

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

IES SAN CLEMENTE 2024

Orientación para programar por DUA : 1º identificar que barreras hay y crear contexto accesible 2º programar dando rienda al aprendizaje y a la participación.

PROPORCIONA FLEXIBILIDAD: contexto accesible para conocer el grupo. Accesibilidad cognitiva, sensorial, emocional y física.

FEEDBACK en el **proceso** (ejemplificar las cosas, explicaciones concretar, animar al alumnado , etc.)
en la tarea y para la **autorregulación** (mirar si tienen rúbricas, si pueden valorar lo que han mejorado, hablar sobre qué han hecho mal, qué les funciona, etc.)

IMPLICACIÓN: **motivación**(activar curiosidad, vincular con su vida y entorno) , **atención** (entienden lo propuesto, actividad refuerzo para captar atención, **feedback**, reducir estímulos, etc.) **memoria** (carga temática los 1º minutos, relajar al grupo, reglas de memorización, repasos, etc.) **compromiso y participación** (se valora esfuerzo y resultado, se realizan tareas conjuntas, se gratifica el progreso, se tiene en cuenta diferentes niveles de exigencia, etc.)

ACCESO A LA INFORMACIÓN, PROCESAMIENTO Y EXPRESIÓN DEL CONOCIMIENTO (presentar contenidos por múltiples vías, que todo el alumnado tenga recursos, promover que el alumnado se comunique y exprese, valorar lo individual y lo grupal, plantear actividades para que se evalúen y observar si lo tiene en cuenta.

Diseño Universal del Aprendizaje

ETAPA UDI

TAXONOMÍA DE BLOOM

Revisada Lorin Anderson y David R. Krathwohl (2001)

Principio III:
implicación
¿Por qué?

CIERRE:
evaluar

CREAR: adaptar, añadir, construir, cambiar, componer, compilar, crear, diseñar, originar, formular, elaborar, etc.

PROCESAMIENTO DE ORDEN SUPERIOR

EVALUAR: medir, evaluar, decidir, apoyar, defender, justificar, criticar, juzgar, valorar, opinar, debatir, percibir, probar, influir, etc.

Principio II:
acción y expresión
¿Cómo?

DESARROLLO:
planear y ejecutar acciones

ANALIZAR: examinar, centrarse, razonar, comparar, inspeccionar, simplificar, preguntar, elegir, establecer, encuestar, etc.

APLICAR: desempeñar, ejecutar, implementar, usar, emplear y realizar.

Principio I:
representación
¿Qué?

INICIO:
recibir y analizar información

COMPRENDER: clasificar, comparar, ejemplificar, explicar, inferir, interpretar, parafrasear y resumir.

RECORDAR: describir, encontrar, identificar, listar, localizar, nombrar, reconocer y recuperar.

PROCESAMIENTO DE ORDEN INFERIOR



Cristina García López
@cristinamayl



Interpretación personal de la relación entre DUA, UDI y Taxonomía de Bloom.



PARA SABER MÁS:

Coral Elizondo

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

En los anexos encontraréis los principios del paradigma DUA





ANTES DE PONER EN PRÁCTICA UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA:

Las medidas y estrategias han de ser lo menos diferenciadoras posible (de lo contrario dejarán de ser inclusivas).

Respetar el duelo interno y aceptación del diagnóstico. (A gran parte del alumnado no le gusta que se pongan medidas, especialmente a los adolescentes)

Han de ser consensuadas con el alumnado. (Pactarlas y hablarlas con ellxs, solo de esta forma sabremos si funcionan)

Como docentes debemos desestigmatizar la etiqueta. (Analizar la repercusión que las medidas tienen hacia el grupo de iguales y hacia ellxs). Y comprender los casos sin diagnóstico.

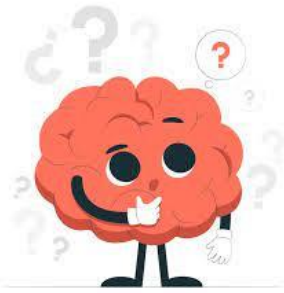
Dotar la sesiones de equilibrio (veremos varios ejemplos)

1. Tener unas expectativas realistas respecto al alumnado con TDAH y NEAE

Lo que te ayudará como docente a no sentir continuamente sensación de frustración y fracaso. Ej: no es una expectativa realista pretender que esté atento continuamente durante la explicación. Es importante conocer sus limitaciones (saber lo que puede dar y lo que puedes exigirle). Y sobre todo tener en cuenta sus **FORTALEZAS**

2. Comodidad

La comodidad favorece la atención y disminuye el riesgo de hiperactividad. Es necesario adaptar la actividad a las condiciones en las que se realiza. Ej: la ubicación, estructura de aula o los tiempos de cada actividad (nos centraremos en ello más adelante)



“La curiosidad, lo que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción. Y con ella, con la emoción, se abren las ventanas de la atención, foco necesario para la creación de conocimiento” (p. 73).

Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama (Francisco Mora)

Despertar la atención :

- Captar el interés (lo novedoso, la curiosidad, la inquietud) es lo que enciende la emoción, consecuentemente la motivación para encender la BOMBILLA DE LA ATENCIÓN

Comenzar con algo provocador, con un elemento que no forme parte del aula, con reto o pregunta, una rúbrica de guía de pensamiento que despierte la intriga y finalizarla según se avanza, dialogar sobre el tema..

Afianzar el comienzo y el final (rendimiento más óptimo de la atención)

- Os preguntareis ¿la dificultad está en Mantener?:

Descansos activos (José Ramón Gamo), metodología basada en retos, la multiherramienta, Desafíos (Aprendizaje visible. Jhon Hattie), Metodología basada en retos.

3. REDUCIR CARGA COGNITIVA

Teoría de la carga cognitiva Jhon Sweller:

1. Carga cognitiva ajena (son los distractores externos e internos p.ej: añadir información innecesaria)
2. Carga cognitiva intrínseca (p.ej: que el tema sea complicado)
3. Carga cognitiva relevante (p.ej: aquí debemos analizar CÓMO se construye el conocimiento, secuenciarlo, rebajar estructuras, reforzar conceptos clave...)

Principios didácticos basados en la evidencia que reducen la carga cognitiva

| PRINCIPIO | DESCRIPCIÓN | EJEMPLO |
|----------------------|---|---|
| Coherencia | Se aprende mejor cuando se prescinde de material superfluo | Eliminar los textos o dibujos que no sean relevante |
| Señalización | Se aprende mejor cuando la organización de una lección es resaltada | Usar esquemas o subtítulos para organizar el contenido de una lección (índice, rúbrica) |
| Contigüidad espacial | Se aprende cuando los textos y los dibujos correspondientes aparecen contiguos en la página o la pantalla | Incrustar las palabras clave en el dibujo, en vez de usar el pie de página (o al margen...) |
| Contigüidad temporal | Se comprende mejor cuando el texto hablado y los dibujos correspondientes se presentan simultáneamente | Presentar la narración al mismo tiempo que la animación |
| Expectativa | Se aprende mejor cuando de antemano conoce el tipo de actividades con las que se pondrá a prueba lo aprendido | Comunicar a las personas que tras la lectura de la lección se les pedirá que den ejemplos |

PARA REDUCIR LA CARGA Y RECUPERAR DE LA MEMORIA

LA MULTIHERRAMIENTA

Alternativas a la lectura y escritura

Es importante utilizar todos los medios y sentidos por los que recibimos la información (ACCESIBILIDAD)

VISUAL



Designing thinking
Mapas conceptuales o mentales
Videos y audiovisual
Tarjetas y flashcards
Infografías

AUDITIVA



Debates
Explicaciones
Audios-audiolibros
Música y canciones
Retahílas
Postcast
Nemotecnia

EXPERIMENTAL



Aprendizajes kinestésicos
Manualidades
Estaciones de experimentos
Materiales manipulativos
Role Playing (rol de profe)



Si estimulamos todos los sentidos activaremos la memoria, a través de la emoción y la atención, los conceptos pasarán de una memoria de trabajo a largo plazo y su rescate será más factible.

CÓMO CONSTRUIMOS CONOCIMIENTO:

- Para la construcción del conocimiento debemos generar interés . (emoción=liberación de dopamina, adrenalina...)

- Regular el esfuerzo y la persistencia

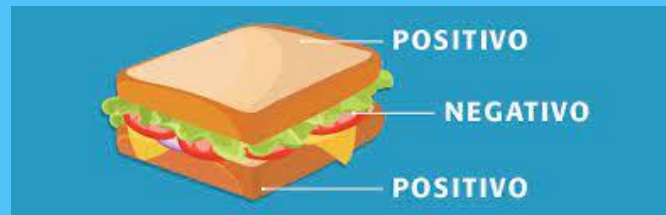
El vínculo con los demás es uno de los principales motores:

Neuronas espejo activadas por aprendizaje dialógico (Hattie), a través de debates, proyectos conjuntos, análisis de curiosidades en grupo... Base de los aprendizajes cooperativos.

- Generar internalización (memorizar y rescatar)

Nemotecnia sensorial

Técnica del sándwich: nos permite incitar a la reflexión, metacognición y acceder a los estadios complejos del conocimiento



ACTIVIDADES MULTINIVEL

| | | |
|---|--|--|
|  |  |  <p>Aprendizaje Afianzado (9-10)</p> <p>Aprendizaje Adquirido (7-8)</p> <p>Aprendizaje Mejorable (5-6)</p> |
| <p>1. Marca actividades con diferentes ritmos de tiempo.</p> | <p>2. Diseña actividades con las diferentes fases de la Taxonomía de Bloom (revisada).</p> | <p>3. Establece una calificación a cada nivel de la actividad y compártelo con los estudiantes.</p> |
|  |  |  |
| <p>4. Presenta el itinerario de aprendizaje.</p> | <p>5. Elabora una misma actividad en distintos niveles de complejidad.</p> | <p>6. Facilita en una actividad distintas estrategias de apoyo.</p> |



Escalera de retroalimentación (Daniel Wilson y Harvard Project Zero.)
Escalera de metacognición



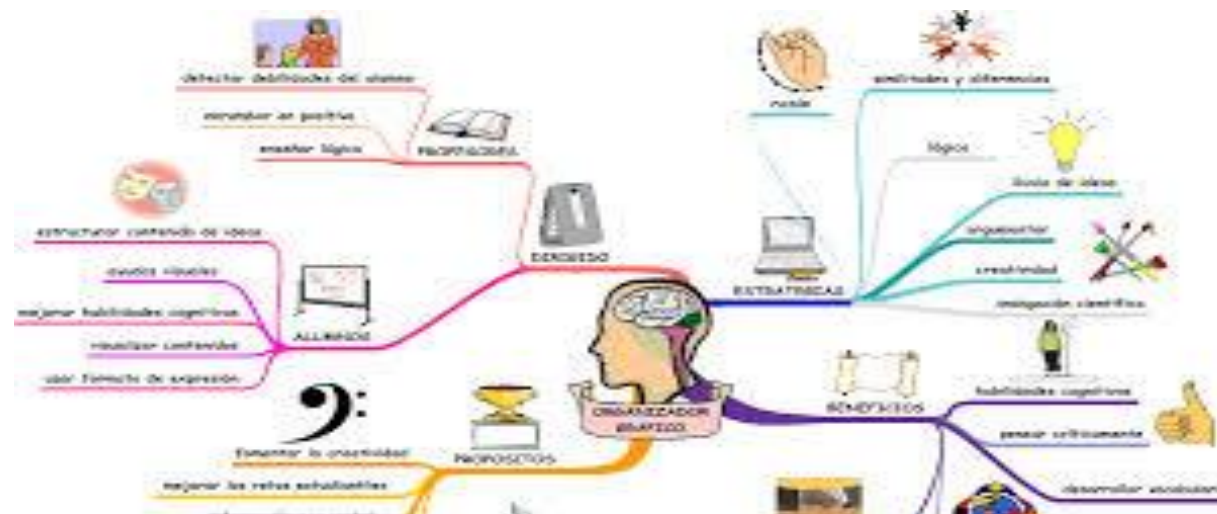
5. Ambiente estructurado y predecible

Mantener rutina del aula. Ejemplo: resulta muy efectivo escribir en un lado de la pizarra la secuencia de actividades que se van a llevar a cabo (esquema de la sesión) , ir tachando cada vez que se hace una actividad y citar la siguiente. Es una forma de ofrecer una especie de orden del día y que puedan prever lo que va a ocurrir y lo que se espera de ellos.

Las explicaciones

Importante **explicar el objetivo de lo que van a aprender. Ofrecer un guion y un esquema**, (breve recordatorio de lo que han dado y lo que van a aprender relacionado con la clase anterior).

Puede resultar útil el “**ORGANIZADOR PREVIO**”, especie de mapa mental que sitúa el contenido en el conjunto de lo que conocen. Ej: esquema del tema, línea del tiempo...



La distribución del tiempo durante la clase

La atención varía a lo largo de una sesión de clase y más especialmente en el caso de un alumno con TDAH.

Existe una curva de rendimiento en forma de u invertida para la sesión, de tal manera que la atención y el rendimiento ascienden rápidamente hasta conseguir el máximo rendimiento y luego van decayendo lentamente hasta que al final hay una mayor fatiga y la atención decae. Así, al empezar la clase *hay que invertir un tiempo en captar la atención*; ya que el máximo rendimiento es al principio. Comenzar con las tareas que requieran mayor concentración y acabar la sesión con las tareas que requieran menos.



RECORDAD

El rendimiento no es el mismo a las primeras horas de la jornada, que a las últimas.

También hacia el final de la semana el rendimiento es menor.

Importante ajustar expectativas a la hora de distribuir las actividades que se van a realizar.

El alumno ayudante

Asignar a un alumno la función de ayudante se propondrá a uno que pueda cumplir la función y cuya familia esté de acuerdo. Debe ser una ayuda temporal. Su misión consiste en:

No distraerle

Usar la señal **de tocarle en el hombro** (o gesto o palabra pactada) cuando se distraiga de una tarea o explicación.

Puede explicarle alguna consigna o animarlo en alguna tarea que le resulte complicada..

Le recuerda anotar en la agenda los deberes o lo que necesita.

RECORDAD

También es beneficioso cuando es el alumno con TDAH el que ayuda a otros; puesto que **ayuda a cambiar su rol en el aula.**

**6. Reforcemos al
comienzo y final
de cada clase**



Dar feedback (Hattie y Timperley)

Ticket de salida: una herramienta de evaluación formativa que nos permiten comprobar si el alumnado ha comprendido o asimilado lo aprendido, incluyendo la reflexión.

| | |
|--|---|
| TICKET DE SALIDA <small>NOBRE:</small> | Una pregunta sobre la clase de hoy |
| | Dos cosas que aprendí |
| | Tres cosas sobre las que puedo trabajar |

7. Evaluación de las estrategias

CÍRCULO DE EVALUACIÓN DE MARGARET HERITAGE

