

UNIDAD DIDÁCTICA
GUÍA PARA EL PROFESOR

34 CONCURSO
ONCE
PROGRAMA DE SENSIBILIZACIÓN EDUCATIVA

REINVENTEMOS JUNTOS
UNA ESCUELA PARA TOD@S



UNIDAD
3

TECNOLOGÍA EN ACCIÓN. EL CAMINO A LA INCLUSIÓN.
ESO Y FP BÁSICA

Colaboran: Google CERMÍ

Organizan: Fundación ONCE ILUNION ONCE

VOCACIÓN SOCIAL | SOCIAL COMMITMENT

LA TECNOLOGÍA NOS AYUDA



PRODUCTO FINAL

Una pieza audiovisual (máximo 60") que reivindique una escuela para todos mostrando alguno de estos principios para reinventar la escuela: educación emocional, inteligencias múltiples, TIC, rediseño arquitectónico del aula/escuela o diversidad.

Para esta unidad concreta se propone:

Una pieza audiovisual (máximo 60") que reivindique una escuela más inclusiva, una escuela para todos, una escuela que utilice la tecnología para favorecer la inclusión de todo el alumnado.



1. SENSIBILIZACIÓN Y MOTIVACIÓN

OBJETIVOS GENERALES

- Promover oportunidades para potenciar las inteligencias en las que cada alumno presenta mayores capacidades.
- Impulsar el pensamiento visual como medio para expresar ideas y sentimientos con dibujos; trabajar la creatividad; reforzar el pensamiento verbal atendiendo a otros formatos diferentes al lingüístico.
- Fomentar el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo.
- Implicar al alumnado en procesos de investigación o resolución de problemas.
- Favorecer el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesor, pero también como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes.
- Empoderar al alumnado para implicarse en la transformación de una escuela para todos.
- Desarrollar habilidades de vida para el bienestar personal y social desde un enfoque proactivo, mejorando las relaciones interpersonales.

COMPETENCIAS

Comunicación lingüística
Competencias básicas en ciencia y tecnología.
Competencia digital
Aprender a aprender
Competencias sociales y cívicas
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

ÁREAS CURRICULARES

Lengua Castellana y Literatura
Música
Filosofía

TEMPORALIZACIÓN	Dos sesiones
MATERIALES	Ordenador con conexión a internet y altavoces. Letra rap Mal acostumbrados de Porta. Llave del pensamiento "La predicción". Texto "Imagina" de Belén Jurado. Organizador del mapa de la empatía.

La actividad girará en torno al Rap Mal acostumbrados de Porta y sobre él se realizará una tertulia dialógica.

VÍDEO: https://youtu.be/Ftg1Gt_I0hQ



Karaoke letra y fondo cantado <https://youtu.be/LlxroURq1zo>



Karaoke letra sin cantar, solo base instrumental:
<https://youtu.be/uTB86YFeekE>



Base instrumental sin letra: <https://youtu.be/hV2zbt4sxql>

La letra de la canción está en el anexo.



ANTES DE ESCUCHAR EL RAP

Se dialogará sobre el título del rap. Para ello se propone utilizar la llave del pensamiento "La predicción". Partiendo del título se harán predicciones como ¿De qué va a hablar la canción? ¿Qué personajes habrá? ¿A qué se referirá el título?

Puede leerse previamente la letra de la canción y el alumnado anotará lo que más ha llamado la atención y por qué o aquello con lo que no se está de acuerdo y por qué o lo que más le ha gustado y por qué.



DURANTE LA ESCUCHA

Se cantará la canción en cualquiera de las versiones.





DESPUÉS DE CANTAR EL RAP



Para llevar a cabo la tertulia, los alumnos se sentarán en círculo, de forma que se vean las caras. La persona que va a ejercer de moderadora (que, salvo excepciones, será el docente), tomará la palabra y recordará algunas normas básicas: se respetará siempre el turno de palabra y todas las opiniones, todo el mundo hablará y todo el mundo escuchará.

Se comenzará la tertulia, o bien con la petición de la palabra de una persona que quiera empezar y en ese caso el moderador apuntará en orden los nombres de los alumnos que van a hablar, o bien se comenzará por orden aleatorio y las intervenciones siguientes llevarán el orden de las manecillas del reloj, por ejemplo.

Las pautas más detalladas para la dinamización de la tertulia se incluyen en el Anexo.

OTRAS PROPUESTAS PARA LA TERTULIA DIALÓGICA

Esta actividad también puede realizarse también con el corto Voyager para los más mayores o con el vídeo de la Serie ON Fologüers sobre el uso del móvil y las redes sociales.

El corto Voyager puede visionarse en este enlace <http://voyager-lefilm.com/> Es un cortometraje de Loïc Magar y Roman Veiga que reflexiona sobre el papel que tiene la tecnología en nuestra sociedad y ofrece una visión futurista del mundo tal y como lo conocemos.

La Serie ON Fologüers sobre el uso del móvil y las redes sociales puede visionarse en este enlace https://youtu.be/5UlsO3p_q8Q



SEGUNDA SESIÓN.

En esta segunda sesión de sensibilización, se trabajará a partir del texto de Belén Jurado "Imagina" que se adjunta en el Anexo.

Este mismo texto se puede oír grabado con la voz de Coral Elizondo en <https://soundcloud.com/coral-elizondo-937444702/la-habitacion-de-lucia>





Después de la lectura del texto, se propone realizar el mapa inclusivo de la empatía. Se pondrá nombre al personaje central y se trabajarán todos los espacios del organizador empezando por la izquierda: ¿qué oye?, ¿en el parque?, ¿en el colegio?, ¿de sus profesores? Y luego a la derecha: ¿qué ve?

Después se hablará sobre las emociones, sobre qué piensa y siente, sobre qué emociones utiliza para expresarse, cómo te imaginas su tono de voz y su lenguaje corporal. Por último cómo se comporta, las cosas que dice y hace. Cuando ya se tienen todos los espacios escritos y se ha reflexionado individual y colectivamente sobre ellos, se pasará a reflexionar sobre los dos inferiores. ¿Qué barreras y obstáculos encuentra en su día a día?, se anotan y se buscan soluciones y propuestas de valor para eliminar esas barreras, ¿qué puedo hacer yo?, ¿a qué me comprometo?

Para el desarrollo de esta actividad, puede imprimirse el organizador que acompaña a esta actividad y que está en el anexo de la Unidad.



2. VIDEO. LA TECNOLOGIA NOS AYUDA.

Esta propuesta sirve para introducir la teoría del tema.

VÍDEO: 

Después del visionado del vídeo de Internet que explica el marco teórico de forma sencilla, se puede iniciar el juego de Kahoot con el objetivo de gamificar en el aula y aprender divirtiéndose. Esta propuesta voluntaria se ofrece como recurso complementario y se puede encontrar en este [ENLACE](#)



3. ACTIVIDAD: ESTÁ EN MIS MANOS

OBJETIVOS GENERALES

- Promover oportunidades para potenciar las inteligencias en las que cada alumno presenta mayores capacidades.
- Impulsar el pensamiento visual como medio para expresar ideas y sentimientos con dibujos; trabajar la creatividad; reforzar el pensamiento verbal atendiendo a otros formatos diferentes al lingüístico.
- Fomentar el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo.
- Favorecer el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesor, pero también como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes.
- Desarrollar habilidades de vida para el bienestar personal y social desde un enfoque proactivo, mejorando las relaciones interpersonales.

COMPETENCIAS	Comunicación lingüística Competencias sociales y cívicas
ÁREAS CURRICULARES	Lengua Castellana y Literatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual Tecnología
TEMPORALIZACIÓN	Una sesión
MATERIALES	MATERIALES Folios Materiales de dibujo Ordenadores o tablet (opcional)

Esta actividad pretende impulsar el pensamiento visual, por lo que se pondrán imágenes a las ideas que se han propuesto en el mapa inclusivo de la empatía sobre la eliminación de las barreras. El profesorado insistirá en la importancia del lenguaje visual como medio para expresar ideas y cómo las imágenes pueden ayudar a las personas a entender el mundo.

De forma individual dibujarán su compromiso de ayuda en un folio que luego se pondrá en un lugar visible del aula. Con todas las propuestas se podría hacer una infografía que las resuma.

Si interesa hacer la infografía on line, existen varias aplicaciones, se proponen aquí tres de ellas:

CANVA https://www.canva.com/es_es/crear/infografias/

PICTOCHART <http://piktochart.com/> o
GENIAL.LY <https://www.genial.ly/es>





4. Actividad: PICTOGRAMAS

OBJETIVOS GENERALES	<ul style="list-style-type: none">● Fomentar el pensamiento crítico y la iniciativa personal, tanto en el desarrollo de hábitos de trabajo individual como de equipo.● Promover oportunidades para potenciar las inteligencias en las que cada alumno presenta mayores capacidades.● Impulsar el pensamiento visual como medio para expresar ideas y sentimientos con dibujos; trabajar la creatividad; reforzar el pensamiento verbal atendiendo a otros formatos diferentes al lingüístico.● Fomentar el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. Implicar al alumnado en procesos de investigación o resolución de problemas.● Favorecer el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesor, pero también como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes.● Empoderar al alumnado para implicarse en la transformación de una escuela para todos.● Desarrollar habilidades de vida para el bienestar personal y social desde un enfoque proactivo, mejorando las relaciones interpersonales.
COMPETENCIAS	Comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Aprender a aprender Competencias sociales y cívicas Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
ÁREAS CURRICULARES	Lengua Castellana y Literatura Tecnología
TEMPORALIZACIÓN	Una sesión
MATERIALES	Ordenadores con/sin conexión a internet



Esta actividad también está relacionada con las anteriores. Se había hablado ya de la dificultad que tenía la niña para poder hablar, para entender y para comunicarse con los demás; se había hablado también de la importancia de los dibujos para expresar ideas y sentimientos. El objetivo de esta actividad es ayudarnos de la tecnología para poder comunicarnos con dibujos; para ello se hacen dos propuestas: o bien se trabajará con la aplicación informática AraWord, que previamente se habrá descargado en los ordenadores, o bien se trabajará on line en la página de ARASAAC.





PROPUESTA 1. APLICACIÓN INFORMÁTICA ARAWORD

AraWord es un procesador de textos que permite la escritura simultánea de texto y pictogramas, facilitando la elaboración de materiales y adaptación de textos para las personas que presentan dificultades en el ámbito de la comunicación funcional.

AraWord resulta también una herramienta muy útil para ser utilizada por usuarios que están adquiriendo el proceso de la lectura y de la escritura, ya que la aparición del pictograma, a la vez que se escribe, es un refuerzo muy positivo para reconocer y evaluar que la palabra o la frase escrita es correcta. (Texto de la web www.arasaac.org)

Se propone un sencillo aprendizaje servicio utilizando esta aplicación, de forma que el alumnado adapte cuentos infantiles, canciones, poesías, contenido curricular... que puedan ser de utilidad para otras personas o para otro alumnado del centro. Se trabajará por parejas.



PROPUESTA 2. HERRAMIENTAS ON LINE DE LA PÁGINA ARASAAC

Aquí la propuesta, también aprendizaje servicio. La propuesta es hacer un calendario, un bingo o un juego de la oca con las herramientas on line que ofrece la página de ARASAAC. Se trabajará también por parejas, y como en la propuesta anterior, serán de utilidad para otras personas o para otro alumnado del centro.



5. PRODUCTO FINAL

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el pensamiento crítico y la iniciativa personal, tanto en el desarrollo de hábitos de trabajo individual como de equipo.
- Promover oportunidades para potenciar las inteligencias en las que cada alumno presenta mayores capacidades.
- Impulsar el pensamiento visual como medio para expresar ideas y sentimientos con dibujos; trabajar la creatividad; reforzar el pensamiento verbal atendiendo a otros formatos diferentes al lingüístico.
- Fomentar el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. Implicar al alumnado en procesos de investigación o resolución de problemas.
- Implicar al alumnado en procesos de investigación o resolución de problemas.
- Favorecer el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesor, pero también como medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes.



OBJETIVOS GENERALES	<ul style="list-style-type: none">● Empoderar al alumnado para implicarse en la transformación de una escuela para todos.● Desarrollar habilidades de vida para el bienestar personal y social desde un enfoque proactivo, mejorando las relaciones interpersonales.
COMPETENCIAS	Comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Competencia digital Aprender a aprender Competencias sociales y cívicas Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Conciencia y expresiones culturales
ÁREAS CURRICULARES	Ciencias de la Naturaleza Ciencias Sociales Lengua castellana y literatura Educación Artística
TEMPORALIZACIÓN	Mínimo 1 sesión (cada aula-equipo podrá dedicar todo el tiempo que considere a perfeccionar y dar valor a su trabajo de participación).
MATERIALES	Post-it Materiales de dibujo.

El producto final es **crear una pieza audiovisual (máximo 60") que reivindique una escuela más inclusiva, una escuela para todos, una escuela que utilice la tecnología para favorecer la inclusión de todo el alumnado.**

Para elaborar el vídeo reivindicativo os proponemos una técnica para desarrollar la creatividad, se trata de la **Técnica del Grupo Nominal**¹, que permite que todo el alumnado participe de forma igualitaria.



PRIMERO. Se trabajará de forma individual. Se repartirán post-it entre todo el alumnado y en ellos se escribirán las propuestas que a los alumnos se les ocurren para elaborar el vídeo, una propuesta por post-it. Cada vez que se tenga escrita una idea, se pegarán en la pizarra, en la pared..., en un lugar previamente estipulado por el profesor. Se obtendrá así una nube de ideas.

SEGUNDO. Se leen todas las ideas y se clarifican o explican aquellas que no se entienden bien, preguntándoles incluso a las personas que han escrito esas ideas, si fuese necesario.



1. De Delbecq y Van de Ven, 1971. Para saber más <https://www.aiteco.com/tecnica-grupo-nominal/>



TERCERO. Se agruparán todas las ideas aportadas por características en común y para nombrarlas se identificarán con un nombre o un dibujo, ahora las ideas estarán agrupadas por características y será más fácil escoger una de ellas para plasmarla en el vídeo reivindicativo.

POR ÚLTIMO. Se escogerá la propuesta que más guste mediante votación. Esta votación podrá hacerse a mano alzada, en secreto (por escrito), con kahoot... La propuesta ganadora será sobre la que se comience a trabajar por grupos.



La propuesta inclusiva para esta parte de la actividad es **trabajar con grupos heterogéneos**, de no más de cuatro personas. Estos grupos serán escogidos por el profesor teniendo en cuenta los perfiles de inteligencias múltiples del alumnado obtenidos en una de las actividades anteriores, con la idea de que se valoren y se apoyen en sus fortalezas.

Todos los grupos se pondrán a trabajar sobre la misma idea, es decir, sobre aquella que se ha decidido con la técnica del grupo nominal, si bien, como es natural, cada grupo aportará su visión propia.

Puesto que interesa que la pieza audiovisual que se presente al concurso sea de **TODA LA CLASE**, una propuesta para conseguirlo es la siguiente:

Una vez que cada grupo ya tenga su guión, éste va rotando por los distintos grupos de la clase, de forma que el guión elaborado por un grupo es enriquecido con las aportaciones de otro. Lo interesante es que todos los guiones reciban aportaciones de todos los grupos. Para presentarlo al concurso, se escogerá uno de ellos y sobre él se comenzará a trabajar la pieza audiovisual.



ANEXO



ANEXO 1. Letra Rap “Mal acostumbrados” de Porta.



ANEXO 2. Llave de pensamiento “La predicción”.



ANEXO 3. Texto imagina de Belén Jurado.



ANEXO 4. Mapa inclusivo de la empatía.