

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: "Mapa de empatía".
Propósito de la actividad 1: Promover la perspectiva del otro y el valor de la diversidad, cultivando estas cualidades en los estudiantes y contribuir a su crecimiento personal y social.
Desarrollo de la actividad 1: Los estudiantes se dividen en grupos y se les asigna un personaje ficticio con características y experiencias diferentes. Cada grupo debe crear un mapa de empatía que incluya aspectos como las necesidades, los deseos, las frustraciones y las metas de su personaje. Esto ayuda a los estudiantes a comprender mejor las diferentes perspectivas y a desarrollar empatía hacia ellas.

Nombre de la actividad 2: Juegos Cooperativos.
Propósito de la actividad 2: Los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades sociales, como la <i>comunicación efectiva</i> , la <i>colaboración</i> y la <i>empatía</i> . Además, estos juegos fomentan la igualdad, ya que no hay ganadores ni perdedores y todos los participantes contribuyen al logro del objetivo.
Desarrollo de la actividad 2: "La telaraña humana". En este juego, los estudiantes forman

un círculo y extienden sus brazos hacia el centro, entrelazando sus manos con los compañeros de al lado. El objetivo es que todos los participantes se muevan hacia el centro sin soltar las manos, creando una **telaraña humana**. Este juego promueve la *comunicación*, la *confianza* y el *trabajo en equipo*.

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: Aplicación del Currículum Multinivel.

Propósito de la actividad 1: Planificar estratégicamente los distintos elementos que conforman una unidad didáctica con el fin de enseñar unos mismos conceptos a estudiantes que tienen distintas competencias, conocimientos, preferencias y estilos de aprendizaje mediante experiencias de aprendizaje compartidas

Desarrollo de la actividad 1: Proporcionar a los docentes la siguiente información, para que puedan aplicar esta metodología:

Principio 1: Proporcionar múltiples medios de Representación (el "qué")

Es fundamental que los profesores sepan que todos los alumnos perciben la información que se les presenta de distinta manera. Por ejemplo, un alumno con hipoacusia tiene distintos modos de asimilar la información que un alumno con dificultades específicas del aprendizaje. Por ello, es recomendable utilizar múltiples representaciones de la información para facilitar el máximo de conexiones posibles entre conceptos.

Principio 2: Proporcionar múltiples medios de Acción y Expresión (el "cómo")

Al igual que en el aprendizaje de conceptos, cada alumno manifiesta distintas formas preferentes para expresar y comunicar lo que sabe. Por ejemplo, un alumno con parálisis cerebral utiliza unos medios distintos que aquellos que tienen dificultades con el idioma. Muchos de los alumnos tienen más facilidad para comunicar lo que saben mediante textos escritos y otros mediante el lenguaje oral o el lenguaje kinestésico (ej. expresión corporal). Al igual que con el principio 1, no existe un medio óptimo de expresión, con lo que el docente debería permitir varios canales de comunicación a los alumnos, tanto para la elaboración de las tareas de clase como para hacer los exámenes.

Principio 3: Proporcionar múltiples formas de Participación y compromiso (el "porqué")

A la hora de valorar el cómo los alumnos enfocan sus tareas en clase, las diferencias personales hacen que algunos alumnos prefieran rutinas muy marcadas, mientras que otros prefieran medios más espontáneos de creación. Unos prefieren trabajar solos y otros con compañeros. De nuevo, no existe una manera mejor que otra de llevar a cabo la enseñanza, pero es necesario que el docente contemple estas individualidades desde el mismo diseño de su planeación docente.

Los principios anteriormente expuestos se pueden articular en una serie de pautas para hacer el diseño Universal del Aprendizaje. Según el grupo CAST (2018), las pautas en



función de los tres principios se distribuyen en torno a los siguientes aspectos: acceso al currículo, construcción del conocimiento, internalización (asunción de los contenidos) y meta.

Nombre de la actividad 2: Aplicar la Gamificación.

Propósito de la actividad 2: Potenciar al máximo las habilidades de los adolescentes a través de la experimentación y el juego, ya que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales.

Desarrollo de la actividad 2:

1. Definir un objetivo claro.
2. Transformar el aprendizaje en juego.
3. Proponer un reto específico.
4. Establecer unas normas del juego.
5. Crear un sistema de recompensas (badges).
6. Proponer una competición motivante.
7. Establecer niveles de dificultad creciente.

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: Aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Propósito de la actividad 1: Los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje: investigan, crean, aprenden, aplican lo aprendido en una situación real, comparten su experiencia con otras personas y analizan los resultados

Desarrollo de la actividad 1:

- 1- Planteamiento del proyecto y plan de trabajo:
 - Fijación de los objetivos del proyecto, los entregables, el impacto esperado. Se pueden presentar opciones o dejar libre elección de las temáticas.
 - Organización de los equipos y distribución de las responsabilidades para que todos tengan responsabilidades y funciones que asumir.
- 2- Implementación
 - Proceso de investigación, búsqueda, tratamiento y análisis de la información.
 - Interacciones entre estudiantes y docentes (orientación, seguimiento).
 - Creación de un producto final que los alumnos eligen (presentación, infografía, murales, exposición, video, canción, discurso, encuesta, juego, concurso, debate...)
- 3- Presentación
 - Posibilidad de presentar públicamente alguna(s) actividad(es) del proyecto y/o el resultado final. La presentación pública acrecienta la motivación.



4- Evaluación de los resultados

- Feedback del proceso: respuesta colectiva a la pregunta inicial si ese es el caso.
- Promover la autoevaluación de cada miembro del equipo y la evaluación entre pares, además de la evaluación en plenario (lecciones aprendidas).
- La evaluación debe centrarse en las habilidades mentales, valorar el camino hacia el aprendizaje y no solo en los resultados.

Nombre de la actividad 2: Análisis de la NEM en lo relacionado con la Inclusión.

Propósito de la actividad 2: Englobar a todos los estudiantes en el sistema educativo sin ninguna discriminación, brindándoles igualdad de oportunidades para el aprendizaje y la participación.

Desarrollo de la actividad 2:

- Formación y capacitación docente en inclusión educativa: Se brindan programas de capacitación y orientación para que los docentes adquieran conocimientos y habilidades para atender a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades o características.
- Adaptaciones curriculares y materiales didácticos inclusivos: Se realizan adaptaciones en los contenidos curriculares y en los materiales didácticos para asegurar que sean accesibles y adecuados para todos los estudiantes.
- Apoyo a alumnos con discapacidad a través de servicios de educación especial: Se proporcionan servicios de educación especial para apoyar a los estudiantes con discapacidad y garantizar su participación e inclusión en el sistema educativo.
- Creación de entornos educativos inclusivos y accesibles: Se busca crear entornos educativos que sean inclusivos y accesibles para todos los estudiantes, eliminando barreras físicas y ofreciendo apoyos adicionales cuando sea necesario.

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	Lesson Study.	Mejora los procesos de Enseñanza-Aprendizaje, al enseñar, diseñar, observar y analizar críticamente las prácticas y el desarrollo de una lección.
2	Aprendizaje Servicio	Es ideal para nuestro sistema de Telesecundaria, ya



		que que es un proceso de aprendizaje contextualizado y nos permite mejorar nuestra sociedad, fomentando las prácticas cooperativas en el aula.
3	Flipped Classroom	Aprovechamos nuestra metodología de Telesecundaria, encargando tareas de observación de videos en casa y prácticas interactivas en el aula.
4	Docencia Compartida	Algunos compañeros aplican esta metodología, ya que les permite una gran variedad de actividades y metodologías, permitiendo la atención a la diversidad de los alumnos que atienden y poder aplicar una evaluación formativa.
5	Actuaciones de éxito	Nos permite atender a toda la Comunidad a través del aprendizaje dialógico y con actividades como: las Tertulias dialógicas y los grupos interactivos.
6	Diseño Universal para el Aprendizaje	Nos permite atender a la diversidad de alumnos que se encuentran en la escuela, ya que nos permite manejar un Curriculum flexible y el manejo de herramientas tecnológicas.