



Institut de Bioenginyeria de Catalunya



Guía para preparar una actividad inclusiva y accesible



Aviso legal

Los contenidos de esta obra están sujetos a una licencia de Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY NC 4.0) de Creative Commons. Se permite su reproducción, distribución, comunicación pública y la transformación para generar obra derivada, sin restricción alguna, siempre que se cite el titular de los derechos (IBEC – Instituto de Bioingeniería de Cataluña).

La licencia completa se puede consultar en:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>

©IBEC – Instituto de Bioingeniería de Cataluña

www.ibebarcelona.eu

Junio 2023

<https://ibebarcelona.eu/es/sociedad-y-ciencia/ciencia-inclusiva/>

INDICE

Estructura de la guía	3
Introducción: diseño inclusivo, acceso universal	5
Cómo diseñar una actividad	
Título de la actividad	7
Alumnado (personas destinatarias)	8
Objetivos de la actividad	11
Contenidos de la actividad	13
Metodología de la actividad	15
Evaluación de la actividad	17
Recomendaciones para mejorar la dinamización y la participación en las actividades	19
Ejemplo desarrollado para la creación de una actividad	21

ESTRUCTURA DE LA GUÍA

En esta guía encontrarás pautas, orientaciones e indicaciones para aprender a diseñar actividades educativas en el contexto científico, teniendo en cuenta criterios inclusivos y de accesibilidad.

Hemos dividido el proceso de diseño y creación de una actividad de manera accesible y flexible, en 6 pasos, los cuales iremos desarrollando a lo largo de esta guía.

1. Título
2. Alumnado
3. Objetivos
4. Contenidos
5. Metodología
6. Evaluación

En cada paso te indicamos:

- **Una breve explicación o definición** que ayuda a contextualizar. Lo encontrarás siempre dentro de un recuadro.
- **Elementos a tener en cuenta:** Son aquellos ítems o criterios imprescindibles a considerar en cada paso a la hora de desarrollar la actividad con el fin de incluir a todo el alumnado en la participación y los aprendizajes.
- **Claves para la accesibilidad:** Son recomendaciones y orientaciones para que puedas generar ideas y encontrar soluciones creativas teniendo en cuenta los criterios básicos de accesibilidad.

Al final de la guía encontrarás un ejemplo desarrollado para que tengas una referencia de cómo construir una actividad inclusiva desde cero. En este caso, el ejemplo está relacionado con el conocimiento del IBEC.

Al mismo tiempo, encontrarás unos **iconos** a lo largo de la guía que te permitirán **profundizar en los conocimientos** sobre cómo diseñar una actividad inclusiva y accesible, de una manera práctica y didáctica. Te indicamos a continuación cuál es su significado:



Te indica que tienes ejemplos.



Te indica que puedes ampliar información a través de enlaces.



Te indica que tienes un recordatorio.

INTRODUCCIÓN:

DISEÑO INCLUSIVO, ACCESO UNIVERSAL

La diversidad en las aulas es un reflejo de la diversidad existente en la sociedad y por este motivo, debemos entenderla como un fenómeno natural que debe permitir a todo el alumnado tener las mismas oportunidades para acceder a los aprendizajes.

Diseñar actividades abiertas y accesibles hace que:

- eliminamos o reducimos al máximo las barreras para los aprendizajes.
- estuvimos diseñando actividades en las que puede participar cualquier persona independientemente de sus características.

El propósito de diseñar actividades inclusivas y accesibles es que se beneficie cualquier persona, no sólo aquellas que pueden tener alguna dificultad.

Las actividades que diseñe el IBEC deben mantener los mismos objetivos generales para todo el alumnado, dando diferentes oportunidades de acceso a ellos: es decir, se deben organizar los contenidos desde la diversidad social, cultural y de estilos de aprendizaje, **facilitando a todos la oportunidad de aprender.**

Para diseñar estas actividades inclusivas y accesibles, te proponemos una serie de pautas y orientaciones basadas en dos metodologías:

1. **DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje):** es un modelo que propone atender la diversidad del alumnado creando desde el principio, actividades, tareas y contenidos flexibles según la realidad de cada grupo.
2. **Aprendizaje multinivel:** parte de la premisa de que se debe enseñar una única lección para toda la clase (Schulz y Turnbull, 1984).

Para saber más de la DUA

- 🔗 [Principios básicos del diseño universal para la preparación de actividades pedagógicas para centros educativos](#)
- 🔗 [Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje \(DUA\)](#)
- 🔗 [Diseño universal para el aprendizaje e intervención educativa](#)
- 🔗 [Guía para la creación de materiales educativos digitales y accesibles del proyecto CREA](#)

Para saber más del aprendizaje multinivel.

- 🔗 [El currículo multinivel](#)
- 🔗 [Cómo crear actividades multinivel](#)

CÓMO DISEÑAR UNA ACTIVIDAD

a. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

El título es una palabra o grupo de palabras que definen o resumen el contenido de una obra o actividad.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

Breve	Con un único verbo, una única frase. Mantener el mismo tiempo verbal dentro de la oración.
Descriptivo	Relacionado con la actividad que se realizará.
Claro	Palabras sencillas y que el alumnado conozca, uso del mismo idioma en el que se realizará la actividad.
Motivador	Que invite a la acción, al descubrimiento.

Nuestra recomendación es que el título lo dejes para el final, te será más sencillo de encontrar, una vez que ya tengas definida toda la actividad.

CLAVES PARA LA ACCESIBILIDAD

Los títulos breves y comprensivos favorecen la comprensión y la memorización.

Los títulos que invitan a la acción promueven la participación del grupo.

Mejor si se puede representar con una imagen relacionada con el título de la actividad:

- Un elemento que defina el título (microscopio, probeta, objetos que representen investigación, o ciencia).
- O bien un personaje (una persona científica, investigadora).



Ver ejemplo de título (página 21)

b. ALUMNADO

Las personas que participarán en la actividad tendrán diferentes características, ritmos y maneras de aprender. Es importante que cuando pienses en cómo transmitir tu conocimiento recuerde que trabajarás con grupos heterogéneos.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

Cuestionario previo a la actividad	Recopilación de información sobre el grupo de alumnos, conocimientos previos de la materia y elementos para prever posibles apoyos y hacer accesible la actividad.
Información del cuestionario	Analizar las respuestas del cuestionario para identificar las necesidades concretas del grupo de alumnos que debes tener en cuenta en el apartado Metodología – Planificación de la actividad.

Cada grupo, tendrá su nivel de conocimientos y de expectativas hacia la actividad que tú estás diseñando.

La actividad tendrá más éxito si se adapta al alumnado, porque así se implicará. Será más difícil de ejecutar si el alumnado debe adaptarse a la actividad y no consigue conectar con lo que se propone.

CLAVES PARA LA ACCESIBILIDAD

La información que te dé el **cuestionario previo** sobre las necesidades del alumnado te permitirá hacer ajustes en los soportes que deberás tener en cuenta para el alumnado en concreto.

Aquí tienes algunos ejemplos prácticos de cómo **mejorar la accesibilidad** en función del tipo de necesidades:

- ✍ **Físicas:** Cómo pones las sillas y mesas en el aula, la iluminación, ventilación, acústica.
- ✍ **Sensoriales:** recomendable sentar a los alumnos con necesidades de apoyo auditivo o visual lo más cerca posible de la persona dinamizadora y siempre de cara para facilitar la lectura labial. Pensar en soportes técnicos específicos (lupas aumentativas, receptores de audio, etc).
- ✍ **Conductuales:** tener en cuenta la organización de los tiempos para evitar ratos muertos donde los alumnos pueden aburrirse y presentar conductas disruptivas, prever descansos, pactar normas.
- ✍ **Cognitivas:** uso de vocabulario sencillo, contenidos muy visuales, comprobar el afianzamiento de los contenidos, herramientas o recursos que faciliten la participación (utilizar materiales alternativos ya sean manuales con diferentes texturas, o tecnológicos).

Aquí puedes encontrar más ejemplos sobre ideas o productos de soporte:

- 🔗 [Recursos y productos de apoyo](#)

TIPS PARA DISEÑAR ACTIVIDADES INCLUSIVAS

<h4>TDA (H)</h4> <ul style="list-style-type: none"> Regular el tiempo Minimizar distracciones Permitir que se muevan o hagan uso de fidgets	<h4>AUTISMO</h4> <ul style="list-style-type: none"> Establecer y respetar rutinas Permitir el trabajo individual Evitar metáforas y otros idiomas Tener calendarios visuales	<h4>MOVILIDAD</h4> <p>Hacer ajustes en:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los accesos El mobiliario Las herramientas de trabajo
<h4>DISLEXIA DISCALCULIA</h4> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar tipología alfanumérica apropiada Dar tiempo extra Utilizar tecnología de apoyo, gráficos y materiales diferentes	<h4>DICAPACIDAD SENSORIAL</h4> <ul style="list-style-type: none"> Tamaño letra grande, doble espacio Audio descripción, audio de textos App o tecnología alternativa	<h4>BRECHA DIGITAL</h4> <ul style="list-style-type: none"> Practicar mucho Practicar una sola habilidad a la vez Trabajar con compañeros digitales

Fuente: EmilyBrysonELT.com

Ver ejemplo de alumnado (página 21)

c. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

Hablamos de objetivos cuando nos referimos a las competencias (conocimientos, capacidades y habilidades) que el alumnado deberá alcanzar cuando finalice la actividad.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

Cuestionario previo a la actividad	Recuerda revisar los objetivos propuestos y conceptos a transmitir en función de las respuestas del cuestionario previo a la actividad.
Definir qué queremos que aprendan	Escoge dos o máximo tres objetivos por actividad. Recuerda que uno de los objetivos para todas las actividades es el conocimiento del IBEC como centro de investigación y la labor de las personas investigadoras.
Escoger ideas clave en transmitir	Focaliza en aquellas ideas que consideres clave para cada uno de los objetivos propuestos.
Evaluación	Piensa cómo medirás el cumplimiento de los objetivos y establece indicadores que sean sencillos de recoger y que te den información relevante.



Los resultados del cuestionario también te permitirán regular las expectativas y revisar los objetivos propuestos y los conceptos a transmitir para adecuarlos y ajustarlos a las necesidades del alumnado con el fin de optimizar la motivación.

CLAVES PARA LA ACCESIBILIDAD

Es importante que los objetivos respondan a estos criterios para favorecer su consecución:


- Específicos: que vayan orientados y detallados al tema concreto que se trabajará en la actividad.
- Medibles: que se puedan medir para su posterior evaluación.
- Asumibles: que se puedan alcanzar para evitar frustraciones. Que vayan de acuerdo con la realidad del alumnado.
- Que estén enunciados en positivo.

Para facilitar la definición de objetivos te proponemos hacer uso de la **taxonomía de Bloom** que te permitirá definir los objetivos de la actividad. Consta de una clasificación de objetivos en función de los diferentes niveles cognitivos, desde los más básicos hasta los más complejos.

Plantear los objetivos a través de esta lista te ayudará a concretar los conceptos a trabajar durante la actividad, estructurando los contenidos que se deben aprender de menos a más dificultad alineados con los objetivos propuestos. (lo veremos en el punto siguiente – Contenidos).



 [Para saber más de la taxonomía Bloom](#)

 Ver ejemplo de objetivos de la actividad (página 22)

d. CONTENIDOS DE LA ACTIVIDAD

El contenido es lo que el alumnado debe saber (conceptos, razonamientos), saber hacer (habilidades) y ser (sentimientos, actitudes, intereses) en relación a los objetivos que hemos definido previamente.






ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

<p>Conocimientos previos</p>	<p>Recoge esta información del cuestionario previo a la actividad para que te permita tener un punto de partida. Fíjate especialmente en las preguntas 4 a 6 y 17 a 23.</p>
<p>Listar los contenidos/palabras claves que se endurecerá el alumnado</p>	<p>Deben ser comprensibles, simples y atractivos para que el alumnado se los haga suyos y los pueda aplicar en su día a día.</p>

CLAVES PARA LA ACCESIBILIDAD

Cada persona percibe y comprende la información que se le presenta de una manera diferente. Es necesario reducir las barreras en el aprendizaje para asegurar que toda la información es percibida y comprendida por todo el alumnado. ¿Cómo?

- ✍ Proporciona la misma información a través de diferentes medios (vista, oído, tacto).
- ✍ Proporciona la información en un formato adecuado para facilitar el acceso y la comprensión de todo el alumnado. Así garantizas, también, la accesibilidad para aquellas personas con una discapacidad sensorial e intelectual.
 - Utiliza textos en los que se pueda agrandar la letra
 - Altavoces para amplificar el sonido
 - Subtítulos en los vídeos
 - Pictogramas

- Iconos identificativos
 - Conversor de texto a voz
 - Imágenes impresas (o en relieve)
-  Proporciona diferentes materiales con el fin de promover la igualdad de oportunidades para participar en las experiencias de aprendizaje.
- Elementos manipulativos: bloques, piezas de lego, papeles o materiales de diferentes texturas o colores, plastilina, pegatinas, modelos en 3D, Tablet.
 - Ve (todo lo que se puedas decir hablando): pone ejemplos en el contexto de la actividad, haz comparaciones, pregunta para confirmar la comprensión de las explicaciones.
-  Proporciona diferentes opciones para que el alumnado pueda expresar con facilidad sus conocimientos, ideas y conceptos durante la actividad.
- Mediante un texto, un cuestionario, una explicación oral, un dibujo, a través del movimiento.
 - Utiliza recursos web interactivas: vídeos, viñetas de cómic, pizarra virtual.
-  Cada alumno se implica y se motiva para aprender de una forma diferente. Tu misión es captar la atención y la implicación de cada alumno.
-  Plantea diferentes actividades y proporciona fuentes de información variadas considerando:
- La edad del alumnado
 - El nivel de comprensión
 - Los intereses del alumnado
 - El contexto y el entorno
-  Plantea actividades y dinámicas que permitan la participación activa, la exploración, la imaginación y la experimentación.
- Que el alumnado tenga que crear algo o resolver algún enigma. Plantea actividades donde la solución esté entre el material que proporcionas (escrita, dibujada...)

Ver ejemplo de contenidos de la actividad (página 22)

e. METODOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD

Es la estrategia que permite organizar y buscar los recursos, herramientas técnicas y métodos didácticos que utilizarás para acompañar al alumnado en su proceso de aprendizaje.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

Planificar la actividad	Haz un guion de la actividad para arreglar cómo transmitirás las ideas, los tiempos destinados a cada parte y las dinámicas a realizar.
Dinámicas	<p>Piensa en un mínimo de dos dinámicas diferentes por actividad.</p> <p>Haz participar al alumnado a través de diferentes acciones que les permitan comprender y consolidar la información, en función de su nivel de conocimiento previo (ver preguntas 4 – 7)</p>
Recursos y materiales	Utiliza aquellos elementos que faciliten la comprensión de los conceptos a aprender y eliminen o reduzcan las barreras para el aprendizaje.






CLAVES PARA LA ACCESIBILIDAD

Para que todo el alumnado pueda participar en los espacios y en la forma que se sientan cómodos hay que pensar, previamente, cómo serán las dinámicas que prepararemos, teniendo en cuenta si se harán de forma:

- Individual
- Parejas
- Grupos

Parte de tu estrategia se centra en apoyar al alumnado para que cada alumno establezca de manera realista los propios objetivos. La estructura del DUA incorpora apoyos graduados para aprender a establecer metas personales que supongan un reto, pero al mismo tiempo sean realistas.

Ejemplos de cómo implementarlo:

-  Proporcionar indicaciones y apoyos para estimar el esfuerzo, los recursos y la dificultad.
 -  Facilitar modelos o ejemplos del proceso a seguir, de los resultados y de los objetivos a conseguir, ya sea en un formato mapa o esquema.
 -  Proporcionar pautas y listas de comprobación para ayudar a definir los objetivos.
 -  Poner los objetivos y la planificación en algún lugar visible.
-
-  Ver ejemplo de metodología de la actividad (página 22)

f. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Es el proceso que permite valorar los conocimientos, las habilidades y los objetivos esperados de las actividades que realiza desde el IBEC, con la intención de recoger y analizar información que permita medir la eficacia de las actividades realizadas.

ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

Cuestionario post actividad	Es una herramienta de evaluación dirigida al profesorado para que pueda valorar su satisfacción con la actividad: la preparación, la accesibilidad, los objetivos y la realización.
Información del cuestionario post actividad.	Analiza las respuestas del cuestionario para identificar cuáles son los puntos de mejora de la actividad.
Actividades de evaluación	Prepara una o dos actividades para que el alumnado valore la actividad realizada, centrandó la evaluación en los conocimientos y las habilidades adquiridas.



Revisa los indicadores que has establecido cuando has definido los objetivos de la actividad. Es recomendable que toda la información que recojas de la actividad sea tanto cuantitativa como cualitativa. Esto te permitirá mejorar la preparación y la realización de las actividades.

CLAVES PARA LA ACCESIBILIDAD

Las actividades de evaluación son parte de la realización de la actividad y las puedes llevar a cabo en cualquier momento. Lo más importante es recordar que estas acciones deben promover que el alumnado active sus conocimientos y habilidades para dar respuestas a los retos planteados.

- Cada vez que incorporas un conocimiento nuevo.
- Al final de cada dinámica.

Este tipo de actividad te permite valorar cuáles han sido los aprendizajes adquiridos por el alumnado, así como, su grado de satisfacción por la forma en la que se ha desarrollado la actividad. Cuando el alumnado disfruta con una actividad, es decir, cuando participa de forma activa, es más probable que se fije el conocimiento de la materia que se está trabajando.



Ver ejemplo de evaluación de la actividad (página 23)

RECOMENDACIONES PARA MEJORAR LA DINAMIZACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN EN LAS ACTIVIDADES

RECURSOS PARA UTILIZAR EN EL AULA

Estos recursos que te presentamos a continuación son herramientas que te pueden ser de utilidad para organizar la actividad y atender al alumnado para que puedan hacer más significativos los aprendizajes dentro del aula.

- Utilizar la pizarra como soporte para dibujar o escribir.
- Hacer preguntas con diferentes respuestas y que tengan que levantar la mano:
 - 'que levanten la mano los que...'
 - 'cuántos creéis que...'
- Hacer preguntas para que puedan medir:
 - 'del 1 al 10 cuánto dirías que...'
- Remarca conceptos importantes.
- Comprueba el grado de comprensión (utilizando las preguntas anteriores).
- Deja tiempo para las respuestas.
- Simplifica los pasos: ahorra aquellos pasos innecesarios.
- Usa mapas conceptuales.

RECURSOS PARA UTILIZAR EN LOS TEXTOS O PRESENTACIONES

Estos recursos que encontrarás a continuación están basados en el método de lectura fácil, que recoge un conjunto de pautas relativas a la redacción de textos, al diseño y maquetación de documentos y a validar su comprensión para hacer accesible la información a cualquier persona, especialmente, a aquellas que tienen dificultades de comprensión lectora.

- Usar frases cortas con palabras cotidianas.

- Transmite sólo una idea por frase. Cuando se pueda, haz las frases de una sola línea.
- Usa imágenes sencillas que refuercen el texto.
- Justifica a la izquierda (facilita la lectura).
- Destaca el título.
- Vigila si usas colores de fondo en los textos: es importante que haya un buen contraste para facilitar la lectura del texto.


Para saber más sobre lectura fácil:

🔗 [Las reglas europeas para hacer información fácil de leer y comprender](#)

Para saber más sobre accesibilidad:

🔗 [Qué es la accesibilidad cognitiva](#)

EJEMPLO DESARROLLADO PARA LA CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD

<p>TÍTULO</p>	<p>Opción 1: Descubre el IBEC</p> <p>Opción 2: Ven a investigar con nosotros</p> <p>Opción 3: Haz ciencia en el IBEC.</p> <p>Ejemplos de imágenes:</p> 
<p>ALUMNADO</p>	<p>Teniendo en cuenta que esto es un ejemplo, podemos encontrar diferentes situaciones.</p> <p>Supongamos que, para esta actividad, en el cuestionario previo recogemos la información que: un alumno tiene TDAH (Trastorno déficit de atención e hiperactividad) y otro recién llegado (que puede tener dificultades con el idioma, o puede desconocer determinadas normas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al alumno con TDAH: Habla con el maestro por si hay alguna indicación concreta. Lo podemos poner cerca de la puerta por si necesita salir, le podemos dar alguna tarea puntual para mantener su nivel de atención (repartir o recoger material) permitir que utilice algún 'fidget toy'¹. - Al alumno recién llegado: Interésate por saber si necesita apoyo lingüístico. Ubicarlo cerca de la persona dinamizadora para que pueda atender mejor. Utilizar expresiones comunes para facilitar la comprensión, señalar y acompañar las explicaciones de gestos. Escribir palabras clave en la pizarra o dibujarlas.

¹[Fidget toy](#): objeto pequeño que se utiliza para una actividad placentera con el objetivo de ayudar, a quien hace uso de ella, a tolerar la ansiedad, la frustración el aburrimiento, el aburrimiento y la excitación.

<p>OBJETIVOS</p>	<p>Objetivo 1: Que el alumnado conozca qué es el IBEC</p> <p>Objetivo 2: Que el alumnado sepa cuál es la tarea de las personas investigadoras.</p>
<p>CONTENIDOS</p>	<p>Teniendo en cuenta que el alumnado sabe poco o nada del IBEC y de su tarea, el contenido debería responder directamente a cada objetivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qué es el IBEC: Historia, instalaciones, la misión principal, los principales proyectos y una breve explicación (regeneración de tejidos, biomecánica, la dinámica molecular, los fármacos, las células madre) otras funciones (divulgación, investigación, educación...) y aspectos transversales: cómo todo esto funciona día a día. (financiación, comunicación...) -Cuál es la tarea de las personas investigadoras: poner ejemplos REALES de las tareas que se realizan en cada proyecto. Si trabajan en grupo, si hay becarios y qué tareas hacen.
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>Para el objetivo 1:</p> <p>Pasar un vídeo "institucional" si existe o una presentación en formato visual y posteriormente plantear o resolver dudas y preguntas de manera que acaben teniendo la información clara y ordenada (puedes hacerlo con un listado, un esquema, o dibujos)</p> <p>Para el objetivo 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nivel 1: Hacer un juego con tarjetas donde haya diferentes palabras/verbos relacionados con las tareas de las personas investigadoras. (Laboratorio, Investigación, Enfermedades, Robótica, etc.; El que se considere más representativo). - Nivel 2: Siguiendo con las mismas palabras, repartir N tarjetas donde haya palabras/verbos y N tarjetas con las imágenes correspondientes y que el alumnado las tenga que relacionar entre sí.

EVALUACIÓN	<p>Establecer indicadores para cada objetivo:</p> <p>Para el objetivo1: Que el 75 % del alumnado sepa explicar/poner ejemplos/dibujar qué es el IBEC.</p> <p>Para el objetivo 2: Que entre todo el alumnado sean capaces de enumerar un mínimo de 5, 8 o 10 de las tareas que realizan las personas investigadoras.</p>
-------------------	---

Con la colaboración de:



Material desarrollado en colaboración con:



Empresa especializada en Diversidad e Inclusión



Indicaciones para preparar una actividad

Ítems para tener en cuenta

Elementos clave para la accesibilidad

1 TÍTULO

Breve
Descriptivo y claro
Motivador



Favorece la comprensión y la memorización.
Promueve la participación.
Es mejor si se puede representar con una imagen.

2 ALUMNADO

Recoger información
previa a la actividad



Permite ajustar la actividad en función de:

- Las necesidades físicas, sensoriales, cognitivas y conductuales.
- El nivel previo de conocimientos.
- Las expectativas.

3 OBJETIVOS

Definir, en primer
lugar, qué queremos
que aprendan



Escoger entre dos y tres objetivos.
Decidir los conceptos / ideas clave a transmitir.
Imprescindible pensar cómo evaluarlos.

4 CONTENIDO

Listar los
elementos que hay
que aprender



Revisar diferentes opciones y/o formatos
atendiendo a criterios de accesibilidad.
Garantizar la comprensión de la información
transmitida (conceptos, razonamientos,
habilidades).

Indicaciones para preparar una actividad

Ítems para tener en cuenta

Elementos clave para la accesibilidad

Planificación de la actividad



Flexibilizar los elementos metodológicos para adaptarlos a cualquier necesidad recogida en el cuestionario previo.

Dinámicas



Tener en cuenta si la dinámica es individual, por parejas o grupos.
Flexibilizar las dinámicas para adaptarlas a cualquier necesidad recogida en el cuestionario previo.

Recursos y materiales



Utilizar diferentes texturas, colores y/o medidas.

Elaborar documentos comprensibles con:





- Frases cortas/ Una idea por párrafo
- Dibujos, imágenes y/o pictogramas

5 METODOLOGÍA

GUÍA PRÁCTICA

para dinamizar actividades

ANTES DE EMPEZAR PRESENTA A:

-  La persona dinamizadora (nombre, recorrido, tarea)
-  EI IBEC
-  El alumnado (que lleven una etiqueta con su nombre)
-  La actividad (explicar qué y cómo serán los pasos que se realizaran)

EXPLICA CUALES SON LAS
NORMAS GENERALES DEL ESPACIO.

EXPLICA LAS NORMAS
ESPECÍFICAS DE LA ACTIVIDAD.



UTILIZA INFORMACIONES BREVES,
FIRMES, CALMADAS Y DE
CARÁCTER IMPERSONAL.




Habla con Lenguaje comprensible

Utiliza ejemplos

Utiliza vivencias

Deja espacio para hacer preguntas

 ANOTA EN LA
PIZARRA
LAS IDEAS QUE
INTERESA QUE
APRENDAN




QUÉ PUEDES HACER CUANDO...



HAY ALUMNADO QUE PARTICIPA MUCHO Y NO DEJA HABLAR AL RESTO

- Dar las gracias por la participación.
- Ofrece a las personas que no han participado si quieren hacerlo.
- Acompaña a participar haciendo preguntas de respuesta dicotómica (si / no).

PUEDES RESPONDER....




-  MUY BIEN, (NOMBRE DE LA PERSONA). GRACIAS POR TU INTERÉS Y POR PARTICIPAR TAN BIEN.
-  VEO QUE TIENES COMPAÑEROS Y COMPAÑERAS QUE TAMBIÉN TIENEN MUCHAS IDEAS Y ME GUSTARÍA OÍRLAS.
-  SEÑALA A OTRO ALUMNO O ALUMNA, ¿TÚ QUÉ PIENSAS?, CREES QUE ESTA IMAGEN PERTENECE A UNA CÉLULA ANIMAL O VEGETAL?



EL GRUPO ES POCO PARTICIPATIVO:

- Revisa si estás dejando espacios para que pregunten.
- Haz comentarios u observaciones que acaben en pregunta.

PUEDES RESPONDER...




-  AHORA QUE HE TERMINADO DE HABLAR DE... CÓMO CREÉIS/HARÍAIS... .
-  VEO QUE HAY MUCHAS CARAS DE CURIOSIDAD/INTRIGA. TENÉIS ALGUNA PREGUNTA?
-  ALGUIEN YA SABÍA... ANTES DE HACER ESTA ACTIVIDAD? DÓNDE LO APRENDISTE?

EL ALUMNADO COMPARTE UN TEMA QUE NO ESTÁ RELACIONADO CON LA ACTIVIDAD



- Dale las gracias y cambia de tema.
- Enlázalo con el tema del que estás hablando, de una forma amable.

PUEDES RESPONDER...

-  GRACIAS (NOMBRE DE LA PERSONA). Y EL TRABAJO QUE HACEMOS AQUÍ, EN EL IBEC, ¿TE PARECE INTERESANTE?
-  GRACIAS (NOMBRE DE LA PERSONA). Y A TI, ¿TE GUSTARÍA DEDICARTE A LA INVESTIGACIÓN?
-  (NOMBRE DE LA PERSONA), QUÉ INTERESANTE ESTO QUE NOS CUENTAS. ¿TE PARECE SI TERMINAS DE CONTÁRMELO LUEGO?