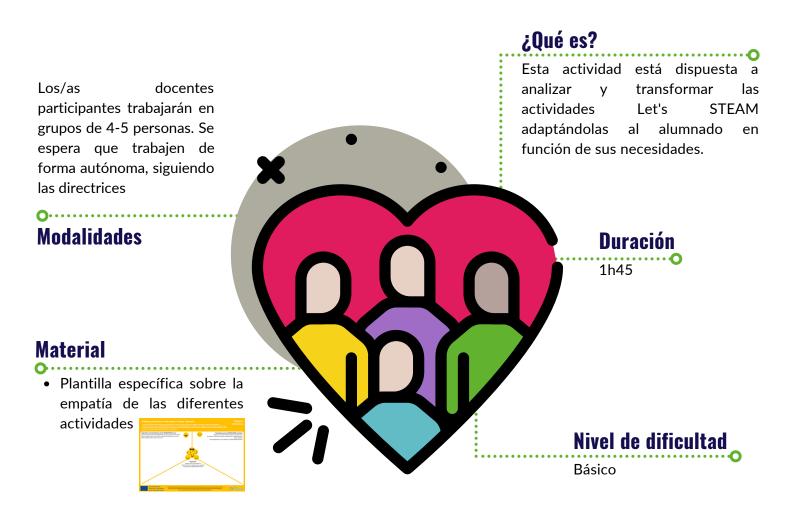
# **DISENO INCLUSIVO**

#R2AS01



## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las necesidades relativas al diseño inclusivo y sugerir transformaciones para aumentar su carácter inclusivo
- Analizar y transformar los materiales y actividades educativas de STEM diseñados para adaptar y aumentar la inclusividad, especialmente en lo que respecta a los posibles grupos de estudiantes en desventaja, que son estudiantes con necesidades especiales, las mujeres, las minorías raciales y los/as estudiantes de bajo nivel socioeconómico





Cofinanciado por el





#### INSPIRAR •



Reuniros en equipo y presentaros. Explicad brevemente de dónde venís (el tipo de centro, su función dentro del centro... etc.). Reflexionad sobre las características de vuestros/as estudiantes, su experiencia previa y su relación con STEM (estudiantes con necesidades especiales, niñas/chicas, minorías raciales y de bajo nivel socioeconómico) y compartid si ya existen políticas o prácticas especiales en vuestros centros para promover la equidad y la inclusión.





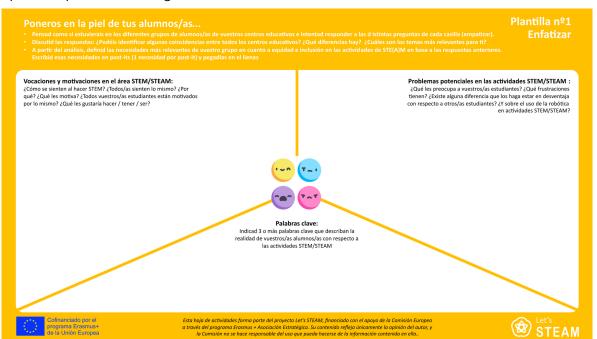
#### CONTEXTUALIZAR Y ENFATIZAR



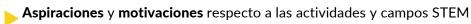
Responde individualmente a las preguntas que se proponen en la Plantilla n°1 - Enfatizar disponible para todos/as en este libro (página 102) y en las hojas de esta actividad. Esto te ayudará a ponerte en el lugar de tus estudiantes.







Analiza tus respuestas: ¿qué coincidencias puedes identificar en las aportaciones de los/as otros/as miembros? ¿Hay alguna diferencia? ¿Cuáles son los temas más relevantes que han surgido como grupo? A partir del análisis de las respuestas dadas, qué cuestiones más relevantes se pueden identificar sobre la relación de tus estudiantes con las actividades STEM en cuanto a:



- **Experiencias previas** en actividades STEM con estudiantes
- Experiencias previas en actividades **que promuevan las habilidades de pensamiento computacional**

Escribe estas cuestiones en diferentes notas adhesivas y pégalas en la plantilla (una necesidad por cada nota adhesiva).





## ANÁLISIS •



**Individualmente**, lee de nuevo las actividades diseñadas por Let's STEAM. Imagínate a ti mismo poniendo en práctica algunas de las diferentes actividades sugeridas con tus estudiantes.

Piensa individualmente y trata de considerar qué posibles problemas aparecerán cuando se pongan en práctica estas actividades con tus alumnos/as a partir de las necesidades que habéis detectado en la parte anterior de la actividad (contextualizar). Puedes volver a leer la Plantilla nº1 de tu grupo si lo necesitas para refrescar lo que habéis discutido en tu grupo.

Entre las posibles cuestiones que se han planteado, intenta centrarte en las más relacionadas con los temas de equidad e inclusión.

Anota en un documento esos posibles problemas, siendo lo más específico/a posible. Se te pedirá que expliques esos problemas a tus compañeros/as, así que tal vez un poco de contexto pueda ser útil para entender su potencial impacto en la actividad. No dudes en compartir tus conclusiones con la comunidad Let's STEAM.





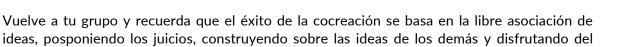




55 min.



## DISEÑAR E IDEAR



### **COMPARTA SU OPINIÓN**

trabajo en equipo.

Comparte tus ideas y escucha al resto de los miembros del grupo. Trata de **identificar los problemas comunes** que pueden aparecer al tratar de poner en práctica y hacer participar a los/as estudiantes en las actividades de Let's STEAM. Si es difícil llegar a un acuerdo, prioriza los principales problemas y selecciona los 3 más importantes.

# REVISA Y REDISEÑA

Sobre la base de estas cuestiones seleccionadas o priorizadas, intenta revisar y rediseñar una actividad de Let's STEAM para que sea **más inclusiva y equitativa** para tus estudiantes. Trata de concretar:

- Which inquiry question would best engage/be more relevant for your students?
- Which plan for collecting and showing data would best engage your students? (you can think both about the experiment design and the robotics elements needed)
- Which solution would best engage or be more relevant for your students?
- Which practices or additional resources/activities can contribute to having a more positive impact on the engagement of all students in the Let's STEAM activities?



Comparte tu propuesta de actividad revisada Let's STEAM con otros/as miembros de diferentes grupos que participan en la formación o con la comunidad en general. Intenta explicar a los demás qué modificaciones has introducido y por qué las has introducido, relacionándolas específicamente con las cuestiones de equidad e inclusión identificadas en tu grupo. También puedes aportar comentarios u otras sugerencias para ayudar a otros grupos o compañeros/as a mejorar sus diseños.











Utilice el Pantalla #2 para estimular el cuestionamiento

