

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: Lluvia de pelotas. |
| Propósito de la actividad 1: Juegos para integrar a alumnos con discapacidad intelectual. |
| Desarrollo de la actividad 1: Uno de los juegos inclusivos para personas con discapacidad intelectual más interesantes y apropiados para desarrollar habilidades motoras , es el juego de la lluvia de pelotas. Se trata de un juego de cooperación , en el que el material necesario se reduce a una red de voleibol, pelotas y ganas de diversión. Para realizar esta actividad hay que situar la red a una altura aproximada de 1 metro |



por encima de los participantes. Las pelotas, a su vez, estarán diseminadas por la sala. El objetivo del juego es tirar las pelotas contra la red, y ganará aquel equipo que haya conseguido encestar todas las pelotas de su lado del campo.

Nombre de la actividad 2: Dibujos con cinta en el espacio

Propósito de la actividad 2: Integrar a los alumnos con discapacidad intelectual.

Desarrollo de la actividad 2:

Para este juego se necesitan cintas que se asemejen a las empleadas en la gimnasia rítmica. Los participantes se esparcirán por el área donde se haga la actividad, ya sea en una sala o al aire libre.

Cada persona realizará movimientos con la cinta, y como alternativa pueden jugar a imitar los movimientos de otros participantes. Del mismo modo, también se puede alternar el ejercicio mientras están parados o mientras se mueven.

Dado que son juegos pensados para personas con discapacidad intelectual, habrá algunos casos en los que otra persona tendrá que ayudar a hacer los movimientos para participar. Ante todo, queremos recalcar que el hecho de que alguna persona requiera ayuda para el juego no significa que no pueda hacerlo. Por lo que animamos a todas las personas a que participen.

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: Hadas y elfos.

Propósito de la actividad 1: Conoce e incluye a todas las personas de tu comunidad a través del trabajo en equipo.



Desarrollo de la actividad 1:

Designa un área de juego marcando dos bases en los extremos del espacio. Pide a las y los participantes que conformen dos equipos mixtos con el mismo número de integrantes y que ambos equipos se formen en dos líneas mirándose de frente.

Explica que durante el juego, deberán elegir uno de los siguientes personajes y representarlo con los movimientos correspondientes: Gigantes: Alzan los brazos y gruñen. Hadas: Una pierna al frente de la otra y una mano que señala con una varita mágica imaginaria. Elfos: Se hace pequeño y pone los pulgares en las orejas y las palmas abiertas. En este juego, los personajes se bromean de la siguiente manera: Gigantes a hadas, hadas a elfos y elfos a gigantes.

Comenta que, en cada una de las 6 rondas, ambos equipos tendrán 1 minuto para que sus integrantes se pongan de acuerdo y representen a un mismo personaje cuando indiques en voz alta: “uno, dos, tres, ¿qué va a ser?” - Si su personaje no es el bromista, tendrán que correr hasta la base. Si en el camino las personas son atrapadas, serán parte del otro equipo.- Cuando ambos equipos representen el mismo personaje, chocarán los puños como muestra de empatía.

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Cómo te organizaste para elegir los personajes? ¿Qué se necesita para trabajar en equipo? ¿Para ti qué es más importante: competir o incluir a otras personas (amigos, familia)?, ¿por qué? ¿Cómo puedes hacer equipo para incluir a todas las personas de tu entorno (escuela, trabajo, hogar)?

Recomendaciones.

Incrementa las rondas de juego, si el grupo es numeroso.

Comenta que pueden crear en conjunto una nueva señal de empatía cuando ambos equipos coincidan. Recomendaciones extra Toma las precauciones necesarias para que las y los participantes no sufran accidentes durante el juego.

Nombre de la actividad 2: Mis huellas

Propósito de la actividad 2: Objetivo Reflexiona sobre la importancia de conocer a otras personas y de sumar las diferencias de todas y todos.

Desarrollo de la actividad 2:

Pide a las y los participantes que formen una línea, dejando un espacio aproximado de medio metro entre cada participante. Explica que, la huella que dejamos en las



personas que conocemos, se forma por medio de memorias o recuerdos de nuestras experiencias con más seres humanos y con todo lo que hacemos, aún cuando pensemos que nadie nos observa.

Comenta que, realizarás una serie de preguntas que deberán contestar con un Sí o un No. Cuando la respuesta sea afirmativa, avanzan dando un salto tipo “Jumping Jack”, y cuando sea negativa, no avanzan. Realiza las preguntas:

1. ¿Te gusta acercarte a conocer a las personas nuevas de tu comunidad?
2. ¿Preguntas a las personas cómo les gusta ser tratadas?
3. ¿Respetas los espacios destinados a mujeres, personas con discapacidad y adultos mayores?
4. ¿Evitas burlarte de las personas?
5. ¿Te interesas por conocer la cultura y las tradiciones de otras personas?
6. ¿Valoras a todas las personas por igual?
7. ¿Respetas las opiniones de personas que piensan diferente a ti?
8. ¿Evitas criticar a otras personas por su manera de vestir o hablar?

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas: ¿Avanzaste poco o mucho?, ¿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?

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: Enfrentado la empatía.

Propósito de la actividad 1: Objetivo Dialoga con las personas, conoce sus necesidades y construyan acuerdos para satisfacerlas

Desarrollo de la actividad 1:

Pregunta a las y los participantes si conocen a una persona con discapacidad, alguien que no pueda ver, escuchar, que use silla de ruedas o le falte alguna extremidad.

Comenta que reflexionaremos cómo ponernos en sus zapatos.

Pregunta si les gustan los retos y animalos a realizar los siguientes:

- Abrir una botella utilizando solo una mano.
- Ponerse una playera o sudadera sin ver.
- Pintar una flor sin manos.



- Correr solo con un pie.

El juego termina al reflexionar en torno a las siguientes preguntas:

¿Cuál fue el reto que más te costó trabajo? ¿Te gustaría que alguien te hubiera ayudado en alguno de los retos? ¿Por qué es importante conocer la opinión y necesidades de todas las personas? ¿Qué puedes hacer para incluir a todas las personas? ¿Cómo contribuye la inclusión de todas las personas a reducir las desigualdades? ¿Cómo podemos trabajar en equipo para ser incluidos e incluir?

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 que 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 | Aprendizaje basado en proyectos: Los alumnos trabajan en grupos para realizar proyectos prácticos y relevantes. | El desarrollo de las competencias de trabajo colaborativo, pensamiento crítico y reflexivo, así como la de comunicación, tanto oral como escrita ya que tiene la oportunidad de expresarse de manera clara, justificando sus opiniones además se fortalecen los valores y actitudes al trabajar en equipo. Así la discusión grupal permite a los estudiantes evaluar ideas y a sintetizar puntos de vista particulares. |
| 2 | Aprendizaje basado en problemas: Los alumnos deben resolver un problema planteado en clase. | Una Metodología Activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes |
| | | |



| | | |
|---|--|---|
| 3 | <p>Aprendizaje basado en retos: Los alumnos abordan una problemática más compleja y real.</p> | <p>Esta es otra forma sencilla de aplicar metodologías activas. En pocas palabras, la institución pone el contenido de las clases a disposición de los alumnos en plataformas en línea para que puedan leer y consumir el material.</p> <p>Así, cuando llegan al aula, aprovechan la clase para hacer preguntas a sus profesores e interactuar con sus compañeros, mejorando su retención de conocimientos y su análisis crítico.</p> |
| 4 | <p>Aprendizaje cooperativo: Los alumnos trabajan en pequeños grupos para resolver tareas académicas.</p> | <p>Es una estrategia didáctica mediante la cual se divide a la clase en pequeños grupos y los alumnos trabajan coordinadamente para resolver tareas académicas y desarrollar su propio aprendizaje.</p> |
| 5 | <p>Aula invertida: Los alumnos leen y consumen el material de las clases en plataformas en línea, y en el aula interactúan con sus compañeros y hacen preguntas a los profesores.</p> | <p>Esta es otra forma sencilla de aplicar metodologías activas. En pocas palabras, la institución pone el contenido de las clases a disposición de los alumnos en plataformas en línea para que puedan leer y consumir el material.</p> <p>Así, cuando llegan al aula, aprovechan la clase para hacer preguntas a sus profesores e interactuar con sus compañeros, mejorando su retención de conocimientos y su análisis crítico.</p> |