

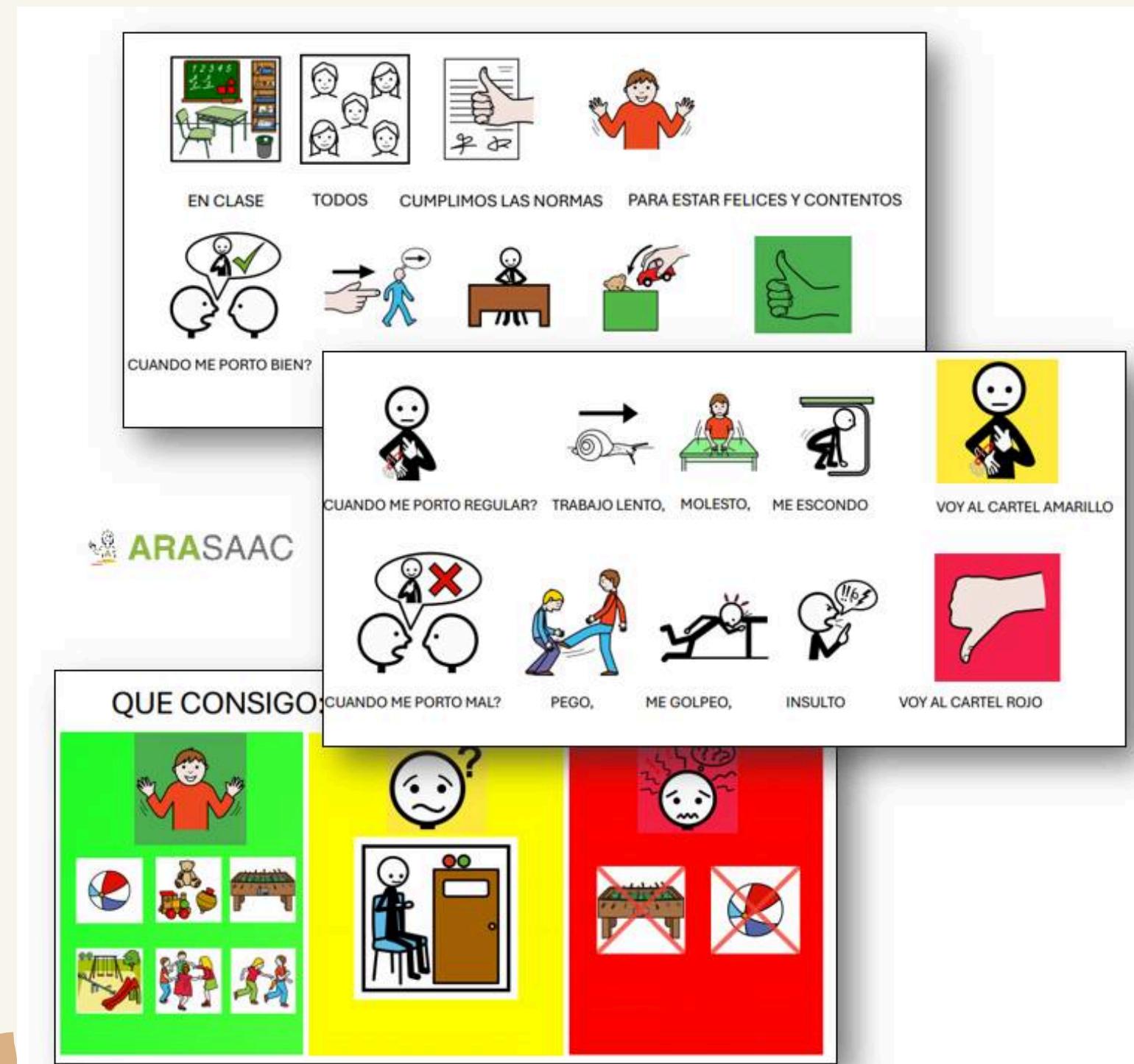
Adaptación de contos como aprendizaxe cooperativa

Felo Couto

QUÉ SIGNIFICA HISTORIA SOCIAL?

Conxunto de distintos guiños sociais para traballar as funcións executivas en torno á forma de afrontar o traballo diario no colexio:

- Cómo traballar en clase.
- Cómo facer as tarefas.
- Cómo afrontar un examen.
- Cómo xestionar de maneira eficiente as emocións.



A biblioteca



Ofrécenos un sinfín de materiais e recursos que poden servir de punto de partida ou complementos das historias sociais.

Qué imos facer?

Unha historia social
interactiva a partir dun libro
da biblioteca.



Que necesitamos?

LIBRO DA BIBLIOTECA

CINTA CONDUCTORA

PLACA MAKEY MAKEY

PICTOS IMPRESOS

ORDENADOR PORTÁTIL



Pasos a seguir

1

ESCOLLER O LIBRO

Boto un vistazo aos libros que hai e escollo o que me pareza que pode xerar unha historia social.



2

CREO A HISTORIA SOCIAL

Escollo de entre os diferentes pictogramas impresos e os ordeno para transmitir claramente as instruccóns da historia social.



3

PROGRAMAMOS NO SCRATCH

Entramos en scratch e programamos a historia social. Necesitaremos desargar os pictogramas de Arasaac.



4

CONECTAMOS OS CABLES DA PLACA COS PICTOS COA CINTA CONDUCTORA

Conectamos os cables correctamente, nas teclas que coincidan co Scratch.



Sen perder de vista a inclusión. DUA3.0

Diseño de múltiples medios de compromiso



Acceso

Opciones de diseño para la **aceptación de intereses e identidades** (7)

- Optimizar la elección y autonomía (7.1)
- Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Promover la alegría y el juego (7.3)
- Abordar sesgos, amenazas y distracciones (7.4)

Apoyo

Opciones de diseño para **mantener el esfuerzo y la constancia** (8)

- Aclarar el significado y el propósito de los objetivos (8.1)
- Optimizar los desafíos y el respaldo (8.2)
- Fomentar la colaboración, la interdependencia y el aprendizaje colectivo (8.3)
- Fomentar la pertenencia y la comunidad (8.4)
- Ofrecer comentarios orientados a la acción (8.5)

Función ejecutiva

Opciones de diseño para la **capacidad emocional** (9)

- Reconocer expectativas, creencias y motivaciones (9.1)
- Desarrollar conciencia de sí mismo y de los demás (9.2)
- Promover la reflexión individual y colectiva (9.3)
- Fomentar la empatía y las prácticas reconfortantes (9.4)

Diseño de múltiples medios de representación



Opciones de diseño para la **percepción** (1)

- Apoyar las oportunidades para personalizar la presentación de información (1.1)
- Apoyar múltiples formas de percibir información (1.2)
- Representar diversas perspectivas e identidades de formas auténticas (1.3)

Opciones de diseño para la **idioma y los símbolos** (2)

- Aclarar vocabulario, símbolos y estructuras lingüísticas (2.1)
- Respaldar la comprensión de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.2)
- Promover la comprensión y el respeto en todos los idiomas y dialectos (2.3)
- Abordar los sesgos en el uso del lenguaje y los símbolos (2.4)
- Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)

Opciones de diseño para el **desarrollo de conocimientos** (3)

- Conectar el conocimiento previo con el nuevo aprendizaje (3.1)
- Resaltar y explorar patrones, características clave, ideas relevantes y relaciones (3.2)
- Fomentar múltiples formas de conocimiento y creación de significado (3.3)
- Maximizar la transferencia y generalización (3.4)

Diseño de múltiples medios de acción y expresión



Opciones de diseño para la **interacción** (1)

- Diversificar y valorar los métodos de respuesta, orientación y movimiento (4.1)
- Optimizar el acceso a materiales accesibles, así como tecnologías y herramientas de asistencia y acceso (4.2)

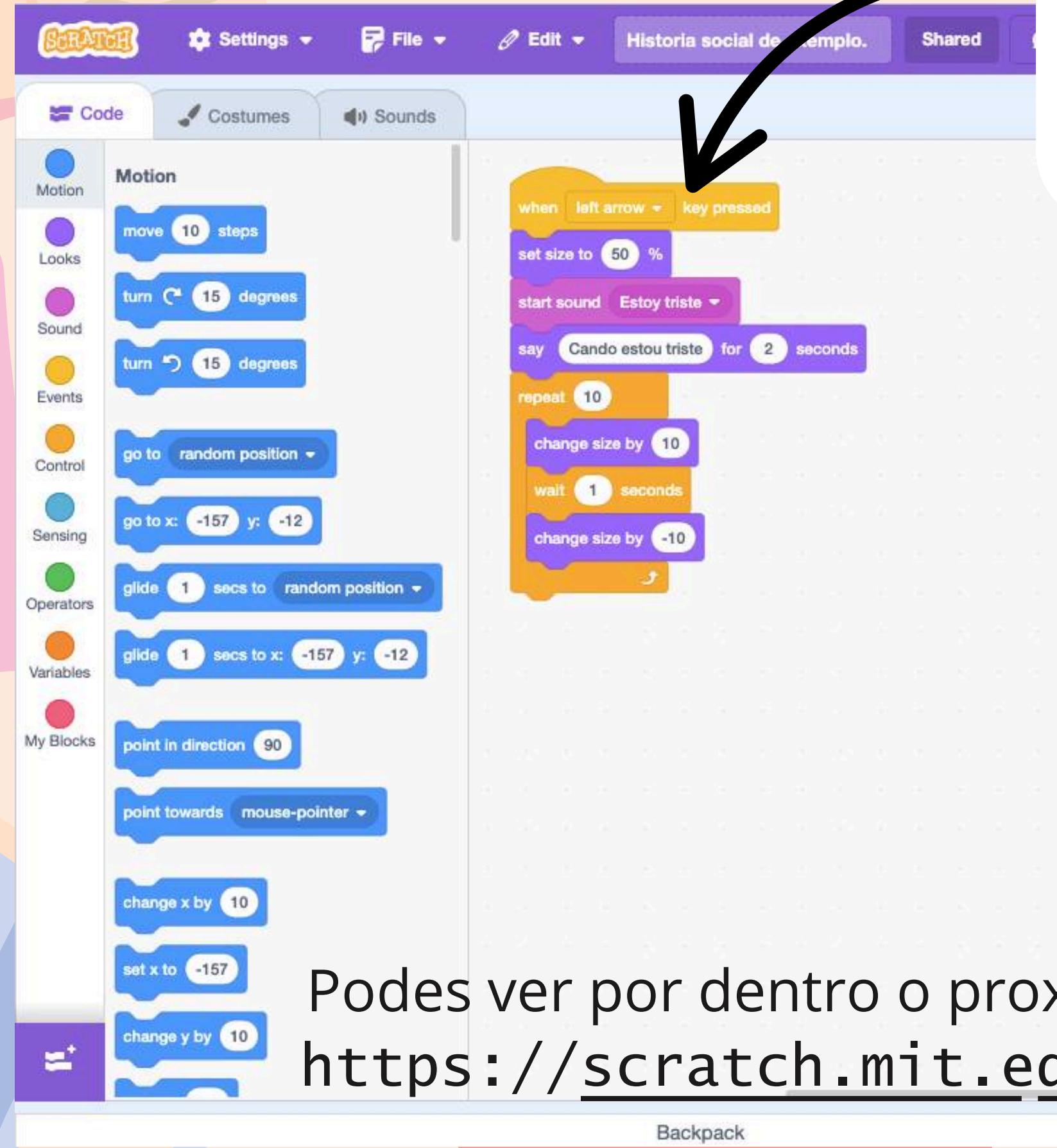
Opciones de diseño para la **expresión y la comunicación** (5)

- Usar múltiples medios para la comunicación (5.1)
- Usar múltiples herramientas para la construcción, composición y creatividad (5.2)
- Desarrollar habilidades con apoyo gradual para la práctica y el desempeño (5.3)
- Abordar los sesgos relacionados con los modos de expresión y comunicación (5.4)

Opciones de diseño para la **desarrollo de estrategias** (6)

- Establecer objetivos significativos (6.1)
- Planificar y anticipar los desafíos (6.2)
- Organizar la información y los recursos (6.3)
- Mejorar la capacidad para controlar el progreso (6.4)
- Desafiar las prácticas excluyentes (6.5)

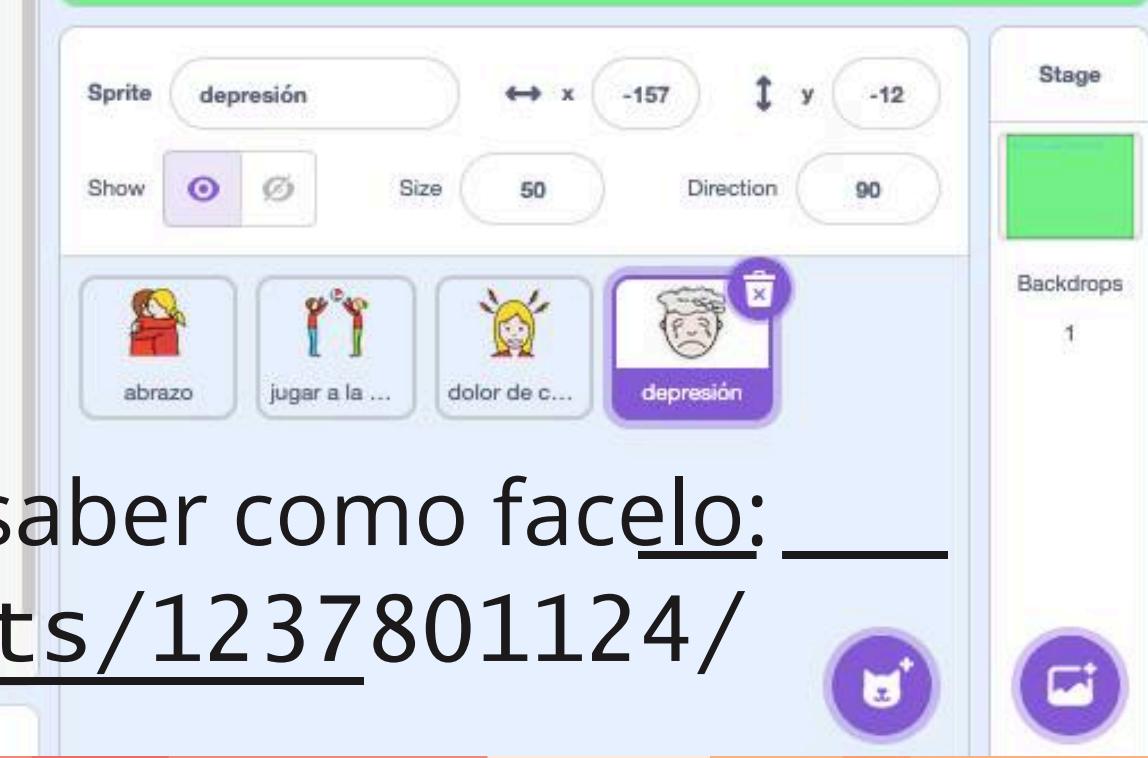
SCRATCH



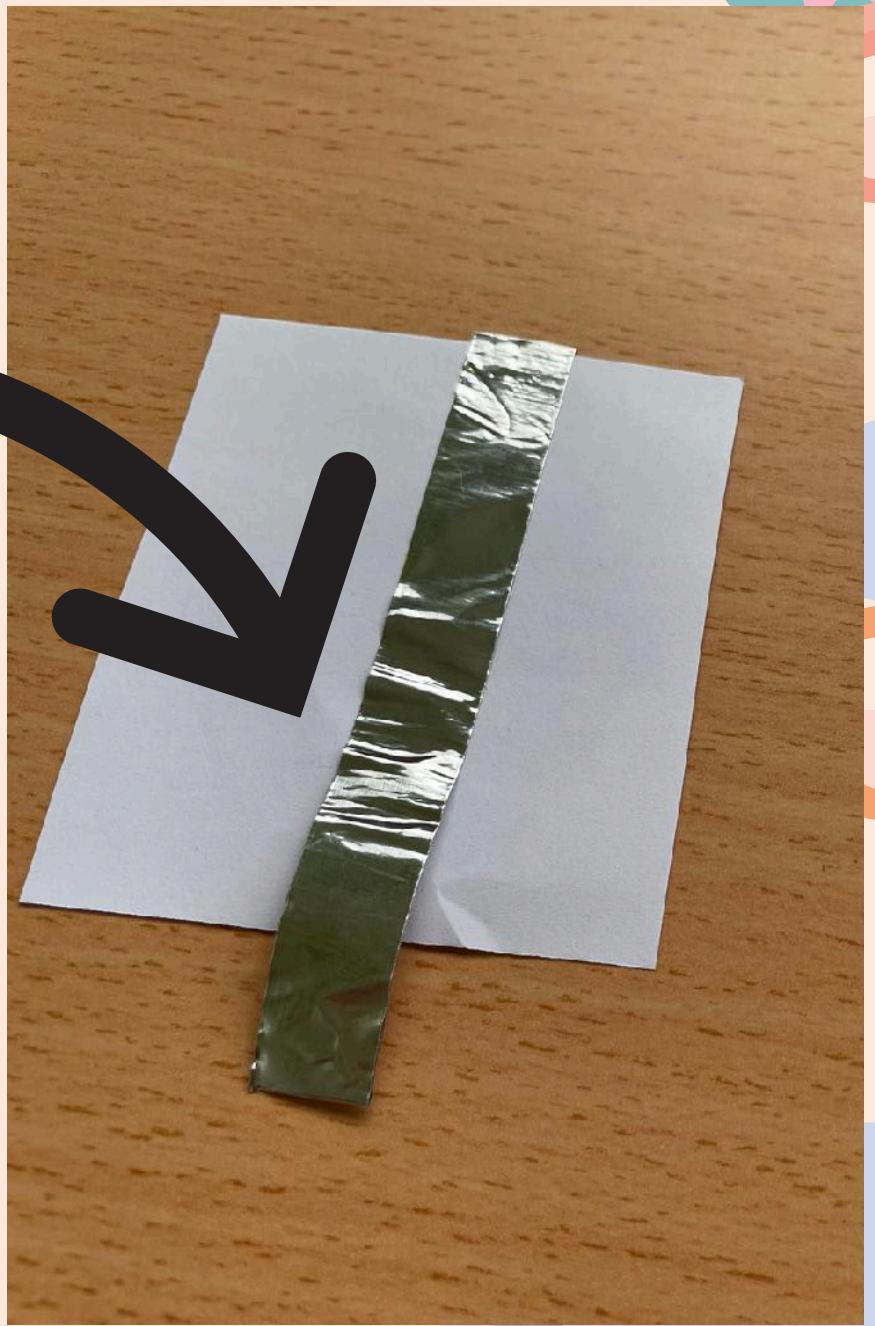
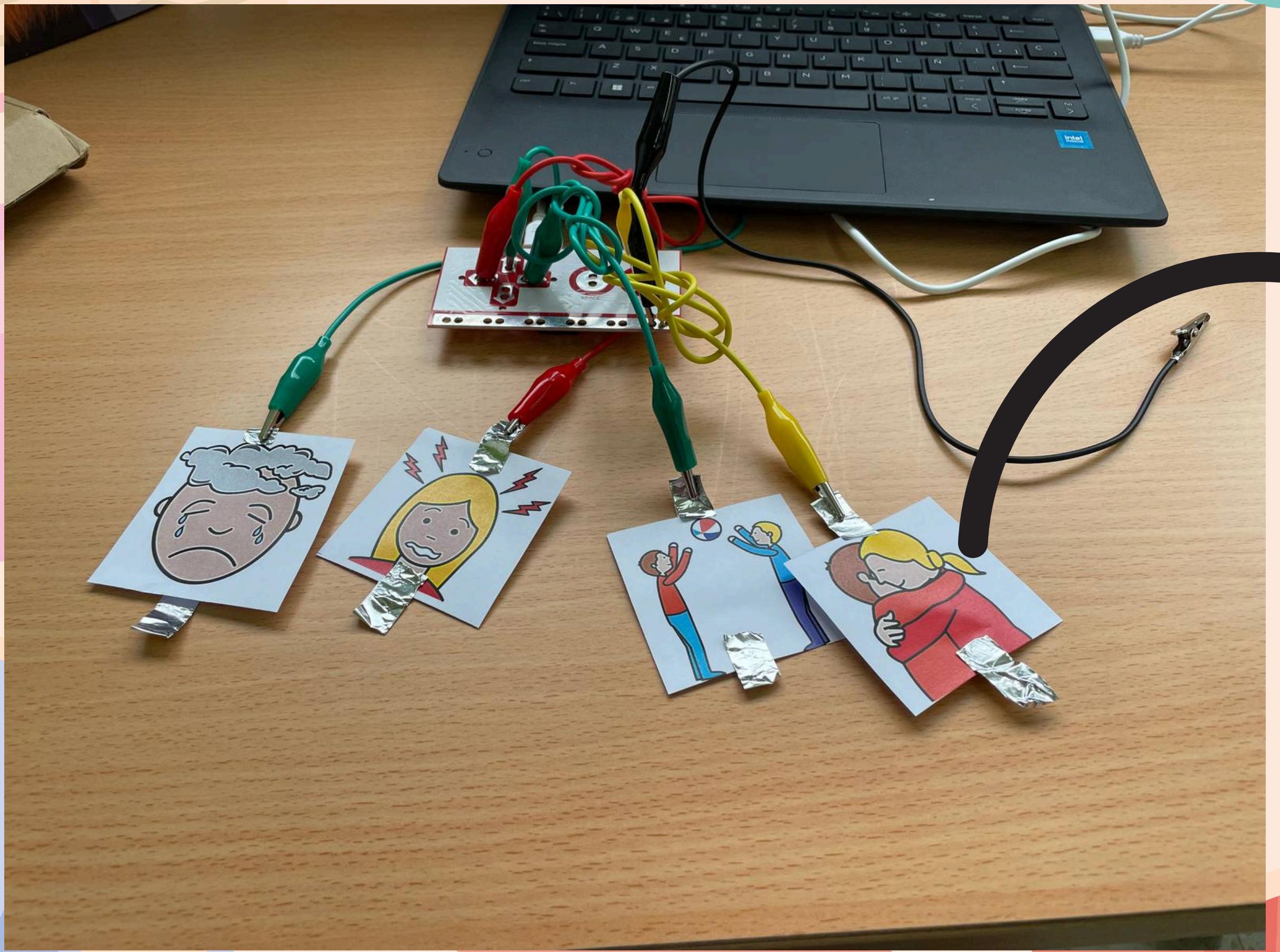
Podes ver por dentro o proxecto para saber como facelo: <https://scratch.mit.edu/projects/1237801124/>

Programación libre e a medida

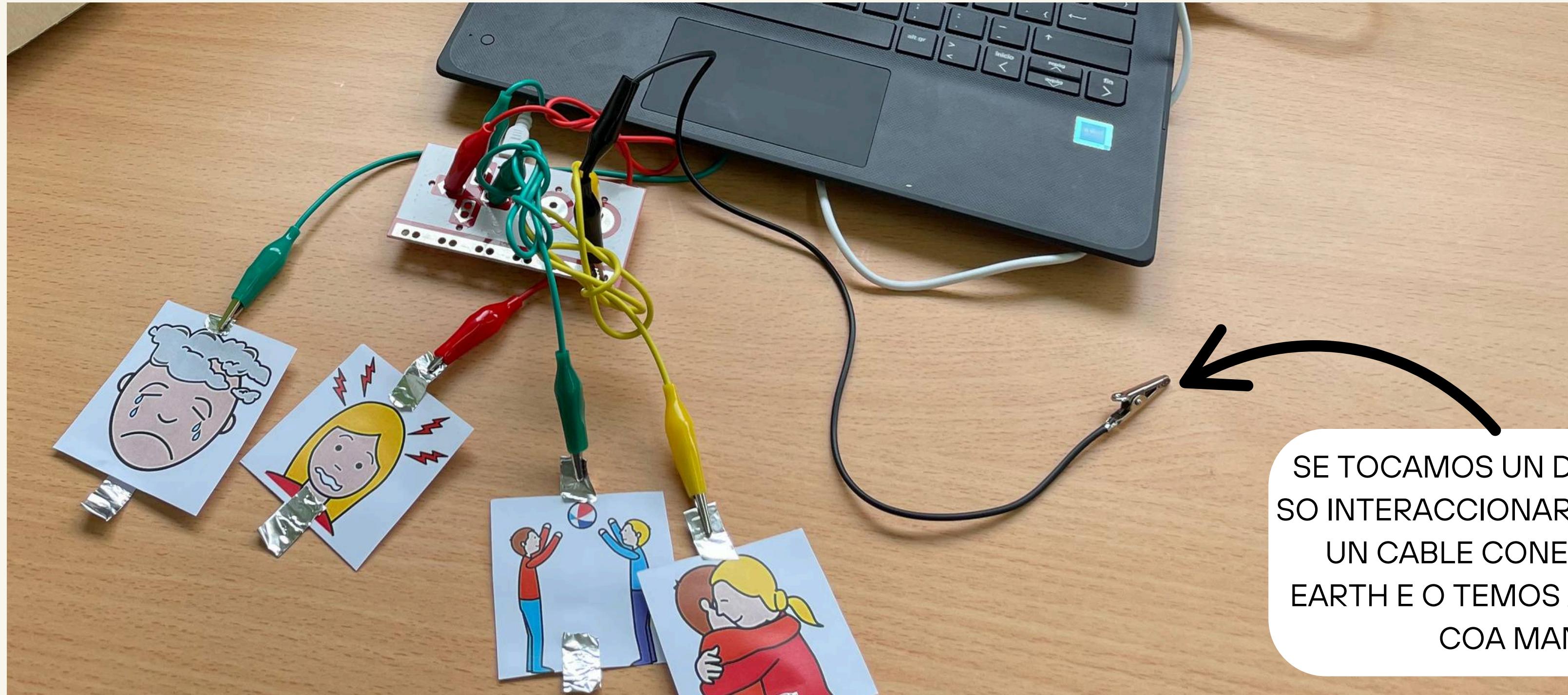
Podemos facer que o picto ao pulsalo se move, aumente o tamaño, cambie de disfraz...
O que é imprescindible para que cumpla o DUA e que teña imaxe e son



TECLA A TECLA



O cable que manda



Non te esquezas de compartir.

The screenshot shows the Scratch interface with a script editor and a stage area. The stage features a green background titled "Que fazer cando estou triste..." (What to do when you're sad...) in blue text. It contains three illustrations: a sad face with tears, a girl with a headache, and two girls hugging. The script editor on the left shows a script for a "depression" sprite:

```
when green flag is shown
  say [Cando estou triste] for [2] seconds
  repeat (10)
    change size by (10)
    wait (1) seconds
    change size by (-10)
  end
```

A black arrow points from the text "AO ACABAR, GARDÁ UNHA COPIA NO ORDENADOR PARA QUE LOGO POIDAMOS COMPARTIR OS DIFERENTES PRODUCTOS CREADOS." to the "Guardar una copia" button in the top menu bar.

AO ACABAR, GARDÁ UNHA COPIA NO ORDENADOR PARA QUE LOGO POIDAMOS COMPARTIR OS DIFERENTES PRODUCTOS CREADOS.

Scratch interface elements visible include:

- Top menu: Archivo, Editar, Compartidos, Ver página del proyecto, Tutoriales, Debug, HablandoEnNubes.
- Left sidebar: Código (selected), Disfraces.
- Block categories: Movimiento, Apariencia, Sonido, Eventos, Control, Sensores, Operadores, Variables, Mis bloques.
- Script editor: Shows the script for the depression sprite.
- Stage: Titled "Que fazer cando estou triste...", featuring three illustrations of people expressing sadness or distress.
- Properties panel: Shows properties for the "depresión" sprite, including position (-157, -12), size (50), and direction (90).
- Scenariio panel: Shows the current green background.



Gracias pola
vosa participación