

Metodologías inclusivas



CONTENIDO

1. Educación inclusiva
2. Propuestas didácticas
3. Metodologías activas
4. Para saber más...

**Servicio de Asesoramiento
y Apoyo Especializado**

C.C.E.E. JÉRÔME LEJEUNE



EDUCACIÓN INCLUSIVA

"La educación inclusiva se esfuerza en identificar y eliminar todas las barreras que impiden acceder a la educación y trabaja en todos los ámbitos, desde el plan de estudio hasta la pedagogía y la enseñanza"

UNESCO



"Se entiende la educación inclusiva como el proceso que ayuda a superar los obstáculos que limitan la presencia, la participación y los logros de los estudiantes, así como el proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo. La inclusión solo se alcanzará a través de cambios en las culturas, prácticas y políticas escolares"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



<http://www.freepik.com>">Designed by pch.vector / Freepik</a

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos

**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE.
OBJETIVO 4.**

PROPUESTAS DIDÁCTICAS

DUA

- Distintas alternativas para acceder al aprendizaje.
- Misma actividad abordada desde diferentes vías.
- Múltiples formas de representación
- Múltiples formas de representación y expresión
- Múltiples formas de motivación

- Mismo contenido con diferentes grados de complejidad.
- Experiencias de aprendizaje compartidas
- Fundamentado en el DUA
- Utiliza la TAXONOMÍA DE BLOOM: Recordar, Comprender, Aplicar, Evaluar y Crear

CURRICULUM MULTINIVEL

METODOLOGÍAS ACTIVAS

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

Los alumnos adquieren competencias mediante la elaboración de proyectos. los alumnos trabajan a su ritmo resolviendo situaciones, respondiendo a preguntas, superando retos, investigando...



La docencia no recae solo sobre un docente, sino que es compartida por docentes de distinta competencia o mediante la colaboración con especialistas de apoyo.

DOCENCIA COMPARTIDA

METODOLOGÍAS ACTIVAS

GAMIFICACIÓN

Uso de componentes lúdicos con fines educativos.
Motiva al alumnado, favorece la participación y el aprendizaje significativo.



10 Formas para hacer del aprendizaje algo parecido a un juego

- Haz que los estudiantes sean diseñadores**
Para introducir a los alumnos en la gamificación, comienza por dejarles que expresen su creatividad en el propio diseño del juego.
- Permite segundas oportunidades**
Como en los juegos, deberíamos permitir segundas oportunidades cuando "fracasan". Tienen que aprender de sus errores, eliminando el "estigma" y la presión del fracaso.
- Promueve el feed-back colaborativo**
El feed-back es esencial en cualquier juego. Agrupa a los estudiantes en equipos en los que puedan trabajar juntos en sus tareas para que reciban tu opinión experta cuando la necesiten.
- Emplea niveles o sistemas de progreso**
En vez de utilizar grados o porcentajes, se pueden emplear otros sistemas para visualizar el progreso. Puedes añadir esos puntos periódicamente para que los estudiantes puedan monitorizar su progreso.
- Introduce retos**
Motiva a los estudiantes para que evalúen su propio progreso añadiendo dosis de elementos "épicos" a sus trabajos y proyectos. Introduce un retos como una misión o un objetivo que tenga que ver con el contenido de aprendizaje.
- Estimula la elección por parte del alumno**
Las clases "gamificadas" permiten a los estudiantes elegir entre diferentes caminos para lograr el aprendizaje. Estas opciones deben posibilitar a los alumnos trabajar de modo creativo y aplicar sus conocimientos, además de que refuerza la sensación de autonomía en el trabajo y pertenencia a un grupo.
- Recompensas grupales**
Los profesores podemos implementar sistemas de recompensa grupales cuando toda la clase ha llegado a algún nivel de consecución, lo que mejora la cohesión del grupo y el deseo de mejora.
- Insignias y recompensas**
Este tipo de premios proporcionan una simbología "visual" para los estudiantes que de esa forma pueden mostrar sus éxitos, esfuerzos y consecuciones, lógicamente eligelas en función de cada edad.
- Utiliza la tecnología**
El aprendizaje del siglo XXI está acostumbrado al uso diario de la tecnología. Los LMS u otras alternativas similares son excelentes herramientas para gamificar.
- Enfatiza las habilidades de "dominio"**
El objetivo final de la gamificación es proporcionar a los estudiantes un entorno que impulse su auto-aprendizaje. Enfatiza el uso del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, la creatividad y la aplicación de lo aprendido.

The flipped  2015 www.theflippedclassroom.es

AULA INVERTIDA

- 1º Los alumnos estudian, en grupo o individualmente, los materiales educativos (apoyo de nuevas tecnologías).
- 2º Se trabajan en clase resolviendo dudas y cuestiones concretas
Se optimiza el tiempo de clase.

FLIPPED CLASSROOM

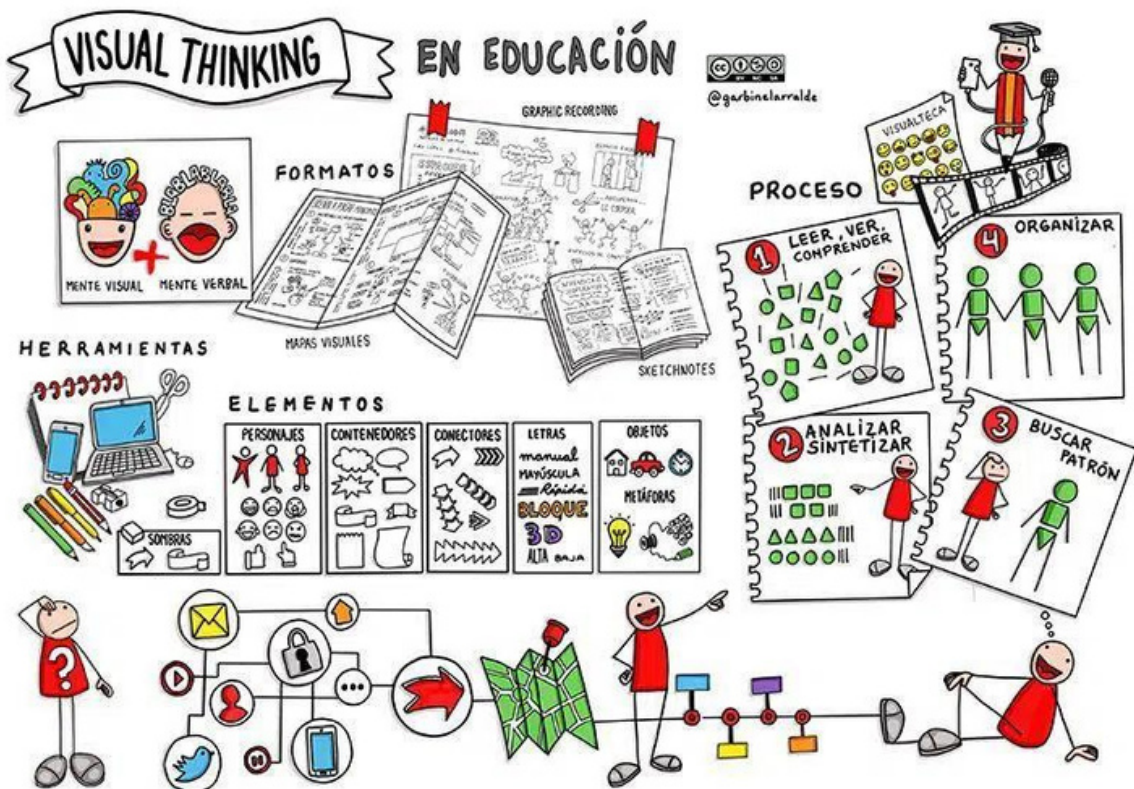
METODOLOGÍAS ACTIVAS

Organización de la clase en pequeños grupos.
 Los alumnos trabajan coordinadamente para resolver una tarea.
 Reparto de roles.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

VISUAL THINKING

Creación de mapas visuales para resumir contenidos o ideas.
 Permite organizar ideas representandolas a través de dibujos y/o textos cortos.





Para saber más...



ANTONIO MÁRQUEZ

Página donde podéis encontrar muchos recursos e información sobre inclusión en el aula.

<https://www.antonioamarquez.com/>



RED DE CURRÍCULUM MULTINIVEL.

Recursos para enseñar en un aula heterogénea-

<https://curriculummultinivel.blog/>



HACIA CULTURAS, POLÍTICAS Y PRÁCTICAS ESCOLARES MÁS INCLUSIVAS. TERMÓMETRO PARA LA INCLUSIÓN.

Guía para que los colegios y centros educativos puedan medir y valorar si están dando pasos correctos hacia una educación inclusiva.

<https://www.plenainclusion.org/publicaciones/buscador/hacia-culturas-politicas-y-practicas-escolares-mas-inclusivas-termometro-para-la-inclusion/>



METODOLOGÍAS INCLUSIVAS PARA LA ATECIÓN A LA DIVERSIDAD.

Documento en el que nos explican varias metodologías inclusivas.

<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/orientadelegacionmalaga/files/2019/12/1-Metodolog%C3%ADas-inclusivas-DEFIN.pdf>



FORMACIÓN

PLENA INCLUSIÓN. <https://www.plenainclusion.org/formacion/>

CRFP. <http://centroformacionprofesorado.castillalamancha.es/comunidad/crfp>

ORIENTACIÓN ANDUJAR. <https://www.orientacionandujar.es/category/cursos-y-formaciones/>

*EL DOCUMENTO HA SIDO ELABORADO CON EL PROGRAMA CANVA