y triste.

Además, emplearemos un RATÓN ROBOT PROGRAMABLE (CODE & GO ROBOT MOUSE), al que llamamos “Maus” utilizando un tablero con imágenes de las emociones trabajadas. Los alumnos tendrán que programar al ratón para que llegue a la emoción elegida por la profesora.

Descripción Visual

Descripción paso a paso de la actividad, especialmente de la parte tecnológica (se pueden incluir capturas de pantalla que permitan realizar la actividad paso a paso)

1ª Actividades de Intervención educativa asistida con perros:

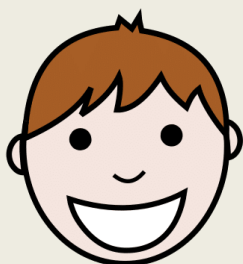
ACTIVIDAD 1: DADO



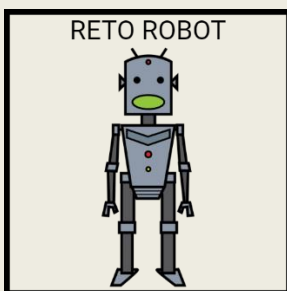
ACTIVIDAD 2: ASOCIAR EMOCIONES



ACTIVIDAD 3: LA TELA



ACTIVIDAD 4: RETO TECNOLÓGICO



2ª Actividades relacionadas con la parte tecnológica:

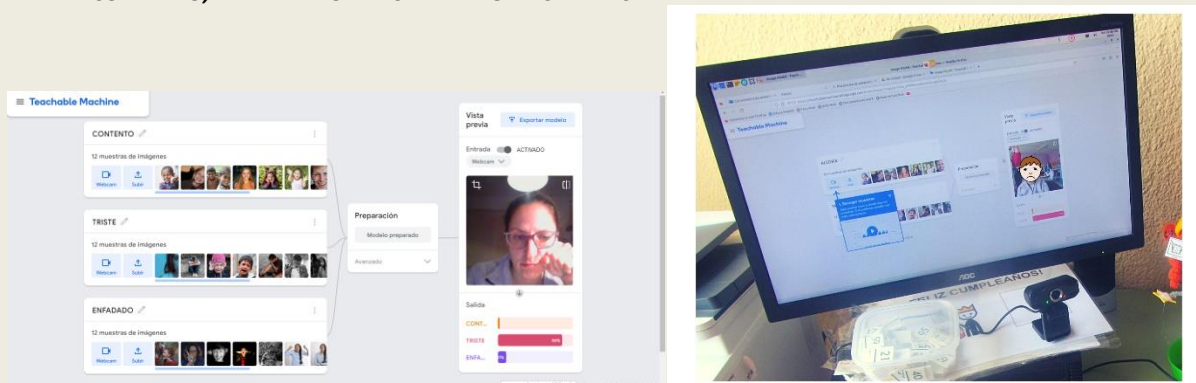
ACTIVIDAD CON RATÓN ROBOT PROGRAMABLE:



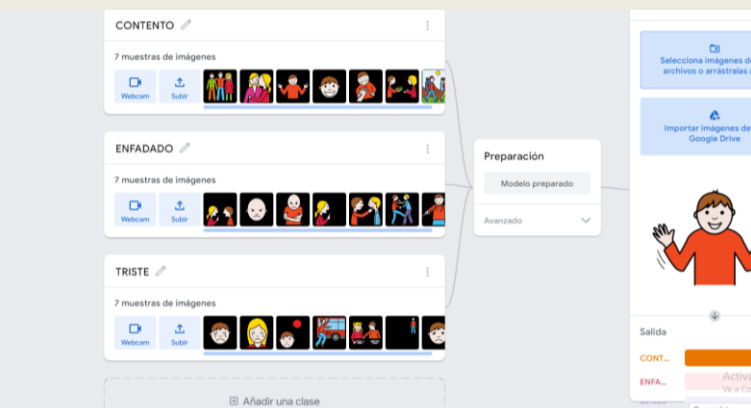
1ª Elegimos el pictograma de la emoción. 2ª El alumno toca las flechas del Maus 3ª Maus llega a su destino.

ACTIVIDAD CON TEACHABLE MACHINE:

1- CONTENIDO, ENFADADO Y TRISTE: IMÁGENES REALES.



2- CONTENIDO, ENFADADO Y TRISTE: PICTOGRAMAS SOBRE SITUACIONES ASOCIADAS A ESTAS EMOCIONES.

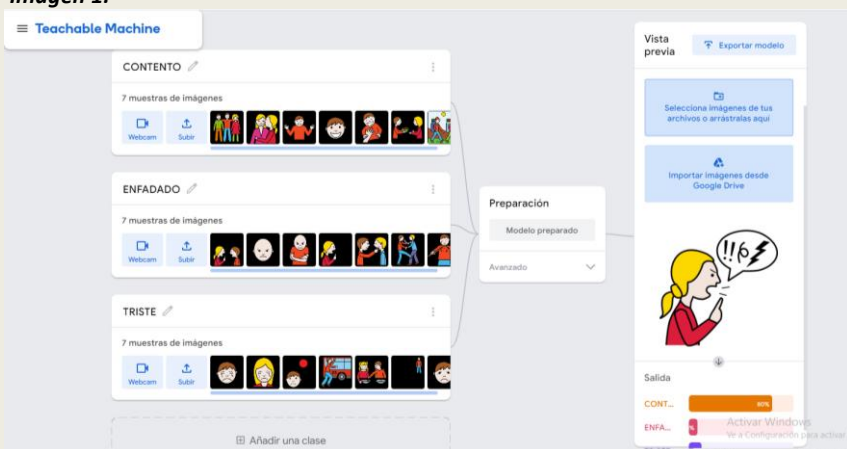


3-CONCURSAMOS CON NUESTRO ORDENADOR: EMOCIONES

A la hora de entrenar los modelos, nos damos cuenta de que a veces estos dan errores (ver ejemplo de la imagen 1, con un pictograma que representa la emoción de enfadado, el modelo nos da que está contento).

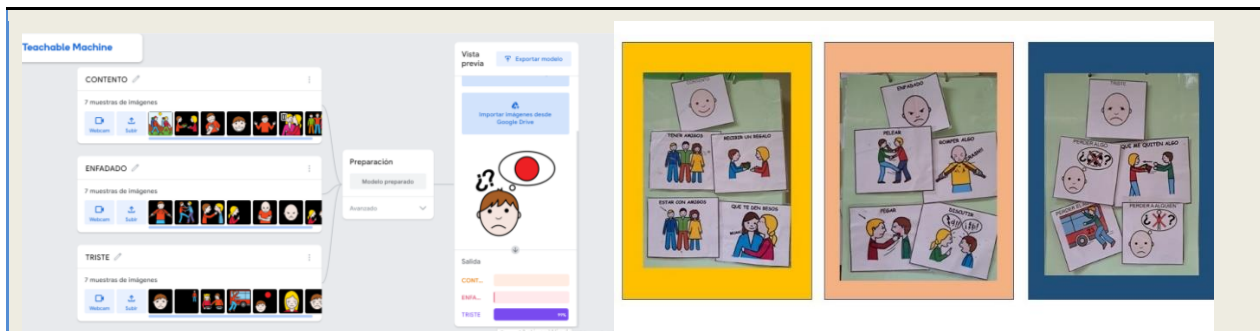
Es entonces cuando proponemos hacer un **concurso con nuestro ordenador**. El alumno subirá o enseñará a la web un picto de una situación relacionada con una emoción de las trabajadas. TEACHABLE MACHINE nos dará un resultado representado por un porcentaje y un color. El alumno mirará su panel, donde tendrá esas mismas situaciones asociadas a la emoción correspondiente y a un color. Si coincide con la línea de color que sea más larga, el ordenador habrá ganado, pero si no coincide, habrá ganado el alumno.

Imagen 1:



EN ESTE EJEMPLO ¡¡GANA EL ALUMNO!!





EN ESTE EJEMPLO ¡¡GANA EL ORDENADOR!!



Reflexión y capacidad crítica

Aquí se pueden incluir preguntas dirigidas a que el alumnado reflexione sobre la actividad, en especial el uso de IA y cómo afecta al tema tratado

A tratarse de alumnos/a de Educación Especial con un nivel de 2ª ciclo de Educación Infantil, va a ser inviable que les presentemos preguntas en las que tengan que reflexionar sobre cada actividad. Sin embargo, si podemos realizar, como docentes, una observación efectiva fijándonos en aspectos como los siguientes.

Nombre del alumno/a	ÍTEMES DE OBSERVACIÓN	PROYECTO TACA			RECURSO IA		
		SI	A VECES	NO	SI	A VECES	NO
	Mantiene la atención durante toda la sesión.						
	Permanece sentado esperando su turno.						
	Realiza preguntas sobre la actividad						
	Realiza las actividades pedidas						
	Se muestra colaborador y participativo.						

Criterios de evaluación

Indicaciones de cómo se va a evaluar la actividad (incluyendo puntuación o baremación)

Indica las competencias específicas que se desarrollan, puedes apoyarte de una rúbrica.

Para la evaluación hemos tomado como referencia las competencias específicas trabajadas y los criterios de evaluación correspondientes de currículo de Educación Infantil. A la hora de evaluar estos

ítems, y teniendo en cuenta las Adaptaciones curriculares diseñadas en el centro, evaluaremos poniendo una cruz en los siguientes apartados:

N.I: no iniciado (*no se ha podido iniciar la competencia específica*)

I: iniciado (*se ha iniciado el trabajo de la competencia específica, pero se necesita más tiempo de trabajo*)

A.V: a veces (el alumnos/a a veces consigue esta competencia y otras no, esto puede deberse a situaciones contextuales, adaptación de materiales, salud, conducta...)

C.: conseguido

ÁREA: CRECIMIENTO EN ARMONÍA				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:				
Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.				
Criterios de evaluación:	N.I	I.	A.V	C.
-Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.				
-Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.				

ÁREA: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO				
COMPETENCIAS ESPECÍFICA:				
Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.				
Criterios de evaluación:	N.I	I.	A.V	C.
Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICA:				
Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.				
Criterios de evaluación:	N.I	I.	A.V	C.
Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.				

ÁREA: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD				
COMPETENCIAS ESPECÍFICA:				
Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.				
Criterios de evaluación:	N.I	I.	A.V	C.
Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.				
COMPETENCIAS ESPECÍFICA:				
Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.				

Criterios de evaluación:	N.I	I.	A.V	C.
Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.				

Materiales y licencia

Listado de materiales propios de la actividad (a ser posible con un enlace a un sitio desde donde se puedan descargar)

Licencia de uso de la ficha y de los materiales propios de la actividad (preferentemente Creative Commons Attribution-ShareAlike)

<https://pixabay.com/>

<https://arasaac.org/>

<https://teachablemachine.withgoogle.com/>

Creative Commons



Botón de Conversación Grabable (Answer Buzzer)

Listado de recursos

Lista completa de recursos (externos) sobre la temática y las herramientas utilizadas

Material elaborado con pictogramas de arasaac.

Imágenes descargadas de Pixabay.

RATÓN ROBOT PROGRAMABLE (CODE & GO ROBOT MOUSE)

Canva

TEACHABLE MACHINE

Material pedagógico empleado en las actividades asistidas con perros.

Información adicional

Cualquier otra información relevante que no se haya incluido en los cuadros anteriores.

Por ejemplo, aquí puede venir la dirección del vídeo de presentación de la actividad.

Proyecto de Intervención Educativa asistida con perros del CPEE María Montessori (Parla)

<https://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/experiencias-educacion-especial/-/visor/cpee-maria-montessori-proyecto-de-intervencion-educativa-y-terapeutica-asistida-con-perros-proyecto-taca2>

Web CPEE María Montessori: <https://www.educa2.madrid.org/web/centro.cpee.montessori.parla>

