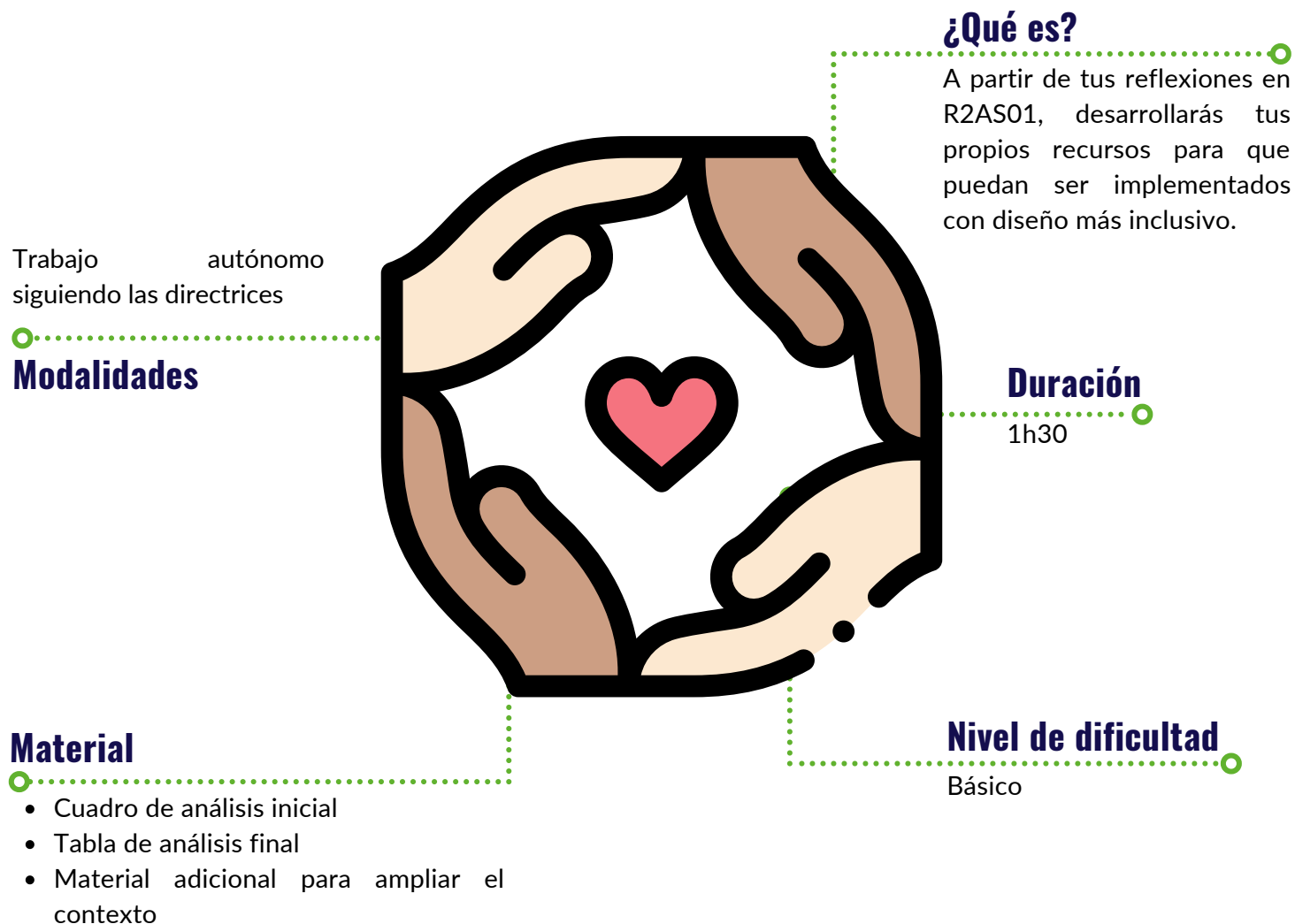


# RECURSOS SOBRE EDUCACIÓN INCLUSIVA - HOJA DE ACTIVIDADES 2

## APLICACIÓN INCLUSIVA

#R2AS02



## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Analizar y transformar los materiales y actividades educativas de STEM para aumentar la equidad y la inclusión, especialmente en relación a los posibles grupos de estudiantes en desventaja, como los/as estudiantes con necesidades especiales, las mujeres, las minorías raciales y los estudiantes de bajo nivel socioeconómico
- Identificar estrategias de éxito que puedan aplicarse en diferentes contextos educativos





## ORIENTAR

30 min.



### EVALUAR EL IMPACTO DE LA APLICACIÓN

Intenta recordar de la primera ficha de actividad **R1AS01 "Diseño inclusivo"**, lo que te sugirieron otros/as compañeros/as en base a sus experiencias anteriores. Introduce las modificaciones que consideres oportunas para **mejorar el diseño de tu/vuestra actividad**. Discutid en grupo cómo vais a saber si se han alcanzado los objetivos de la actividad y las posibles pruebas que podéis recoger.

**¡Ahora es el momento de que pruebes esta magnífica actividad que has diseñado en tu grupo!**



## INVESTIGAR

40 min.



### ¿EN QUÉ MEDIDA SE HAN ALCANZADO LOS OBJETIVOS?

En esta parte, se invita a **poner en práctica la actividad diseñada y a evaluar en qué medida se alcanzan los objetivos de inclusión y equidad**. Asimismo, puedes considerar el grado de consecución de los objetivos educativos.

**Durante la sesión de formación:** El/a formador/a te proporcionará los detalles para la puesta en práctica con tus compañeros/as de grupo en función de la formación. Como participante de la formación, realizarás la actividad como si estuvieras en tu clase habitual y el resto de compañeros/as actuarán como si fueran tus alumnos/as. Tened en cuenta que es importante definir con tu grupo, el tipo de estudiantes que seréis y tratar de reproducir los posibles problemas que pueden ocurrir en una clase regular. **La puesta en práctica no debería durar más de 7-12 minutos.**

**Dentro de tu aula:** Pondrás en práctica tu actividad diseñada y mejorada con tus alumnos/as y reflexionarás sobre esta actividad utilizando las tablas de análisis y las pautas dadas en esta hoja de actividades, si es posible, reflexionando sobre ella durante una sesión de formación con tu grupo, o dentro de tu escuela, con tus compañeros/as. También puedes interactuar con tu formador/a local responsable de la implementación del proyecto Let's STEAM.

**En ambos casos, se os invitará a recoger las pruebas acordadas y a rellenar la tabla de análisis inicial (página 106) tras la aplicación con los/as estudiantes o con la de los/as compañeros/as (según la modalidad de esta actividad).**

1



2



## CONCLUIR

20 min.



### APRENDER DE NUESTRA EXPERIENCIA

Al final de todas las implementaciones, vuelve a leer lo que has escrito y trata de identificar las **principales cuestiones relativas a la inclusión y la equidad** en la implementación de las actividades Let's STEAM en todos los casos. Si te ayuda, puedes utilizar la **tabla de análisis final (página 107)** para estructurar la reflexión.

