

Promotores de Inclusión en Educación Básica

Proyecto de Transformación de la Práctica

-Plan para Promover la Educación Inclusiva-

Parte 3. Elaborada al cierre del Módulo 3. Concientización sobre las estrategias y metodologías que promueven la participación y el logro educativo.

El objetivo de esta parte del PTP es poder contar con actividades y una planeación inicial que le permita promover la concientización sobre estrategias y metodologías inclusivas que pueden asegurar la participación y el logro educativo de los alumnos, especialmente de aquellos en riesgo de fracaso escolar, de discriminación y/o de exclusión.

Para realizar esta parte del PTP, es recomendable considerar todos los recursos revisados a lo largo de las actividades del Módulo 3, así como el material que aparece al final de la Actividad 18 en el Manual del Participante *“Ejemplo de acciones para promover el análisis, la reflexión y el conocimiento sobre las estrategias y metodologías que pueden promover el aprendizaje y la participación”*.

1. Dos actividades para que permitan la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar actitudes y culturas escolares más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos que están en riesgo de discriminación, fracaso escolar y/o exclusión.

Nombre de la actividad 1: ¡OH, MEMORIA!
Propósito de la actividad 1: Reflexionen sobre la importancia de empatizar con compañeros que presentan dificultades para concentrarse o comprender una tarea o acción, así promover acciones de ayuda.
Desarrollo de la actividad 1: Primeramente, se colocan diferentes paisajes simples en la pared. *Formar a los alumnos en parejas, de manera intercalada, fortaleciendo el amigo apoyo, s *Se les solicita seleccionen algún paisaje, en común acuerdo lo observen por un momento determinado, y poniendo mucha atención * Se volteen y en un papel bong dibujen a detalle lo que observaron de la imagen, si tienen conflicto para recordar, se volteen los dos por un minuto y

observen nuevamente para culminar su actividad, si se les dificulta, voltear nuevamente, darles 2 minutos más y representen.

* Se concluye preguntando ¿cómo se sintieron al trabajar en binas?

- ¿Como contribuyeron a la inclusión de los compañeros que presentan una discapacidad en la reducción de sus capacidades?

- ¿Cómo pueden aplicar la empatía después de la actividad?

- ¿Como puedes limitar la discriminación y fomentar la inclusión de las personas más vulnerables?

- Se les pide compartir su experiencia.

Nombre de la actividad 2: MI HUELLA DE INCLUSIÓN

Propósito de la actividad 2:

Reflexionar sobre la importancia de conocer a otras personas y de sumar las diferencias de todas y todos sus compañeros

Desarrollo de la actividad 2: Se pide a los alumnos formar una línea dejando un espacio aproximado de medio metro entre cada uno.

*Explicar que la huella que dejan entre las personas que conocemos se forma por medio de memorias o recuerdos de nuestras experiencias con más seres humanos o con todo lo que hacemos aun cuando pensamos que nadie nos ve.

*Se les da la consigna que realizarán una serie de preguntas que deberán contestar con un si o un no.

*Cuando la respuesta sea afirmativa darán un salto que es tipo "Jumping Jack" y cuando sea negativa no avanza.

*Se realizan las preguntas

1. ¿Te gusta acercarte a conocer a las personas nuevas de tu comunidad?

2. Pregunta a las personas más vulnerables como les gusta ser tratadas.

3. ¿Respetas los espacios determinados a mujeres, personas de la tercera edad y con discapacidad?

4. ¿Evitas burlarte de las personas que consideras diferentes a ti?

5. ¿Valoras a todas las personas por igual?

6. ¿Respetas la opinión de otras personas que son diferentes a ti?

Para culminar se les interroga,

¿Qué tanto avanzase?, ¿Mucho o poco?, y ¿Por qué?, ¿Cómo afecta a tu comunidad que las personas no se sientan parte de ella?, ¿Qué te gustaría que tu huella de inclusión diga de ti?, ¿Qué puedes hacer para que tu huella de inclusión sea cada vez más grande?

Se les solicita exponer su punto de vista y reflexionen sobre su postura.

2. Dos actividades para promover la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar una organización y planeación escolar más inclusiva, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos que están en riesgo de discriminación, fracaso escolar y/o exclusión.

Nombre de la actividad 1: LOS RETOS DE LA EMPATIA.

Propósito de la actividad 1:

Promover el dialogo con las personas, reconocer sus necesidades y construir acuerdos para satisfacerlas.

Desarrollo de la actividad 1: Primeramente, comentar a los alumnos ¿si conocen a alguien que presente alguna condición de vulnerabilidad o le falte algún órgano’?

Se les pregunta ¿si les gustan los retos?

*Se les da la consigna de abrir una botella utilizando solo una mano.

* ponerse una playera o sudadera sin ver.

* Pintar una flor sin manos.

* Correr con un solo pie.

Se le pide al alumno reflexione sobre las dificultades que presento.

¿Te hubiera gustado que alguien te ayudara en alguno de los retos?

¿Como contribuyes a la inclusión desde tu postura?

¿Reconoces las necesidades y valoras las desigualdades que presentan algunos de tus compañeros?

Todas las actividades se ajustan a la necesidad del alumno y se realizan adecuaciones en base a la necesidad, así como la evaluación de resultados.

Nombre de la actividad 2: GIGANTES , MAGOS Y ELFOS.

Propósito de la actividad 2:

Promover la interacción grupal fomentando la participación de niñas y niños con diferentes necesidades y capacidades.

Desarrollo de la actividad 2: Para desarrollar la actividad, se forman dos equipos los cuales se enfrentan y deciden convertirse en gigantes, magos o elfos.

* Los gigantes derrotan a los elfos, los elfos derrotan a los magos y los magos derrotan a los gigantes.

*Se les enseña a todos cómo convertirse en tres personajes: el gigante, el mago y el elfo. Cada personaje presenta movimientos de manos y un ruido.

Para el gigante la persona se pone de puntillas, levanta los brazos y emite un gruñido enojado: “gruaaa!”

*Para el mago, cada persona se agacha un poco, mueve los dedos como si estuviera lanzando un hechizo y hace un ruido mágico: “¡woooo!”

*Para el elfo, cada persona se arrodilla muy bajo, se tapa las orejas con las manos y hace un ruido agudo de elfo: “¡eeeeee!”

Practican cada movimiento juntos varias veces.

*Se divide a todos en dos equipos y se les pide que se separen en lados opuestos de la habitación.

El juego consta de varias rondas. Para cada ronda, se lleva a cabo lo siguiente:

1. Cada equipo forma un grupo y decide convertirse en gigante, mago o elfo.
2. Luego, ambos equipos se alinean y se enfrentan entre sí, a unos 5 pies de distancia.
3. Quien facilita el juego dice “3. 2..1...Ya!”
4. Cada equipo representa al gigante, mago o elfo (lo que sea que decidan convertirse).
5. Tan pronto como representan su personaje, el ganador trata de agarrar al perdedor y atrae a tantas personas como puede a su lado.
6. El perdedor trata de huir, de regreso a su lado, para estar a salvo. Se realiza una lluvia de ideas para conocer su experiencia

3. Dos actividades para promover la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar prácticas docentes al interior de las aulas más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos que están en riesgo de discriminación, fracaso escolar y/o exclusión.

Nombre de la actividad 1: LA AMISTAD

Propósito de la actividad 1: Generar en los alumnos una comunicación asertiva y una amistad de apoyo y aceptación duradera.

Desarrollo de la actividad 1:

*Primeramente se comenta con los alumnos lo que es la discapacidad, vulnerabilidad y aceptación, así como la igualdad, la cual ya está inmersa en los derechos como una regulación general.

1. Se divide a los estudiantes en pequeños grupos y asigna a cada grupo la tarea de identificar un área de la escuela que podría ser más inclusiva.
2. Cada grupo debe investigar y planificar una iniciativa o proyecto que promueva la inclusión en esa área, esto podría incluir la creación de carteles, la organización de eventos, o la implementación de nuevas políticas, tomando en cuenta las características y habilidades o debilidades de los alumnos, promoviendo una comunicación asertiva y asignación de roles.
3. Los grupos presentan sus proyectos al resto de la clase, explicando cómo su iniciativa y los apoyos brindados, rescatando su apoyo y aceptación, fortaleciendo que esto ayudará a crear un ambiente más inclusivo.
4. Se generan nuevos compromisos de amistad reconociendo que existe la amistad sin centrar su atención en las diferencias.
5. Si es posible, apoya a los estudiantes en la implementación de sus proyectos en la escuela y la comunicación entre pares fuera de la escuela.

Nombre de la actividad 2: TODO ES DERECHO.

Propósito de la actividad 2:

Reflexiona sobre la manera en la que vives tus derechos y cómo podrías apoyar a otras personas para que también lo hagan.

Desarrollo de la actividad 2:

- *Primeramente se les da una explicación a los alumnos sobre los derechos, Promoviendo identifiquen que, al hacer valer sus derechos, existen también responsabilidades.
- *Explicándoles que los derechos universales son llamados así porque incluyen a todas las personas sin dejar a nadie atrás. Cuando no podemos ejercer alguno de ellos, el resto de nuestros derechos y los de las otras personas se ven perjudicados.
- *Por lo que se les solicita que Dibujen en el suelo tres figuras geométricas: un rectángulo mediano, un círculo pequeño y un triángulo más pequeño. Puedes trazarlas con un gis.,
- Explicar a las y los participantes que en este juego, cada figura geométrica simboliza el acceso a un derecho universal que todos los seres humanos deberíamos tener.
- *Comenta que deben seguir las indicaciones de cada ronda para que logren “acceder” al derecho universal con un solo salto, sin pisar los bordes de las figuras o fuera de ellas, ya que, en ese caso, deberán comenzar desde el inicio. *Se les Indica las instrucciones de cada ronda:
- 1ra. Ronda-Rectángulo-Derecho a la educación: Tienen 2 minutos para que todas las personas entren con un solo brinco, sin ayudarse entre ellas.
- 2da Ronda-Círculo-Derecho a la aceptación e inclusión. Antes de iniciar, pueden organizar un plan para que todas las personas entren con un solo brinco en 2 minutos tomando en cuenta que en sus equipos hay compañeros vulnerables o con alguna condición.
- 3ra. Ronda-Triángulo-Derecho a la salud: Tienen 2 minutos para que todas las personas entren con un solo brinco con o sin plan, y esta vez pueden apoyarse.
-
- El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Por qué algunas personas lograron entrar y otras no? ¿Qué cambió cuando pudieron hacer un plan y apoyarse? ¿Vives tus derechos con responsabilidad?, ¿por qué? ¿Puedes apoyar a otras personas para que vivan sus derechos?, ¿cómo lo haces?

4. Presente aquí un listado con al menos cinco metodologías de enseñanza-aprendizaje que promueven la participación y el logro educativo de todos los alumnos,

principalmente de aquellos que están en riesgo de discriminación, fracaso escolar y/o exclusión. Indique porque cada metodología propuesta puede ser importante al momento de ofrecer una respuesta educativa pertinente y de calidad para todos y de qué manera promueve una educación más inclusiva. Este listado podría ser compartido con otros compañeros maestros en sesiones de Consejo Técnico Escolar o en otros espacios de formación.

	Metodología	¿De qué manera promueve la participación y logro educativo de todos los estudiantes?
1	TRONCOSO	Es una metodología que consta de 4 niveles por lo que los alumnos se involucran y participan en relación a su nivel de conceptualización.,
2	JUVEPICE	El alumno se involucra en base a su nivel de lecto escritura, ya que fortalece la comprensión lector, reforzando los valores en el niño.
3	PEMPA	Promueve principalmente en el niño la concentración, la reflexión y el autocontrol, por medio de diversas actividades en relación a su necesidad y interés
4	METODO INDUCTIVO	Promueve que el alumno se involucre y mantenga una actitud activa y de acompañamiento, lo cual lo lleva a desarrollar su aprendizaje autónomo y la adquisición de habilidades básicas.
5	MONTESSORI	Metodología que promueve la adquisición de la lecto escritura, la cual puede ser compartida en equipos pequeños socializando los aprendizajes.
6	TEACH	Se caracteriza por crear ambientes de organización y predecibles que proporcionan tranquilidad, y control para socializar.