



## CONSEJOS PARA LOS/AS FORMADORES/AS - APLICACIÓN INCLUSIVA

### **ORIENTAR**



Consejos para los/as formadores/as: Los/as formadores/as deben animar a los grupos a revisar sus actividades e intentar mejorarlas teniendo en cuenta las sugerencias recibidas de los otros grupos de trabajo. Si no ha habido ninguna sugerencia, los/as formadores/as también pueden sugerir diferentes cuestiones que se describen en las secciones anteriores. Por último, se invita a los/as participantes a esbozar una estrategia para evaluar el impacto de su actividad. Como formador/a, intenta que consideren todas las posibilidades (inclusión de estudiantes con necesidades especiales, aumento de la equidad en términos de género, minorías raciales y estudiantes de entornos socioeconómicos bajos, y diseño universal). Intenta sugerir algunos indicadores para aquellos grupos que estén atascados. Puedes consultar diferentes ejemplos aquí:

- Para alumnos/as con necesidades especiales: <a href="http://inclusionworks.org/sites/default/files/QualityIndicatorsGuidebook.pdf">http://inclusionworks.org/sites/default/files/QualityIndicatorsGuidebook.pdf</a>
- Para alumnos/as con necesidades especiales y otros/as alumnos/as con menos oportunidades: <a href="https://www.britishcouncil.es/sites/default/files/british-council-guidelines-for-inclusion-and-diversity-in-schools.pdf">https://www.britishcouncil.es/sites/default/files/british-council-guidelines-for-inclusion-and-diversity-in-schools.pdf</a>
- Aulas inclusivas: <a href="http://www.csie.org.uk/resources/inclusion-index-explained.shtml">http://www.csie.org.uk/resources/inclusion-index-explained.shtml</a>

### **INVESTIGAR**



**Consejos para los/as formadores/as:** Esta actividad puede realizarse en dos modalidades diferentes. Elije una de ellas en función de las posibilidades de la formación.

#### Modalidad A - Implementación real

La primera modalidad, y la más deseable, es que los/as participantes utilicen sus actividades de Let's STEAM revisadas (resultantes de la actividad de formación anterior 3.1.) y las implementen con los/as alumnos/as. Se invita a cada docente a recoger las pruebas acordadas y a rellenar la tabla de análisis inicial después de cada implementación.

Una vez implementadas todas las actividades Let's STEAM, cada docente participante compartirá toda la información recopilada con el resto del grupo, así como las tablas de análisis inicial. Mientras él/ella explica su implementación, el resto de los/as participantes también rellenarán una **tabla de análisis inicial (página 106)** para estructurar su interpretación de la implementación de las actividades.

El objetivo de este análisis constructivo es que los/as participantes tomen conciencia progresivamente de lo que se puede mejorar en la realización de las actividades en cuanto a los objetivos educativos y a la promoción del compromiso de todos los/as estudiantes (inclusión). Cada vez que un/a docente presenta los resultados de su implementación, se espera que el resto de los/as participantes utilicen la tabla de análisis inicial para estructurar la retroalimentación.

Se les anima a que proporcionen sus comentarios de forma constructiva y a que dirijan el diálogo hacia la identificación de las principales cuestiones relativas a la promoción de la equidad en el programa Let's STEAM (por ejemplo, ¿qué crees que ha ocurrido? ¿Qué pruebas tienes? ¿Cómo podemos interpretarlo en términos de promoción de la inclusión? ¿Puedes pensar en una situación similar en tu experiencia docente? ¿Qué hiciste entonces?) actividades y desarrollo de estrategias para superar estos problemas (por ejemplo, ¿qué crees que se podría hacer para cambiar esta situación? ¿Qué crees que podemos aprender de esta situación? ¿Qué podría aplicarse a otras situaciones de aprendizaje?). Los/as participantes pueden disponer de las directrices para la promoción de una aplicación inclusiva de las actividades Let's STEAM como inspiración en este análisis. Lo ideal es que todos los/as participantes del grupo tengan la oportunidad de recibir comentarios constructivos sobre sus implementaciones.











# CONSEJOS PARA LOS/AS FORMADORES/AS - APLICACIÓN INCLUSIVA

### **INVESTIGAR**



#### Modalidad B - Microenseñanza

Si los/as participantes no pueden implementar la actividad con sus estudiantes, los/as docentes participantes implementarán una actividad Let's STEAM con los/as compañeros/as del grupo. Un/a participante principal dirigirá la actividad como si estuviera en su clase habitual y los demás participantes actuarán como estudiantes. Hay que tener en cuenta que es importante que los/as participantes conozcan el tipo de estudiantes e intenten reproducir los posibles problemas que pueden ocurrir en una clase normal, por lo que conviene definir este aspecto previamente a la implementación de microenseñanza. La aplicación no durará más de 7-12 minutos.

Después de la puesta en práctica, todos los/as participantes del grupo utilizarán la **tabla de análisis inicial (página 106)** para proporcionar una retroalimentación constructiva al/la profesor/a que ha realizado la microenseñanza. El objetivo de este análisis constructivo es que los/as participantes tomen conciencia progresivamente de lo que se puede mejorar en la realización de las actividades en términos de objetivos educativos y de fomento de la participación de todos los/as estudiantes (inclusión). Cada vez que un/a docente participante lleve a cabo un episodio de microenseñanza, se espera que el resto de los/as participantes utilicen la tabla de análisis inicial para estructurar la retroalimentación.

Se les anima a que proporcionen sus comentarios de forma constructiva y a que dirijan el diálogo hacia la identificación de las principales cuestiones relativas a la promoción de la equidad en el programa Let's STEAM (por ejemplo, ¿Qué crees que ha ocurrido? ¿Qué pruebas tienes? ¿Cómo podemos interpretarlo en términos de promoción de la inclusión? ¿Puedes pensar en una situación similar en tu experiencia docente? ¿Qué hiciste entonces?) actividades y desarrollo de estrategias para superar estos problemas (por ejemplo, ¿qué crees que se podría hacer para cambiar esta situación? ¿Qué crees que podemos aprender de esta situación? ¿Qué podría aplicarse a otras situaciones de aprendizaje?). Además, los/as participantes pueden tener las directrices para la promoción de una aplicación inclusiva de las actividades Let's STEAM como inspiración en este análisis. Este ciclo puede llevarse a cabo tantas veces como el grupo desee. Lo ideal es que todos los/as participantes del grupo tengan la oportunidad de actuar como docentes líderes en los episodios de microsenseñanza.

### CONCLUIR



Consejos para los/as formadores/as: Se espera que los/as formadores recojan y compartan una reflexión final sobre los principales temas que han surgido en el debate. El objetivo es identificar los principales problemas relacionados con la equidad y la inclusión que se han identificado en las implementaciones y tratar de diseñar estrategias finales para minimizarlos. Para estructurar esta parte, el grupo puede utilizar la tabla de análisis final (página 107). También se puede hacer esta parte de forma individual. Intenta fomentar el diálogo tratando de que surjan temas como los considerados anteriormente en relación con la inclusión y la equidad. Por otro lado, intenta también ayudar a los/as docentes participantes a identificar estrategias exitosas que puedan ser implementadas en diferentes contextos educativos. Presta especial atención a cómo ha sido la interacción entre el docente participante y sus estudiantes en la implementación, ya que en esas comunicaciones están implícitos muchos mensajes tendenciosos que contribuyen a la práctica desigual (por ejemplo, lenguaje no neutral en cuanto al género, falta de indicaciones para todos los/as alumnos/as...).