



Universidad
Isabel I

Máster Universitario en Formación del Profesorado
de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de
Idiomas

Procesos y Contextos Educativos

Curso 2024-2025

Reflexión individual

Nombre y apellidos: Alba Chouza Cruces

Docente: Cristina Honrubia Montesinos

Índice

1. Enlace y resumen de la situación de aprendizaje.....	4
2. Reflexión	5
Referencias bibliográficas	8

1. Enlace y resumen de la situación de aprendizaje

Enlace de la situación de aprendizaje seleccionada:

Incluy@: iguales en diversidad (intef.es)

Resumen:

La situación de aprendizaje «Incluy@: iguales en diversidad» se orienta al alumnado de 1.º, 2.º y 3.º de ESO en el área de tecnología y digitalización. Su objetivo principal es sensibilizar sobre la importancia de la inclusión y la diversidad, fomentar el uso responsable de la tecnología y promover la igualdad de oportunidades, eliminando barreras que dificultan el aprendizaje. El proyecto se desarrolla en cinco sesiones.

En la primera sesión, "Investigando Necesidades", el alumnado busca en su entorno personas con diversidad funcional para identificar sus necesidades a través de entrevistas, cuyos resultados se comparten en Padlet, y ofrecer soluciones que promuevan su independencia. Posteriormente, cada alumno escribirá en su diario de aprendizaje los resultados y reflexiones del proceso, ya que esta será la herramienta para recopilar el proyecto.

En la segunda sesión, "Semáforo del Ruido", se aborda la contaminación acústica en el aula. La actividad consiste en diseñar un Semáforo Digital utilizando una placa micro:bit, que reacciona a los niveles de ruido. El alumnado reflexionará en el diario de aprendizaje sobre la percepción del ruido y las necesidades de los demás.

La tercera sesión, "Carteles Accesibles con Braille", se enfoca en mejorar la accesibilidad del centro mediante la creación de carteles en 3D con texto en Braille y altorrelieve. Tras familiarizarse con el sistema Braille, listarán los rótulos necesarios para el centro educativo, los diseñarán con varias aplicaciones y lo compartirán con la/el docente antes de la impresión 3D. Finalmente, el alumnado reflexionará sobre aspectos como la visibilidad de señales en Braille y la altura adecuada para su lectura, junto con sus dudas y dificultades experimentadas.

En la cuarta sesión, "LED Relajante", se promueve el uso de aulas multisensoriales usando la placa micro:bit para crear un dispositivo que favorezca la relajación, ayudando a regular la respiración mediante una secuencia animada en su pantalla. Las instrucciones incluyen ajustar los tiempos de pausa, sustituir los iconos por imágenes y mejorar la fluidez de la animación. Al finalizar, el alumnado debe registrar una entrada en su diario con el enlace del resultado.

Finalmente, en la quinta sesión, "Comunicador para alumnos con otro idioma", se desarrolla un programa en Scratch con extensiones de traducción y texto a voz,

destinado a facilitar la comunicación entre estudiantes de diferentes lenguas maternas. Tras completar el programa, se organizará una sesión final para compartir y probar los proyectos en grupo.

2. Reflexión

En primer lugar, trataré la competencia en lectoescritura (CCL1). A lo largo de toda la actividad, el alumnado deberá expresarse de forma escrita en el diario de aprendizaje. Este proceso requiere no solo capacidad de redacción, sino también una organización clara y coherente de ideas, utilizando un lenguaje adecuado al contexto educativo. La habilidad para estructurar el discurso escrito será clave, así como la capacidad de utilizar vocabulario y expresiones pertinentes.

Además, en la primera sesión, los estudiantes tendrán que expresarse de manera oral, ya que la actividad incluye la realización de una entrevista, lo que exigirá tanto habilidades de comunicación efectiva, como la capacidad de establecer un intercambio respetuoso y apropiado.

Asimismo, durante el desarrollo de las distintas sesiones, el alumnado deberá leer y comprender la información presentada en las instrucciones para poder realizar correctamente las tareas propuestas.

En la quinta sesión se hace uso de un traductor con lector de voz. Esta actividad no solo promueve la comprensión de otros idiomas, sino que también fomenta el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades interpersonales al permitir que los estudiantes se comuniquen de forma efectiva con compañeros que pueden tener diferentes lenguas maternas.

Finalmente, en la sesión de cierre, que consiste en intercambiar los proyectos realizados, se promoverá una interacción comunicativa en la que el alumnado deberá expresar su opinión de manera oral. Durante este intercambio, será crucial que los estudiantes se comuniquen de manera respetuosa, respetando los turnos, escuchando a los demás y aportando sus puntos de vista de forma constructiva y educada.

En segundo lugar, trataré la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA3 y CPSAA5).

Toda la actividad está diseñada con el objetivo de que el alumnado desarrolle una comprensión profunda y empática hacia las personas con necesidades especiales, quienes a menudo deben adaptarse a un entorno que les limita. De esta manera, el

alumnado reflexiona sobre estas realidades, comprendiendo las dificultades que estas personas enfrentan y promoviendo una conciencia crítica.

Adicionalmente, en las sesiones con trabajo en equipo, el alumnado debe distribuir las tareas, siguiendo las instrucciones y asumiendo la responsabilidad de sus respectivas partes dentro del proyecto. Cada miembro del grupo se compromete a realizar su trabajo, lo que no solo fomenta la cooperación, sino también la responsabilidad individual.

Por otra parte, en las actividades del LED relajante y del cartel en Braille, el alumnado se enfrenta al uso de programas tecnológicos que presentan la posibilidad de errar. De esta manera, la actividad fomenta el aprendizaje a través de la experimentación y el error, ya que los alumnos deben aprender de sus fallos, reflexionar sobre ellos y buscar soluciones. Así desarrollarán habilidades cognitivas relacionadas con la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. El hecho de tener que superar dificultades técnicas refuerza su capacidad para aprender de forma autónoma.

En tercer lugar, trataré la competencia digital (CD3).

Todas las actividades propuestas fomentan un amplio abanico de habilidades en el ámbito digital. En primer lugar, fortalecen significativamente el pensamiento computacional, ya que requieren que el alumnado diseñe soluciones y programe dispositivos físicos, como con la placa micro:bit. Además, los estudiantes deben gestionar y compartir los proyectos de diversas formas, no solo entre sus compañeros, sino también consigo mismos cuando la actividad tiene varias partes.

En conjunto, estas actividades no solo potencian la alfabetización digital básica, sino que también promueven el desarrollo de habilidades tecnológicas más avanzadas. Se cultiva un perfil de usuario activo y creativo de la tecnología, capaz de aplicar el pensamiento crítico a la resolución de problemas, diseñar soluciones inclusivas para diferentes contextos, y colaborar de manera efectiva dentro de un entorno social. De esta manera, los estudiantes no solo aprenden a utilizar la tecnología, sino que la emplean como una herramienta para crear, innovar y generar un impacto positivo en su entorno.

Opciones o propuestas de mejora:

Esta actividad está centrada en la tecnología; sin embargo, dado que se abordan diversas temáticas de interés, considero relevante profundizar un poco más en alguna de ellas. En la primera tarea, se examina la diversidad funcional, y creo que sería beneficioso incluir a algunas personas para dialogar en clase con los estudiantes. También se podría presentar un vídeo, para introducir la temática.

Por otro lado, al tratar la cuestión de las personas con visibilidad reducida, también sería pertinente abordarla desde la perspectiva tecnológica. Podríamos reflexionar sobre cuestiones como: ¿Cómo utiliza un teléfono móvil una persona con visibilidad reducida? ¿Es posible que juegue a videojuegos?

Finalmente, aunque esta actividad se enfoca en el uso de la tecnología, sería interesante aprovechar la sesión dedicada a comunicarse con estudiantes que tienen otra lengua materna, para que puedan escuchar todas las lenguas cooficiales del Estado.

Referencias bibliográficas

Competencias clave. (s. f.). Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave.html>

Iborra Sales, L. (s. f.). *Incluy@: iguales en diversidad* (Ministerio de Educación y Formación Profesional, Ed.). Intef.

https://descargas.intef.es/recursos_educativos/ODES_SGOA/ESO/TD/7B4_SA_ESO_TD1-3_TecnologiaInclusiva/crditos_y_descarga.html