



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:
Verdades y mentiras
Propósito de la actividad 1:
Promover el respeto entre compañeros, impidiendo la formación de prejuicios sobre los compañeros. Generar espacios propicios y de confianza que permita a los estudiantes introvertidos la oportunidad de compartir algunos datos sobre ellos mismos, con el fin de romper barreras actitudinales, y de esta manera poder conocerse unos a otros tratando de aplicar la empatía y creando lazos de amistad a base de una buena relación entre los estudiantes
Desarrollo de la actividad 1:
Verdades y mentiras Duración: 10-15 minutos. Número de participantes: 5 o más. Recursos: Humanos. Reglas: Participa activamente en el juego. No utilices expresiones ofensivas, vulgares o denigrantes para determinar los datos falsos de tu compañero. No se debe utilizar palabras vulgares, ni seudónimos. Brindamos respeto para recibirlo devuelta. Atendemos a la participación de cada uno de los integrantes de la actividad. Descripción:



Pide a todos que se sienten en círculo mirando hacia el centro. Luego, pide a todos los participantes que piensen en tres datos reales sobre ellos y uno falso.

El falso debe ser realista, no extravagante.

Desplázate por el círculo y pide a cada persona que diga los tres datos reales y el falso por orden aleatorio, sin revelar cuál es el falso. Cuando algunos hayan compartido sus datos, los demás tendrán que adivinar cuáles son los datos falsos.

Evaluación: la evaluación de la actividad se desarrollará de manera formativa, interviniendo y corrigiendo posibles equivocaciones, inquietudes, o situaciones de conflicto.

Nombre de la actividad 2:

Esto es mejor que aquello

Propósito de la actividad 2:

Desarrollar la creatividad del equipo en la solución de problemas, para favorecer la reducción de la discriminación y barreras actitudinales y de participación en donde se fomente el juego y la comunicación

Desarrollo de la actividad 2:

Esto es mejor que aquello

Duración: 15-20 minutos.

Número de participantes: cualquiera.

Material necesario: 4 objetos o más

Reglas:

La idea es no poner situaciones muy sencillas, para que no resulte obvio cuáles son los objetos más útiles.

Descripción:

Escoge 4 objetos o más que sean diferentes (o los mismos objetos con aspectos diferentes).

Divide a los participantes en equipos con la misma cantidad de miembros. Describe una escena en la que cada grupo tenga que resolver un problema usando solo esos objetos. Puede ser algo como "te encuentras en una isla desierta" o "tienes que salvar al mundo de Godzilla".

Pide a cada equipo que ordene los objetos por orden de utilidad en dicha situación y que, además, lo argumenten.

Evaluación:

la evaluación de la actividad se desarrollará de manera formativa, interviniendo y corrigiendo posibles equivocaciones, inquietudes, o situaciones de conflicto.

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:

El campo de minas

Propósito de la actividad 1:

Fortalecer la confianza, la comunicación y la escucha eficaz entre los estudiantes del grupo, con el fin de reducir la inclusión de adaptación, comportamiento y relaciones interpersonales

Desarrollo de la actividad 1:

El campo de minas

Duración: 15-30 minutos.

Número de participantes: 4-10 personas (número par).

Material necesario:

varios objetos que se puedan llevar en la mano y varias vendas para los ojos.



Descripción:

Busca un espacio abierto, como un aparcamiento vacío o un parque. Coloca los objetos (conos, pelotas, botellas, etc.) aleatoriamente en el espacio abierto.

Pide que formen parejas y designa a una persona de cada pareja para que se ponga la venda en los ojos. La otra persona debe guiar a su compañero para que cruce el espacio de un lado a otro sin pisar los objetos, utilizando únicamente sus indicaciones verbales.

La persona que se ha puesto la venda en los ojos no puede hablar. Para hacerlo más difícil, crea rutas específicas por las que tengan que pasar las personas con la venda.

Evaluación: la evaluación de la actividad se desarrollará de manera formativa, interviniendo y corrigiendo posibles equivocaciones, inquietudes, o situaciones de conflicto.

Nombre de la actividad 2:

Ganador/perdedor

Propósito de la actividad 2:

Reformular en compañía de los compañeros las situaciones negativas en experiencias de aprendizaje, reduciendo así la inclusión y actitudinales de ser social, adaptación, comportamiento y relaciones interpersonal

Desarrollo de la actividad 2:

Ganador/perdedor

Duración: 5-6 minutos.

Número de participantes: 2 personas o más.

Material necesario: ninguno

Reglas: Cumplir con las orientaciones establecidas en el juego. Ser disciplinado en el desarrollo de la actividad.

Descripción:

El jugador A le cuenta algo negativo de su vida al jugador B. Puede ser un recuerdo personal o escolar, pero tiene que ser cierto.

El jugador A tendrá que hablar de la misma experiencia, pero centrándose únicamente en los aspectos positivos.

Después, el jugador B le ayudará a explorar el lado positivo de la experiencia negativa. A continuación, los roles se cambian.

Evaluación: la evaluación de la actividad se desarrollará de manera formativa, interviniendo y corrigiendo posibles equivocaciones, inquietudes, o situaciones de conflicto.

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:

Adivina el personaje

Propósito de la actividad 1:

Promover la integración del grupo a través de un pequeño concurso, con el fin de reducir la inclusión las barreras actitudinales desde el ser social, la adaptación, los juegos y las relaciones interpersonales.

Desarrollo de la actividad 1:

Adivina el personaje

Tiempo necesario: alrededor de 20 minutos.

Tamaño del grupo:

pequeño o mediano, entre 10 y 20 personas.

Lugar:



espacio amplio en el que los participantes puedan sentarse en círculo.

Materiales necesarios:

lista de personajes, pueden ser famosos o bien, los mismos participantes de la actividad.

Los nombres estarán escritos cada uno en un papel distinto. Se pueden guardar en una pequeña bolsa o saco.

Descripción:

Los miembros del grupo toman asiento en círculo y la persona que conduce la dinámica les explica que van a jugar a interpretar personajes.

Se pide un voluntario. El dinamizador se acercará a él con la bolsa que contenga todos los nombres. Cogera uno al azar (si es él mismo, lo devolverá y cogera otro).

Sus compañeros irán haciendo preguntas que sólo pueden ser respondidas con un SÍ o con un NO. Cuando alguien crea estar seguro de quién es, dirá que quiere resolver. Si acierta, le tocará interpretar un nuevo personaje y si no, se continúa hasta que alguien lo resuelve.

Evaluación: la evaluación de la actividad se desarrollará de manera formativa, interviniendo y corrigiendo posibles equivocaciones, inquietudes, o situaciones de conflicto.

Nombre de la actividad 2:

El cuadrado perfecto

Propósito de la actividad 2:

Fomentar el desarrollo de buenas habilidades de comunicación, el liderazgo, y la confianza entre los miembros del equipo (compañeros), reduciendo de la inclusión y las barreras actitudinales de participación trabajando aspectos como actitudes, reacciones o desempeño.

Desarrollo de la actividad 2:

El cuadrado perfecto

Duración: 15-30 minutos.

Número de participantes: 5-20 personas.

Material necesario: una cuerda larga con los extremos atados uno al otro y una venda para cada participante.

Reglas:

Durante el desarrollo de la actividad los participantes no deben hablar. Respetar los tiempos establecidos en la actividad lúdica. Permitir que el líder del equipo haga su trabajo, sin interrupciones por los demás.

El líder no debe quitarse la venda.

Descripción: Pide a los participantes que se levanten y formen un círculo para sostener la cuerda. A continuación, pide a todos que se pongan la venda en los ojos y dejen la cuerda en el suelo. Pídeles que se alejen un poco del círculo. Luego pídeles que vuelvan e intenten formar un cuadrado con la cuerda sin quitarse la venda de los ojos. Pon un límite de tiempo para que compitan. Para hacerlo incluso más difícil, pide a algunos miembros del equipo que permanezcan en silencio. Evaluación: la evaluación de la actividad se desarrollará de manera formativa, interviniendo y corrigiendo posibles equivocaciones, inquietudes, o situaciones de conflicto.

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.

4. 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 (ABP)	El Aprendizaje Basado en Proyectos permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias a través de la elaboración de proyectos que den respuesta a problemas de la vida real. Al partir de un problema concreto y real, esta metodología garantiza procesos de aprendizaje más didácticos, eficaces y prácticos y permite al estudiante desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas.
2	Flipped Classroom (Aula Invertida)	En este modelo pedagógico, los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten. Los materiales educativos son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula. El objetivo: optimizar el tiempo en clase para dedicarlo a atender las necesidades especiales de cada alumno y al desarrollo de proyectos cooperativos.
3	Aprendizaje Cooperativo	Una metodología que los maestros usan para agrupar a los estudiantes e impactar de forma positiva. Quienes utilizan este método aseguran que hacerlo permite que los estudiantes mejoren la atención y la adquisición de conocimientos. El objetivo de esta metodología es que cada miembro de un grupo establecido realice con éxito sus tareas apoyándose en el trabajo de los demás.
4	Gamificación	Se trata de la integración de mecánicas y dinámicas de juego y videojuegos en entornos no lúdicos, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. La integración de dinámicas de juego en dichos entornos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de muchos expertos del ámbito educativo
5	Design Thinking (Pensamiento de Diseño)	El Pensamiento de Diseño nace de la práctica de los diseñadores y su método para resolver problemas y satisfacer a sus clientes. Aplicado a la educación, este modelo permite identificar con mayor exactitud los problemas individuales de cada alumno, generar ideas, resolver problemas creativamente y ampliar el horizonte en términos de soluciones.
6		



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

CR ConRumbo
Transformamos a través de la educación



Promotores de Inclusión en Educación Básica
Proyecto de Transformación de la Práctica
-Plan para Promover la Educación Inclusiva-

Instrumento para evaluar el PTP 3

INDICADORES	10 Insuficiente	15 Suficiente	20 Satisfactorio	25 Destacado
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.	Presenta dos actividades con propósito poco claro. El desarrollo y los materiales propuestos son insuficientes para promover reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar actitudes y culturas más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.	Presenta únicamente una actividad y en ésta el propósito es claro. El desarrollo es completo, incorporando materiales que promueven la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar actitudes y culturas más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.	Presenta dos actividades con propósito claro. El desarrollo y los materiales propuestos son insuficientes para promover reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar actitudes y culturas más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.	Presenta dos actividades con propósito claro y un desarrollo completo, incorporando materiales que promueven la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar actitudes y culturas más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.
Dos actividades para que permitan la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar una organización y planeación 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.	Presenta dos actividades con propósito poco claro. El desarrollo y los materiales propuestos son insuficientes para promover reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar una organización y planeación más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de	Presenta únicamente una actividad y en ésta el propósito es claro. El desarrollo es completo, incorporando materiales que promueven la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar una organización y planeación más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el	Presenta dos actividades con propósito claro. El desarrollo y los materiales propuestos son insuficientes para promover reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar una organización y planeación más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos,	Presenta dos actividades con propósito claro y un desarrollo completo, incorporando materiales que promueven la reflexión y el análisis sobre la importancia de asegurar una organización y planeación más inclusivas, a fin de asegurar la presencia, la participación y el logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.



	los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.	logro educativo de los alumnos, principalmente de aquellos en riesgo.	principalmente de aquellos en riesgo.	
Dos actividades para que permitan 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.	Presenta dos actividades con propósito poco claro. El desarrollo y los materiales propuestos son insuficientes para promover 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 en riesgo.	Presenta únicamente una actividad y en ésta el propósito es claro. El desarrollo es completo, incorporando materiales que promueven 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 en riesgo.	Presenta dos actividades con propósito claro. El desarrollo y los materiales propuestos son insuficientes para promover 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 en riesgo.	Presenta dos actividades con propósito claro y un desarrollo completo, incorporando materiales que promueven 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 en riesgo.
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, indicando de qué manera apoyan.	Listado poco claro y con información incompleta de cuatro o menos 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, sin indicar claramente por qué es una metodología que promueve la inclusión.	Listado poco claro y con información incompleta de cinco o más 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, sin indicar claramente por qué es una metodología que promueve la inclusión.	Listado claro y con información suficiente de tres o cuatro 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, indicando por qué es una metodología que promueve la inclusión.	Listado claro y con información suficiente de cinco o más 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, indicando por qué es una metodología que promueve la inclusión.



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

CR ConRumbo
Transformamos a través de la educación