

METODOLOGÍAS INCLUSIVAS PARA LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

“La Educación Inclusiva supone un nuevo paradigma, que trata de eliminar los efectos negativos de la segregación (basada en la diferencia) y superar las limitaciones de la integración del alumnado con necesidades educativas especiales. De acuerdo con esto, definimos la Educación Inclusiva, como un proceso permanente dirigido a ofrecer una educación de calidad para todos, mientras se respete la diversidad y las diferentes necesidades, habilidades, características y expectativas de aprendizaje de los estudiantes y de las comunidades, eliminando todas las formas de discriminación (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2009)” (Luque, 2015)¹.

El principio de atención a la diversidad, la igualdad de oportunidades y la inclusión están presentes en cada una de las disposiciones normativas que regulan el desarrollo del currículo para cada enseñanza, desde educación infantil hasta la educación de adultos, pasando por la educación secundaria. Se hace referencia continua a la utilización de metodologías que permitan el desarrollo de las competencias de todo el alumnado, incluidas como medidas generales de atención a la diversidad.

Por otro lado, las competencias y habilidades que se trabajan y desarrollan gracias a la utilización continua de estas metodologías inclusivas son muy valoradas y útiles en el mundo laboral, denominadas “soft skills” o habilidades blandas, asociándose el éxito personal y profesional: capacidad de escucha, resolver problemas, llegar a acuerdos, tomar decisiones, iniciativa personal, trabajar en equipo en contextos diversos y heterogéneos, habilidades interpersonales, actitud positiva, flexibilidad, etc. Por tanto, la utilización de estas metodologías está también favoreciendo la orientación profesional del alumnado, tan necesaria desde edades tempranas y el éxito en su futuro.

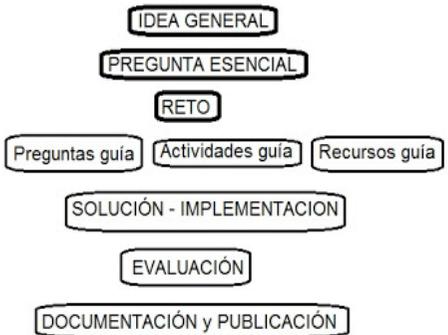
Con el objetivo de asesorar al profesorado en la utilización de metodologías que favorezcan la inclusión educativa y desarrollo de las competencias de todo el alumnado, la red de profesionales de Orientación educativa de Málaga, coordinada por el área de OVP del ETPOEP de Málaga, ha elaborado este **documento resumen**, que pretende sintetizar algunas ideas y características de varias metodologías, que podríamos denominar inclusivas. En contraposición al trabajo individual y la metodología tradicional, donde el alumnado tiene un papel pasivo en su proceso de aprendizaje, el alumnado tiene una mayor motivación y obtiene mejor rendimiento. Este documento pretende acercar al/a la docente a aquellas metodologías que no conozca, sin menoscabo de la necesaria formación previa que se requiere antes de su utilización. Se han trabajado las siguientes metodologías o estrategias metodológicas inclusivas:

1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
2. ABP: APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS / RETOS.
3. APRENDIZAJE COOPERATIVO.
4. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO (LATERAL, CRÍTICO).
5. FLIPPED CLASSROOM.
6. GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN.
7. DESIGN THINKING.
8. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y MOVIMIENTO “MAKER”.
9. APRENDIZAJE – SERVICIOS.
10. COMUNIDAD DE APRENDIZAJE.
11. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Q FAVORECEN EL APRENDIZAJE: EMOCIÓN – APRENDIZAJE.

1 <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/viewFile/333/164>



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES
<p>1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se le plantea al alumno un tema, introduciéndolo de forma general. - El/La alumno/ grupo trabaja a su ritmo a través de las diferentes herramientas que se le proporcionan: resolver situaciones, responder a preguntas, superando retos, investigando,. - Si es en grupo necesitan una cooperación activa de los componentes, que definen sus trabajos y ritmos. - Se evalúa proceso y producto final. - Permite adaptarse a cualquier nivel y ritmo de aprendizaje. Facilita el trabajo colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a organizarse y realizar un trabajo autónomo. - Usar diferentes herramientas y realizar síntesis. - Permitir la inclusión de todo el alumnado con sus diferentes ritmos de trabajo. - Profundizar en contenidos. - Fomentar la conciencia de grupo y la responsabilidad de todos sus miembros. - Aprender a alcanzar objetivos a medio plazo, planificar y organizar procesos 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia social. - Pensamiento crítico. - Habilidades para seleccionar información. -Autonomía - Trabajo en equipo. - Pensamiento divergente. - Creatividad. 	<p>Se centra en:</p> <ul style="list-style-type: none"> El diseño del proyecto. El proceso de desarrollo. El papel que juegan los diferentes miembros. El producto final: exposición. Rúbricas. Evaluación compartida. Elaboración de portfolio. 	<p>Vídeos:</p> <p>Guillermina Tiramonti: ABP: https://www.youtube.com/watch?v=dWp1OVPz9ZU</p> <p>Exposición temática EABP: Rebeca Anijovic https://www.youtube.com/watch?v=Yu25YAT2lwM</p> <p>Web: EDUFORIC ABP http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-proyectos/</p> <p>5 PUNTOS CLAVE DEL ABP: https://www.educacionrespuntocero.com/fo rmacion/los-5-puntos-clave-del-aprendizaje-basado-proyectos/35210.html</p>

METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES
<p>2 APRENDIZAJES BASADO EN PROBLEMAS/ RETOS</p>	<p>- APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS: se le plantea al estudiante un problema diseñado al efecto.</p> <p>- Aprendizaje basado en retos, va un paso más allá (introducido por Apple). En él se plantean retos o problemas reales al estudiante, que tiene que alcanzar (aportar soluciones concretas reales), se investiga, y al final del reto la solución se lleva a la práctica y se obtiene un producto (una publicación, una web, un desarrollo,...).</p> <p>En resumen: supone la resolución de un problema real mediante una acción concreta. El docente guía el proceso (coach)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alumno protagonista de su propio aprendizaje. - Fomentar la implicación del alumno en la resolución de problemas reales de su entorno. - Aprendizaje funcional y significativo - Conocimiento y uso de diferentes herramientas de investigación (entrevistas, documentación de su trabajo con la tecnología de acceso común, como cámaras web, teléfonos con cámara, cámaras digitales, blogs y wikis) 	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación hacia el aprendizaje - Creatividad. - Pensamiento crítico - Autonomía - Capacidad de decisión - Responsabilidad - Habilidad de investigación - Escucha activa - Trabajo en equipo - Convivencia - Habilidades de comunicación - Otras. 	<p>Se trata de una evaluación formativa (proceso), compartir los avances en la solución al reto; y Sumativa (final): individual y/o en grupo.</p> <p>Evaluación c Co-evaluaci (entre comp</p>	<p>Herramientas TICs, Youtube, pizarra digital, entorno del centro y del barrio, materiales accesibles, etc.</p> <p>Marco metodológico del Aprendizaje Basado en Retos de Apple</p>  <pre> graph TD A[IDEA GENERAL] --> B[PREGUNTA ESENCIAL] B --> C[RETO] C --> D[Preguntas guía] C --> E[Actividades guía] C --> F[Recursos guía] D --> G[SOLUCIÓN - IMPLEMENTACION] E --> G F --> G G --> H[EVALUACIÓN] H --> I[DOCUMENTACIÓN y PUBLICACIÓN] </pre>
<p>¿Qué es? Comienza con una "gran idea": se trata de un tema amplio que tiene un impacto en la escuela o en la comunidad (inscripción en el curso, el desempleo, el consumo de energía,...). La gran idea es presentada por el profesor/A, pero los/as estudiantes discuten y evalúan, tratando de determinar sus componentes o "preguntas esenciales". A través de un proceso de discusión y de investigación, éstos identifican una selección de preguntas que podrían ser viables para su proyecto. Una vez que el alumnado está satisfecho porque tiene lo que necesita de su investigación, busca una solución y delinea un plan de acción, documentándose a medida que avanzan. Las imágenes grabadas, el audio y el vídeo de las fases anteriores del proyecto proporcionan la materia prima para el paso final: la publicación en la web de un vídeo con observaciones y reflexiones sobre los éxitos y fracasos del proyecto.</p>					



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES
<p>3. APRENDIZAJE COOPERATIVO</p>	<p>Una metodología en la que el alumnado se agrupa en grupos heterogéneos y trabajan de forma coordinada e interactiva para resolver una tarea. Es fundamental el reparto de roles: coordinador/a, Secretario/a, Portavoz y Asistente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer el aprendizaje de todos. • Favorece la socialización e interdependencia. • Estimula la ayuda entre iguales. • Desarrolla habilidades dialógicas y de cooperación. • Aumenta la motivación por la tarea. • Permite la adecuación de los contenidos al nivel del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender. • C. Social y Cívica. • Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor. • Comunicación Lingüística. • Competencia Digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición oral. • Rúbrica. • Diarios. • Actas. • Coevaluación. • Autoevaluación. • Portafolios. • Observación. • Producto final. 	<p>Hay técnicas formales e informales. Algunas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frases murales • Los 4 sabios • Cabezas juntas • 1, 2, 4. • Lápices al centro. <p>Ampliar información:</p> <p>http://www3.uah.es/convivenciayaprendizajecooperativo/54-tecnicas-de-aprendizaje-cooperativo/</p> <p>http://aprendizajecolaborativogrupo010.blogspot.com/</p> <p>PROGRAMA CA/AC:</p> <p>https://www.elizalde.eus/wp-content/uploads/izapideak/CA-ACprograma.pdf</p> <p>https://fernandotrujillo.es/category/aprendizaje-cooperativo/</p> <p>https://www.antonioamarquez.com/paquete-basico-dua/#</p> <p>10 MEJORES WEBS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO: http://www.eduforics.com/es/las-10-mejores-webs-iniciarse-aprendizaje-cooperativo/</p>



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES
<p>4. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO (LATERAL, CRÍTICO)</p>	<p>El aprendizaje basado en el pensamiento o “Thinking-Based Learning (TBL)”, es una metodología activa que enseña al alumnado a pensar, razonar y tomar decisiones; en definitiva construir su propio aprendizaje. Todo ello integrado en el currículum. Se entiende pensamiento como proceso mental complejo.</p> <p>Tipos de pensamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexivo - Analítico - Lógico - Analógico - Deliberativo - Crítico - Lateral o creativo - Sistémico - Práctico <p>Fundamental la Metacognición como conocimiento de nuestros propios procesos de pensamiento en nuestros aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la cultura del pensamiento en la escuela. - Entrenar desde el aula procesos de pensamiento de manera estructurada y consciente. - Aplicar sistemáticamente estrategias y destrezas de pensamiento en el ámbito escolar. - Primar los procesos de pensamiento sobre los conocimientos y producciones mecánicas. La calidad por encima de la cantidad, y el análisis crítico y creativo sobre la repetición. 	<p>Todas pero de manera nuclear aprender a aprender. La transferencia al resto de competencias es obvia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación cualitativa. - Debates. - Análisis de casos prácticos. - Reflexión sobre experiencia. - Exposición de ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rutinas de pensamiento (David Perkins). - Destrezas de pensamiento (Rober Swartz). - Hábitos de la mente (Arthur Costa). - Llaves del pensamiento (Tony Ryan). - Mapas conceptuales. - Lluvia de ideas.

METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES
<p>5. FLIPPED CLASSROOM</p>	<p>Flipped Classroom (FC) es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovechar el tiempo en clase para que los estudiantes apliquen los conceptos y contenidos a los que han accedido previamente. • Promover un aprendizaje activo que permita que el alumno desarrolle los pensamientos crítico y analítico. 	<p>Desarrolla todas las competencias clave, al ser un enfoque integral, pero, principalmente la competencia de aprender a aprender así como la competencia digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visionar los videos antes del visionado por parte de los alumnos, y evaluarlo de forma que el mismo incluya además de la información y los conceptos que pretendemos adquiera el alumno, elementos interactivos de aprendizaje para que el alumno pueda interactuar. • Evaluación de las actividades de clase (la evaluación formativa), • y evaluación de la actividad docente, interacción entre pares en la conversación, investigación, resolución de problemas. • La evaluación inicial en el aula invertida, al igual que en otros modelos pedagógicos, podemos realizarla al inicio de cada unidad didáctica. Objetivo: tener una idea del grado de conocimiento que los alumnos tienen sobre esta materia. Lo podemos realizar basándonos en el uso de herramientas y aplicaciones de formularios como las que tiene Google (Google Forms), u otras herramientas similares como son: Wuffo, Formdesk o Typeform 	<p>1º: Agrupamiento del grupo-clase y visionado de vídeos para actividad de debate, los cuales se elaboran con herramientas del tipo PowerPoint, Poowtoon, Camtasia Studio, o por medio del smartphone. El visionado de vídeos es de forma individual en casa. Deben anotar cada uno las ideas principales extraídas en una herramienta mural que será común para el grupo, (Pdlet, Gloster, Popplet), donde de forma individual se aportan las explicaciones. Podemos realizar una evaluación inicial individualizada del grado de comprensión de los recursos expuestos.</p> <p>2º En la fase de debates, la evaluación se hace mediante rúbrica. Evaluación grupal de los argumentos, material trabajado, etc.</p> <p>3º Como fase final, se realiza una prueba final mediante algunas de las herramientas interactivas tipo Socrative, EDPuzzle, Edmodo o Google Forms.</p>



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES
<p>6. GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN</p>	<p>Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar los resultados académicos - Motivar al alumnado - Incentivar el ánimo de superación - Favorecer el aprendizaje significativo - Permitir un adecuado autoconocimiento y autoevaluación del alumnado 	<p>Además de las competencias clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperación - Creatividad - Motivación - Inteligencia emocional (autoestima, empatía, asertividad...) - - Habilidades cognitivas (atención, razonamiento lógico, inducción, deducción...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Normas del propio juego - Observación - Economía de fichas, ranking de puntos o superación de niveles (no desde un punto competitivo sino entendido como una forma de visualizar la evolución tanto individual como del grupo a lo largo de la actividad) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kahoot - Badgeville - ClassDojo - ClassCraft - Escape room - BigDoor

METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	¿QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES Se puede incluir algún enlace – vídeo-dibujo que ilustre la metodología
<p>7. DESIGN THINKING</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se trata de una metodología que surge en el campo del diseño gráfico. No obstante puede emplearse como herramienta que pretende dar solución a cualquier tipo de problemas, pues parte de la necesidad humana de conseguir soluciones más creativas y efectivas. Basada en la generación de ideas innovadoras que centra su eficacia en dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Se trata de una metodología práctica y activa donde los alumnos/as no son meros agentes, sino que tendrían voz dentro del aula. Está orientada a la resolución de problemas y el fomento de la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> El objetivo principal es la formación de estudiantes más creativos e innovadores. A su vez persigue el desarrollo del pensamiento lógico, la colaboración, la empatía y el aprendizaje a través del ensayo y error. 	<p>Favorece el desarrollo de todas las competencias clave, aunque destaca de manera significativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprender a aprender Competencia lingüística Social y cívica 	<ul style="list-style-type: none"> Observación. Entrevistas. Rúbricas. DAFO. Exposiciones sobre el proceso. 	<p>Esta metodología se fundamenta en la puesta en marcha de 5 fases:</p> <ol style="list-style-type: none"> Descubrir: ¿a qué desafío me enfrento? Interpretar: ¿qué debo hacer? Idear: ¿qué opciones tengo? ¿cuál será mi plan? Experimentar: ¿cuál es el mejor camino para llegar a mi meta? Evolucionar: ¿hasta dónde puedo llegar? ¿qué más puedo lograr? <p>Ejemplo: el desarrollo de las fases expuestas ante un relato o hecho histórico (diferentes causas que pudieron causarlas, situaciones similares, etc.). Una de las técnicas para ponerlas en marcha puede ser la lluvia de ideas o brainstorming.</p>

METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES Se puede incluir algún enlace – vídeo-dibujo que ilustre la metodología
<p>8. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p>	<p>Lluvia de definiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es una estrategia para resolver problemas. Es un proceso de pensamiento. Relacionado con las actividades de robótica. - MAKER: Relacionado con nuevas tecnologías y desarrollo de competencia digital. - Formular problemas de forma que se permita el uso de un ordenador y otras herramientas para ayudar a resolverlos. - Tiene relación con aula invertida. - “Hazlo tú mismo”. - Organizar y analizar lógicamente la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Promover estrategias para resolver problemas de una manera más crítica, secuenciada y lógica. • Mejora la motivación. • Utilizar las TIC como una herramienta de creación activa y no como algo pasivo. • Dividir un problema difícil en varios con menor dificultad. • Utilizar algoritmos (secuencias de pasos) para resolver problemas. • Trabajar en equipo de manera cooperativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Pensamiento algorítmico (seguimiento instrucciones) • Habilidad para tolerar diferentes soluciones. • Pensamiento abstracto • Descomposición de grandes problemas en otros más pequeños en la vida diaria. • Utilizar NNTT de manera constructiva. • Oratoria. • Autonomía. • Responsabilidad. • Trabajo en equipo • Pensamiento crítico. • Competencia digital • C. científico matemática. • Aprendizaje practico. • Aprender a aprender. • Aprender a convivir. • Cultura emprendedora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación sistemática. • Evaluación del producto. • Autoevaluación por parte de los propios alumnos durante todo el proceso que le permite por ensayo y error ir marcando su camino de aprendizaje. • Evaluación de los procesos. 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=9r6amqQHWrs https://www.youtube.com/watch?v=veITSJ6Ogrs https://www.youtube.com/watch?v=-MMq7JY1IWw https://code.org/</p> <p>Hacer un monstruo: FASES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Paso descomponer 2. Patrones 3. Abstracción. 4. Algoritmo. 5. Pasos aplicación. <p>PASOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los problemas • Dividir en pequeños problemas • Buscar patrones comunes • Transformar a los monstruos a una lista de instrucciones. • Probar las soluciones para verificar que funcionan. • Intercambiar instrucciones entre grupos y poner todas las piezas juntas como un trabajo grupal. <p>Ejemplo: Scratch.</p>
<p>El pensamiento computacional implica también: Representar la información a través de abstracciones como los modelos y las simulaciones; automatizar soluciones haciendo uso del pensamiento algorítmico (estableciendo una serie de pasos ordenados para llegar a la solución); Identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objetivo de lograr la combinación más efectiva y eficiente de pasos y recursos; Generalizar y transferir este proceso de resolución de problemas para ser capaz de resolver una gran variedad de familias de problemas</p>					



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES Se puede incluir algún enlace – vídeo-dibujo que ilustre la metodología
<p style="text-align: center;">9. APRENDIZAJE- SERVICIO</p>	<p>Es una metodología que combina dos métodos: aprendizaje a través de la experiencia y acción al servicio de la comunidad. Todo ello conectado con el currículum.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de valores de solidaridad, compromiso, tolerancia, empatía. 2. Aprender a trabajar necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo (transforma lo que ya tienes: alumnos transformadores). 3. Crear conciencia en los estudiantes sobre la realidad de su entorno (poner los pies en la tierra) 4. Potenciar innovación, reflexión y transformación. 5. Favorecer la participación activa y el trabajo en equipo. 6. Conectar el currículum con la sociedad y sus necesidades. 7. Aprender haciendo, experimentando. 8. Favorecer la responsabilidad y autonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencias sociales y cívicas. • Competencias lingüísticas. • Competencia expresiones culturales. • Competencia iniciativa y espíritu emprendedor. • Competencia aprender a aprender. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación por parte de las entidades colaboradoras de la comunidad: cuestionarios sobre grado de satisfacción de las necesidades. • Evaluación de la adquisición de las competencias mediante rúbrica con indicadores de evaluación, diario de clase, por folio, autoevaluación, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • TIPOLOGÍA DE SERVICIOS: sensibilizar a la población, colaborar en tareas logísticas, ayudar a personas vulnerables, compartir saberes, etc. • EJEMPLOS: Compartimos derechos, concierto en la residencia, jóvenes por el barrio, tutores de cuentos, campaña de deforestación, en la Universidad: divulgación de voluntariado, crear “puentes”, etc. <p>Páginas webs interesantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/ • GUIAS ZERBIKAS. Serie de Guías referidas a distintos aspectos del Aprendizaje-Servicio que pueden bajarse libremente de la red: http://www.zerbikas.es • Pensamiento visual sobre “Aprendizaje y Servicios”: https://www.pinterest.es/pin/495325659001427589/ • Ej. de Proyecto “Aprendizaje-Servicio”: https://www.educacionrespuntocero.com/experiencias/cerebro-corazon-accion-proyecto-aprendizaje-servicio/76129.html • http://ciseduc.com/aprendizaje-servicio/



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES Se puede incluir algún enlace – vídeo-dibujo que ilustre la metodología
<p>10. COMUNIDADES DE APRENDIZAJE</p>	<p>Modelo educativo basado en los principios y prácticas de inclusión, igualdad y dialogo; en el que la enseñanza no recae solo en el docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cambiar práctica educativa, la organización del aula, las relaciones interpersonales y la organización del centro para conseguir una escuela abierta a todo el mundo, sin exclusiones. • Mejorar el aprendizaje de todos los alumnos en todos los niveles. • Fomentar la convivencia y las actitudes solidarias. 	<ul style="list-style-type: none"> • La competencia social y cívica. • Aprender a aprender. • Mejora la autoestima. • Desarrolla el sentido de pertenencia. • Competencia cultural. • Fomenta la reflexión y la visión crítica. • Fomenta la solidaridad y el respeto. • Favorece el conocimiento mutuo. • Competencia cultural. • Mejora la escucha 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa. • Registros conductuales. • Registro de los cambios producidos en el ambiente. • Grado de satisfacción de los intervinientes. • Evaluación del grados de implicación del profesorado, voluntariado, alumnado, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos interactivos. • Modelo dialógica de prevención y resolución de conflictos. • Tertulias dialógicas literarias. • Formación a profesorado, familia y voluntarios. • Etc. <p>https://www.comunidaddeaprendizaje.com.es/</p>

METODOLOGÍAS INCLUSIVAS / ESTRATEGIAS PARA LA A.D.	¿QUÉ ES?	OBJETIVO/S	QUÉ ASPECTOS / COMPETENCIAS DESARROLLA?	TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS O TÉCNICAS, APLICACIONES, EJEMPLOS, ARTEFACTOS DIGITALES Se puede incluir algún enlace – vídeo-dibujo que ilustre la metodología
<p>11. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS, CONEXIÓN EMOCIÓN- APRENDIZAJE</p>	<p>Un conjunto de estrategias educativas relacionadas con la emoción que favorecen el aprendizaje en el aula</p> <p>Aprender a través de algo que te hace sentir</p> <p>Aquello que te hace sentir, es lo que se mantiene en la memoria, por lo que habría que desarrollar aprendizajes emotivos, es lo que lleva a la motivación por el aprendizaje y que el aprendizaje sea significativo.</p> <p>Todo aquello que tiene carga emocional es lo que se consolida, es lo que lleva al aprendizaje significativo.</p> <p>“Educar a través de las competencias emocionales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias favorecedoras de los procesos de aprendizaje en el aula. • Mejora del ambiente físico y emocional del grupo-clase. • Promover la integración y cohesión de los miembros del grupo. • Mejorar la calidad de las relaciones profesor/a-alumno/a • Favorecer la motivación hacia el aprendizaje. • Favorece la gestión de las emociones • Favorece la creatividad • Favorece el aprendizaje significativo. • Mejora del rendimiento escolar 	<p>ASPECTOS QUE TRABAJA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoconocimiento - Emociones - Sentimientos - Motivación <p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a aprender - Social y cívica <p>Transversalmente conecta con el resto de competencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de rúbricas - Escala / registro de valoración - Diarios de clase - Cuestionarios de autoevaluación - Emocionarios. - Observación. - Listas de control, diarios. - Exámenes, pruebas, trabajos... - Entrevistas - Sociograma - Termómetro emocional 	<p>1º. Importante trabajar las emociones desde la acción tutorial con dinámicas de grupo, juego de roles, análisis de emociones, etc.</p> <p>2º. Aplicación de los aspectos trabajado en la dinámica de la clase para fomentar la motivación hacia el aprendizaje o un aprendizaje más motivador en el que las emociones están presentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de las emociones desde las distintas áreas curriculares. ¿Cómo me siento con el aprendizaje? - “Me construyo mi planeta” (trabajo las emociones, analizo como me siento) - “ECOLOGÍA EMOCIONAL” A través de imágenes que provocan emociones, se buscan estrategias par resolver problemas entre otras actuaciones. - “Emoción desde la competencia y el aprendizaje.” Fco. Mora - “Programa de inteligencia emocional”. Alberto Ortega. - Begoña Ibarrola (2013). <i>Aprendizaje emocionante: neurociencia para el aula</i>. Madrid: SM. (ver resumen pág. siguiente)



Mejora del trabajo en el aula (Extracto-resumen págs. 288-300):

- A. La existencia de relaciones positivas. La calidad de las relaciones del docente con su alumnado es uno de los mayores determinantes del aprendizaje de estos. Las más positivas se consiguen cuando el profesorado:
- Demuestra una consideración positiva hacia todo su alumnado.
 - Conducen sus relaciones en el aula de tal forma que se muestran consistentes y justos y dan pie a la confianza.
 - Saben escuchar.
 - Hacen de sus clases lugares donde el alumnado puede sentirse seguro a la hora de experimentar para aprender, lo que supone que puedan elegir, equivocarse, asumir riesgos y aceptar responsabilidades.
- B. La existencia de límites claros respecto a las conductas de los alumnos y alumnas y expectativas positivas por parte del profesorado.
- C. Reconocer y “celebrar” el esfuerzo y la mejora en el rendimiento de cada alumno/a.
- D. Planificación de los proceso de enseñanza.
- E. Trabajar de forma colaborativa.
- F. Reflexionar sobre su propia práctica.

Algunas sugerencias para mejorar el proceso de aprendizaje (resumen páginas 300-305):

- Alimentación equilibrada (que incluya nutrientes para las exigencias del cerebro).
- Beber agua (la deshidratación provoca pérdida de atención).
- Ejercicio físico, especialmente, antes del comienzo de las clases mejora su predisposición física y psicológica al aprendizaje.
- Llevar emoción a la clase, crear suspense, sonreír, narrar algo que tenga carga emocional...
- Utilizar reconocimientos, fiestas, veladas, música y diversión de vez en cuando.
- Suscitar controversias, debates.
- Rituales en el aula divertidos, rápidos y cambiantes (podrían ser aplausos sonoros o silenciosos, aclamaciones, cantos, movimientos para anunciar la llegada, etc.).
- El uso de relatos, reflexión, sobre noticias importantes, etc.
- Educación emocional para contribuir al bienestar personal y social.
- Aprender debe ser divertido. La integración del componente lúdico estimula la curiosidad y esa motivación facilita el aprendizaje.
- El mejor aprendizaje es invisible (andar, hablar, reír, etc., se aprenden sin saber que lo estamos haciendo). Aprender habilidades ajustando adecuadamente la relación reto-capacidad.
- Mejor antes que tarde. Mientras antes se aprenda un instrumento, un deporte, un idioma, etc. mucho mejor. El cerebro del adulto necesitará encontrar nuevas vías para el aprendizaje que van a una velocidad más lenta y con menos capacidad de retención.
- Aprender a enseñar a nuestro cerebro emocional. Se aprende mejor y se graba más rápidamente en la memoria si se enseña uniendo contenidos cognitivos con sensaciones positivas. Cuanta más relación guarde la materia enseñada con la realidad vivida, más carga emocional encerrará lo aprendido y, por lo tanto, mejor se procesará y se almacenará en el futuro.
- Aumentar los estímulos del entorno. Crear ambientes con estímulos sensoriales potentes genera más fuerza en el proceso de aprendizaje. Se aprende más rápidamente y mejor cuando la información llega por varios canales sensoriales. Aprender con todo el cerebro potencia el aprendizaje.
- Comprender la situación anímica de cada alumno/a. Implica escucharlos con sensibilidad.
- Respetar al alumnado en sus derechos, en el modo de relacionarse, en su cercanía, etc.
- Autenticidad del profesor/a sin esconderse en el poder de adulto que puede premiar o castigar. Capaz de mostrarse como persona, como es, no solo lo que sabe.
- Ofrecer oportunidades de éxito. Si el alumnado no obtiene éxitos o si los que tiene no se resaltan y no estimulan su sentimiento de competencia, la ruta del aprendizaje corre el riesgo de ser interrumpida en cualquier momento, al no ser activado por el circuito de recompensa.
- Potenciar las actividades artísticas en el aula, en particular, la música y la danza.
- Valorar tanto el proceso del aprendizaje como el resultado. Las pruebas normalizadas que están diseñadas para que el alumno o alumna de la respuesta correcta, van en contra de la ley de adaptación de un cerebro en constante desarrollo. La educación de calidad fomenta la exploración, el pensamiento alternativo, las múltiples respuestas y el desarrollo de la creatividad.