



A.M.O.R.

Advanced Measurements of Responses to the Challenges of Social Skills development in a digital era



DIGITAL HANDBOOK



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Información de Licencia

El Manual Digital AMOR, en su totalidad o en parte, está estrictamente destinado para uso no comercial. Esta publicación se encuentra disponible bajo la licencia Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Para más detalles sobre esta licencia, visite la página web de Creative Commons: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Si desea remezclar, transformar o desarrollar esta metodología, como traducirla, por favor notifique al productor y editor contactando con Internationaler Bund (IB) Mitte gGmbH für Bildung und Soziale Dienste Niederlassung Sachsen en Andreas.Koth@ib.de. Los socios de AMOR animan a compartir cualquier obra derivada y recursos en la plataforma AMOR para contribuir aún más a la comunidad del trabajo juvenil.

Escrito por: Ali Honaramiz, Ana Mladenović, Katja Kolenc, Rafael Balparda, Ana Ribeiro, Elżbieta Wilk, Carolin Agüero Villegas, Andreas Koth, Olatz Alonso, Cassandra Helmlí, Robin Gaastra

Editado por: AEVA

Diseñado por: Ali Honaramiz

Producido y Publicado por: La asociación AMOR

Descargo de Responsabilidad

Las opiniones expresadas en esta publicación son únicamente de los autores. La Comisión Europea y sus organismos asociados no asumen ninguna responsabilidad por cualquier posible uso o interpretación errónea de la información presentada en este documento.

Este documento es parte de nuestro compromiso con la inclusión y la innovación en el trabajo juvenil. Destaca el valor de las herramientas y metodologías digitales, apoyando a los trabajadores juveniles en la creación de entornos educativos accesibles, reflexivos y atractivos. Esperamos que este recurso inspire, fomente la colaboración y empodere a los jóvenes en diversas comunidades.

Proyecto: AMOR | Medidas Avanzadas de Respuestas a los Retos del Desarrollo de Habilidades Sociales en una Era Digital

Número de acuerdo: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000098221

Programa: Erasmus+, Acción Clave 2, Asociación de Cooperación

Índice de Contenidos

Introducción / 5

Capítulo 1 | Marco AMOR para Actividades Inclusivas e Interculturales / 6

1. Introducción a las Actividades Inclusivas e Interculturales / 7
2. Objetivos del Marco / 8
3. Resultados del Aprendizaje / 9
4. Tecnología Asistiva y Accesibilidad / 21
5. Diseño de Programas de Aprendizaje Inclusivos / 23
6. Ejemplos de Prácticas Interculturales Inclusivas / 25

Capítulo 2 | Directrices AMOR para la Educación Inclusiva / 27

1. Introducción a la Educación Inclusiva / 28
2. Marcos Legales y Políticas en el Contexto de la Educación Inclusiva / 30
3. Comprendiendo el Sistema de Educación Inclusiva / 34
4. Educación Digital Inclusiva / 35
5. Formación y Desarrollo Profesional de Docentes y Personal / 37
6. Colaboración con Padres y Comunidades / 38
7. Instituciones Educativas / 39

Resumen / 40

Conclusión / 43

Referencias y Recursos / 44

Capítulo 3 | Colección de Herramientas AMOR / 45

Dinamizadores / 48

- Dinamizador 1 | Speed Networking / 48
- Dinamizador 2 | Bingo Rompehielos / 50
- Dinamizador 3 | Mentimeter - Diversidad Cultural e Inclusividad / 51
- Dinamizador 4 | Kahoot! - Trabajo en Equipo / 53
- Dinamizador 5 | Canta una Canción / 54

Índice de Contenidos

Capítulo 3 | Colección de Herramientas AMOR (continuación)

2. Dinamizadores

- Dinamizador 6 | Arcilla Invisible / 56
- Dinamizador 7 | Voces de la Juventud - Compromiso y Defensa Global de la Juventud / 57
- Dinamizador 8 | Nudo Humano / 60

3. Actividades Interculturales Inclusivas / 61

- Actividad Intercultural Inklusiva 1 | VR - Entornos Naturales y Sociales / 61
- Actividad Intercultural Inclusiva 2 | AP - Lengua de Signos / 64
- Actividad Intercultural Inclusiva 3 | Storybird - Vocabulario Creativo / 66
- Actividad Intercultural Inclusiva 4 | Canva - Sentido de Pertenencia / 67
- Actividad Intercultural Inclusiva 5 | Padlet - Construcción Colaborativa de Vocabulario / 68
- Actividad Intercultural Inclusiva 6 | Ceteris Paribus - Alfabetización Económica e Inclusión / 69
- Actividad Intercultural Inclusiva 7 | Compromiso Juvenil y Narración de Historias / 70
- Actividad Intercultural Inclusiva 8 | Pictosonidos / 71
- Actividad Intercultural Inclusiva 9 | ARASAAC - Accesibilidad / 73
- Actividad Intercultural Inclusiva 10 | KHAN ACADEMY / 75
- Actividad Intercultural Inclusiva 11 | TEACHFLIX / 76
- Actividad Intercultural Inclusiva 12 | Sensibilización sobre Inclusión Digital / 77

Introducción

El Manual Digital AMOR tiene como objetivo abordar diversos aspectos de la brecha actual en la educación digital en Europa, una problemática que se hizo especialmente visible durante la pandemia de COVID-19. Este manual incluye diversos resultados listos para ser utilizados durante la vigencia del proyecto. Está compuesto por 5 capítulos e incorpora los hallazgos del WP2, basándose en el conocimiento y la experiencia combinados en los ámbitos de la educación digital y la inclusión en escuelas y otras instituciones educativas.

Los objetivos generales son fortalecer la participación social activa de los jóvenes con discapacidades (PwD, por sus siglas en inglés) y necesidades educativas especiales (SEN) en Europa, así como combatir las tendencias negativas de exclusión exacerbadas por la pandemia de COVID-19 y otras crisis actuales. Esto se logrará proporcionando soluciones pedagógicas innovadoras y prácticas, basadas en las mejores prácticas recientes, y desarrollando nuevas estrategias y enfoques para empoderar a los jóvenes a cambiar paradigmas negativos, fomentando un comportamiento social activo y empático, así como el bienestar mental, tanto en su desarrollo personal como profesional.

El manual ofrece un marco para actividades interculturales inclusivas (Capítulo 1), directrices para la educación inclusiva (Capítulo 2), una colección de herramientas (Capítulo 3), retratos en video y tutoriales (Capítulo 4) y 5 versiones locales del manual (Capítulo 5) en los idiomas de los países socios. Este manual, con todos sus capítulos, es un recurso útil para los educadores (grupo objetivo principal), proporcionándoles herramientas prácticas para su trabajo diario con jóvenes, especialmente aquellos con discapacidades y necesidades educativas especiales (grupo objetivo secundario), para empoderarlos y activarlos con el fin de restablecer y fortalecer su participación social.



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



CAPÍTULO 1



MARCO PARA ACTIVIDADES INTERCULTURALES INCLUSIVAS

01 Introducción a las Actividades Interculturales Inclusivas

Las actividades interculturales inclusivas comprenden una variedad de experiencias diseñadas para fomentar la comprensión, la empatía y la inclusión social entre personas de diversos orígenes, incluyendo aquellas con discapacidades, como los Jóvenes con Discapacidades (PwD) y con Necesidades Educativas Especiales (SEN). Con frecuencia, los jóvenes con discapacidades tienen oportunidades limitadas para adquirir estas habilidades. Estas actividades buscan derribar barreras culturales, promover la comunicación abierta y crear entornos que fomenten la participación activa de individuos de diferentes razas, etnias, géneros y contextos.

La importancia de estas actividades radica en su capacidad para contribuir a una sociedad más interconectada. A través de experiencias prácticas e inmersivas, las personas pueden desarrollar más fácilmente habilidades interculturales prácticas. En el contexto de los jóvenes con discapacidades, SEN y otros individuos, estas actividades son particularmente cruciales, ya que pueden enfrentar oportunidades limitadas para acceder a este tipo de experiencias.

Beneficios de las Actividades Interculturales Inclusivas para Jóvenes con PwD, SEN y Otros Individuos

Mayor Comprensión y Empatía

La participación en actividades interculturales permite a las personas obtener experiencias de primera mano, promoviendo una comprensión más profunda de culturas y perspectivas diversas. La exposición a diferentes formas de vida fomenta la empatía y ayuda a dismantelar estereotipos y conceptos erróneos.

Inclusión Social

Estas actividades crean espacios donde los individuos, incluidos aquellos con discapacidades, se sienten bienvenidos e incluidos. Las experiencias compartidas contribuyen a la formación de redes sociales de apoyo, reduciendo los sentimientos de aislamiento.

Desarrollo de Habilidades

Las actividades interculturales inclusivas ofrecen oportunidades para el desarrollo de habilidades de comunicación intercultural, un recurso valioso en el mundo globalizado de hoy. Los jóvenes con discapacidades pueden desarrollar confianza, adaptabilidad y resiliencia mediante su participación activa en entornos diversos.

Este marco resalta la importancia de crear entornos inclusivos que ofrezcan a todos los jóvenes, independientemente de sus habilidades o antecedentes, la oportunidad de aprender y crecer en un mundo cada vez más diverso e interconectado.

Objetivos del Marco AMOR para Actividades Inclusivas e Interculturales:

- Fomentar un sentido de pertenencia y la participación social activa entre el alumnado joven con Discapacidades (PcD) y con Necesidades Educativas Especiales (NEE). El marco busca diseñar actividades interculturales inclusivas que generen entornos que promuevan la inclusión social.
- Desarrollar habilidades de comunicación efectiva, tanto verbales como no verbales, en contextos culturales diversos. Explicación: El marco reconoce la importancia de la comunicación para fomentar la comprensión y la empatía. Proporciona herramientas a los/las educadores/as para mejorar las habilidades comunicativas del alumnado joven con PcD, NEE y otros/as, facilitando interacciones y conexiones significativas.
- Cultivar la valoración de la diversidad cultural y la capacidad de comprender diferentes perspectivas. En respuesta a la brecha en la educación digital evidenciada por la COVID-19, el marco alentará experiencias prácticas a través de actividades interculturales, promoviendo una comprensión más profunda de culturas y perspectivas diversas.
- Integrar la Tecnología Asistiva (TA) y características de accesibilidad para garantizar la inclusión del alumnado joven con discapacidades. Reconociendo las necesidades específicas de jóvenes con PcD y NEE, el marco enfatizará el uso de TA y características de accesibilidad en las actividades interculturales.
- Empoderar y activar a la juventud, especialmente a quienes tienen discapacidades y NEE, para su desarrollo personal y profesional. El marco busca proporcionar herramientas prácticas a los/las educadores/as para empoderar al alumnado joven.
- Abordar el bienestar mental mediante actividades interculturales inclusivas. Considerando los desafíos derivados de crisis como la pandemia de COVID-19, el marco reconoce la importancia del bienestar mental. Aspira a crear actividades que no solo promuevan habilidades sociales, sino que también contribuyan positivamente a la salud mental del alumnado joven.

El Marco AMOR, con sus objetivos específicos, se alinea con los objetivos generales del proyecto AMOR al contribuir activamente a la creación de soluciones pedagógicas innovadoras. Los resultados del aprendizaje y las estrategias descritas en el marco empoderan directamente a los/las educadores/as para trabajar con jóvenes con PcD, NEE y otros/as, fomentando su participación social, desarrollo personal y bienestar mental. A través de herramientas y materiales prácticos, el Marco AMOR se convierte en un elemento clave para alcanzar los objetivos del proyecto, asegurando recursos inclusivos y listos para su uso en entornos educativos inclusivos.

Diseñar programas interculturales inclusivos para jóvenes, incluidas personas con discapacidades, implica establecer resultados de aprendizaje específicos que contribuyan a su desarrollo integral.

Principales Resultados de Aprendizaje Esperados:

3.1 Empatía y Toma de Perspectiva

Una de las habilidades más importantes es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de personas de diversos orígenes. Fomenta la visión de situaciones desde diferentes perspectivas culturales, promoviendo una mentalidad más inclusiva. Esto abre muchas puertas para todo lo demás mencionado aquí.

Teoría:

¿Qué son?

El término "empático/a" también se utiliza para describir a personas que muestran una alta sensibilidad hacia las emociones y los sentimientos de quienes les rodean. Esta sensibilidad puede conducir a una comprensión más profunda de las experiencias emocionales de los/as demás y suele estar asociada con una inteligencia emocional desarrollada.

La toma de perspectiva se define como la capacidad de observar y comprender el mundo desde el punto de vista de otra persona, sin necesidad de compartir sus emociones. Implica ponerse en el lugar de otra persona, considerar mentalmente su perspectiva y reconocer las razones detrás de sus creencias y acciones.

Relación con el trabajo con jóvenes:

La empatía permite a los/las trabajadores/as juveniles conectarse con el alumnado joven a un nivel emocional. Al comprender y compartir sus sentimientos, los/las trabajadores/as pueden establecer confianza, generar un vínculo cercano y brindar apoyo emocional durante formaciones e intercambios, especialmente para jóvenes que puedan estar enfrentando diversos desafíos.

Además, la empatía y la toma de perspectiva son habilidades extremadamente útiles al crear materiales educativos para jóvenes. Al comprender sus luchas y necesidades, resulta mucho más sencillo diseñar contenido adaptado y relevante para ellos/as.

Escenarios de ejemplos:

Empatía:

Un adolescente en un programa juvenil se siente abrumado debido al estrés académico. Un trabajador juvenil empático escucha activamente, comprende los sentimientos del estudiante y brinda apoyo emocional, creando un espacio seguro para que el adolescente exprese sus preocupaciones.

Toma de Perspectiva:

En un entorno grupal, un trabajador juvenil detecta un conflicto entre dos participantes. Al practicar la toma de perspectiva, el trabajador considera el punto de vista de cada individuo, les ayuda a comprender los sentimientos del otro y facilita una conversación para resolver el conflicto de manera constructiva.

Estrategias para desarrollar habilidades de empatía y toma de perspectiva:

- Participar plenamente en las conversaciones sin distracciones.
- Observar señales no verbales para obtener una comprensión más profunda.
- Evitar preguntas cerradas para promover un intercambio más completo.
- Realizar actividades donde se adopte el punto de vista de otros.
- Explorar puntos de vista diversos en la literatura.
- Discutir temas y perspectivas para mejorar la comprensión.

Actividad: Simple, con pocos recursos, como una dinámica de activación.

3.2 - Conciencia y Sensibilidad Cultural

El objetivo es que desarrollen una comprensión de diferentes culturas, tradiciones y costumbres para fomentar una actitud abierta y no juzgadora hacia la diversidad cultural.

Teoría:

Comprender las diferencias y similitudes entre uno mismo y otras culturas, sin asignarles un valor. Básicamente, evitar juicios basados en distinciones culturales. La conciencia y sensibilidad cultural implican reconocer las diferencias culturales, evitar juicios y fomentar comportamientos positivos.

Relación con el trabajo juvenil:

Los profesionales en el trabajo juvenil deben ser conscientes de su propia cultura, creencias, prejuicios y perspectivas del mundo. Esta autoconciencia asegura que las respuestas hacia jóvenes de diversos orígenes sean empáticas y no juzgadoras.

La sensibilidad cultural reconoce que los jóvenes de contextos de refugiados y migrantes enfrentan presiones particulares, lo que requiere respuestas personalizadas para abordar los desafíos específicos que puedan enfrentar. Al ser conscientes de los matices culturales, los profesionales crean espacios donde los jóvenes diversos se sientan comprendidos y valorados, fomentando un entorno inclusivo en el trabajo juvenil.

Comprender la naturaleza dinámica de la cultura, reconocer presiones únicas y emplear un enfoque basado en fortalezas son componentes esenciales.

Las actitudes no juzgadoras mejoran la efectividad de las intervenciones en el trabajo juvenil.

Escenarios de Ejemplo:

En un programa de mentoría juvenil, los mentores emplean sensibilidad cultural para comprender los desafíos únicos que enfrentan los jóvenes de contextos de refugiados y migrantes. Esto ayuda a los mentores a adaptar su orientación y apoyo, fomentando un desarrollo positivo.

3.4 - Habilidades de Comunicación Efectiva

Ayudar a mejorar las habilidades de comunicación verbal y no verbal en contextos culturales diversos. Priorizar el desarrollo de la capacidad de escuchar atentamente y responder de manera adecuada a individuos con estilos de comunicación variados.

Teoría:

La comunicación efectiva consiste en intercambiar ideas, pensamientos, opiniones y conocimientos de manera que se aseguren claridad y propósito. Es dinámica, se adapta a contextos y audiencias diversos. Promueve la comprensión, minimiza los malentendidos y cultiva relaciones positivas en entornos personales y profesionales.

Relación con el trabajo juvenil:

La comunicación efectiva es fundamental en el trabajo juvenil, donde construir confianza y comprensión con los jóvenes es crucial para lograr resultados positivos. Comunicar de manera activa y efectiva en el trabajo juvenil implica: Utilizar estilos adecuados a la edad; Emplear un lenguaje comprensible; Promover una comunicación positiva; Comprender las etapas del desarrollo; Evitar enfoques negativos; Reconocer barreras de comunicación; Priorizar la escucha activa; Adoptar estrategias centradas en los jóvenes.

Escenarios de Ejemplo:

Un grupo diverso de jóvenes enfrenta un desafío común al organizar un evento comunitario. El trabajador juvenil facilita una sesión de resolución de problemas, fomentando la colaboración y la lluvia de ideas. Al reconocer las ideas de cada participante, proporcionar explicaciones claras y promover el trabajo en equipo, la comunicación efectiva ayuda al grupo a encontrar soluciones creativas y ejecutar el evento con éxito.

Estrategias para desarrollar habilidades de comunicación efectiva:

La comunicación efectiva es una habilidad que se puede perfeccionar mediante una práctica deliberada.

- Identificar a tu audiencia es la base de la comunicación efectiva. Comprender la demografía, intereses y preferencias de tu audiencia para adaptar tu mensaje de manera adecuada.

- La escucha activa implica participar plenamente en un intercambio de comunicación, prestar atención a las señales verbales y no verbales, hacer preguntas y evitar juicios.
- La claridad es un elemento clave de la comunicación efectiva.

3.5 - Interacción Social y Construcción de Relaciones

Queremos que los jóvenes desarrollen habilidades para interacciones sociales inclusivas, asegurando que todas las personas se sientan valoradas e incluidas. Nuestro objetivo es que formen conexiones y relaciones significativas entre grupos diversos.

Teoría:

La interacción social es esencial para la vida humana (por ejemplo, entre amigos, familiares y personas de diferentes orígenes y estatus social). Implica relacionarse con otros dentro de una comunidad o sociedad, generalmente siguiendo normas sociales. Sus objetivos principales son crear un sentido de pertenencia, fomentar relaciones y obtener apoyo social.

La interacción social desempeña un papel crucial en la formación de nuestras actitudes, creencias y valores, influyendo significativamente en nuestra perspectiva del mundo. Este tema destaca la importancia de la interacción social y sus diversos objetivos.

La sociedad humana se basa en interacciones sociales, fundamentales para construir nuestras relaciones, cultura y economía.

Uno de los principales objetivos de la interacción social es formar y mantener relaciones significativas con otros en la sociedad. Sin embargo, no siempre se trata de experiencias positivas; las interacciones sociales también pueden generar fricciones entre miembros de la comunidad, provocando conflictos sociales. A medida que interactuamos con otros, evolucionan nuestros sentimientos de confianza, cuidado, afecto y comprensión, lo que puede llevar a amistades y asociaciones duraderas, siempre que estas interacciones posean un valor intrínseco o extrínseco.

La interacción social también nos permite aprender de otros, adquirir nuevas perspectivas y mejorar nuestro conocimiento y habilidades.

Relación con el trabajo juvenil:

La interacción social y la construcción de relaciones son aspectos fundamentales del trabajo juvenil, desempeñando roles cruciales en su efectividad e impacto.

El trabajo juvenil efectivo a menudo comienza con el establecimiento de confianza y conexión entre los trabajadores juveniles y los jóvenes. La interacción social facilita el desarrollo de estas relaciones, creando un entorno seguro y de apoyo donde los jóvenes se sientan cómodos para expresarse y buscar orientación.

El trabajo juvenil tiene como objetivo apoyar el desarrollo integral de los jóvenes, incluyendo su crecimiento social, emocional y cognitivo. Las interacciones sociales dentro de los programas juveniles brindan oportunidades para el aprendizaje experiencial, el desarrollo de habilidades y la reflexión personal, promoviendo resultados positivos en su desarrollo.

Para muchos jóvenes, el trabajo juvenil actúa como un puente hacia la integración social y la participación comunitaria. Al facilitar interacciones sociales entre grupos diversos de jóvenes, los trabajadores juveniles promueven la inclusión, la tolerancia y la comprensión, contribuyendo a la construcción de comunidades cohesionadas.

La interacción social en los entornos de trabajo juvenil ofrece una plataforma para abordar desafíos sociales y promover comportamientos positivos. A través de discusiones grupales, iniciativas de apoyo entre pares y proyectos colaborativos, los jóvenes aprenden a navegar problemas sociales complejos, desarrollar empatía y construir resiliencia.

Las relaciones significativas construidas a través del trabajo juvenil empoderan a los jóvenes para abogar por sí mismos y por otros, participar en procesos de toma de decisiones y asumir roles de liderazgo en sus comunidades. La interacción social fomenta un sentido de pertenencia y agencia, alentando a los jóvenes a convertirse en contribuyentes activos a la sociedad.

En esencia, la interacción social y la construcción de relaciones son fundamentales para la efectividad del trabajo juvenil, proporcionando la base para el desarrollo positivo de los jóvenes, la inclusión social y el compromiso comunitario.

Escenarios de Ejemplo:

Cuando un compañero menciona un problema a resolver, repite lo que está diciendo ("Creo que estás diciendo que..."). A veces, es suficiente que un colega escuche el problema expresado con las palabras de otra persona para darse cuenta de que ya sabe cómo resolverlo.

Estrategias para desarrollar habilidades de Interacción Social y Construcción de Relaciones:

- **Práctica de Escucha Activa:** Escuchar con atención durante las conversaciones. Practicar la escucha activa implica realmente entender al otro, hacer preguntas de seguimiento y mostrar interés genuino en lo que dicen.
- **Actividades en Equipo:** Estas actividades fomentan la cooperación y la comunicación.
- **Escenarios de Juego de Roles:** Simular situaciones sociales de la vida real. Este enfoque permite a las personas practicar respuestas y ganar confianza al interactuar con otros.
- **Ejercicios para Desarrollar Empatía:** Actividades que fomentan la empatía, como compartir historias personales, discutir perspectivas diversas o participar en servicios comunitarios. Estas dinámicas ayudan a comprender y conectar con los demás a un nivel más profundo.
- **Eventos de Networking:** Participar en eventos de networking o reuniones sociales donde puedan conocer nuevas personas y practicar presentarse, iniciar conversaciones y construir conexiones.
- **Programas de Mentoría:** Relaciones de mentoría en las que personas con más experiencia guían a otras. Esto no solo fomenta un sentido de comunidad, sino que también brinda oportunidades de aprendizaje y creación de relaciones sólidas.
- **Discusión en Grupos y Talleres:** Sesiones grupales o talleres sobre temas de interés. Estos entornos promueven la interacción, el debate y el aprendizaje compartido, fortaleciendo las relaciones.
- **Entrenamiento en Comunicación y Retroalimentación:** Dar y recibir retroalimentación de manera constructiva. Esta habilidad es vital para construir relaciones saludables y mejorar la comunicación.
- **Voluntariado y Servicio Comunitario:** Estas actividades no solo desarrollan habilidades de interacción social, sino que también cultivan un sentido de comunidad y trabajo en equipo.
- **Talleres de Resolución de Conflictos:** Aprender a manejar desacuerdos y encontrar puntos en común es clave para mantener relaciones saludables.

3.5 -Resolución de Problemas y Pensamiento Crítico

Ayudarles a desarrollar la capacidad de analizar críticamente las situaciones, considerando factores culturales y de accesibilidad. Fomentar la habilidad de abordar desafíos relacionados con diferencias culturales y problemas de accesibilidad de manera efectiva.

3.7 - Habilidades de Defensa

Equipar a las personas con la capacidad de defender sus propias necesidades y las de los demás, especialmente en el contexto de discapacidades.

Teoría:

La defensa (advocacy) implica promover y proteger los derechos, necesidades e intereses de una persona. Un defensor es alguien que habla en su propio nombre o en el de otros. Si bien muchas personas pueden defender sus propios derechos, necesidades e intereses, algunas encuentran esto desafiante.

Una forma de promover la inclusión y ampliar las oportunidades para personas con discapacidades o necesidades educativas especiales (SEN, por sus siglas en inglés) es aumentar la concienciación sobre la discapacidad en la sociedad.

Las habilidades de defensa ayudan a las personas a expresarse, tomar decisiones informadas y actuar para proteger sus derechos. Estas habilidades son especialmente cruciales para aquellos con discapacidades o SEN, para garantizar que sus necesidades sean atendidas y sus voces escuchadas. Componentes clave de la defensa incluyen: Comprender los propios derechos; Comunicación efectiva; Resolución de problemas, Resiliencia.

La defensa puede manifestarse como autodefensa (self-advocacy), donde los individuos representan sus propios intereses, o como defensa grupal (group advocacy), en la que las personas trabajan juntas por una causa común.

Al aprender habilidades de autodefensa, las personas con discapacidades o SEN pueden afirmar sus derechos, tomar control de sus vidas y tomar decisiones por sí mismas. Estas habilidades deberían ser adquiridas por todas las personas al entrar en la adultez, particularmente por aquellas con discapacidades.

Relación con el trabajo juvenil:

En el trabajo juvenil, las habilidades de defensa son esenciales para empoderar a los jóvenes, especialmente a aquellos con discapacidades o necesidades educativas especiales (SEN, por sus siglas en inglés), para que se conviertan en miembros activos de sus comunidades.

Los trabajadores juveniles desempeñan un papel fundamental al fomentar estas habilidades mediante la educación, la mentoría y la creación de entornos de apoyo donde las voces de los jóvenes sean valoradas. Beneficios de fomentar habilidades de defensa en el trabajo juvenil: Capacitar a los jóvenes para navegar desafíos y buscar apoyo. Ayudarles a afirmar sus derechos y promover la inclusión. Enfrentar prácticas excluyentes y crear entornos inclusivos. Construir confianza y desarrollar autoeficacia. Fomentar la participación en decisiones que afectan sus vidas, promoviendo un sentido de agencia y responsabilidad.

Para mejorar las habilidades de defensa en los jóvenes, es crucial enfocarse en desarrollar sus habilidades de comunicación y liderazgo, asegurando que tengan un sólido conocimiento de sus derechos y cómo hacerlos valer.

Estrategias clave: Mentoría y apoyo entre pares: Estos enfoques son especialmente valiosos para jóvenes con SEN, ya que promueven relaciones positivas, independencia e integración social.

Entornos inclusivos: Crear espacios donde los jóvenes se sientan seguros para expresar sus preocupaciones y abogar por sí mismos o por otros.

Escenarios de Ejemplo:

Un grupo de jóvenes con discapacidades desea abogar por un transporte accesible en su ciudad. El sistema de transporte público carece de rampas y otras adaptaciones, dificultando el uso del servicio para personas con problemas de movilidad. Al contactar con una organización juvenil, un trabajador juvenil ayuda al grupo organizando talleres de defensa y participación comunitaria. En estos talleres, los jóvenes defensores aprenden sobre sus derechos, identifican problemas y desarrollan habilidades para comunicarse eficazmente con los responsables de la toma de decisiones. Con la asistencia del trabajador juvenil, preparan su propuesta y la presentan al ayuntamiento con la esperanza de lograr un transporte público más accesible.

Estrategias para desarrollar habilidades de defensa:

- Educación y concienciación: Proporcionar información sobre derechos y recursos disponibles para personas con discapacidades y SEN. Educar sobre la importancia de la defensa y cómo puede impactar sus vidas.
- Simulaciones y juegos de rol: Utilizar actividades de juegos de rol para practicar escenarios de defensa, como solicitar adaptaciones o abordar situaciones de exclusión. Esto ayuda a generar confianza y prepara a los jóvenes para situaciones reales.
- Mentoría y apoyo entre pares: Emparejar a los jóvenes con mentores que puedan guiarlos en el desarrollo de habilidades de defensa. Fomentar grupos de apoyo entre pares para compartir experiencias y estrategias.
- Entrenamiento en habilidades de comunicación: Enfocarse en desarrollar habilidades de comunicación efectiva, incluyendo asertividad, escucha activa y claridad al expresar necesidades y deseos.
- Actividades de resolución de problemas: Promover la resolución de problemas mediante actividades grupales y discusiones. Enseñar a los jóvenes a identificar desafíos, explorar soluciones y tomar medidas adecuadas.
- Talleres de empoderamiento: Organizar talleres centrados en el empoderamiento, la autoeficacia y la resiliencia. Incluir temas como construir confianza, superar obstáculos y establecer metas personales.

3.8 - Autoconciencia y Desarrollo de la Identidad

Fomentar que los jóvenes exploren y comprendan su propia identidad cultural y cómo esta se cruza con otros aspectos de su identidad, incluyendo la discapacidad. Empoderarlos para que comuniquen con confianza sus necesidades únicas.

Teoría:

La autoconciencia y el desarrollo de la identidad son componentes integrales del crecimiento personal y la comprensión de uno mismo. La autoconciencia implica reconocer y comprender los propios pensamientos, sentimientos y comportamientos, mientras que el desarrollo de la identidad abarca la exploración y formación de creencias, valores y el sentido del yo. Este proceso a menudo incluye reflexión, introspección y experiencias que moldean y refinan la comprensión de quién es una persona.

Al cultivar la autoconciencia y participar en el desarrollo de la identidad, los individuos pueden obtener claridad, confianza y un sentido más fuerte de propósito para navegar en sus vidas y relaciones.

Relación con el trabajo juvenil:

En el trabajo juvenil, fomentar la autoconciencia y apoyar el desarrollo de la identidad son aspectos cruciales para promover un desarrollo positivo de los jóvenes.

Los trabajadores juveniles pueden crear entornos seguros y de apoyo donde los jóvenes se sientan cómodos explorando sus pensamientos, sentimientos e identidades.

A través de actividades como: Discusión en grupos: Espacios donde se debatan temas relacionados con valores, intereses y metas. Ejercicios reflexivos: Actividades que fomenten la introspección y la autoevaluación. Expresión creativa: Uso de medios artísticos como escritura, dibujo o música para explorar emociones y perspectivas personales. Proporcionando orientación, validación y recursos, los jóvenes pueden ser empoderados para desarrollar un fuerte sentido de sí mismos con confianza y resiliencia.

Además, fomentar la autoconciencia y el desarrollo de la identidad puede contribuir a construir relaciones positivas y promover conexiones sociales significativas.

Escenarios de Ejemplo:

Un posible escenario es que el empleador organice un taller centrado en la exploración de la identidad. Durante el taller, los participantes pueden participar en actividades como discusiones en pequeños grupos y proyectos creativos, donde reflexionen sobre sus antecedentes culturales, valores personales y aspiraciones. De esta manera, se anima a los jóvenes a explorar y celebrar sus identidades únicas y a reconocer la diversidad existente en el grupo.

Otro ejemplo podría ser la organización de un evento de exploración profesional y establecimiento de metas, donde profesionales de diferentes campos compartan sus trayectorias profesionales y perspectivas. Tras las presentaciones, se invita a los jóvenes a reflexionar sobre sus propios intereses, habilidades y valores en relación con sus trayectorias profesionales futuras.

Estrategias para desarrollar habilidades:

- Ejercicios de reflexión: Realizar ejercicios como la atención plena (mindfulness), que permitan a cada persona explorar sus pensamientos, emociones y experiencias. Esto conduce a una mayor autoconciencia y comprensión de su identidad.

- Evaluación de fortalezas: facilita actividades que ayuden a cada persona a identificar y aprovechar sus fortalezas. Se pueden utilizar evaluaciones de personalidad o cuestionarios de fortalezas.
- Retroalimentación y autoevaluación: proporciona a los jóvenes comentarios constructivos alentando a compañeros, mentores u otras personas de confianza a ofrecer opiniones sobre fortalezas, áreas de mejora y habilidades interpersonales, fomentando la autoconciencia y una mentalidad de crecimiento.

3.9 - Colaboración y trabajo en equipo

Fomenta la capacidad de trabajar eficazmente en equipos diversos. Promueve la creación de entornos inclusivos donde el trabajo en equipo se base en el respeto mutuo y la comprensión.

3.10 - Aspectos interculturales

El objetivo es que los jóvenes desarrollen una comprensión de la diversidad cultural para que puedan responder adecuadamente en diferentes situaciones interculturales y entender correctamente a sus interlocutores.

Teoría:

Las tendencias crecientes de la globalización están llevando a más situaciones de superposición intercultural. Personas de contextos culturales diferentes entran en contacto, ya sea profesional o personalmente. Además del entendimiento, estos encuentros generan automáticamente conflictos o malentendidos debido a que las visiones del mundo y los valores culturales se interpretan de manera diferente. Se requiere competencia intercultural para comportarse adecuadamente en estas situaciones y gestionarlas de manera positiva.

Cómo se relaciona con el trabajo juvenil:

Debido a la ola de globalización, los trabajadores juveniles de hoy se enfrentan cada vez más a culturas y religiones diversas, que deben ser comprendidas, aceptadas y clasificadas en sus diferencias.

El desarrollo de habilidades interculturales permite a los trabajadores juveniles tratar respetuosamente con otras culturas, aceptar sus puntos de vista y valores sin emitir juicios y responder en consecuencia, sin descuidar su propio trasfondo cultural.

Escenarios de ejemplo:

Dos estudiantes con pañuelos en la cabeza son excluidas por sus compañeros debido a su vestimenta tradicional y su visión de la religión. No son aceptadas porque sus compañeros no comprenden su perspectiva del mundo. En este punto, es responsabilidad del trabajador juvenil reconocer la situación. Gracias a la competencia intercultural del trabajador juvenil, este es capaz de mediar entre ambas partes: explicar qué significa la burka para las jóvenes, cuál es su perspectiva del mundo, y, por otro lado, explicar a los estudiantes cómo es la vida en el lugar (la escuela, el país) y qué efecto puede tener la vestimenta tradicional y extranjera en los jóvenes. A través de esta intervención, el trabajador juvenil genera un entendimiento respetuoso en ambas partes y crea una situación de confianza.

Estrategias para desarrollar habilidades interculturales y de comunicación:

- Examinar tu propia cultura y otras culturas a través de experiencias, como estancias en el extranjero, para diferenciar tu cultura de las demás.
- En situaciones de conflicto, reflexionar sobre tu propio comportamiento y el de otras personas, observándolo de manera objetiva para identificar dónde estuvo el error. En el mejor de los casos: realizar un cambio de perspectiva.

3.9 - Colaboración y trabajo en equipo

Fomenta la capacidad de trabajar eficazmente en equipos diversos. Promueve la creación de entornos inclusivos donde el trabajo en equipo se base en el respeto mutuo y la comprensión.

3.10 - Aspectos interculturales

El objetivo es que los jóvenes desarrollen una comprensión de la diversidad cultural para responder adecuadamente en diferentes situaciones interculturales y entender correctamente a sus interlocutores.

Teoría:

Las crecientes tendencias de la globalización están llevando a más situaciones de superposición intercultural. Personas de contextos culturales diferentes entran en contacto, ya sea profesional o personalmente. Además del entendimiento, estos encuentros generan automáticamente conflictos o malentendidos debido a que las visiones del mundo y los valores culturales se interpretan de manera diferente. Se requiere competencia intercultural para comportarse adecuadamente en estas situaciones y gestionarlas de manera positiva.

Cómo se relaciona con el trabajo juvenil:

Debido a la ola de globalización, los trabajadores juveniles de hoy se enfrentan cada vez más a culturas y religiones muy diversas, que deben ser comprendidas, aceptadas y clasificadas en sus diferencias.

El desarrollo de habilidades interculturales permite a los trabajadores juveniles tratar respetuosamente con otras culturas, aceptar sus puntos de vista y valores sin emitir juicios y responder de manera adecuada, sin descuidar su propio trasfondo cultural.

Escenarios de ejemplo:

Dos estudiantes con pañuelos en la cabeza son excluidas por sus compañeros debido a su vestimenta tradicional y su visión de la religión. No son aceptadas porque sus compañeros no comprenden su perspectiva del mundo. En este punto, es responsabilidad del trabajador juvenil identificar la situación. Gracias a su competencia intercultural, el trabajador juvenil puede mediar entre ambas partes: explica qué significa la burka para las jóvenes, cuál es su perspectiva del mundo y, por otro lado, explica a los estudiantes cómo es la vida en el entorno (la escuela, el país) y qué efecto puede tener la vestimenta tradicional y extranjera en los jóvenes. A través de esta intervención, el trabajador juvenil genera un entendimiento respetuoso entre ambas partes y crea una situación de confianza.

Estrategias para desarrollar habilidades interculturales y de comunicación:

- Examina tu propia cultura y otras culturas a través de experiencias como estancias en el extranjero, para diferenciar tu cultura de las demás.
- En situaciones de conflicto, reflexiona sobre tu propio comportamiento y el de otras personas, observándolo objetivamente para identificar dónde estuvo el error. En el mejor de los casos: realiza un cambio de perspectiva.

Escucha con atención para evitar malentendidos lingüísticos. Si no entiendes algo, pregunta nuevamente y pide que te lo expliquen.

- Acepta a tu interlocutor tal como es y esfuerza por comprenderlo en sus pensamientos y acciones. ¡Sé empático!

Incorporando estos resultados de aprendizaje en los programas interculturales, los educadores pueden contribuir al desarrollo de individuos integrales que posean las habilidades y actitudes necesarias para una interacción social efectiva, empatía y conciencia cultural, entre muchas otras subcompetencias.

Ofrece orientación sobre cómo integrar estas tecnologías en actividades educativas, garantizando que todos los estudiantes puedan participar de forma plena y efectiva.

La tecnología de apoyo se refiere a herramientas, dispositivos o sistemas diseñados para ayudar a personas con necesidades específicas a realizar tareas que de otro modo podrían resultar desafiantes. Esto abarca una amplia gama de tecnologías destinadas a eliminar barreras y promover la inclusión. En el ámbito educativo, la integración de la tecnología de apoyo se ha vuelto cada vez más común, creando oportunidades para un entorno de aprendizaje más inclusivo y solidario.

La conciencia y competencia de los educadores en el uso de la tecnología de apoyo desempeñan un papel crucial en el fomento de este tipo de entornos.

Se considera que la base de la tecnología de apoyo incluye ordenadores, teléfonos, internet y otros dispositivos.

Software de conversión de texto a voz (Text-to-Speech, TTS):

El software TTS convierte texto escrito en palabras habladas, beneficiando a individuos con dificultades de lectura o discapacidades visuales. Proporciona una alternativa para que los estudiantes accedan a información escrita.

- Permite a los estudiantes utilizar el software para escuchar el texto mientras lo siguen visualmente. Esto apoya a estudiantes con dislexia, discapacidades visuales o aquellos que se benefician del aprendizaje auditivo.

Software de conversión de voz a texto (Speech-to-Text):

El software transcribe palabras habladas en texto escrito, ayudando a individuos con dificultades de escritura o impedimentos del habla. La tecnología de voz a texto permite a los estudiantes expresarse en formato escrito.

- Durante actividades de redacción o toma de notas, ofrece a los estudiantes la opción de utilizar software de conversión de voz a texto. Esto beneficia a estudiantes con dificultades de escritura, problemas de habilidades motoras o aquellos que encuentran más fácil expresarse verbalmente.

Lectores de pantalla:

Interpretan contenido digital y lo convierten en salida audible o táctil, beneficiando a individuos con discapacidades visuales. Los lectores de pantalla hacen que materiales digitales, sitios web y aplicaciones sean accesibles para estudiantes con discapacidades visuales.

- Asegúrate de que todos los materiales digitales, incluidas presentaciones, documentos y sitios web, sean compatibles con lectores de pantalla. Anima a los estudiantes con discapacidades visuales a utilizar lectores de pantalla para acceder a contenido en línea, fomentando el aprendizaje independiente.

Subtítulos y subtítulos cerrados:

Estos proporcionan descripciones textuales del contenido hablado en videos, beneficiando a personas con discapacidades auditivas o aquellas que prefieren el refuerzo escrito. Incorporar subtítulos cerrados en videos educativos garantiza que todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades auditivas, puedan comprender el contenido.

- Al usar videos educativos o contenido multimedia, habilita subtítulos cerrados o subtítulos.

Plataformas de aprendizaje accesibles:

Los sistemas de gestión del aprendizaje y las plataformas educativas con funciones de accesibilidad priorizan una experiencia fácil de usar para personas con diversas necesidades.

- Elige plataformas de aprendizaje que prioricen características de accesibilidad. Asegúrate de que permitan configuraciones personalizables, navegación clara y compatibilidad con tecnologías de apoyo. Esto beneficia a estudiantes con diversas necesidades y asegura un entorno de aprendizaje en línea inclusivo.

Software de mapas mentales:

Permite a los usuarios crear diagramas visuales que representan relaciones entre ideas, conceptos o tareas. Los usuarios pueden organizar información jerárquicamente y establecer conexiones entre diferentes elementos. Ayuda a organizar pensamientos, planificar proyectos y comprender temas complejos.

- Incorpora software de mapas mentales en sesiones de lluvia de ideas o actividades de planificación de proyectos. Anima a los estudiantes a mapear visualmente ideas, conexiones y conceptos. Esto también apoya a los estudiantes visuales y mejora la organización y la comprensión.

Brainstorming Apps:

Facilitan la generación de ideas mediante sesiones de lluvia de ideas colaborativas o individuales. Estas herramientas suelen incluir funciones como colaboración en tiempo real, categorización de ideas e integración multimedia. Las aplicaciones de lluvia de ideas fomentan la participación activa y el intercambio de ideas. Atienden diferentes preferencias de aprendizaje y permiten a los estudiantes contribuir de acuerdo con sus fortalezas, promoviendo un entorno de aprendizaje más inclusivo.

- Usa aplicaciones de lluvia de ideas para actividades grupales colaborativas.

Diseñar e implementar programas de aprendizaje para fortalecer la participación social activa entre los jóvenes con Discapacidades y Necesidades Educativas Especiales (NEE) en Europa, especialmente en el contexto de los retos planteados por la pandemia de Covid-19, requiere una planificación cuidadosa y soluciones pedagógicas innovadoras.

Paso 1: Comprender los Fundamentos

Definir los Parámetros del Programa de Aprendizaje:

Determinar el propósito, el grupo objetivo, los resultados esperados, las estrategias y los recursos necesarios.

Centrarse en las Necesidades de los Estudiantes:

Tener en cuenta las necesidades de los estudiantes durante el diseño. Pregúntese: ¿Qué les resulta útil? ¿Cuál es un flujo lógico de información? ¿Qué modo de entrega se adapta mejor a sus necesidades?

Evaluación y Comprensión de Necesidades:

Llevar a cabo una evaluación integral de necesidades para entender los retos específicos que enfrentan los jóvenes con discapacidades y NEE.

Paso 2: Desarrollar el Contenido del Programa de Aprendizaje

Identificar los Elementos del Programa:

Definir claramente el propósito, el grupo objetivo, los resultados esperados, las estrategias de aprendizaje y evaluación, y los recursos necesarios. Especificar los objetivos de aprendizaje, planificar cómo alcanzarlos, estructurar y secuenciar el aprendizaje y el contenido. Centrarse en fomentar la participación social, la inclusividad y en abordar los desafíos exacerbados por la pandemia.

Crear Contenido Integral:

Desarrollar contenido considerando las necesidades específicas de los estudiantes, abordando estándares de competencia, objetivos de aprendizaje y la aplicación práctica de conocimientos y habilidades.

Planes de Aprendizaje Personalizados:

Diseñar planes de aprendizaje personalizados para cada estudiante, teniendo en cuenta sus fortalezas, desafíos y estilos de aprendizaje preferidos.

Currículo Adaptado:

Modifique el currículo para adaptarse a diferentes capacidades de aprendizaje y asegúrese de que cumpla con los estándares del currículo nacional.

Es fundamental colaborar con padres, cuidadores, grupos de defensa y organizaciones relevantes para obtener información sobre las necesidades y preferencias únicas de los estudiantes.

Paso 3: Herramientas Digitales y Actividades

Integración de Tecnología:

Aproveche herramientas digitales y plataformas para facilitar el aprendizaje a distancia y la participación. Asegúrese de proporcionar formación a educadores, padres y estudiantes sobre el uso de tecnologías de apoyo.

Materiales de Aprendizaje Accesibles:

Garantice que todos los materiales de aprendizaje, incluidos libros de texto, presentaciones y evaluaciones, sean accesibles y adaptables para diversas discapacidades.

Paso 4: Estructurar el Programa de Aprendizaje**Crear un Plan de Implementación del Programa:**

Desarrolle un plan que describa cada componente del programa, incluyendo competencias, resultados de aprendizaje, contenido, tareas, oportunidades de práctica y puntos de evaluación.

Asignar el Programa a un Marco Temporal:

Defina claramente el marco temporal del programa. Considere el tiempo asignado a cada componente y cómo este mejora la experiencia de aprendizaje.

Evaluaciones Regulares y Retroalimentación:

Implemente evaluaciones regulares para monitorear el progreso y proporcione retroalimentación constructiva a los estudiantes. Fomente la autoevaluación y la reflexión.

Paso 4: Revisar y Obtener Aprobación

Revisar el Programa de Aprendizaje:

Lleve a cabo una revisión exhaustiva del programa de aprendizaje. Asegúrese de que esté alineado con los requisitos, las necesidades de los estudiantes y los estándares establecidos.

Ongoing Considerations:

Competencia Cultural: Fomente la competencia cultural entre los educadores para crear un entorno que respete y valore la diversidad de antecedentes culturales.

Programas de Apoyo entre Pares: Establezca programas de apoyo entre pares donde los estudiantes puedan ayudarse y aprender unos de otros, promoviendo un sentido de comunidad.

Espacios Físicos Accesibles: Asegúrese de que los espacios de aprendizaje físicos sean accesibles, considerando factores como rampas, ascensores y entornos adaptados a las necesidades sensoriales.

Colaboración Global: Explore oportunidades de colaboración con organizaciones internacionales y educadores para compartir mejores prácticas y recursos.

Recuerde que la clave es crear un ecosistema de aprendizaje inclusivo y de apoyo que empodere a los jóvenes con discapacidades y NEE para participar activamente en actividades sociales y educativas. Los ajustes e innovaciones deben realizarse en función de las necesidades cambiantes de los estudiantes y los desafíos presentados por factores externos como la pandemia en curso.

06 Ejemplos de Prácticas Interculturales Inclusivas

TFN

[Inclusive teaching and learning - case studies of good practice - University of Plymouth](#)

[DivCap-IO3-Part1-Collected-CaseStudies.pdf \(diversitycapacities.eu\)](#)

Recursos:

["Inclusion Culture" - Promoting Leadership in Intercultural Understanding within Mixed-ability Groups - AHEAD](#)

[35 Best Intercultural Learning Activities - BitGlint](#)

[ICL@School-Toolbox-final-1.pdf \(intercultural-learning.eu\)](#)

Actividades de Aprendizaje Intercultural en el Aula

<https://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf>

Actividades para Todos en Todas Partes

<https://www.cnh.bc.ca/wp-content/uploads/2020/02/Activities-for-everyone-everywhere-An-Intercultural-Physical-Activity-Guide-FINAL-2016.pdf>

Empatía y Toma de Perspectivas:

[Perspective-Taking vs Empathy - Brian Miller, The Connection Magician \(brianmillerspeaks.com\)](#)

[Developing Empathy: How to Strengthen Perspective Taking Skills | Everyday Speech](#)

Conciencia y Sensibilidad Cultural:

[Culturally-Competent-Youth-Work-2016.pdf \(cmy.net.au\)](#)

[A Youth Leader's Guide to Building Cultural Competence \(advocatesforyouth.org\)](#)

Habilidades de Comunicación Efectiva:

[Effective communication in youth work | International Youth Studies - \(teachable.com\)](#)

[What Is Effective Communication? Skills for Work, School, and Life | Coursera](#)

Tecnología de Asistencia y Accesibilidad:

[Inclusive Education with Assistive Technology – Technology and the Curriculum: Summer 2023 \(pressbooks.pub\)](#)

[Youth to Youth - Assistive Technology \(youth2youth.ca\)](#)

Diseño de Programas de Aprendizaje Inclusivos

[esigning Inclusive Learning Environments > Teacher Course \(teacheracademy.eu\)](#)

[Designing a Learning Program - Sydney Community College](#)

[5 Steps To Building Stronger Employees: Create A Training Program That Works \(elearningindustry.com\)](#)

Educación Inclusiva y Apoyo a la Interculturalidad en el Trabajo con Jóvenes

[Universidade de Évora - Inclusive Education: A Casebook for Good Practices](#)

[A Guide to Creating Inclusive Classrooms for Students with Disabilities](#)

[Supporting interculturalism in youth work](#)



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



CAPÍTULO 2



DIRECTRICES PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

01

Introducción a la Educación Inclusiva

El término "inclusión" tiene múltiples significados. Podemos interpretar este concepto como la aceptación y el sentido de pertenencia a las escuelas y otras instituciones sociales. Como práctica educativa, la inclusión para estudiantes con necesidades especiales significa asistir a escuelas regulares de educación primaria y alcanzar los estándares de conocimiento del currículo general y otras actividades extracurriculares junto con compañeros que no tienen dificultades de aprendizaje (Kosi, 2020).

El logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente el Objetivo 4 que busca "Garantizar una educación inclusiva y de calidad para todos y promover el aprendizaje permanente", depende de abordar las necesidades globales de los niños con discapacidades. Sin incorporar sus necesidades, estos objetivos educativos no pueden realizarse plenamente (ONU, 2016). La educación inclusiva garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o discapacidades, tengan acceso a una educación de calidad.

En 2022, el 27% de la población de la UE mayor de 16 años tenía algún tipo de discapacidad. Según estimaciones de Eurostat, esto equivale a 101 millones de personas, es decir, una de cada cuatro personas adultas en la UE. Otras estadísticas muestran que el 17,7% de las personas con discapacidades de entre 20 y 26 años estaban desempleadas en 2020, en comparación con el 8,6% de las personas sin discapacidades del mismo grupo de edad. La tasa de abandono escolar temprano es el doble en personas con discapacidad en comparación con aquellas sin discapacidad. Muchos jóvenes con discapacidad asisten a escuelas especiales y tienen dificultades para acceder a la educación y formación general: solo el 29% obtiene un título terciario (educación postsecundaria) en comparación con el 44% de las personas sin discapacidad.

Para garantizar que los sistemas educativos sean accesibles para todos los estudiantes, es esencial adoptar un enfoque multifacético que aborde diversas barreras:

Barreras físicas: Pueden eliminarse rediseñando las infraestructuras escolares para que sean universalmente accesibles, asegurando que los edificios estén equipados con rampas, ascensores y baños accesibles.

Barreras de comunicación: Pueden abordarse incorporando tecnologías de asistencia y ayudas comunicativas en el aula, como software de reconocimiento de voz, intérpretes de lenguaje de señas y ayudas visuales.

Barreras cognitivas: Requieren la implementación de estrategias de aprendizaje personalizadas que respondan a diversas necesidades educativas, incluyendo el uso de lenguaje simplificado, métodos de evaluación alternativos y la provisión de tiempo adicional para completar tareas.

Abordar sistemáticamente estas barreras permite que los sistemas educativos sean más inclusivos, permitiendo que estudiantes de todas las capacidades participen plenamente en su educación (Comisión Europea, 2023a).

La educación inclusiva, por lo tanto, **es un proceso continuo que tiene en cuenta la diversidad de los estudiantes**. Muchos profesores tienen un concepto erróneo sobre la educación inclusiva, creyendo que está destinada únicamente a niños con necesidades especiales, pero esto no es cierto. La educación inclusiva está destinada a todos los estudiantes, aunque es indispensable para los niños con necesidades especiales (Kosi, 2020).

Los sistemas educativos y de formación equitativos no implican que todos logren los mismos niveles educativos o puntajes. En cambio, estos sistemas buscan garantizar que el éxito educativo de un joven no esté determinado por su situación personal, como los ingresos de su familia, los trabajos de sus padres o el nivel educativo que ellos alcanzaron. Además, los sistemas educativos y de formación inclusivos prestan atención y abordan los retos y necesidades específicos de diferentes grupos dentro de la población, especialmente las personas con discapacidades y necesidades educativas especiales.

Este capítulo describe la importancia de la educación inclusiva en toda la Unión Europea, centrándose específicamente en políticas y directrices específicas de los países asociados.

Reconocimiento de la inclusión como un catalizador clave para la transformación educativa y un objetivo principal en el escenario político global está creciendo. La Convención de las Naciones Unidas sobre los **Derechos de las Personas con Discapacidad (CRPD)** reconoce el derecho a la educación inclusiva para todas las personas con discapacidad.

Las agendas políticas de muchos países promueven reformas destinadas a desarrollar sistemas educativos más inclusivos (OCDE 2015 en Azorin & Ainscow 2018). En este sentido, la iniciativa Educación 2030 representa un importante avance, donde la prioridad es clara: garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos (UNESCO 2015a en Azorin & Ainscow 2018).

La educación inclusiva también ha sido respaldada por diversos marcos legales y políticas en toda la Unión Europea. Estos marcos proporcionan la base para implementar prácticas inclusivas en los entornos educativos.

La Comisión Europea ha lanzado varias iniciativas para promover entornos educativos inclusivos que abracen la diversidad y ayuden a los estudiantes a sentirse valorados, respetados e incluidos. La importancia de la inclusión, la diversidad y el bienestar en el entorno de aprendizaje es uno de los pilares principales del Espacio Europeo de Educación, presentado por la Comisión en 2020 (Euridyce 2023).

Modificar los entornos de aprendizaje, los métodos y las evaluaciones para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes implica **un cambio hacia un modelo educativo más flexible y receptivo**. Esto significa **crear materiales de aprendizaje adaptativos que puedan personalizarse para diferentes estilos y habilidades de aprendizaje**, como libros de texto digitales que se puedan ajustar en tamaño de fuente o leerse en voz alta. Los docentes deben emplear una variedad de métodos de enseñanza para atender una amplia gama de preferencias de aprendizaje, incluyendo estilos visuales, auditivos, cinestésicos y táctiles. Además, las evaluaciones deben diseñarse para evaluar de manera justa las capacidades de todos los estudiantes, lo que podría incluir formatos alternativos como presentaciones orales, proyectos o portafolios, además de los exámenes escritos tradicionales. Este enfoque personalizado asegura que todos los estudiantes tengan la oportunidad de demostrar su comprensión y habilidades de una manera que refleje sus fortalezas individuales (Comisión Europea 2023a).

En diciembre de 2017, el Consejo Europeo, el Parlamento Europeo y la Comisión apoyaron el establecimiento del **Pilar Europeo de Derechos Sociales**. Este acuerdo enfatiza la importancia de los aspectos sociales, educativos y culturales de las políticas de la UE para moldear un destino europeo unificado.

El principio inicial del **Pilar Europeo de Derechos Sociales** enfatiza:

“Todos tienen derecho a una educación, formación y aprendizaje permanente de calidad e inclusivos, para mantener y adquirir competencias que les permitan participar plenamente en la sociedad y gestionar con éxito las transiciones en el mercado laboral” (Comisión Europea 2023a).

Esta visión fue reforzada en una Comunicación de la Comisión sobre el papel de la juventud, la educación y las políticas culturales en la construcción de una Europa más fuerte, que declaró que uno de los objetivos del Espacio Europeo de Educación debería ser **apoyar a los Estados miembros de la UE en la mejora del carácter inclusivo de sus sistemas de educación y formación.**

A partir de las propuestas de la Comisión, ya se han adoptado varias iniciativas políticas:

- **Competencias clave para el aprendizaje permanente** (Recomendación del Consejo).
- **Promoción de valores comunes, educación inclusiva y la dimensión europea de la enseñanza** (Recomendación del Consejo).

El progreso de los Estados miembros hacia la consecución de una educación inclusiva se supervisa a través del proceso del Semestre Europeo y el Monitor de Educación y Formación. El Monitor también proporciona **evidencia sobre el papel de la educación en la lucha contra las desigualdades** y la promoción de la inclusión social (Comisión Europea 2023a).

El proceso del Semestre Europeo, junto con el Monitor de Educación y Formación, actúa como mecanismo para supervisar el avance de los Estados miembros hacia el objetivo de una educación inclusiva. Además, el Monitor ofrece información sobre cómo la educación contribuye a combatir las desigualdades y fomentar la inclusión social.

Monitor de Educación y Formación 2023 (Herramienta de Informes por País)

El Monitor de Educación y Formación es el informe anual de la Comisión Europea sobre los sistemas **de educación y formación de la UE, y su progreso hacia el logro de los objetivos a nivel comunitario**, adoptados como parte de la Resolución del Consejo de 2021 sobre un marco estratégico para la cooperación europea en educación y formación hacia el Espacio Europeo de Educación (Comisión Europea 2023b).

Además, existen directrices globales sobre educación inclusiva destinadas a fomentar entornos donde se satisfagan las necesidades de todos los alumnos. Estas directrices, basadas en investigaciones y mejores prácticas, buscan mejorar la inclusividad educativa. Para quienes buscan información y estrategias completas, los siguientes recursos son esenciales:

- La visión general de la **educación inclusiva de UNICEF** destaca los principios y prácticas globales que sustentan los entornos de aprendizaje inclusivos.
- **La Guía para Sistemas y Políticas de Educación Inclusiva para Personas con Discapacidades en Países de Ingresos Bajos y Medios** ofrece enfoques prácticos para integrar a niños con discapacidades en entornos educativos generales.

La creciente prevalencia de soluciones digitales en la vida cotidiana impulsa la necesidad de un cambio sistémico basado en la transformación digital en general y, más específicamente, en los sistemas de educación inclusiva.

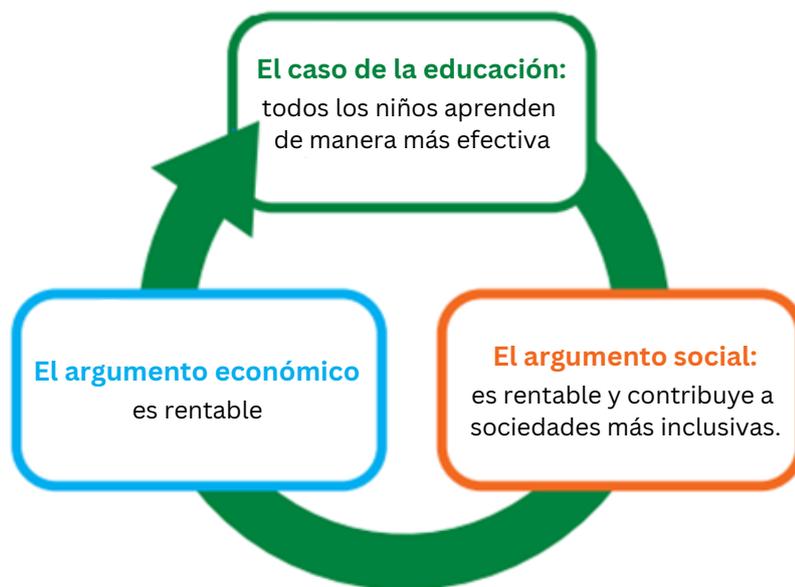
La Agencia Europea para las Necesidades Educativas Especiales y la Educación Inclusiva (la Agencia) afirma que la visión última de los sistemas de educación inclusiva es garantizar que todos los estudiantes, de cualquier edad, tengan acceso a oportunidades educativas significativas y de alta calidad en su comunidad local, junto a sus amigos y compañeros. Esto también requiere un cambio sistémico que contemple todos los niveles del sistema educativo.

El Plan de Acción de Educación Digital de la Comisión Europea (2021-2027) detalla varias acciones para promover la educación inclusiva. Estas incluyen enfoques de aprendizaje combinado, directrices éticas para la inteligencia artificial y el uso de datos en la enseñanza, y el fomento de la alfabetización digital para combatir la desinformación.

Entender el sistema de educación inclusiva

Desarrollar un sistema inclusivo implica un cambio de perspectiva: pasar de considerar al niño con discapacidad o necesidades educativas especiales como el problema, a ver el sistema educativo como algo que debe fortalecerse para atender mejor al niño. Esto requiere **compromisos firmes por parte de los gobiernos locales, ministerios, administradores, docentes, padres y ciudadanos** (Hayes y Bulat 2017, 14).

Como menciona UNICEF (2017), **la educación inclusiva mejora el aprendizaje de todos los niños, tanto de aquellos con como sin discapacidades**. Promueve la comprensión, reduce los prejuicios, fortalece la integración social y garantiza que los niños con discapacidades estén preparados para trabajar y contribuir económica y socialmente a sus comunidades (UNICEF 2017, 2).



Aunque existen muchos obstáculos para implementar la educación inclusiva, **la integración reflexiva de las tecnologías digitales puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, aumentar la accesibilidad para quienes la necesitan y ofrecer experiencias de aprendizaje más personalizadas.** Si se utilizan adecuadamente, **las herramientas digitales pueden contribuir a sistemas educativos más inclusivos** (OCDE 2023, 14).

En los últimos años, el rápido avance de la tecnología, junto con cambios en las actitudes y políticas destinadas a promover oportunidades educativas más equitativas para todos, ha creado nuevas prioridades y demandas para la educación digital inclusiva y el aprendizaje combinado. Esto también está en el núcleo de la iniciativa política del Plan de Acción de Educación Digital de la Unión Europea (2021-2027), que "ofrece una visión estratégica a largo plazo para una educación digital europea de alta calidad, inclusiva y accesible" (EASNIE 2023C, 9).

La Agencia Europea para las Necesidades Educativas Especiales y la Educación Inclusiva es una organización independiente que actúa como plataforma de colaboración para los ministerios de educación en sus países miembros, entre los cuales se encuentran Eslovenia, España, Portugal, Polonia, Alemania y Bulgaria (EASNIE 2023).

Su trabajo se centra principalmente en apoyar el desarrollo de sistemas educativos inclusivos para garantizar el derecho de todos los estudiantes a oportunidades educativas inclusivas y equitativas, lo que mejora las posibilidades de vida de los estudiantes y su capacidad para participar activamente en la sociedad.

Su Informe sobre Educación Digital Inclusiva examina la necesidad de considerar la educación inclusiva y la transformación digital de manera interrelacionada. Analiza investigaciones, tendencias políticas, prácticas y opiniones de expertos, ofreciendo una visión general de los avances y destacando cuestiones en la educación digital inclusiva que aún deben abordarse.

La visión de la educación inclusiva (y digital):

- Involucra todos los niveles del sistema educativo: desde el nivel individual (estudiantes y docentes), al organizativo (escuelas) y al regional o nacional.
- Aborda la inclusión, exclusión, digitalización y la brecha digital como cuestiones interconectadas e interdependientes.
- Está anclada en las estructuras del sistema educativo para fomentar sistemas educativos resilientes que ofrezcan oportunidades equitativas para todos los estudiantes.
- Se basa en una transformación digital que va mucho más allá de la mera aplicación de tecnologías digitales en la educación (EASNIE 2022, 1).

¿Qué se necesita para hacer posible la educación inclusiva?



Para alcanzar el objetivo de la educación inclusiva – incluso en su dimensión digital – UNICEF (2017) sugiere cumplir con los siguientes requisitos:

- **Compromiso e inversiones de los ministerios de educación:** cambiar los sistemas requiere tiempo y dinero.
- **Apoyo para docentes y estudiantes:** los docentes necesitan formación y orientación, y los estudiantes deben recibir servicios que les permitan superar las barreras al aprendizaje.
- **Promoción del respeto por la diversidad y el aprendizaje inclusivo:** se necesitan acciones para combatir actitudes negativas y prejuicios hacia los niños con discapacidades. Los docentes deben tener altas expectativas de todos los estudiantes, invirtiendo en ellos y apoyándolos.
- **Entornos seguros e inclusivos:** los niños no pueden aprender si tienen miedo, ya sea de los docentes o del acoso por parte de otros niños.
- **Colaboración entre padres, organizaciones de personas con discapacidades y escuelas:** la educación inclusiva se beneficiará de la experiencia y el conocimiento más amplios posibles.
- **Sistemas para monitorear el progreso:** es esencial medir si la situación está mejorando y, en caso contrario, identificar qué cambios adicionales son necesarios (UNICEF 2017, 3).

El uso de tecnologías digitales de forma inclusiva beneficia a muchas personas, como estudiantes, docentes, padres y comunidades locales. En particular, los docentes encuentran la tecnología muy útil, ya que les facilita participar en sesiones de formación en línea, conectarse con otros profesores y reducir su carga de trabajo. Por ejemplo, herramientas como la analítica del aprendizaje y la inteligencia artificial ayudan a gestionar las aulas de manera más eficiente, reduciendo el tiempo dedicado a tareas repetitivas y permitiendo enfocarse en actividades más importantes (resumido a partir de OCDE 2023, 29).

La formación y el desarrollo profesional continuo de docentes y personal son cruciales para la implementación exitosa de la educación digital inclusiva. En el ámbito educativo, tanto las políticas como las prácticas deben considerar factores clave que afectan el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje digital:

- Primero, es necesario reconocer y crear conciencia sobre cómo algunos estudiantes podrían quedar rezagados, especialmente en entornos de aprendizaje digital. Esto incluye comprender cómo los antecedentes de un estudiante —como sus discapacidades o necesidades educativas especiales— pueden afectar su capacidad para participar plenamente en la educación digital.
- Segundo, es importante garantizar que todos los estudiantes no solo tengan acceso a la educación digital, sino también la oportunidad de participar activamente y contribuir en la creación de herramientas digitales que respalden su aprendizaje. Los conocimientos y habilidades no aprovechados de los estudiantes, junto con los de sus familias y amigos, pueden ser invaluable para moldear y perfeccionar las nuevas tecnologías educativas.

El Informe de Educación Digital Inclusiva sugiere que los docentes a menudo necesitan desarrollar más habilidades en el uso de herramientas digitales. Es esencial que su formación y aprendizaje continuo se centren en mejorar estas competencias regularmente. Deben aprender no solo a usar la tecnología, sino también a elegir los materiales de aprendizaje digital adecuados. Además, necesitan crear espacios de aprendizaje que funcionen para todos los estudiantes, teniendo en cuenta las preferencias, habilidades o fortalezas de cada uno.

Cuando los docentes incorporan herramientas digitales en el aula, deben reflexionar cuidadosamente sobre las ventajas y desventajas de su uso, como la gestión de la información de los estudiantes y los requisitos necesarios para que estas herramientas funcionen correctamente.

Al crear e implementar programas educativos inclusivos para personas con discapacidades, los profesionales deben comprender las sutilezas de la discapacidad y los recursos necesarios para garantizar una educación de alta calidad y equitativa para los estudiantes con discapacidades. La forma más efectiva de entender las complejidades y necesidades de la comunidad de personas con discapacidades es colaborar y trabajar con las Organizaciones de Personas con Discapacidades (DPOs).

Involucrar a los padres y a la comunidad en general (trabajadores sociales, monitores juveniles, tutores, etc.) es esencial para apoyar la educación inclusiva. Como menciona la OCDE (2023), la tecnología en la educación amplía sus beneficios más allá del aula, mejorando las conexiones y la comunicación entre los padres, las escuelas y la comunidad en general. Facilita una mayor colaboración al permitir que los padres se involucren más fácilmente con las escuelas a través de herramientas digitales.

Por ejemplo, los servicios de traducción digital ayudan a los hablantes de idiomas no nativos a participar de manera más plena, y las reuniones virtuales pueden superar barreras logísticas como el cuidado de los niños, los horarios de trabajo y los problemas de transporte. Sin embargo, persisten desafíos, como el tiempo limitado de los padres debido al trabajo y las responsabilidades familiares, especialmente en familias monoparentales, y la falta de habilidades digitales, que pueden dificultar el apoyo efectivo al aprendizaje digital de los niños.

Para que las herramientas digitales sirvan verdaderamente a las necesidades de sus usuarios, incluidos padres y docentes, es fundamental considerar sus comentarios durante el desarrollo y la supervisión, con el objetivo de lograr resultados educativos equitativos e inclusivos (resumido a partir de OCDE 2023, 30).

Los docentes necesitan el apoyo de sus escuelas para recibir la formación y orientación adecuadas. Es crucial que todos los involucrados—como docentes, directores, personal escolar, la comunidad, autoridades educativas, legisladores y familias—trabajen juntos. Esto ayuda a determinar qué sistemas y herramientas digitales necesita cada estudiante. Aunque existen formas oficiales para que estos grupos compartan ideas, cada vez utilizan más las redes sociales para comunicarse entre sí (EASNIE 2023c, 3).

Se requieren programas de formación integral que aborden una amplia gama de temas, como la comprensión de diferentes tipos de discapacidades, estrategias de comunicación efectiva y métodos de enseñanza adaptativos. El personal también debe recibir formación en el uso de tecnologías de apoyo y en cómo modificar los materiales curriculares para satisfacer diversas necesidades. Además, fomentar una mentalidad inclusiva y una comprensión empática entre educadores y personal es esencial para crear un entorno de aprendizaje acogedor y de apoyo para todos los estudiantes.

EASNIE sugiere que, en relación con la digitalización, la pandemia de COVID-19 ha demostrado que la educación digital e inclusiva fomenta una mayor resiliencia del sistema. Las organizaciones que habían preparado la educación digital inclusiva antes de la pandemia también parecieron afrontar mejor la crisis.

Resumen

Para resumir todo lo presentado hasta ahora, sugerimos las siguientes acciones para garantizar una educación digital inclusiva:

1. Adaptación del acceso a la educación

Objetivo:

Personalizar las experiencias de educación digital para satisfacer las necesidades únicas de cada alumno, asegurando que nadie quede rezagado.

Acciones:

- Implementar tecnologías de aprendizaje adaptativo que se ajusten al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.
- Ofrecer una variedad de formatos de contenido accesibles (texto, video, simulaciones interactivas, etc.) para diferentes habilidades y preferencias, garantizando un recorrido de aprendizaje personalizado para cada estudiante.

Sugerencia:

- European Schoolnet, una red de 34 Ministerios de Educación europeos, proporciona recursos innovadores de enseñanza y aprendizaje para promover la educación digital e inclusiva en Europa. Visita [: https://www.europeanschoolnetacademy.eu/](https://www.europeanschoolnetacademy.eu/)

2. Proporcionar formación y recursos adecuados para los educadores

Objetivo:

Los educadores deben contar con formación integral y una variedad de recursos TIC para enseñar eficazmente a estudiantes con necesidades diversas y preferencias de aprendizaje en un entorno digital.

Acciones:

- Desarrollar y/o facilitar el acceso a programas de desarrollo profesional centrados en estrategias de enseñanza inclusiva y herramientas digitales. Cada educador debe elegir los recursos más adecuados para los estudiantes o grupos específicos.
- Identificar recursos digitales adaptativos y materiales educativos relevantes que aborden una amplia gama de estilos y necesidades de aprendizaje.

Sugerencias:

- Teacher Academy de School Education Gateway ofrece cursos en línea gratuitos y materiales de desarrollo profesional para profesores sobre diversos temas, incluida la educación inclusiva. Visita: <https://www.teacheracademy.eu/>
- Coursera ofrece cursos sobre prácticas de enseñanza y aprendizaje inclusivas. Visita (<https://www.coursera.org/>) para mejorar tus habilidades en la atención a necesidades de aprendizaje diversas.

3. Proporcionar apoyo financiero para plataformas de aprendizaje digital

Objetivo:

Las instituciones educativas deben garantizar un apoyo financiero continuo y adecuado para plataformas de aprendizaje digital, asegurando actividades y servicios digitales plenamente inclusivos, independientemente del contexto socioeconómico de los estudiantes o grupos de estudiantes.

Acciones:

- Abogar por modelos de financiación que prioricen la inclusividad en la educación digital.
- Buscar plataformas digitales accesibles y asequibles para los grupos de aprendizaje.
- Implementar estrategias para el desarrollo sostenible de entornos de aprendizaje digital inclusivos.
- Ajustar las estructuras de financiación para garantizar que las escuelas que aceptan estudiantes con necesidades especiales reciban el apoyo financiero adicional necesario.

Sugerencias:

- School Education Gateway, respaldado por la Comisión Europea, ofrece una plataforma para que los profesores encuentren y compartan recursos y formación, apoyando la educación digital inclusiva sin coste: <https://school-education.ec.europa.eu/en>
- Google for Education ofrece herramientas gratuitas y de bajo costo que las escuelas pueden usar para mejorar el aprendizaje, la colaboración y la comunicación entre estudiantes de todos los orígenes: (<https://edu.google.com/>).

4. Empoderar a los padres

Objetivo:

Ayudar a los padres a apoyar el derecho de sus hijos a ser incluidos y aprender junto a los demás en aulas en línea y otras plataformas digitales.

Acciones:

- Proporcionar información y recursos (gratuitos) a los padres sobre el derecho a la educación inclusiva y las posibilidades que los entornos de aprendizaje digital ofrecen a sus hijos.
- Organizar talleres y grupos de apoyo (con trabajadores sociales, monitores juveniles, tutores, etc.) para empoderar a los padres, ayudándolos a conocer mejor los sistemas de educación digital y las prácticas inclusivas.

Sugerencias:

- El portal **Better Internet for Kids (BIK)**, financiado por la Comisión Europea, ofrece recursos y eventos destinados a mejorar la alfabetización digital de los niños, incluyendo recursos para que los padres guíen las actividades en línea de sus hijos: <https://www.betterinternetforkids.eu/practice/youth>
- **La European Agency for Special Needs and Inclusive Education** ofrece asesoramiento y recursos para que los padres apoyen la educación inclusiva, incluyendo herramientas de aprendizaje digital : <https://www.european-agency.org/>

5. Participación comunitaria en la educación digital

Objetivo:

Fomentar un enfoque comunitario (profesores, tutores, animadores juveniles, trabajadores sociales, etc.) de la educación digital inclusiva fomentando la colaboración entre todas las partes interesadas en todos los ámbitos necesarios.

Acciones:

- Crear foros y plataformas de colaboración para que **las partes interesadas mencionadas** contribuyan al diseño, la impartición y el seguimiento de la educación digital inclusiva.
- Fomentar procesos participativos de toma de decisiones que incluyan voces de toda la comunidad educativa.

Sugerencias:

▪ **eTwinning** es una plataforma para profesores en Europa que fomenta la colaboración en proyectos educativos, incluidos los centrados en la educación inclusiva. Profesores, animadores juveniles, educadores, padres y alumnos pueden trabajar juntos en proyectos que promuevan el aprendizaje digital: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>

Sugerencias para una aplicación eficaz:

- Revisar y actualizar periódicamente los programas y recursos de formación para garantizar que siguen siendo pertinentes y eficaces.
- Establecer asociaciones con partes interesadas y organizaciones educativas locales y nacionales para mejorar la calidad y la accesibilidad de las herramientas digitales de aprendizaje.
- Hacer accesibles las tecnologías digitales no garantizará por sí solo una educación igualitaria. Los profesores, los padres y otras partes interesadas deben asegurarse de que los niños tienen las competencias adecuadas para utilizar los recursos digitales y mantener alta su motivación.
- Intente utilizar plataformas de medios sociales y otras herramientas de comunicación para concienciar, compartir ideas y crear una comunidad de apoyo para una educación digital inclusiva eficaz.
- Implantar mecanismos de retroalimentación (cuestionarios, reflexiones después de cada clase, etc.) para evaluar continuamente la eficacia de las prácticas inclusivas que se han utilizado y realizar los ajustes necesarios.
- Los jóvenes suelen tener dificultades para comunicarse verbalmente, por lo que es mejor observar su comportamiento en lugar de atribuir rápidamente sus acciones a su condición. Podrían estar experimentando un trauma o enfrentándose a un periodo inusualmente estresante. Algunas personas, cuando se sienten emocionalmente vulnerables, se sienten obligadas a manejar algo de su entorno físico, y esperar que lo expresen verbalmente es poco probable que resulte eficaz.
- Cuando te comuniques con jóvenes con discapacidad intelectual, sé adaptable y deja que tomen la iniciativa tantas veces como se sientan cómodos para fomentar su sentido de la independencia. Escuchar, respetar y validar sus sentimientos puede ayudarles a pasar de un posible estado de defensa silenciosa a otro de progreso.

Conclusión

La educación digital inclusiva es una forma clave de hacer que la educación sea justa y variada, no sólo en Europa sino en todo el mundo. Este análisis detallado de la educación inclusiva muestra lo crucial que es utilizar herramientas digitales y otros métodos para ayudar a todos los alumnos. Cambiando la forma de impartir la educación para adaptarla a las distintas necesidades, formando específicamente a los profesores, apoyando económicamente el aprendizaje digital e implicando a la comunidad, el objetivo es asegurarse de que todos los alumnos reciben el apoyo que necesitan. Este método no sólo ayuda a los estudiantes que necesitan apoyo adicional, sino que mejora el aprendizaje de todos. Conduce a una mayor apreciación de las diferencias de cada uno en las escuelas y otros entornos de aprendizaje.

Como se ha mencionado anteriormente, el compromiso con la educación digital inclusiva requiere esfuerzos concertados de todas las partes interesadas, incluidos los responsables políticos, los educadores, los padres y la comunidad en general (trabajadores juveniles, tutores, ONG, etc.). Las políticas y prácticas analizadas en este capítulo reflejan un creciente reconocimiento de la importancia de la inclusividad y la diversidad en la configuración del futuro de la educación. A través de la evaluación continua, la colaboración y la adopción de la transformación digital, podemos avanzar hacia un panorama educativo en el que todos los estudiantes tengan la oportunidad de tener éxito y prosperar en un entorno inclusivo y de apoyo. Esta visión de la educación no es sólo un objetivo, sino una base necesaria para construir una sociedad más inclusiva, informada y cohesionada.

Las Directrices AMOR para la Educación Inclusiva esbozan resultados de aprendizaje y directrices específicas que permiten a los educadores atender mejor las necesidades de los jóvenes con discapacidad, necesidades educativas especiales (NEE) y otras, fomentando así su integración en la sociedad, su crecimiento personal y su salud psicológica. Con nuestro enfoque no sólo tratamos de atender las necesidades educativas de los alumnos con diversas (dis)capacidades, sino que también intentamos mejorar la calidad general de la educación, en consonancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente el Objetivo 4, que hace hincapié en una educación de calidad inclusiva y equitativa para todos.

Las Directrices proponen un enfoque global para que la educación sea más accesible para todos. De este modo, se garantizará que los estudiantes de todas las capacidades estén plenamente incluidos en su itinerario educativo.

References and resources

- European Commission 2023a <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/inclusive-education>
- Cecilia Azorín & Mel Ainscow (2018): Guiding schools on their journey towards inclusion, International Journal of Inclusive Education, DOI: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13603116.2018.1450900>
- KOSI, Tadeja, 2020, Smernice za delo z učenci z učnimi težavami, ki počasneje usvajajo znanja, pri biologiji v osnovni šoli. Magistrsko delo. Retrieved 20. 3. 2024. <http://pefprints.pef.uni-lj.si/6180/>.
- European Commission 2023b <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2023/en/comparative-report/chapter-3.html#equity-and-inclusion>
- Euridyce 2023: Promoting diversity and inclusion in schools in Europe: https://www.euridyce.si/publikacije/Promoting-diversity-and-inclusion-in-schools-in-Europe_EN.pdf
- United Nations. (2016b). Sustainable Development Goal 4. Retrieved 21. 3. 2023, from <https://sustainabledevelopment.un.org/sdg4>
- Unicef. 2017. Including children with disabilities in quality learning: what needs to be done? Retrieved 18. 3. 2024: https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/IE_summary_accessible_220917_brief.pdf
- EASNIE 2023a: Digital Education Policy: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education_Policy_Brief_EN.pdf
- EASNIE 2023b: <https://www.european-agency.org/about-us>
- EASNIE 2023c: https://www.european-agency.org/sites/default/files/Inclusive_Digital_Education.pdf
- OECD. 2023. Digital equity and inclusion in education: An overview of practice and policy in OECD countries. [https://one.oecd.org/document/EDU/WKP\(2023\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/EDU/WKP(2023)14/en/pdf)
- <https://op.europa.eu/webpub/eac/education-and-training-monitor-2022/en/country-reports/slovenia.html>



A.M.O.R.

Advanced Measurements of
Responses to the Challenges
of Social Skills development
in a digital era



CAPÍTULO 3



01 Introducción a la recogida de herramientas

El capítulo 3 del Manual AMOR consiste en una colección de herramientas basadas en los resultados del WP2 y utiliza los indicadores recientemente desarrollados para evaluar las herramientas del WP2. Por lo tanto, proporciona un «kit de inicio» aprobado de herramientas listas para ser utilizadas por el personal docente y los alumnos para apoyar la mejora de las habilidades para una participación social activa de los jóvenes, especialmente con discapacidades y NEE. Las herramientas presentadas son accesibles, autoexplicativas y fáciles de usar, y se dividen en dos categorías: actividades de animación y actividades interculturales inclusivas.

Las actividades de animación suelen ser ejercicios o juegos breves y atractivos diseñados para aumentar los niveles de energía de los alumnos, mejorar su concentración y crear un entorno de aprendizaje positivo y activo. Estas actividades suelen ser rápidas, duran entre unos minutos y unos 10 minutos, y pueden ser físicas, mentales o una mezcla de ambas. Suelen utilizarse entre clases o durante las transiciones para ayudar a los alumnos a reajustarse, volver a concentrarse y estar preparados para la siguiente tarea.

Los principales objetivos de las actividades energizantes incluyen

- Recargar a los estudiantes: Proporcionan un descanso rápido para refrescar la mente y el cuerpo de los estudiantes, especialmente durante largos periodos de estar sentados o concentrados.
- Mejorar la concentración: Al estimular el movimiento o la interacción, las actividades de animación pueden ayudar a centrar la atención y mejorar el rendimiento cognitivo.
- Fomentar las habilidades sociales: Muchas actividades energizantes implican el trabajo en grupo, lo que puede promover el trabajo en equipo, la comunicación y las interacciones sociales positivas.
- Crear un ambiente positivo: Las actividades de animación suelen ser divertidas y desenfadadas, lo que contribuye a crear un ambiente alegre e integrador en el aula.

En cuanto a las herramientas/actividades interculturales inclusivas, se refieren a estrategias, ejercicios o recursos diseñados para promover la comprensión, el respeto y la apreciación de diversos orígenes culturales entre los alumnos. Estas herramientas y actividades pretenden crear un entorno inclusivo en el que todos los alumnos se sientan valorados y reconocidos, independientemente de su origen cultural, étnico o lingüístico. Se utilizan para fomentar la competencia intercultural, reducir los prejuicios y alentar las interacciones positivas entre estudiantes de diferentes culturas.

Entre los aspectos clave de las herramientas/actividades interculturales inclusivas se incluyen:

- Celebración de la diversidad: Estas actividades destacan y celebran las contribuciones culturales únicas de cada estudiante, creando un sentimiento de orgullo y pertenencia.
- Crear conciencia cultural: Ayudan a los alumnos a conocer y reflexionar sobre su propia cultura y la de los demás, fomentando la empatía, la curiosidad y la apertura mental.

- 
- Fomentar la interacción y el diálogo: Muchas actividades están diseñadas para facilitar el diálogo y la interacción entre estudiantes de diferentes orígenes culturales, animándoles a compartir experiencias y aprender unos de otros.
 - Reducir los estereotipos y los prejuicios: Estas herramientas pretenden cuestionar los estereotipos y los prejuicios exponiendo a los alumnos a diversas perspectivas y fomentando el pensamiento crítico.
 - En general, estas herramientas y actividades son esenciales para crear un entorno de aprendizaje que respete y valore la diversidad, apoye la inclusión y prepare a los alumnos para prosperar en un mundo multicultural.
- 

02 Energizadores

Energizador 1 | Velocidad en la red

TEMA PRINCIPAL: Crear vínculos y mejorar las habilidades sociales

OBJETIVOS:

- Mejorar la capacidad de los participantes para presentarse y entablar una conversación.
- Fomentar la escucha activa y la comunicación eficaz.
- Crear oportunidades para que los participantes conozcan a gente nueva y establezcan contactos.
- Fomentar la formación de nuevas amistades y contactos profesionales.
- Aumentar la confianza de los participantes en entornos sociales y al hablar en público.
- Garantizar que todos los participantes se sientan incluidos y valorados en el grupo.
- Promover un entorno integrador en el que todos tengan la oportunidad de compartir y ser escuchados.
- Sentar las bases para futuros trabajos en equipo y proyectos de colaboración.
- Permitir que los participantes compartan aspectos de su cultura y aprendan de los demás.
- Fomentar la apreciación de la diversidad y el multiculturalismo.
- Mejorar la capacidad de los participantes para priorizar la información clave durante interacciones breves.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO: Mínimo 20 personas

RECURSOS / MATERIAL: Sillas y un cronómetro

PROCESO DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA

- Introducción (5 minutos)
- Bienvenida y presentación general:
- Salude a los participantes y explique el objetivo de la actividad.
- Describa brevemente la actividad de Speed Networking.
- Destaque la importancia de escuchar activamente y de comprometerse con su compañero.

Reglas e instrucciones:

- Cada pareja dispondrá de 2 minutos para presentarse y compartir un dato curioso.
- Cuando suene el cronómetro, los participantes cambiarán de pareja.
- Anime a los participantes a buscar nuevas parejas para cada ronda.
-

Actividad (30 minutos)

Prepárala:

- Coloca las sillas en parejas frente a frente (si utilizas sillas).
- Asegúrate de que todos tengan un compañero para la primera ronda.

Rondas:

- Ronda 1 (2 minutos):
- Pon en marcha el cronómetro.
- Los participantes se presentan y comparten un hecho divertido.
- Cambio de pareja (1 minuto):
- Señala el final de la ronda.
- Los participantes cambian de pareja.
- Repita 10 rondas para que cada participante conozca a 10 personas diferentes.

Conclusión (10 minutos)

Debate en grupo:

- Reúna a todos en un círculo o grupo.
- Pida a los participantes que cuenten algo interesante que hayan aprendido sobre otra persona.
- Hable de lo que sintieron al conocer y hablar con muchas personas diferentes en poco tiempo.

Comentarios:

- Anime a los participantes a comentar la actividad.
- Pregúnteles qué les ha gustado y qué podría mejorarse.
- Observaciones finales:
- Agradezca a todos su participación.
- Anime a los participantes a seguir estableciendo contactos después de la actividad.

Consejos para el éxito

Facilitación: Gestione activamente el tiempo y señale claramente cuándo es el momento de cambiar de interlocutor.

Compromiso: Fomente el entusiasmo y la energía positiva para que la actividad resulte agradable.

Accesibilidad: Asegúrese de que el montaje es accesible para todos los participantes, incluidos los discapacitados.

Seguimiento: Considere la posibilidad de organizar una actividad de seguimiento o un debate para reforzar las conexiones establecidas.

Variaciones

Temas: Presente temas para cada ronda (por ejemplo, aficiones favoritas, experiencias de viaje, aspiraciones profesionales).

Grupos: Si el grupo es grande, divídelo en grupos más pequeños para que la interacción sea más significativa.

TEMA PRINCIPAL: Utilizar el Bingo Rompehielos para crear comunidad en el aula y mejorar la interacción de los alumnos.

OBJETIVOS:

- Ayudar a los alumnos a conocerse de una forma divertida y atractiva.
- Animar a los alumnos a interactuar y comunicarse con compañeros con los que no suelen hablar.
- Crear un ambiente positivo e integrador en el aula.
- Energizar a los alumnos y prepararlos para las actividades de aprendizaje.

TAMAÑO DE GRUPO SUGERIDO: Clase entera o grupos de 10-20 alumnos.

RECURSOS / MATERIAL:

- Cartones de bingo con diferentes pistas para romper el hielo (por ejemplo, «Encuentra a alguien que haya viajado a otro país», «Encuentra a alguien que tenga una mascota»).
- Bolígrafos o lápices para cada alumno

PROCESO DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA

1. Preparación:

Crear tarjetas de bingo: Prepare cartones de bingo con diferentes mensajes. Asegúrese de que cada cartón contenga una combinación diferente de preguntas.

Distribuye los materiales: Distribuya una tarjeta de bingo y un bolígrafo o lápiz a cada alumno.

2. Introducción:

Explique la actividad: Explique a los alumnos que van a jugar al Bingo para romper el hielo. El objetivo es completar sus cartones de bingo encontrando a compañeros que coincidan con las pistas.

Establezca las reglas básicas: Establezca reglas básicas para el ejercicio, como el respeto y la escucha de los demás.

3. Realiza el ejercicio:

Iniciar el juego: Deje que los alumnos se muevan por el aula e interactúen entre ellos. Deben preguntar a sus compañeros si coinciden con alguna de las indicaciones de su cartón de bingo.

Marcar los cartones: Cuando un alumno encuentre a un compañero que coincida con una indicación, deberá firmar o poner sus iniciales en la casilla correspondiente de su cartón de bingo.

4. Conclusión:

Terminar el juego: El juego puede terminar cuando un alumno rellena toda una fila, columna o diagonal (de forma similar al bingo normal) o cuando se alcanza el límite de tiempo establecido.

Resumen: Reúna a los alumnos y comenten lo que han aprendido sobre sus compañeros. Destaca los hechos interesantes o sorprendentes que hayan descubierto.

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

Mentimeter es una excelente herramienta digital que hace que las presentaciones sean atractivas y accesibles para todos. Cuenta con elementos interactivos como encuestas en directo, cuestionarios, nubes de palabras y sesiones de preguntas y respuestas, que ayudan a los participantes a mantenerse implicados y a hacer presentaciones dinámicas. Además, mentimeter incluye funciones de accesibilidad como compatibilidad con lectores de pantalla, modo de alto contraste, navegación mediante teclado, texto alternativo para las imágenes y tamaños de fuente ajustables, lo que garantiza su accesibilidad a usuarios con deficiencias visuales y otras necesidades.

Gracias a su interfaz fácil de usar y a su firme compromiso con la inclusión, mentimeter permite a personas de todas las capacidades participar y contribuir de forma significativa. Funciona sin problemas en varios dispositivos, incluidos teléfonos inteligentes, tabletas y ordenadores, lo que garantiza la plena participación de todos los asistentes. Esto convierte a mentimeter en la opción ideal para crear presentaciones atractivas e inclusivas, especialmente para trabajadores juveniles y público joven.

Para garantizar que todo el mundo pueda participar, comprender y contribuir a todas las presentaciones de mentimeter, han elaborado una guía para crear presentaciones accesibles e inclusivas. Puedes encontrar información detallada sobre accesibilidad y descargar su vpat para menti.com en www.mentimeter.com/accessibility. En el menú de configuración también encontrarás una comprobación de accesibilidad, donde podrás ver el grado de inclusión de tu presentación y obtener recomendaciones para mejorarla.

Funciones de accesibilidad:

- Respuestas de texto en tiempo real: para alumnos no verbales o con dificultades de habla.
- Participación anónima: reduce la ansiedad de quienes se sienten incómodos compartiendo públicamente.
- Compatibilidad con múltiples dispositivos: garantiza que todos los alumnos puedan participar utilizando su dispositivo preferido.
- Ayudas visuales: las nubes de palabras y las encuestas visuales ayudan a los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

TEMA PRINCIPAL: Diversidad cultural e inclusión

OBJETIVOS:

- Promover la conciencia y la comprensión cultural entre los estudiantes.
- Fomentar la inclusión y garantizar la participación de todos los alumnos, incluidos los que tienen discapacidades y necesidades educativas especiales.
- Crear un entorno atractivo y dinámico para compartir los antecedentes culturales.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO: 10-15 participantes

RECURSOS / MATERIAL:

- Cuenta Mentimeter (educador)
- Dispositivos para cada alumno (smartphone, tableta u ordenador)
- Conexión a Internet

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA:

La actividad denominada “mosaico cultural” está diseñada para ser una forma inclusiva y atractiva de que los estudiantes compartan y aprendan sobre diversas culturas. Utiliza Mentimeter para facilitar la interacción y garantizar que la voz de cada estudiante sea escuchada, independientemente de su capacidad para comunicarse verbalmente o de su nivel de comodidad en entornos de aula tradicionales.

Comenzamos configurando una nube de palabras en Mentimeter donde los estudiantes pueden enviar palabras o frases que describan su cultura; se les anima a pensar en la comida, las tradiciones, las festividades, la vestimenta, los idiomas, etc. A medida que los estudiantes envían sus contribuciones, la nube de palabras se va llenando en tiempo real, creando una representación visual de la diversidad cultural en el aula. (10 minutos)

Después, creamos una serie de preguntas para encuestas sobre diferentes prácticas culturales. Por ejemplo: • “¿Cuál es un saludo común en tu cultura?” • “¿Cuál es la comida tradicional que más disfrutas?” • “¿Cuál es una festividad significativa en tu cultura?”

Cada pregunta debe tener respuestas de opción múltiple o bien ofrecer la posibilidad de que los estudiantes escriban sus respuestas. (5 minutos)

Utiliza la función de preguntas y respuestas (Q&A) de Mentimeter para que los estudiantes envíen, de manera anónima, preguntas sobre las culturas de sus compañeros, y selecciona algunas para discutir.

Encuestas y nubes de palabras: comienza la clase con una actividad de encuesta o nube de palabras en la que los estudiantes puedan compartir sus pensamientos o experiencias sobre un tema determinado. Esto puede ayudar a construir un sentido de comunidad y a que los estudiantes se sientan más cómodos.

Actividad del mosaico cultural (20 minutos):

- Introducción (3 minutos): Explica el propósito de la actividad, resaltando la diversidad cultural y la inclusión.
- Nube de palabras: “describe tu cultura” (7 minutos): Los estudiantes utilizan Mentimeter para enviar palabras o frases que describan su cultura, creando una nube de palabras en tiempo real que muestra la diversidad en el aula.
- Encuesta: “prácticas culturales” (5 minutos): Realiza encuestas sobre prácticas culturales con preguntas acerca de saludos comunes, comidas tradicionales favoritas y festividades significativas, utilizando respuestas de opción múltiple o respuestas escritas.
- Preguntas y respuestas (Q&A): “pregunta sobre culturas” (5 minutos): Los estudiantes envían, de manera anónima, preguntas sobre las culturas de sus compañeros utilizando la función Q&A de Mentimeter, y se discuten en clase las preguntas seleccionadas, fomentando el diálogo y la curiosidad.

Energizador 4 | Kahoot! - Trabajo en equipo

<https://kahoot.it/>

Kahoot! es una plataforma dinámica de aprendizaje basada en juegos que revoluciona los métodos educativos y de formación tradicionales al transformarlos en experiencias interactivas y atractivas. Lanzada en 2013, Kahoot! se ha convertido rápidamente en una de las favoritas en aulas, entornos de formación corporativa y más allá. La plataforma permite a los usuarios crear, compartir y participar en cuestionarios de opción múltiple, debates y encuestas, haciendo que el aprendizaje sea tanto divertido como efectivo. Sus características clave incluyen una interfaz fácil de usar, cuestionarios personalizables con integración de temas y medios, y varios modos, como en vivo, a ritmo propio y en equipo. Kahoot! también destaca por su accesibilidad, ofreciendo compatibilidad con lectores de pantalla, navegación por teclado, tamaños de texto ajustables, opciones de contraste de color y soporte multilingüe, garantizando la inclusión de todos los participantes.

Los beneficios de la plataforma son numerosos, ya que mejora el compromiso y la retención del conocimiento mediante la gamificación y el contenido interactivo. Proporciona retroalimentación en tiempo real y análisis detallados, lo que permite a educadores y formadores evaluar el rendimiento e identificar áreas de mejora. La versatilidad de Kahoot! lo hace adecuado para diversos niveles educativos y entornos profesionales, integrándose fácilmente con sistemas de gestión del aprendizaje como Google Classroom y Microsoft Teams. La seguridad y la privacidad también son una prioridad, con estrictas medidas de protección de datos en vigor. En general, Kahoot! fomenta un entorno de aprendizaje divertido e inclusivo, ayudando a participantes de todas las edades y habilidades a conectarse, colaborar y aprender de manera efectiva.

TEMA PRINCIPAL: Introducción a la clase o taller / Actividad de construcción de equipos

OBJETIVOS:

- Dinamizar a los participantes.
- Fomentar un sentido de comunidad y conexión.
- Presentar a los participantes de una manera divertida y atractiva.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO: 10-20 participantes

RECURSOS / MATERIAL:

- Un dispositivo con acceso a internet por participante (teléfono inteligente, tableta o computadora).
- Un proyector o pantalla (para mostrar el cuestionario si es un entorno físico).
- Un cuestionario de Kahoot! preparado.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA:

La actividad llamada "Cuestionario rápido de datos curiosos" está diseñada para ser una forma inclusiva y atractiva de que los participantes se conozcan entre sí. Utiliza Kahoot! para facilitar la interacción y garantizar que todas las voces sean escuchadas, independientemente de sus habilidades o nivel de comodidad en entornos tradicionales.

Comenzamos configurando un cuestionario de Kahoot! con 5-7 preguntas ligeras sobre las preferencias y experiencias de los participantes, como sabores de helado favoritos y destinos de vacaciones soñados. A medida que los participantes se unen usando un código de juego, pueden responder en tiempo real, creando un ambiente interactivo y divertido. (10 min.)

Después del cuestionario, revisamos juntos las preguntas y respuestas. Esto incluye destacar respuestas interesantes o divertidas y animar a los participantes a compartir más sobre sus elecciones. Este paso fomenta la discusión y ayuda a fortalecer las conexiones entre los participantes. (5 min.)

Utiliza las funciones de discusión de Kahoot! para permitir que los participantes envíen preguntas o comentarios durante la actividad. Selecciona algunas para debatir, promoviendo una mayor interacción y compromiso.

Cuestionario rápido de datos curiosos (20 minutos)

- **Introducción (3 minutos):** Explicar el propósito de la actividad, destacando la creación de comunidad y la inclusión.
- **Cuestionario: "Conócete mejor" (5 minutos):** Los participantes usan Kahoot! para responder preguntas divertidas sobre sus preferencias y experiencias, creando una sesión animada e interactiva.
- **Discusión: "Comparte y conecta" (10 minutos):** Revisar juntos los resultados del cuestionario, resaltando respuestas interesantes y fomentando el intercambio para fortalecer la comunidad.
- **Preguntas y respuestas: "Pregunta y aprende" (2 minutos):** Los participantes envían preguntas o comentarios sobre la actividad, que se discuten para promover el diálogo y la interacción.

TEMA PRINCIPAL: Inclusión

OBJETIVOS:

- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación.
- Concienciar sobre la importancia de la inclusión de una manera relajada y lúdica.
- Fomentar la creatividad.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- 2 personas por grupo.

RECURSOS / MATERIAL:

- Papel
- Lápiz

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA:

- Asignar a cada estudiante un compañero y hacer que se sienten uno frente al otro.
- Cada pareja trabajará en la composición de una canción sobre la inclusión y cómo los estudiantes pueden aprender unos de otros.
- La canción puede incluir ejemplos específicos de cómo los compañeros se ayudan en el aula inclusiva o formas generales de incluir a los demás en actividades.
- Los equipos deben elegir una melodía que ambos conozcan, como "Estrellita, ¿dónde estás?" o "Cumpleaños feliz".
- Alternando turnos, los compañeros crearán líneas de la canción hasta completarla.
- Se dará la oportunidad a algunos o a todos los equipos de compartir sus canciones con la clase.

Duración aproximada: 30-45 minutos.

Ejemplo de introducción a la actividad (con la melodía de "Tres ratones ciegos")

"Todos aquí,
Sí, todos aquí,
Van a crear,
Una canción,
Sobre inclusión y buena unión,
Y cómo ayudarnos con gran emoción,
Empiecen ya,
Juntos crear."



Energizador 6 | Arcilla Invisible

TEMA PRINCIPAL: Comunicación no verbal, Inclusión

OBJETIVOS:

- Fomentar la dinámica de grupo.
- Desarrollar habilidades de comunicación a través del lenguaje corporal y los gestos.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- Hasta el tamaño de la clase.

RECURSOS / MATERIAL:

- Arcilla / plastilina.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA:

Información general:

Los jugadores "moldean" arcilla invisible y los demás intentan adivinar qué objeto es.

Este juego introduce la comunicación no verbal, como los gestos y las expresiones faciales, para personas que no pueden comunicarse mediante el lenguaje hablado.

Los participantes comprenderán que la comunicación es mucho más que palabras.

Implementación:

- Sentar al grupo en círculo y explicar que hay un trozo de arcilla "invisible".
- Entregar la arcilla invisible a un jugador y pedirle que, en silencio y rápidamente, la moldee en un objeto.
- Luego, usando solo expresiones faciales, gestos y lenguaje corporal, debe actuar cómo se usa el objeto. El resto del grupo puede levantar la mano cuando crean saber de qué objeto se trata.
- Una vez adivinado, la persona con la arcilla la pasa al siguiente jugador en el círculo.
- El siguiente jugador toma la arcilla invisible y esculpe un nuevo objeto. La actividad continúa alrededor del círculo.
- Se anima a los jugadores a crear objetos cada vez más inusuales después de que se hayan utilizado las ideas más obvias.
- Permitir que los jugadores experimenten con el juego y vean qué se les ocurre.

Duración: 45 minutos.

TEMA PRINCIPAL: Participación y Defensa Global de la Juventud

OBJETIVOS:

- Proporcionar un espacio seguro e inclusivo para que los jóvenes se expresen sobre temas como el cambio climático, la igualdad de género y los derechos humanos.
- Mejorar la alfabetización digital y las habilidades de comunicación alentando a los jóvenes a crear y compartir contenido digital.
- Construir un movimiento juvenil global que amplifique las voces de comunidades subrepresentadas y genere cambios sociales.
- Conectar a jóvenes de diversos orígenes, fomentando la comprensión, la empatía y la solidaridad.
- Fomentar el pensamiento crítico y opiniones informadas proporcionando recursos y materiales educativos.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO: Diseñado principalmente para uso individual, pero puede integrarse en actividades grupales en escuelas, organizaciones juveniles o grupos comunitarios. Adecuado para grupos que deseen colaborar en narrativas conjuntas o campañas de defensa. Los facilitadores pueden utilizar la plataforma para actividades en el aula o proyectos comunitarios de participación juvenil, promoviendo la reflexión y el debate en grupo sobre temas compartidos.

RECURSOS / MATERIAL:

- Herramientas digitales: Acceso a una computadora, smartphone o tableta con conexión a internet.
- Herramientas de creación de contenido: Guías sobre escritura de blogs, producción de videos, fotografía impactante y uso de redes sociales para la defensa de causas.
- Recursos de aprendizaje: Guías proporcionadas por UNICEF sobre técnicas de defensa, consejos para la narración de historias y alfabetización mediática.
- Comunidad de apoyo: Acceso a una red global de pares, mentores y activistas juveniles para colaboración y retroalimentación.
- Características de la plataforma: Blogs, envíos multimedia, foros de discusión y oportunidades de mentoría.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA:

- Registro y orientación: Los participantes crean una cuenta en la plataforma y exploran los recursos disponibles, así como ejemplos de historias juveniles impactantes.
- Desarrollo de contenido: Los participantes crean su propio contenido—historias, videos, artículos, poemas o fotografías—centrándose en los temas que les apasionan.

- **Envío y Publicación:** El contenido enviado pasa por una revisión para garantizar que cumpla con las directrices de la plataforma, y el contenido aprobado se publica, alcanzando a una audiencia global.
- **Interacción y Retroalimentación:** Después de la publicación, los participantes interactúan con la comunidad comentando, compartiendo opiniones y participando en debates para ampliar sus perspectivas y aprender de otros.
- **Defensa Continua:** Se anima a los participantes a seguir creando contenido y a involucrarse en esfuerzos de defensa, utilizando los recursos de la plataforma para planificar campañas, talleres o eventos.
- **Reconocimiento y Crecimiento:** Las contribuciones destacadas pueden ser resaltadas en la plataforma o en redes sociales, proporcionando reconocimiento e inspirando una mayor participación juvenil.

TEMA PRINCIPAL: Trabajo en equipo y habilidades de comunicación a través de una actividad física y colaborativa

OBJETIVOS:

- Fomentar el trabajo en equipo y la inclusión en un entorno de apoyo.
- Mejorar las habilidades de comunicación y resolución de problemas.
- Desarrollar confianza y cooperación entre los participantes.
- Promover la empatía y la colaboración en un contexto lúdico.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO: 15-20 PERSONAS

RECURSOS / MATERIAL:

- No se requieren materiales físicos.
- Espacio: Un área espaciosa y segura, libre de obstáculos, que permita un movimiento cómodo para los participantes.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD UTILIZANDO ESTA HERRAMIENTA:

El "Nudo Humano" es una actividad de construcción de equipos diseñada para fomentar la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas de manera divertida e interactiva. Adaptada para estudiantes con necesidades especiales, esta actividad se centra en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en un entorno seguro e inclusivo, donde todos pueden participar a su propio nivel.

Procedimiento de la actividad:

1. Preparación:

- Dividir el grupo en equipos más pequeños de 6-8 participantes para facilitar la interacción.
- Proporcionar instrucciones claras, utilizando ayudas visuales (por ejemplo, diagramas o demostraciones) si es necesario, para garantizar que todos comprendan la tarea.

2. Inicio de la actividad:

- Hacer que cada equipo forme un círculo y asegurarse de que todos los participantes estén cómodos con la dinámica.
- Explicar que el objetivo es deshacer un "nudo humano" sujetando las manos de dos personas que no estén adyacentes.

3. Adaptaciones durante la actividad:

- Permitir que los participantes con movilidad reducida se unan sosteniendo una cuerda o cinta, simulando la conexión de las manos.
- Brindar tiempo adicional si es necesario para garantizar que todos puedan participar sin sentirse presionados.
- Ofrecer apoyo verbal o físico a los participantes que lo necesiten, minimizando la interferencia para mantener el desafío.

4. Cierre de la actividad:

- Facilitar una reflexión grupal sobre cómo se sintieron los participantes durante la actividad, enfatizando el valor de la colaboración y el apoyo mutuo.

Adaptaciones específicas para necesidades especiales:

- Apoyo visual: Utilizar tarjetas con pasos o instrucciones claras.
- Flexibilidad: Permitir que algunos participantes observen o brinden orientación verbal si prefieren no involucrarse físicamente.
- Apoyo sensorial: Crear un ambiente tranquilo, sin ruidos fuertes, para participantes sensibles a estímulos externos.
- Facilitador adicional: Contar con un educador extra para asistir en momentos clave.

Duración:

10-15 minutos (flexible según las necesidades del grupo).

Resultados esperados:

- Mayor confianza y habilidades de trabajo en equipo.
- Incremento de la participación y disfrute en un entorno inclusivo.
- Mejora de las habilidades sociales y emocionales.

Notas para el facilitador:

- Ser flexible y ajustar el ritmo según las necesidades del grupo.
- Proporcionar refuerzo positivo por los esfuerzos de cada equipo, centrándose en la colaboración y el esfuerzo en lugar del resultado final.
- Observar y adaptar la actividad continuamente para garantizar la participación de todos.

Web: <https://www.theatrefolk.com/blog/collaboration-games-the-human-knot>



Actividad Intercultural Inclusiva 1 | RV - Entornos Naturales y Sociales

NOMBRE DE LA HERRAMIENTA: Uso de la Realidad Virtual en el Aula para Estudiantes en el Espectro Autista

TEMA PRINCIPAL: Entornos naturales y sociales

OBJETIVOS:

Explorar un entorno de realidad virtual para mejorar las habilidades sociales, la integración sensorial y el conocimiento específico de diferentes materias.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO: Dependiendo del número de visores de RV disponibles

RECURSOS / MATERIAL:

- Visores de realidad virtual (RV)
- Dispositivos compatibles con RV (tabletas, smartphones o computadoras)
- Aplicaciones de RV (educativas y adaptadas a necesidades sensoriales)
- **Asientos cómodos**
- **Auriculares con cancelación de ruido (opcional)**
- **Horarios visuales**

Recursos: Directrices de la NSTA sobre el uso de la realidad virtual

Aplicaciones de RV recomendadas:

- Nature Treks VR: Exploración relajante de diferentes entornos naturales.
- Autism XR: Diseñado específicamente para el entrenamiento de habilidades sociales y experiencias sensoriales adaptadas.
- Google Expeditions: Ofrece una amplia gama de experiencias educativas en RV.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

Preparación:

- Asegurar que todos los equipos de RV estén cargados y funcionando correctamente.
- Seleccionar aplicaciones de RV apropiadas que sean relajantes, educativas y adaptadas a sensibilidades sensoriales.
- Organizar un espacio cómodo y seguro para que los estudiantes usen los visores de RV.
- Preparar un horario visual para ayudar a los estudiantes a comprender la secuencia de actividades.

1. Introducción (10 minutos)
2. Saluda a los estudiantes y presenta el tema de la lección.
3. Explica qué es la realidad virtual y cómo se utilizará en la lección.
4. Muestra una breve demostración de una experiencia de RV para dar a los estudiantes un adelanto.
5. Calentamiento Sensorial (5 minutos)
6. Involucra a los estudiantes en una breve actividad sensorial para ayudarles a relajarse y prepararse para la experiencia de RV. Esto puede incluir ejercicios de respiración profunda, estiramientos suaves o el uso de juguetes sensoriales.
7. Exploración en RV (30 minutos)

Actividad 1: Entorno Sensorialmente Amigable (15 minutos)

Los estudiantes explorarán un entorno de RV relajante, como un paseo virtual por la naturaleza o una aventura submarina.

Anima a los estudiantes a describir lo que ven, oyen y sienten en el entorno de RV.

Hablen sobre cómo les hace sentir la experiencia y cuáles fueron sus partes favoritas.

Actividad 2: Práctica de Habilidades Sociales (15 minutos)

Utiliza una aplicación de RV diseñada para practicar interacciones sociales, como el juego de roles en diferentes escenarios sociales (por ejemplo, pedir comida en un restaurante, saludar a un amigo).

Haz pausas después de cada escenario para discutir la interacción y las respuestas adecuadas.

1. Discusión y Reflexión (10 minutos)
2. Reúne a los estudiantes en círculo para hablar sobre su experiencia en RV.
3. Haz preguntas orientadoras como: ¿Qué te gustó de la actividad de RV?; ¿Cómo te sentiste en el entorno virtual?; ¿Qué habilidades sociales practicaste hoy?
4. Anima a los estudiantes a compartir sus pensamientos y a escuchar a sus compañeros.
5. Actividad de Cierre (5 minutos)
6. Finaliza con una actividad relajante, como escuchar música suave o una meditación guiada.
7. Proporciona a los estudiantes un horario visual con los siguientes pasos en su día para facilitar la transición.

Evaluación:

- Observa la participación y el nivel de compromiso de los estudiantes durante las actividades de RV.
- Toma nota de cualquier mejora en las interacciones sociales y respuestas sensoriales.
- Recoge comentarios de los estudiantes sobre su experiencia en RV.

Adaptaciones y Modificaciones:

- Brinda apoyo y orientación adicional a los estudiantes que puedan necesitar ayuda extra con el equipo de RV.
- Ajusta el contenido de RV según las preferencias sensoriales y los niveles de tolerancia individuales.
- Usa auriculares con cancelación de ruido si el audio en el entorno de RV resulta abrumador para algunos estudiantes.



Actividad Intercultural Inclusiva 2 | AP - Lengua de Señas

NOMBRE DE LA HERRAMIENTA: Aprendiendo Lengua de Señas con una Aplicación

TEMA PRINCIPAL: Lengua de Señas

OBJETIVOS:

Aprender habilidades básicas de lengua de señas utilizando una aplicación de aprendizaje, promoviendo la comunicación y la inclusión.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

Dependiendo del número de estudiantes, en grupos de 2 o 3.

RECURSOS / MATERIAL:

Material:

- Tablets o smartphones con una aplicación de aprendizaje de lengua de señas instalada (por ejemplo, The ASL App, Lingvano, etc.).
- Proyector y pantalla (para demostraciones en grupo).
- Material visual (pósteres con señas, tarjetas didácticas).
- Cuadernos y bolígrafos para tomar notas.

Recursos:

- Asociación Europea de Personas Sordas para información y recursos adicionales.
- Aplicaciones y sitios web recomendados para la práctica continua de la lengua de señas.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

Preparación:

- Asegurar que todos los dispositivos estén cargados y que la aplicación esté instalada correctamente.
- Familiarizarse con las funciones y el contenido de la aplicación.
- Preparar materiales visuales para reforzar el aprendizaje.
- Organizar el aula para facilitar actividades en grupo y práctica individual.

1. Introducción (10 minutos)

- Saludar a los estudiantes y presentar el tema de la lección.
- Explicar la importancia de la lengua de señas y su papel en la promoción de la comunicación y la inclusión.
- Mostrar un breve video introductorio sobre la lengua de señas y la Asociación Europea de Personas Sordas.

2. Introducción a la Aplicación y Navegación (10 minutos)

- Demostrar cómo navegar por la aplicación de aprendizaje de lengua de señas.
- Resaltar las funciones clave, como tutoriales, ejercicios prácticos y el diccionario de señas.
- Asegurar que todos los estudiantes puedan acceder y utilizar la aplicación en sus dispositivos.

3. Aprendiendo Señas Básicas (20 minutos)

Actividad 1: Saludos y Frases Comunes (10 minutos)

- Guiar a los estudiantes a través de la aplicación para aprender saludos básicos y frases comunes (por ejemplo, hola, gracias, por favor).
- Demostrar cada seña usando la aplicación y practicar en grupo.
- Animar a los estudiantes a formar parejas y practicar las señas entre ellos.

Actividad 2: Objetos y Acciones Cotidianas (10 minutos)

- Usar la aplicación para aprender señas de objetos y acciones de la vida diaria (por ejemplo, libro, comer, beber).
- Mostrar materiales visuales para reforzar las señas aprendidas.
- Realizar un pequeño quiz con tarjetas didácticas donde los estudiantes deben hacer la seña correspondiente a la palabra mostrada.

4. Práctica en Grupo y Juego de Roles (15 minutos)

- Dividir a los estudiantes en pequeños grupos.
- Asignar a cada grupo un diálogo o escenario sencillo para practicar usando las señas aprendidas (por ejemplo, presentarse, pedir comida).
- Fomentar que los grupos presenten sus diálogos ante la clase, promoviendo el aprendizaje entre compañeros y la confianza.

5. Discusión y Reflexión (5 minutos)

- Reunir a los estudiantes para hablar sobre su experiencia con la aplicación y el aprendizaje de la lengua de señas.
- Hacer preguntas orientadoras como: ¿Qué señas te parecieron fáciles o difíciles de aprender?; ¿Cómo crees que conocer la lengua de señas puede ayudar en la vida diaria?; ¿Qué te gustó de usar la aplicación?
- Animar a los estudiantes a compartir sus opiniones y escuchar a sus compañeros.

6. Actividad de Cierre (5 minutos)

- Finalizar con una actividad grupal divertida, como una canción o un juego en lengua de señas.
- Proporcionar a los estudiantes recursos adicionales para continuar practicando (por ejemplo, sitios web, libros).

Evaluación:

- Observar la participación y el compromiso de los estudiantes durante las actividades.
- Evaluar su capacidad para realizar correctamente las señas aprendidas.
- Recoger comentarios de los estudiantes sobre su experiencia con la aplicación y el aprendizaje de la lengua de señas.

Adaptaciones y Modificaciones:

- Brindar apoyo y orientación adicional a los estudiantes que necesiten ayuda con la aplicación.
- Ajustar el ritmo de la lección según las necesidades y niveles de comodidad de los estudiantes.
- Utilizar ayudas visuales más grandes o videos de señas para estudiantes con discapacidades visuales.

Actividad Intercultural Inclusiva 3 | Storybird - Vocabulario Creativo

NOMBRE DE LA HERRAMIENTA: Storybird

TEMA PRINCIPAL: Aplicación de vocabulario creativo

OBJETIVOS:

- Fomentar la colaboración y la creatividad en el aprendizaje del vocabulario.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- 10/20 estudiantes (grupos pequeños de 4-5 estudiantes).

RECURSOS / MATERIAL:

- Cuenta de usuario en Storybird.
- Ordenador con acceso a Internet.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Introducción (5 minutos)

- Propósito: Explicar cómo la narración de historias puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje del vocabulario.
- Discutir el papel de la creatividad en la adquisición del lenguaje y cómo hace que el aprendizaje sea más atractivo.

2. Formación de Grupos (5 minutos)

- Organizar los grupos: Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- Asignar roles dentro del grupo, como escritor, ilustrador, editor y presentador.

3. Demostración de la Herramienta (20 minutos)

- Demostración: Proporcionar una guía paso a paso sobre cómo crear historias en Storybird.
- Mostrar cómo elegir temas, agregar texto e imágenes y publicar historias.
- Exploración: Permitir que los estudiantes exploren las funciones e interfaz de Storybird. Responder cualquier pregunta que tengan.

4. Actividad (30 minutos)

- Creación de historias: Cada grupo escribe una historia incorporando las palabras de vocabulario asignadas.

Deben:

- Desarrollar una narrativa que incluya de manera natural las palabras de vocabulario.
 - Usar ilustraciones creativas para mejorar la historia y facilitar la comprensión.
 - Asegurarse de que la historia tenga una estructura clara (inicio, desarrollo y final).
 - Edición: Los grupos revisan y editan sus historias para asegurarse de que estén bien escritas y sin errores.
 - Se anima a que consideren la fluidez y coherencia del relato.
5. Compartir (20 minutos)
- Presentación de historias: Cada grupo comparte su historia con la clase.
 - Deben explicar cómo incorporaron las palabras de vocabulario y las decisiones creativas que tomaron.
 - Retroalimentación: Brindar comentarios constructivos sobre las historias, centrándose en el uso del vocabulario, la creatividad y la claridad.

Actividad Intercultural Inclusiva 4 | Canva - Sentido de Pertenencia

TEMA PRINCIPAL: Colaborar en la creación de una bandera de la clase/grupo que fomente el sentido de pertenencia

OBJETIVOS:

- Permitir que los estudiantes trabajen juntos.
- Potenciar la creatividad utilizando una herramienta interactiva.
- Mejorar las habilidades de comunicación.
- Fomentar el trabajo en equipo.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- Aula pequeña, dividida en grupos más pequeños de 4-5 personas.

RECURSOS / MATERIAL:

- Tablet u ordenador portátil.
- Acceso a Internet.
- Cuenta en Canva.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Introducción (5 minutos)

- Presentar la actividad a los estudiantes y animarlos a colaborar en línea con Canva para diseñar la bandera.
- Si es necesario, introducir la herramienta Canva y sus principales funciones a la clase.

2. Preparación (20 minutos)

- Fomentar una discusión con los estudiantes, escribiendo sus ideas en un tablero visible o utilizando la pizarra digital en Canva.
- Preguntas clave para guiar la discusión:
 - ¿Cómo describirías una bandera conocida y sus elementos? ¿Por qué se creó?
 - ¿Cómo describirías nuestra clase? ¿Qué nos enorgullece?
 - ¿Qué valores son importantes para nuestra clase, como la amabilidad y el respeto?
 - ¿Qué tipo de comunidad queremos crear e inspirar?
 - ¿Cómo podemos representar estas cualidades en nuestra bandera de clase? ¿Qué símbolos, colores, palabras o patrones deberíamos incluir?
 - ¿Deberíamos incluir algún monumento o característica local en nuestra bandera?

3. Formación de Grupos (5 minutos)

- Dividir a los estudiantes en pequeños grupos o parejas.

4. Actividad (30 minutos)

- Asignar a cada grupo una parte específica de la bandera. Pueden colaborar en Canva para diseñar los elementos.
- Una vez que cada grupo haya completado su parte, reunir a todos para presentar sus ideas y explicar sus elecciones.
- Fomentar preguntas y comentarios entre compañeros.
- Basándose en la discusión, trabajar juntos para combinar los elementos en un diseño cohesivo (por ejemplo, realizando una votación en clase).
- Asegurarse de que todos contribuyan con ideas y se sientan incluidos en el proceso.
- Una vez que el grupo acuerde los elementos finales, crear la bandera definitiva en Canva y presentarla a la clase.

5. Reflexión (10 minutos)

- Discusión: Reflexionar sobre la experiencia de colaboración y el uso de Canva como herramienta de trabajo en equipo.
- Hablar sobre cómo se sintieron al elegir elementos representativos y la importancia de una representación inclusiva.

Actividad Intercultural Inclusiva 5 | Padlet - Construcción Colaborativa de Vocabulario

TEMA PRINCIPAL: Construcción colaborativa de vocabulario

OBJETIVOS:

- Fomentar la colaboración y la creatividad en el aprendizaje del vocabulario.
- Permitir que los estudiantes se expresen utilizando diferentes herramientas: palabras, imágenes, colores.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- 10/20 estudiantes (grupos de 4-5 estudiantes).

RECURSOS / MATERIAL:

- Cuenta de usuario en Padlet.
- Ordenador con acceso a Internet.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Introducción (5 minutos)

- Propósito: Explicar cómo Padlet puede utilizarse para el aprendizaje colaborativo.
- Discutir la importancia del trabajo en equipo y cómo compartir conocimientos puede mejorar la adquisición de vocabulario.

2. Formación de Grupos (5 minutos)

- Organizar los grupos: Dividir la clase en equipos de 4-5 estudiantes.
- Asignar roles dentro del grupo, como investigador, escritor, editor y presentador.

3. Configuración (20 minutos)

- Creación del tablero: Crear un Padlet para cada grupo.
- Demostrar cómo añadir publicaciones, imágenes, enlaces y comentarios.
- Exploración: Permitir que los estudiantes se familiaricen con las funciones de Padlet y responder a sus preguntas.

4. Actividad (30 minutos)

- Creación de contenido: Los grupos añaden palabras, definiciones, imágenes y ejemplos a sus tableros de Padlet. Deben:
 - Investigar y seleccionar palabras de vocabulario relevantes para un tema o asignatura elegida.
 - Proporcionar definiciones y ejemplos claros y concisos.
 - Agregar ayudas visuales como imágenes o videos para mejorar la comprensión.
- Colaboración: Fomentar que los grupos revisen los tableros de sus compañeros y brinden comentarios constructivos. Esto promueve el aprendizaje entre pares y garantiza la precisión de la información.

5. Colaboración y Retroalimentación (20 minutos)

- Revisión entre compañeros: Los grupos exploran los tableros de Padlet de otros equipos y dejan comentarios y sugerencias de mejora.
- Discusión: Facilitar una conversación en clase sobre las palabras aprendidas y el proceso colaborativo. Destacar la importancia de la precisión y la claridad en el aprendizaje del vocabulario.

6. Reflexión (10 minutos)

- Reflexionar sobre la experiencia de colaboración y el uso de Padlet como herramienta de aprendizaje.
- Discutir cómo el trabajo en equipo puede mejorar la comprensión y la retención del vocabulario.

Actividad Intercultural Inclusiva 6 | Ceteris Paribus - Alfabetización Económica e Inclusión

TEMA PRINCIPAL: Alfabetización Económica - Inclusión

OBJETIVOS:

- Introducir y explicar conceptos económicos fundamentales como oferta y demanda, equilibrio de mercado y ciclos económicos.
- Utilizar una jugabilidad interactiva y atractiva para hacer que el aprendizaje de la economía sea accesible y divertido.
- Desafiar a los jugadores con escenarios de resolución de problemas que reflejen situaciones económicas del mundo real, fomentando el pensamiento crítico.
- Ofrecer una experiencia basada en una narrativa que ayude a los jugadores a relacionar conceptos económicos abstractos con la vida cotidiana.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- Formato de un solo jugador, lo que permite una experiencia de aprendizaje personalizada y adaptada al ritmo y comprensión de cada estudiante.
- Se puede utilizar en un aula donde cada estudiante juega individualmente, seguido de debates en grupo sobre los conceptos aprendidos.

RECURSOS / MATERIAL:

- Ordenador con Windows 10 o superior.
- 2 GB de espacio disponible para la instalación del juego.
- Monitor o pantalla compatible con la resolución del juego, junto con teclado y ratón para la navegación.
- Conexión a Internet para la descarga inicial y actualizaciones del juego.
- El juego se puede descargar desde Steam o en formato zip desde [Ceteris Paribus - Simulation Game](#).

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Inicio del juego:

- El jugador asume el rol del personaje Kai, quien atraviesa diferentes niveles que representan distintos entornos económicos.

2. Aprendizaje de conceptos económicos:

- Cada nivel introduce un nuevo concepto económico, como la inflación, la dinámica del mercado o las crisis económicas.
- Los jugadores deben comprender y aplicar estos conceptos para avanzar en el juego.

3. Mecánicas del juego:

- Jugabilidad tipo point-and-click, donde los jugadores recopilan información, resuelven acertijos y completan mini-juegos que refuerzan las lecciones económicas.
- A medida que avanzan, se presentan escenarios más complejos que requieren una comprensión más profunda y una aplicación práctica de los principios económicos.

4. Discusión y análisis en grupo (en un entorno educativo):

- Después de jugar, los estudiantes pueden participar en una discusión sobre los conceptos aprendidos.
- Se pueden plantear preguntas como:
 - ¿Cómo afecta la oferta y la demanda a los precios en el juego?
 - ¿Cómo se relacionan los escenarios del juego con la economía real?
 - ¿Qué estrategias usaste para resolver los desafíos económicos?

5. Refuerzo del aprendizaje:

- Se pueden asignar ejercicios o proyectos adicionales donde los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos en el juego a problemas económicos del mundo real.

Actividad Intercultural Inclusiva 7 | Participación Juvenil y Narración de Historias

TEMA PRINCIPAL: Participación Juvenil y Narración de Historias

OBJETIVOS:

- Involucrar a los jóvenes en discusiones significativas sobre temas como la inclusión social, el trabajo juvenil y otras cuestiones sociales.
- Fomentar la empatía, la escucha activa y las habilidades de comunicación alentando a los participantes a compartir historias personales y perspectivas.
- Crear un entorno dinámico, seguro y divertido donde los jóvenes se sientan cómodos expresándose y aprendiendo de los demás.
- Apoyar a los trabajadores juveniles en el uso de la narración de historias como una herramienta para generar conexiones más profundas con los jóvenes.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- Ideal para grupos de 4 a 12 jugadores, ajustable para grupos más pequeños o más grandes.
- Adecuado para jóvenes de 14 años en adelante, lo que lo convierte en una herramienta versátil para el trabajo juvenil, escuelas o centros comunitarios.
- Puede adaptarse a diferentes dinámicas grupales, incluyendo grupos de diversas edades o antecedentes culturales.

RECURSOS / MATERIAL:

- Instrucciones para Jugadores y Facilitadores: Disponibles en línea, para imprimir o acceder digitalmente.
- Tablero del Juego: Imprimible en formato A2 para guiar visualmente la dinámica del juego.
- Cartas de Misión: Conjunto de cartas con desafíos o temas de narración para cada sesión de juego (por ejemplo, "Desempleo", "Inclusión Social", "Trabajo Juvenil").
- Cartas de Palabras Clave: Términos esenciales relacionados con los temas principales del juego, que los jugadores deben usar para construir sus historias.
- Cartas de Desafío y Cartas de (Des)Oportunidad: Diseñadas para hacer que el juego sea más impredecible y dinámico al introducir nuevos escenarios o retos.
- Cartas Joker: Cartas especiales que pueden cambiar el curso del juego (se recomienda imprimir al menos 10).

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Preparación:

- Imprimir todos los materiales necesarios y familiarizarse con las instrucciones del juego.
- Reunir a los jugadores y proporcionar una breve introducción sobre los objetivos y reglas del juego.

2. Desarrollo del Juego:

- Los jugadores se turnan para sacar cartas (Misión, Palabra Clave, Desafío o (Des)Oportunidad).
- Cada jugador utiliza las cartas para construir una historia relacionada con el tema elegido.
- En cada ronda, los jugadores deben incorporar las palabras clave de sus cartas en su narración, lo que fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.
- El juego es flexible y el facilitador puede ajustar la duración y complejidad según la dinámica del grupo.

3. Debriefing y Reflexión:

- Al finalizar el juego, se lleva a cabo una sesión de debate donde los jugadores discuten sus experiencias y reflexionan sobre los temas abordados.
- Se fomenta el intercambio de opiniones y la retroalimentación entre los participantes.

TEMA PRINCIPAL: Creación de espacios de confianza a través de las palabras y el sonido

OBJETIVOS:

- Diseñar actividades de confianza y vinculación mediante el uso de palabras y sonidos, especialmente para personas con necesidades especiales.
- Fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades de diseño sonoro a través de una actividad basada en proyectos utilizando Pictosonidos.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- 10/20 estudiantes, organizados en grupos de 4-5 participantes.

RECURSOS / MATERIAL:

- Ordenador o tablet con acceso a Internet.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Introducción (10 minutos)

- Iniciar con una discusión sobre el poder del sonido y su papel en la percepción del mundo.
- Presentar Pictosonidos y su potencial para el diseño sonoro y la narración de historias.
- Introducir brevemente el concepto de paisajes sonoros, que son entornos creados a través de una combinación de sonidos.

2. Lluvia de Ideas para el Proyecto (20 minutos)

- Dividir a los estudiantes en grupos de 2-3 personas.
- Retar a cada grupo a rediseñar un entorno familiar (por ejemplo, el aula, la cafetería de la escuela, un parque) transformándolo en un paisaje sonoro único utilizando Pictosonidos.
- Animarlos a reflexionar sobre el propósito y la emoción que quieren transmitir con su paisaje sonoro (por ejemplo, relajante y calmado, energético y estimulante, misterioso y intrigante).

3. Exploración y Selección de Sonidos (30 minutos)

- Proporcionar tiempo dedicado para que los estudiantes exploren la biblioteca de sonidos de Pictosonidos.
- Guiarlos para que experimenten con diferentes combinaciones y técnicas de superposición de sonidos con el fin de lograr el efecto deseado en su paisaje sonoro.
- Si se desea, introducir recursos de sonido adicionales en línea que los estudiantes puedan incorporar en sus proyectos, asegurando el uso adecuado y la atribución de los archivos.

4. Desarrollo del Paisaje Sonoro (40 minutos)

- Los estudiantes trabajarán en sus grupos para crear sus paisajes sonoros utilizando Pictosonidos.
- Se les anima a:
 - Organizar los sonidos seleccionados en una secuencia lógica para crear un flujo narrativo.
 - Prestar atención a las transiciones entre sonidos y utilizar efectos de fade-in y fade-out para lograr un paisaje sonoro más pulido.
 - Considerar la incorporación de efectos de sonido y música junto con los sonidos principales de Pictosonidos.

5. Presentaciones y Retroalimentación (30 minutos)

- Cada grupo presentará su paisaje sonoro a la clase.
- Se reproducirá el paisaje sonoro y se abrirá una discusión en la que la clase reflexionará sobre:
 - Las emociones o sensaciones evocadas por el paisaje sonoro.
 - La efectividad de la selección de sonidos para transmitir el estado de ánimo deseado.
 - Posibles áreas de mejora o alternativas en la elección de sonidos.

TEMA PRINCIPAL: Accesibilidad

OBJETIVOS:

- Desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas mediante una auditoría de accesibilidad del edificio escolar.
- Proponer mejoras utilizando pictogramas de ARASAAC como herramienta de comunicación para la accesibilidad.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- 10/20 estudiantes, organizados en grupos de 4-5 participantes.

RECURSOS / MATERIAL:

- Mapa o plano de la escuela (digital o físico).
- Rotuladores o bolígrafos (si se usa un mapa físico).
- Notas adhesivas.
- Selección de pictogramas de ARASAAC relacionados con accesibilidad (rampas, ascensores, baños accesibles, señalización en braille, etc.).
- Materiales adicionales para presentaciones (cartulinas, software de presentación - opcional).

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Introducción (10 minutos)

- Iniciar con una discusión sobre la accesibilidad y su importancia en espacios públicos como las escuelas.
- Introducir el concepto de auditoría de accesibilidad y su papel en la identificación y solución de barreras.
- Presentar brevemente los pictogramas de ARASAAC y su potencial como herramienta de comunicación para mejorar la accesibilidad.

2. Formación de Equipos de Auditoría (5 minutos)

- Dividir la clase en pequeños grupos de 3-4 estudiantes, asegurando diversidad en habilidades y experiencias dentro de cada equipo.

3. Comprensión de los Estándares de Accesibilidad (15 minutos)

- Proporcionar a los estudiantes una visión general de las normativas de accesibilidad (nacionales/regionales) para instituciones educativas.
- Explicar los criterios clave mediante un documento informativo, una presentación o una exploración guiada en línea.
- **Enfocarse en aspectos clave de la accesibilidad, como:**
 - Accesibilidad física: rampas, ascensores, puertas anchas.
 - Accesibilidad sensorial: ayudas visuales y auditivas, iluminación adecuada.
 - Accesibilidad de la información: señalización en múltiples formatos, comunicación clara.

4. Auditoría de Accesibilidad en la Escuela (30 minutos)

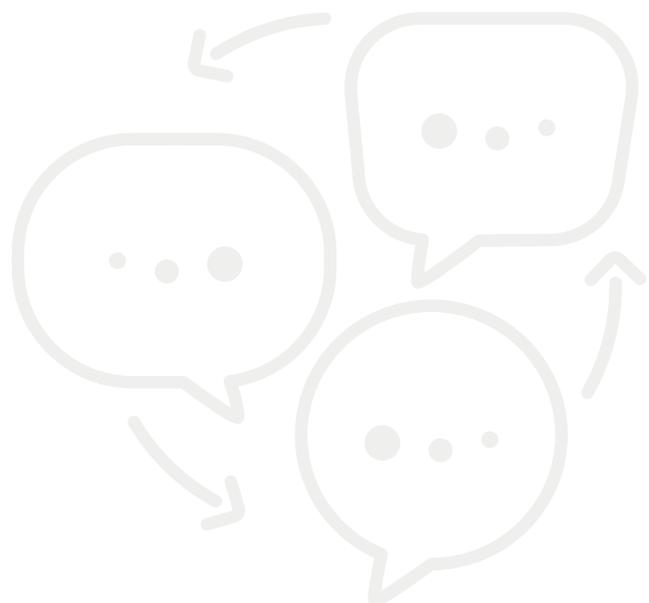
- Cada equipo recorrerá diferentes áreas del edificio escolar, tomando notas sobre las barreras de accesibilidad que identifiquen.
- Usarán notas adhesivas o documentos digitales para marcar las áreas problemáticas en el mapa o plano de la escuela.
- Identificarán soluciones utilizando pictogramas de ARASAAC, señalando cómo podrían mejorar la accesibilidad en cada zona.

5. Diseño de Propuestas de Mejora (30 minutos)

- Los grupos organizarán sus hallazgos y diseñarán propuestas concretas de mejora.
- Incorporarán pictogramas de ARASAAC en sus presentaciones para ilustrar sus sugerencias.
- Pueden elaborar pósters, mapas mejorados o presentaciones digitales para exponer sus ideas.

6. Presentación y Debate (20 minutos)

- Cada grupo presentará sus hallazgos y propuestas al resto de la clase.
- Se abrirá un debate para discutir las mejoras más viables y su posible implementación.
- Se reflexionará sobre la importancia de la accesibilidad y el impacto positivo de una escuela más inclusiva.



TEMA PRINCIPAL: Integración de Khan Academy en el aula para mejorar el aprendizaje

OBJETIVOS:

- Familiarizar a los estudiantes con herramientas de aprendizaje digital: Introducir Khan Academy y ayudar a los alumnos a sentirse cómodos utilizando plataformas digitales para el aprendizaje.
- Mejorar la comprensión de materias clave: Utilizar los recursos de Khan Academy para profundizar en el conocimiento y las habilidades en Matemáticas, Ciencias y Humanidades.
- Fomentar el aprendizaje autónomo: Incentivar a los estudiantes a tomar el control de su aprendizaje a través de lecciones y actividades autodirigidas en Khan Academy.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- Los estudiantes pueden trabajar de forma independiente o en pequeños grupos de 3-5 personas.

RECURSOS / MATERIAL:

- Ordenadores, portátiles, tablets o smartphones con acceso a Internet para cada estudiante o grupo.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Preparación

- Evaluación de las necesidades de los estudiantes: Identificar las materias y áreas en las que los alumnos necesitan más apoyo. Khan Academy ofrece recursos en Matemáticas, Ciencias, Economía, Humanidades y más.
- Creación de una cuenta de profesor: Abrir una cuenta de docente en Khan Academy. Esto permitirá gestionar clases, asignar contenido y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes.
- Familiarización con la plataforma: Explorar las funciones clave de Khan Academy, como el panel de control, el seguimiento del progreso de los estudiantes y la biblioteca de contenidos.

2. Configuración de las Clases

- Crear clases: Utilizar el panel de profesor para crear clases. Se pueden establecer clases separadas para distintas asignaturas o niveles.
- Añadir estudiantes: Invitar a los alumnos a unirse a las clases mediante un código de clase o importando una lista de estudiantes. Asegurar que cada estudiante configure su cuenta correctamente.
- Asignar contenido: Basándose en la evaluación inicial, asignar a los estudiantes cursos, vídeos, ejercicios y cuestionarios específicos. Asegurar que el contenido esté alineado con los objetivos del currículo.

3. Integración en el Currículo

- Adaptación al currículo: Relacionar los recursos de Khan Academy con el plan de estudios. Determinar qué vídeos y ejercicios complementan las lecciones planificadas.
- Creación de un horario: Establecer un cronograma para integrar Khan Academy en la enseñanza regular. Determinar qué días estarán dedicados a estas actividades.
- Establecimiento de metas: Definir objetivos claros y expectativas para los estudiantes, como la cantidad de vídeos a ver o ejercicios a completar semanalmente.

4. Evaluación y Reflexión (20 minutos)

- Análisis del contenido: Pedir a los estudiantes que resuman los puntos clave del vídeo y expliquen su impacto en el tema de estudio.
- Preguntas guiadas: Formular preguntas como:
 - ¿Qué ideas principales transmite el vídeo?
 - ¿Cómo se relaciona con lo que hemos aprendido en clase?
 - ¿Qué nuevas perspectivas o conocimientos han adquirido?
- Aplicación del aprendizaje: Invitar a los estudiantes a desarrollar una actividad complementaria basada en el vídeo, como un debate, un ensayo breve o una presentación.

5. Seguimiento y Recursos Adicionales

- Exploración independiente: Fomentar que los estudiantes busquen vídeos adicionales en Teachflix relacionados con la materia de estudio.
- Refuerzo del aprendizaje: Proporcionar actividades de extensión, como ejercicios prácticos o cuestionarios basados en los vídeos vistos.
- Retroalimentación: Recoger opiniones de los estudiantes sobre la utilidad del vídeo en su aprendizaje y posibles mejoras en su uso en el aula.

NOMBRE DE LA HERRAMIENTA: Powtoon

TEMA PRINCIPAL: Sensibilización sobre la inclusión digital

OBJETIVOS:

- Concienciar a los estudiantes sobre la importancia de la inclusión digital y el diseño de soluciones tecnológicas accesibles para todos.
- Utilizar Powtoon para crear presentaciones y materiales educativos accesibles de manera sencilla y efectiva.
- Desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico al diseñar soluciones digitales inclusivas.

TAMAÑO SUGERIDO DEL GRUPO:

- 10/20 estudiantes, organizados en grupos de 4-5 participantes.

RECURSOS / MATERIAL:

- Ordenador con acceso a Internet.
- Cuenta en Powtoon para cada grupo.

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD USANDO ESTA HERRAMIENTA:

1. Introducción (5 minutos)

- Iniciar con una breve discusión sobre el concepto de inclusión digital y su relevancia en la sociedad actual.
- Presentar ejemplos de personas que enfrentan barreras en el acceso y uso de tecnologías digitales.
- Plantear la pregunta central: ¿Cómo podemos diseñar un mundo digital accesible para todos?

2. Investigación y Análisis (20 minutos)

- Dividir la clase en grupos de 3-4 estudiantes.
- Asignar a cada grupo una discapacidad o condición específica que pueda afectar el acceso a tecnologías digitales (ejemplo: discapacidad visual, auditiva, motora, cognitiva).
- Pedir a los grupos que investiguen las barreras que enfrentan las personas con la discapacidad asignada para acceder a la tecnología.
- Fomentar la búsqueda de información en Internet, artículos, vídeos y testimonios de personas con discapacidad.

3. Diseño de Soluciones (30 minutos)

- Cada grupo diseñará una solución tecnológica que facilite el acceso y uso de las tecnologías digitales para las personas con la discapacidad asignada.
- Animar a los estudiantes a ser creativos e innovadores, utilizando diversas herramientas y recursos tecnológicos.
- Sugerir que las soluciones consideren aspectos clave como usabilidad, accesibilidad, simplicidad y adaptabilidad a diferentes necesidades.

4. Creación de Presentaciones en Powtoon (30 minutos)

- Explicar el funcionamiento básico de Powtoon y sus características principales.
- Cada grupo utilizará Powtoon para crear una presentación animada explicando:
 - La discapacidad o condición asignada.
 - Las barreras digitales identificadas.
 - La solución tecnológica propuesta y su impacto.
- Fomentar el uso de elementos visuales y narrativos accesibles en sus presentaciones.

5. Presentación y Reflexión (20 minutos)

- Cada grupo presentará su vídeo animado en Powtoon al resto de la clase.
- Fomentar una discusión sobre las soluciones propuestas y su viabilidad en el mundo real.
- Reflexionar sobre la importancia de la accesibilidad en la tecnología y el papel de los futuros diseñadores en la creación de un entorno digital inclusivo.

Creación de presentaciones en Powtoon (30 minutos):

Guía a los grupos en el uso de Powtoon para crear una presentación que explique la discapacidad asignada, las barreras identificadas y la solución tecnológica diseñada. Anima el uso de recursos visuales atractivos, como imágenes, animaciones, iconos y textos claros y concisos. Asegura que las presentaciones sean accesibles para personas con diferentes discapacidades, utilizando colores contrastantes, subtítulos y descripciones de audio.

Presentaciones y discusión (20 minutos):

Cada grupo presenta su Powtoon al resto de la clase, explicando la discapacidad, las barreras y la solución tecnológica diseñada. Proporciona un espacio para preguntas, comentarios y discusión entre los grupos. Destaca la importancia de la colaboración, el trabajo en equipo y la empatía en el diseño de soluciones inclusivas.

Reflexión y conclusiones (10 minutos):

Realiza una reflexión final sobre la actividad, destacando el aprendizaje adquirido sobre la inclusión digital. Retoma la pregunta central: ¿Cómo podemos diseñar un mundo digital accesible para todos? Anima a los estudiantes a seguir reflexionando sobre el tema y a buscar oportunidades para promover la inclusión digital en su entorno.

Para más información sobre el proyecto y sus resultados, puedes visitar la página web del proyecto AMOR: [For more information about the project and its results you can visit AMOR project website: https://amor.erasmus.site/#](https://amor.erasmus.site/#)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja