

CONECTADOS



**Objetivos
Desarrollo
Sostenible**

Coordinadora
Margarita Velasco Villa

"Metodologías activas para la Inclusión
y la Igualdad de Género desde una
perspectiva de Educación para el Desarrollo"

CONECTADOS

CONECTADODS

CONECTADODS

CONECTADODS "Metodologías activas para la Inclusión
y la Igualdad de Género desde una perspectiva
de Educación para el Desarrollo"

Coordinadora: Margarita Velasco Villa

IES Emilio Ferrari
C/ Sementera, s/n
47009 Valladolid (España)
<http://iesemilioferrari.centros.educa.jcyl.es>

Diseño y maquetación (cubierta e interior):  **ROMBO**
Diseño Gráfico

Primera edición: junio, 2019

ISBN: 978-84-120568-4-6

Depósito Legal: BI-946-2019

Edita e imprime: Rubric

Impreso en España / Printed in Spain

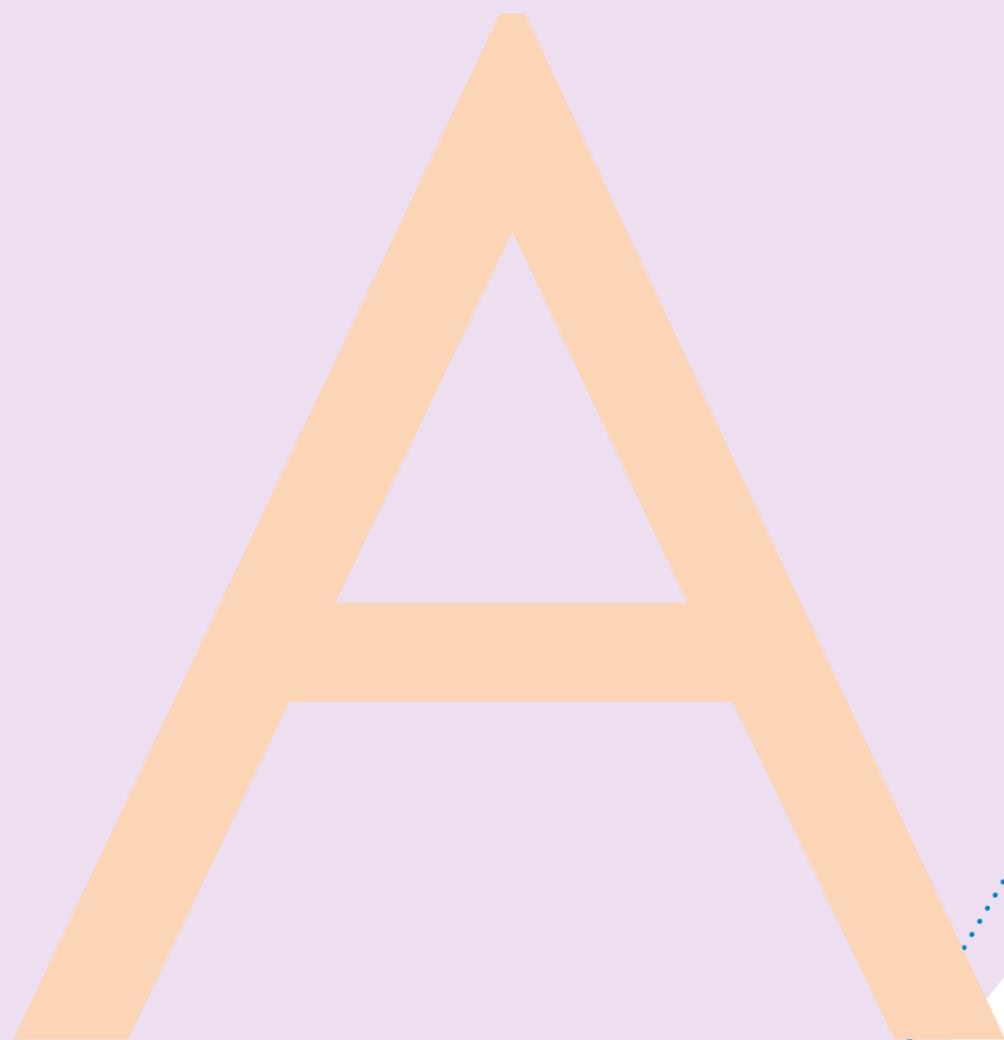
Coordinadora
Margarita Velasco Villa

CONECTADODS

"Metodologías activas
para la Inclusión
y la Igualdad de Género
desde una perspectiva de
Educación para el Desarrollo"

Índice

Agradecimientos	9
Presentación	11
1. Conectados en la Red	13
◊ Introducción	14
◊ Nos presentamos	15
◊ Damos las gracias	15
◊ Objetivos de la propuesta didáctica	16
◊ Metodología	16
◊ Contenidos y competencias	18
◊ Sesiones de formación entre iguales	20
– ODS 2: Hambre Cero	20
– ODS 1: Fin de la pobreza	26
– ODS 5: Igualdad de Género	33
2. Inteligencias Múltiples	38
◊ ¿Por qué las Inteligencias Múltiples?	39
◊ Paletas de las Inteligencias Múltiples: Propuestas didácticas	42
3. Aprendizaje basado en el Pensamiento	50
◊ ¿Por qué rutinas y destrezas de pensamiento?	51
◊ Rutinas y destrezas de pensamiento: Propuestas didácticas	54
– Color, símbolo e imagen	54
– Comparar y contrastar	61
– El Puente	65
– Palabra, Idea, Frase	68
– Veo, Pienso, Me Pregunto	70
4. Anexos I y II	73
◊ Anexo I. Cartas de rol	74
◊ Anexo II. Desarrollo de las Paletas de Inteligencias Múltiples	75



Agradecimientos

A los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior de Integración Social de las promociones 2015-2019 por haber creído que la inclusión es posible, y a todos los alumnos de ESO y Bachillerato que se han ilusionado con la formación entre iguales.

P

Presentación

La presente publicación es el resultado de 3 años de trabajo con los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior de Integración Social del IES Emilio Ferrari así como con los alumnos de ESO y Bachillerato del CEO Boecillo y del IES Ribera de Castilla de Valladolid a través de dos proyectos:

- Proyecto "Redes de Solidaridad 5.0", que ha recibido el Premio-subvención de Educación para el Desarrollo de la Junta de Castilla y León 2016 y el IX Premio Nacional de Educación para el Desarrollo Vicente Ferrer 2017 y que se ha continuado con el proyecto "Conectados en la Red" que ha recibido también el Premio-subvención de Educación para el Desarrollo de la Junta de Castilla y León 2018.
- Proyecto "Diseño de recursos didácticos basados en metodologías activas para la inclusión y la Igualdad de Género" que se ha desarrollado durante los cursos escolares 2016/2017, 2017/2018 y 2018/2019 a través del

programa Aula-Empresa de la Junta de Castilla y León.

Estos proyectos pretenden capacitar a los futuros Integradores Sociales en metodologías y estrategias educativas para contribuir a la inclusión social y educativa del alumnado más desfavorecido y han generado un material didáctico elaborado y puesto en práctica por los alumnos del Ciclo Formativo, que tiene un carácter innovador y que se quiere compartir a través de esta sencilla publicación.

Además han pretendido generar una cadena de formación entre iguales entre los alumnos de ESO y Bachillerato del IES Ribera de Castilla y del CEO Boecillo.

A lo largo del desarrollo de estos proyectos se han trabajado los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU mediante la aplicación de metodologías activas innovadoras como las Inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje-servicio y el aprendizaje basado en el pensamiento.

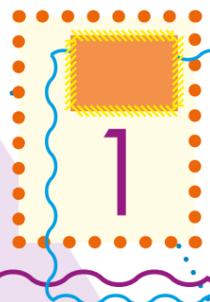
El documento se estructura en tres grandes apartados:

- El capítulo I recoge el material didáctico puesto en práctica por los alumnos del CFGS de Integración Social y por los alumnos de ESO y de Bachillerato, para trabajar varios Objetivos de Desarrollo Sostenible mediante una metodología de aprendizaje-servicio basada en la formación entre iguales con la inestimable colaboración de la ONG Intered.
- El capítulo II propone la metodología de las Inteligencias Múltiples como un modelo de aprendizaje fundamental para trabajar la atención a la diversidad. Se exponen las paletas de Inteligencias múltiples desarrolladas por los alumnos en

el marco del módulo "Apoyo a la Intervención Educativa" (2º curso del CFGS de Integración Social) y que han pretendido trabajar distintos Objetivos de Desarrollo Sostenible de una manera creativa e inclusiva.

- El capítulo III recoge una aplicación creativa y didáctica de algunas de las rutinas y destrezas de pensamiento propuestas por autores como Robert Swartz para su posterior utilización en ámbitos educativos inclusivos.

Esperamos que este material, elaborado de manera colaborativa entre alumnos y profesores, sea de utilidad para todos aquellos educadores que quieran integrar metodologías activas en su quehacer cotidiano y además puedan favorecer el sueño de la inclusión social y educativa.



Conectados en la Red





Introducción

El proyecto denominado **"Conectados en la Red"** pretende profundizar en la **red de centros** comprometidos en la construcción de la **ciudadanía global y en el desarrollo sostenible**, de acuerdo con los **objetivos marcados por Naciones Unidas hasta el año 2030** y que son considerados de **5ª Generación y que se inició con el proyecto denominado "Redes de solidaridad 5.0"**, que se desarrolló a lo largo del curso 2016-2017 gracias al premio subvención de Educación para el Desarrollo de la Junta de Castilla y León, convocado en 2016 y que ha recibido a su vez el IX Premio Nacional de Educación para el Desarrollo Vicente Ferrer.

El proyecto, **coordinado por el IES Ribera de Castilla** con la **colaboración del IES Emilio Ferrari y el CEO de Boecillo**, pretende sensibilizar, concienciar y formar en tres objetivos del desarrollo sostenible:

- **Fin de la pobreza: lo trabajará principalmente el IES Ribera de Castilla.**

- **Hambre cero: lo trabajará principalmente el CEO de Boecillo.**

- **Igualdad de género: lo trabajará principalmente el IES Emilio Ferrari.**

Se ha utilizado una **metodología de aprendizaje-servicio** a través del **modelo de formación entre iguales**, lo que incluye acciones de sensibilización en Educación Secundaria y Bachillerato y **formación de formadores** para los Ciclos Formativos para que posteriormente sean los alumnos de los ciclos formativos y de 4º de ESO y de Bachillerato los que realicen algunas acciones de sensibilización con los alumnos de 1º, 2º y 3º de ESO.

A lo largo del mismo, se ha realizado la difusión de las actividades realizadas a través de un **blog específico que se ha colgado** en las páginas web de cada centro educativo participante.

¡Mola mazo!



Damos las gracias

El primer agradecimiento es para Marta Martín, técnico en Castilla y León de la **ONGD InteRed**, sin la cual la parte más importante del proyecto no se habría podido realizar. Ella se ha encargado de iniciar el bucle formativo de este proyecto, seleccionando las dinámicas más adecuadas y sencillas para que luego pudieran ser los alumnos los que pudieran

realizar la sensibilización de los más pequeños.

En segundo lugar, agradecer a los equipos directivos de los tres centros implicados, su apoyo y las facilidades para la ejecución del proyecto, sin lo cual no se podría haber llevado a cabo.

Y por último a los protagonistas de este proyecto,

los alumnos. Sin su implicación y entusiasmo no se habrían logrado los objetivos que se pretendía y cuyo agradecimiento al final de cada actividad, ha sido el premio fundamental para los profesores implicados en el mismo.

Gracias a todos y que podamos seguir trabajando juntos por la transformación de este mundo.

Nos presentamos



La **guía didáctica** que desarrollamos a continuación pretende recoger las sesiones de formación entre iguales que se han realizado en los tres centros participantes del proyecto.

El **objetivo** es que cualquier centro que pudiera estar interesado en realizar alguna actividad en este sentido, tenga una propuesta didáctica ya probada y contrastada, tanto por su facilidad de ejecución como por su realización.

¡Okey Makey!



Esperamos que sea de utilidad y contribuya al logro de la creación de una **red de centros** comprometidos en la construcción de una ciudadanía global mediante el protagonismo activo de los alumnos.

Objetivos de la propuesta didáctica

Posibilitar la creación de una red de centros educativos concienciados y comprometidos con la ciudadanía global y el desarrollo sostenible.

1

Sensibilizar y concienciar al alumnado y profesorado sobre los ODS.

2

Implicar al alumnado mediante un proceso de formación entre iguales.

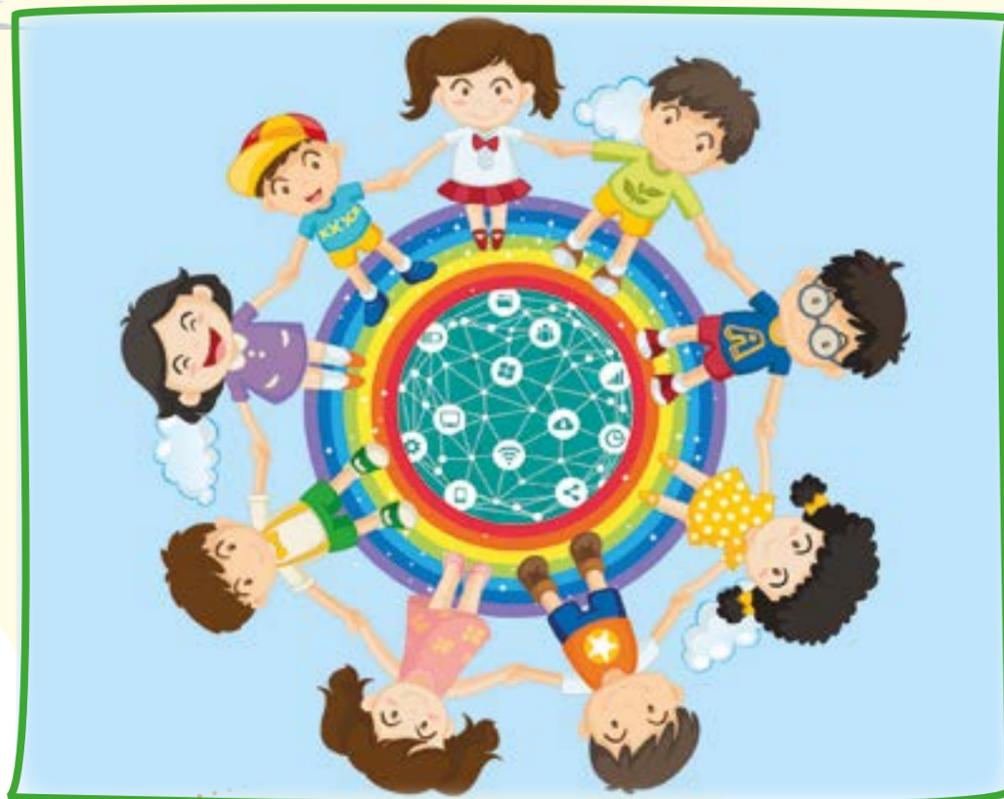
3

Conocer el trabajo que las ONG's realizan en el ámbito de la Educación para el Desarrollo.

¡Es muy Fácil!



Metodología



Aprendizaje-servicio

De modo que la formación se ha organizado en forma de bucle, donde los alumnos más mayores han realizado acciones formativas y de sensibilización a los alumnos más pequeños, dando forma a un proyecto **de formación entre iguales** que ha generado mayor aceptación entre el alumnado que cuando es realizada sin más por los adultos y que ha facilitado que estos aprendan más fácilmente pues está demostrado que cuando se enseña a otros, se aprende mejor los contenidos trabajados.

Así creemos que sensibilizar a otros sobre los contenidos previstos en el proyecto, ha permitido a los alumnos alcanzar un mayor grado concienciación y pensamiento crítico.

¿En qué consiste?

El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

En definitiva, el aprendizaje-servicio es un método para unir compromiso social con el aprendizaje de conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Aprender a ser competentes siendo útiles a los demás.

¿Alguna duda?



¿Por qué?

Es sencillo... y es poderoso, porque aunque es una **metodología** de aprendizaje, no es sólo eso. También es una **filosofía** que reconcilia la dimensión cognitiva y la dimensión ética de la persona; una **pedagogía** que reconcilia calidad educativa e inclusión social.

En todo el proyecto, la implicación y protagonismo de los alumnos ha sido fundamental, pues sin ellos no se podría desarrollar el mismo. Ellos han desarrollado las acciones de sensibilización, de formación y han preparado las entradas publicadas en el Blog del proyecto.

¿Cómo?

La metodología de este proyecto se ha organizado en forma de creación de una red entre centros y alumnos, lo que ha generado una gran cadena de solidaridad, un sentimiento de pertenencia a un proyecto que excede cada centro educativo y la participación en la construcción de la ciudadanía global.



Contenidos y competencias

Competencias

Social y cívica:

Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.

Conciencia y expresiones culturales:

Conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.



Contenidos

IES Ribera de Castilla

Mecanismos en el mercado internacional.

Materias primas y manufacturadas.

Situación injusta en la que se encuentran los diferentes países Norte/Sur.

Mapa de la pobreza en el mundo.

IES Emilio Ferrari

Estereotipos hombres-mujeres.

Paradigma actual.

Papel de hombres y mujeres en el actual sistema económico.

CEO Boecillo

Desigual reparto de los recursos en el mundo.

Análisis crítico de las causas del hambre.

Mapa del hambre en el mundo.

¡Lo tengo todo en mis apuntes!



Sesiones de formación entre iguales

ODS 2: Hambre Cero



CEO Boecillo

InteRed
por una educación transformadora

ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Título

Las construcciones del mundo

Definición

Objetivo 1: Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.

La pobreza va más allá de la falta de ingresos y recursos para garantizar unos medios de vida sostenibles. Entre sus manifestaciones se incluyen el hambre y la malnutrición, el acceso limitado a la educación y a otros servicios básicos, la discriminación y la exclusión sociales y la falta de participación en la adopción de decisiones. El crecimiento económico debe ser inclusivo con el fin de crear empleos sostenibles y promover la igualdad.

http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/wp-content/uploads/sites/3/2016/10/1_Spanish_Why_it_Matters.pdf

Objetivos

- Vivenciar, en pequeña medida, el desigual reparto que se da en el mundo, en este caso de "materiales de construcción".
- Favorecer la capacidad de análisis y estudio de este conflicto.

Personas destinatarias

Niños y jóvenes de 8 a 16 años.

Duración

La duración mínima es de 50 minutos, pudiendo llegar a 1 h. y 15 minutos.

Fichas de juego

Personajes

El grupo estaría dividido en 4 zonas, para un grupo de 25 participantes (En caso de que el número de participantes fuese menor o mayor, resulta importante guardar la proporción establecida anteriormente con 25 personas) sería:

- Zona roja (América del Sur): 7 personas.
- Zona azul (América del Norte): 4 personas.
- Zona Amarilla (Europa): 6 personas.
- Zona Verde (África): 8 personas.

Consignas de partida

Dividiremos el espacio en 4 zonas, cada una tendrá un color asignado, así como un continente (el cual los participantes no han de conocer al principio). Estos serían:

- Zona Roja (América del Sur): Sentados en el suelo (sin mesa ni sillas).
1 rotulador.
2 cartulinas.
- Zona Azul (América del Norte): Sentados en sillas con una mesa. Rotuladores, tijeras, pegamentos... Varias cartulinas de diversos colores.
- Zona Amarilla (Europa): Sentados en sillas con una mesa. Rotuladores, tijeras, pegamentos... Varias cartulinas de diversos colores.
- Zona Verde (África): Sentados en el suelo (sin mesa ni sillas).
1 rotulador.
2 cartulinas.

(Ver imágenes relacionadas en página siguiente) →

Número de participantes

La dinámica está adaptada a grupos de entre 25 y 30 personas.

Materiales

- 30 Rotuladores.
- 8 Cartulinas de diferentes colores.
- 5 Tijeras.
- 4 Pegamentos.



El fin de del juego es que cada grupo construya con el material que le ha correspondido una vivienda o casas en 3D en 15 minutos.



Desarrollo de la sesión

1º Momento

El grupo se encuentran fuera de la sala donde se desarrollará la dinámica, a cada participante se le pegará una etiqueta adhesiva (gomet) de un color determinado, coincidiendo estos con las diferentes espacios y continentes (rojo, azul, amarillo y verde) que identifica la zona que deben ocupar (ver consignas de partida en el apartado anterior).

2º Momento

Cuando entren deben dirigirse en silencio a la zona con su color y tendrán 15 o 20 minutos para construir una vivienda o casas en 3D. No podrán intercambiar o prestarse material entre los grupos ni usar otro diferente a los que se les ha entregado.



3º Momento

Una vez finalizado el tiempo, cada grupo deberá exponer lo que he realizado y contar de qué materiales disponían para su realización.

4º Momento

Realizar una evaluación reflexión de la actividad junto a las personas que han participado (propuesta de evaluación en el apartado siguiente).



Después se puede leer el texto: "Fin de la pobreza ¿por qué es importante?".

http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/wp-content/uploads/sites/3/2016/10/1_Spanish_Why_it_Matters.pdf

Evaluación reflexión

Para la evaluación-reflexión de la dinámica podemos generar un debate con las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se han sentido? Daremos tiempo a que todo el mundo opine. Especialmente si ha habido momentos violentos.
- ¿Se parece a la realidad?
- ¿Se han organizado en el Sur?
- ¿Se han solidarizado en el Norte?
- ...



ODS 1: Fin de la pobreza



IES Ribera de Castilla

InteRed
por una educación transformadora

ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Título

Producción alimentos Norte-Sur

Definición

Objetivo 2: Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.

Ahora mismo, nuestros suelos, agua, océanos, bosques y nuestra biodiversidad están siendo rápidamente degradados. El cambio climático está poniendo mayor presión sobre los recursos de los que dependemos y aumentan los riesgos asociados a desastres tales como sequías e inundaciones. Muchas campesinas y campesinos ya no pueden ganarse la vida en sus tierras, lo que les obliga a emigrar a las ciudades en busca de oportunidades.

Necesitamos una profunda reforma del sistema mundial de agricultura y alimentación si queremos nutrir a los 925 millones de hambrientos que existen actualmente y los dos mil millones adicionales de personas que vivirán en el año 2050.

El sector alimentario y el sector agrícola ofrecen soluciones claves para el desarrollo y son vitales para la eliminación del hambre y la pobreza.

http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/wp-content/uploads/sites/3/2016/10/2_Spanish_Why_it_Matters.pdf

Objetivos

- Reproducir lo que actualmente ocurre en el mercado internacional.
- Descubrir de manera lúdica los mecanismos del intercambio comercial a nivel mundial de materias primas y manufacturadas.
- Sensibilizar sobre la situación injusta en la que se encuentran los diferentes países Norte/Sur.

Personas destinatarias

Jóvenes de 12 a 16 años.

Número de participantes

La dinámica está adaptada a grupos de entre 25 y 30 personas.

Duración

La duración mínima es de 50 minutos, pudiendo llegar a 1 h. y 15 minutos.

Materiales

- 32 folios iguales.
- 20 "billetes" de 50 \$ (fotocopias).
- 4 pares de tijeras.
- 4 reglas.
- 2 cartabones.
- 12 lapiceros.
- 12 bolsitas embalaje (Ejemplo; bolsas de plástico de envolver bocadillos).
- Pegatina identificativa de cada personaje.

Fichas de juego

Consignas de partida

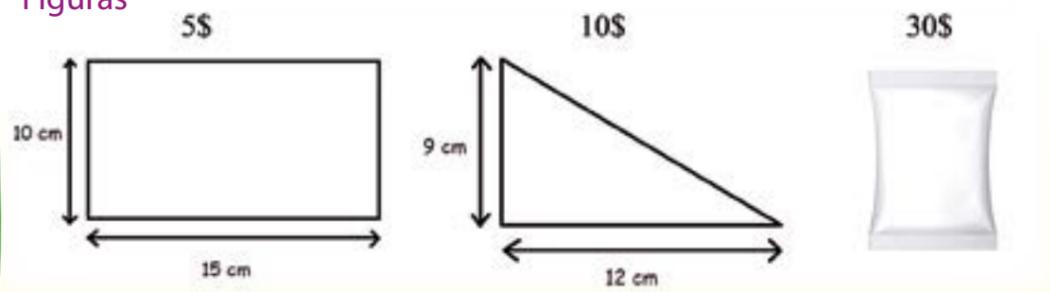
La consigna inicial es decir que cada país (cada grupo será un país) ha de trabajar en la construcción de unas figuras para conseguir dinero y poder comprar los alimentos necesarios para vivir un mes.

El fin del juego es que cada grupo, con el material que se le entrega ha de hacer una serie de formas geométricas en

papel, con las medidas exactas y perfectamente recortadas, se pueden comprar y vender material entre grupos. Por cada pieza confeccionada correctamente se les hará entrega del dinero que vale esa figura.

(Ver imágenes relacionadas en página siguiente) →

Figuras



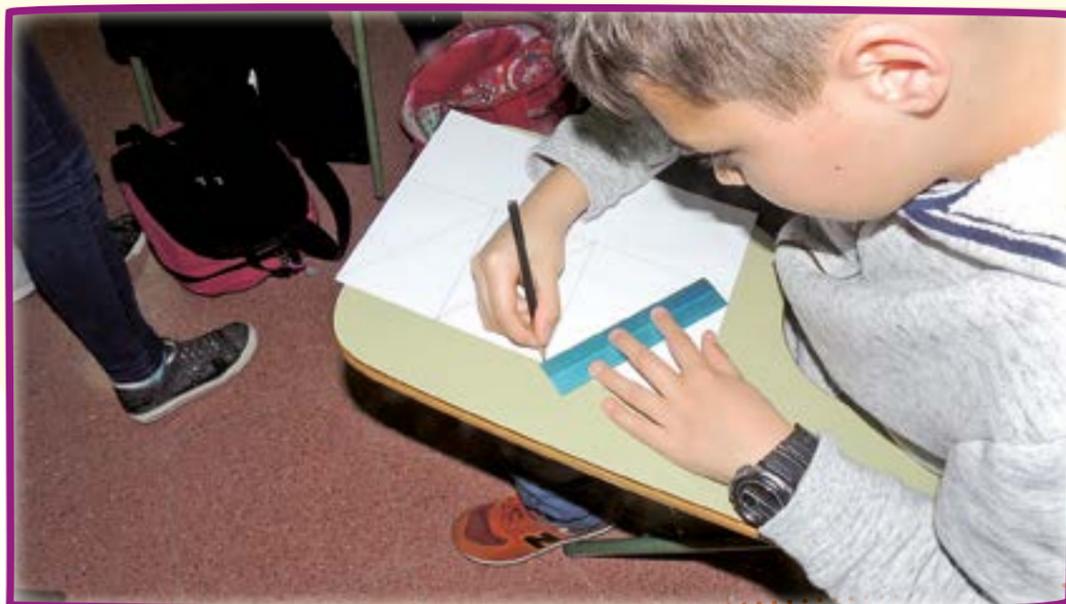
Personajes

Los/as Banqueros/as (dos personas): una que necesita una regla para medir si están bien las figuras, en caso contrario no serán válidas (puede ser el monitor/a para impedir que se hagan trampas); y dos personas que irán apuntando el dinero que cada país obtiene con la venta de sus productos.

Representantes FAO (Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura) (dos personas): encargadas de vigilar y mediar en los conflictos que puedan surgir entre los países durante el desarrollo de la dinámica.

Ministros/as:

- De Asuntos Exteriores (una persona por país) encargada de negociar con otros países.
- De Comercio (una persona por país) encargada de entregar al banco las figuras realizadas.
- De Trabajo (dos personas) encargada de dibujar y recortar las formas.



Carpetas

Se prepararán 6 carpetas con diferentes materiales, cada carpeta corresponderá a un país (Alemania, EEUU, Brasil, India, Honduras y República Democrática del Congo).

- **2 Carpetas, una para Alemania y otra para EEUU que contienen:**
 - 2 tijeras.
 - 2 reglas.
 - 1 cartabón.
 - 1 folio.
 - 6 "billetes" de 50\$.
 - 4 lapiceros.
 - 6 bolsitas embalaje.
- **2 Carpetas, una para Brasil y otra para la India que contienen:**
 - 11 folios.
 - 2 "billetes" de 50\$.
 - 1 lapicero.
- **2 Carpetas, una para Honduras y otra para la República Democrática del Congo que contienen:**
 - 4 folios.
 - 2 "billetes" de 50\$.
 - 1 lapicero.



Desarrollo de la sesión

1º Momento

Se solicitan 4 personas voluntarias que serán las que representen al banco y a los representantes de la FAO.

Se enumera del 1 al 6 a todas las personas que participan, de forma que cada número se va agrupando (los 1 con los 1, los 2 con los 2,...) Así los 6 grupos se situarán en lugares diferentes del aula alrededor de unas mesas.

Cada grupo deberá decidir el reparto de Ministerios, (ver apartado **Personajes**), es decir, cada persona del grupo deberá de desarrollar un Rol.

Se procederá a leer las reglas y el objetivo.

Objetivo:

Realizar el máximo de figuras con el material que se entrega en la carpeta. Cuando se termine cada figura el representante (ministro/a de comercio) deberá entregarla al banco que comprobará que es una figura perfectamente recortada y con las medidas precisas, después las personas del banco irá anotando en la pizarra el dinero que se va acumulando de cada pieza. Cuantas más formas se fabriquen más dinero tendrá cada país.

Si las formas se entregan dentro de una bolsita embalaje (solo una figura por bolsita) su precio será mayor.

ALEMANIA	35\$ + 35\$
BRASIL	
EEUU	35\$
REPUBLICA CONGO	5\$
HONDURAS	10\$
INDIA	5\$ + 5\$ + 10\$

Diagramas a la derecha:
 - Un rectángulo con 5\$.
 - Un triángulo con 10\$ y 15cm.
 - Un triángulo con 10\$ y 12cm.

Normas:

Las figuras deben estar cortadas limpiamente con tijeras, y sus medidas deben ser exactas a las que se os piden.

Solo se puede utilizar el material que se ha repartido.

Sólo los/as ministros/as podrán negociar con los demás países, en el caso del ministro/ de asuntos exteriores; y con el banco, en el caso del ministro/a de comercio (por lo tanto, sólo dos miembros por grupo podrán estar levantados).

Además, se presentará al banquero/a al que tendrán que entregar todas las formas realizadas, éste no les pagará durante el juego, sino que su dinero estará ingresado en su cuenta y no es posible sacar dicho dinero. El dinero que ellos tienen servirá para comprarse cosas entre ellos.

2º Momento

A la de tres, los grupos abrirán sus bolsas de materiales para que comiencen a producir piezas.

Al principio habrá mucha confusión y el grupo preguntará muchas cosas a quien dirige el juego. Conversar repitiendo las reglas.

Al poco tiempo comenzarán la compra-venta entre distintos grupos, pero la iniciativa ha de partir de cada uno de ellos y ellas.

Quien dirige el juego puede actuar como representante de la FAO, imparcial, interviniendo en disputas, etc. O como banquero/a que mide las figuras realizadas. También es responsable de introducir nuevos elementos al juego si lo desea, así podrá estimular la actividad cambiando los valores del mercado: cuando el banquero tiene muchas formas de un modelo, avisa a todos que el valor de esta ha bajado. Escribe el nuevo valor públicamente.



3º Momento

Una vez finalizado el juego se hará el recuento de dinero, lo ganado más los billetes que puedan tener en las carpetas después de sus negociaciones, se escribe en la pizarra y observamos resultados.

Ahora nos planteamos una compra de alimentos para poder vivir un mes.

Evaluación reflexión

¿Cómo se ha sentido cada grupo?

¿Qué ha sucedido?

¿Qué os parecen las compras realizadas por cada país?

¿Son suficientes para aportar la dotación necesaria de calorías, proteínas y otros nutrientes para poder vivir?

¿Tiene algo que ver con el mundo real?

¿Qué hubiera sucedido si los grupos hubieran cooperado?

**ODS 5: Igualdad de Género**

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

IES Emilio Ferrari

InteRed
por una educación transformadora

ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Título
El mercado

Definición

Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

Las mujeres y las niñas siguen sufriendo discriminación y violencia en todos los lugares del mundo.

La igualdad entre los géneros no es solo un derecho humano fundamental, sino la base necesaria para conseguir un mundo pacífico, próspero y sostenible.

Si se facilita a las mujeres y niñas igualdad en el acceso a la educación, atención médica, un trabajo decente y representación en los procesos de adopción de decisiones políticas y económicas, se impulsarán las economías sostenibles y se beneficiará a las sociedades y a la humanidad en su conjunto.

http://www.un.org/sustainabledevelopment/es/wp-content/uploads/sites/3/2016/10/5_Spanish_Why_it_Matters.pdf

Objetivos

- Reflexionar sobre la necesidad de cambiar de paradigma.
- Visualizar el papel que juegan mujeres y hombres en el actual sistema económico.

Personas destinatarias

Jóvenes de 12 a 99 años.

Duración

La duración mínima es de 50 minutos, pudiendo llegar a 1 h y 15 minutos.

Fichas de juego

Consignas de partida

Divididas las personas en 3 grupos han de pegar en la cartulina todas las tarjetas en el orden que corresponda.

(Ver imagen relacionada en página siguiente) →

Tarjetas

- Especulación en bolsa.
- Elaboración local de prendas de abrigo.
- Producción ecológica de patatas.
- Gerente de telefonía móvil.
- Empresas farmacéuticas.
- Industria armamentista.
- Producción intensiva de carne.
- Producción industrial de patatas.
- Dirección general de TV.
- Producción de coches de lujo.
- Cirugía cardiovascular.
- Cirugía plástica.
- Mensajería en bici.
- Cuidar a personas enfermas.
- Participar en movimientos sociales.
- Ayudar a resolver conflictos.
- Preparar comida.
- Cuidar a niños pequeños.
- Limpiar la casa.

Número de participantes

La dinámica está adaptada a grupos de entre 25 y 30 personas.

Materiales

- Celo.
- 3 Cartulinas.
- 3 juegos de tarjetas.



Desarrollo de la sesión

1º Momento

Se hacen tres grupos, a cada uno se le entrega un juego de tarjetas y se les pide que por separado, que las ordenen en forma vertical.

- 1er grupo: de las más productivas económicamente (arriba) a las menos (abajo).
- 2do grupo: de las que menos contribuyen a la sostenibilidad del planeta (arriba) a las que más.
- 3er grupo: de las más necesarias para la vida (arriba) a las menos (abajo).

Mejor si cada grupo, no sabe el orden que tienen que seguir los otros grupos. Si hay dudas sobre alguna tarjeta, hay que considerar siempre el criterio de que "así lo haga la mayor parte de gente".



2º Momento

Se le dice a los tres grupos que coloquen sus tarjetas al frente y en paralelo para poder compararlas. Cada grupo explica un poco los debates que tuvieron a lo interno. En general, entre todas las participantes se comenta lo que pasa al comparar las tarjetas de los tres grupos.



3º Momento

Por último, se ruega a cada grupo que vuelvan a sus tarjetas y sin moverlas del sitio, las coloquen, dependiendo de las personas que realicen esa actividad mayoritariamente, de la siguiente manera:

- Hombres: en horizontal.
- Mujeres: en vertical.
- Mujeres y hombres: inclinadas (en diagonal).

Evaluación reflexión

Nuevamente en plenaria, se observa la totalidad del trabajo de los grupos, y se invita a hacer comentarios.

2

Inteligencias Múltiples



¿Por qué las Inteligencias Múltiples?

Pedro del Molino, pedagogo y experto en Inteligencias Múltiples resume muy adecuadamente la utilidad de este modelo teórico en el ámbito educativo.

Al hablar de las **Inteligencias Múltiples** es preciso recordar que la **Inteligencia se creía única, medible y cifrada** en el **coeficiente intelectual (CI)**, test que aún tiene prestigio en una sociedad competitiva y poco inclusiva. Esta prueba estaba basada en la **Escala de Inteligencia de Binet-Simón** de la primera década del siglo pasado, que adaptó el psicólogo **Lewis M. Therman de la Universidad de Stanford** poco después y que ha contado con cinco actualizaciones hasta principios del actual siglo.

El modelo propuesto por Gardner y su equipo del **Proyecto Zero de Harvard** cuestionó la parcialidad de las pruebas que miden el C.I. por estar demasiado condicionadas por los conocimientos lingüísticos y matemáticos de los niños que realizaban los test. Su alternativa de inteligencias diversas ha revolucionado el modelo de Educación en aquellos centros educativos que han adoptado sus propuestas para llevarlas a la práctica. Pero, **¿en qué consiste el sistema de Inteligencias Múltiples?**

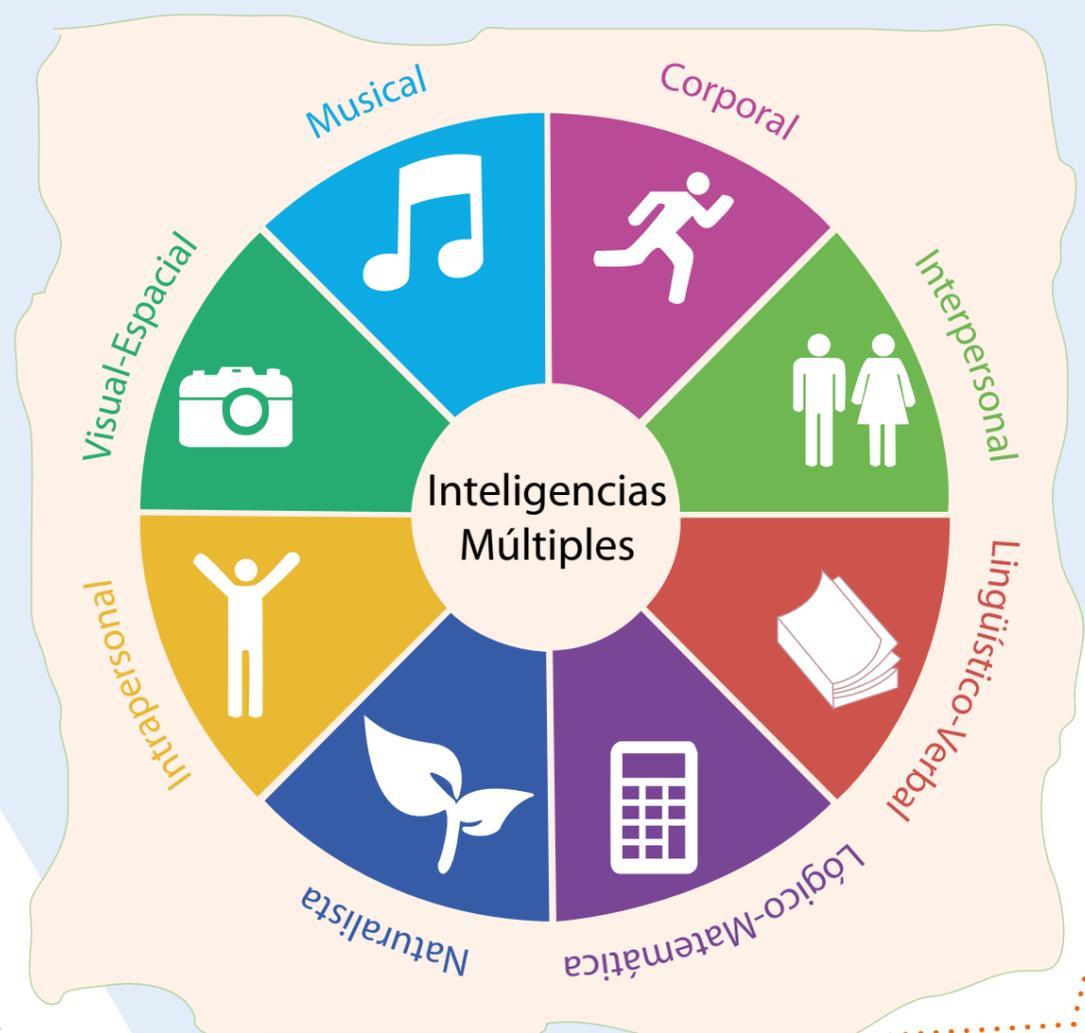
Howard Gardner priorizó el papel creativo de la inteligencia como "la capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en una o más culturas" cuestionando **la inteligencia como**

algo inamovible, que se tenía o no se tenía, y que por tanto se determinaba por un coeficiente o un índice. Gardner defiende que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencias, que se pueden adaptar y aplicar a la resolución de los mismos. Fruto de sus investigaciones Gardner demostró que los seres humanos pueden tener ocho inteligencias diferentes, en mayor o menor grado:

A continuación se describen brevemente cada una de ellas:

- **Lingüística (o verbal-lingüística):** Habilidad para utilizar con un dominio avanzado el lenguaje oral y escrito, así como para responder a él. Por ejemplo los políticos u oradores de prestigio.
- **Lógico-matemática:** Habilidad para el razonamiento complejo, la relación causa-efecto, la abstracción y la resolución de problemas. Por ejemplo un campeón de ajedrez o científicos.
- **Viso-espacial:** Capacidad de percibir el mundo y poder crear imágenes mentales a partir de la experiencia visual. Por ejemplo fotografía, video, creatividad 3D, etc.
- **Corporal (o cinestésica):** Habilidad de utilizar el cuerpo para aprender y para expresar ideas y sentimientos. Incluye el dominio de habilidades físicas como el equilibrio, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad. Ejemplo: Danza o gimnasia.

- **Musical (o rítmica):** Habilidad de saber utilizar y responder a los diferentes elementos musicales (ritmo, timbre y tono). Por ejemplo los músicos.
- **Intrapersonal (o individual):** Habilidad de comprenderse a sí mismo y utilizar este conocimiento para operar de manera efectiva en la vida. Por ejemplo los psicólogos y filósofos.
- **Interpersonal (o social):** Habilidad de interactuar y comprender a las personas y sus relaciones. Por ejemplo las personas solidarias, miembros de ONGs, campañas de ayuda a refugiados, etc.
- **Naturalista:** Habilidad para el pensamiento científico, para observar la naturaleza, identificar patrones y utilizarla de manera productiva. Por ejemplo científicos volcados en el naturalismo y la defensa de la naturaleza.



Todos conocemos a personas que tienen **una especial capacidad para desarrollar alguna de estas inteligencias** o varias a la vez y que, con el sistema escolar tradicional y uniforme, pueden haber fracasado o sentirse poco inteligentes, incluso haber dejado de intentar una carrera profesional más acorde a su verdadero potencial por no haberse detectado a tiempo su valía y desarrollado su talento.

No se trata de negar la importancia del lenguaje o de las matemáticas, ni siquiera de despreciar la información que nos puede dar una prueba de **coeficiente intelectual** para detectar un alumno con **altas capacidades**. De lo que se trata es de conseguir un desarrollo más justo y equilibrado del mayor número de capacidades y del mayor número de alumnos. Porque, **como dice José Antonio Marina**, creador de la Universidad de Padres online, **"todo niño merece tener éxito en algo"**. Ser reconocido por los demás, en aquello que sabemos hacer bien, es una de las necesidades humanas más elementales para construir una identidad y una autoestima basada en logros propios.

Asumir que no todos tenemos las mismas capacidades, y que aprendemos de manera distinta nos lleva a plantear **una organización del aula diferente** para **hacer una escuela mucho más activa**, basada en metodologías que no imparten pasivamente los conocimientos (explicación, pizarra, ejercicios) sino que los alumnos los "construyen" y descubren con su propia acción.

Sin duda, **no es una escuela más fácil**, pero sí más motivadora, plural y exigente

para todos. Esto implica el cambio de rol de profesor ya que tiene que convertirse en un dinamizador, un organizador nato, un líder educativo del grupo y un **"coordinador de aula y asesor personal"** para conocer el potencial de cada uno y de todos, logrando que el aprendizaje sea lo más eficaz y satisfactorio posible. Son ya muchos los centros educativos que han adaptado su organización escolar a la teoría de las Inteligencias Múltiples con evidentes resultados en el logro individual y colectivo de los alumnos:

- Incremento de la autoestima e identidad personal.
- Desarrollo de la motivación y el amor al estudio.
- Entusiasmo por el trabajo de equipo y de cooperación.
- Reducción significativa de los problemas de competitividad y de conducta.
- Desarrollo de actitudes altruistas y de líderes positivos.
- Incremento muy relevante en el aprendizaje y mayor relación colegio-entorno educativo.

Los modelos educativos deberían estar basados en esta importante teoría e incluir procesos y métodos de análisis para poder detectar en edades tempranas las capacidades de los estudiantes para poder potenciar sus capacidades y enfocarles en una carrera profesional acorde a las mismas.

Este modelo contribuye también a la inclusión educativa, precisamente porque se basa en el reconocimiento y potenciación de la diversidad del alumnado.

Paletas de las Inteligencias Múltiples: Propuestas didácticas

Los alumnos del 2º curso del CFGS de Integración Social han aplicado el modelo de las Inteligencias Múltiples para realizar propuestas didácticas sobre algunos Objetivos de Desarrollo Sostenible por medio de unas paletas de Inteligencias Múltiples, donde han recogido para cada ODS actividades según este modelo y que además han plasmado de forma creativa y tridimensional. Pretenden ser una ayuda para aquellos educadores que

quieren trabajar desde este modelo tan interesante y necesario de cara a la inclusión educativa.

Propuesta del grupo de alumnos Iris Prieto, Eva Herrera, Lorena Merino, Raquel Martín, Rubén de Pedro.

Contenido: Alimentación saludable. (ODS 2 "Hambre Cero")

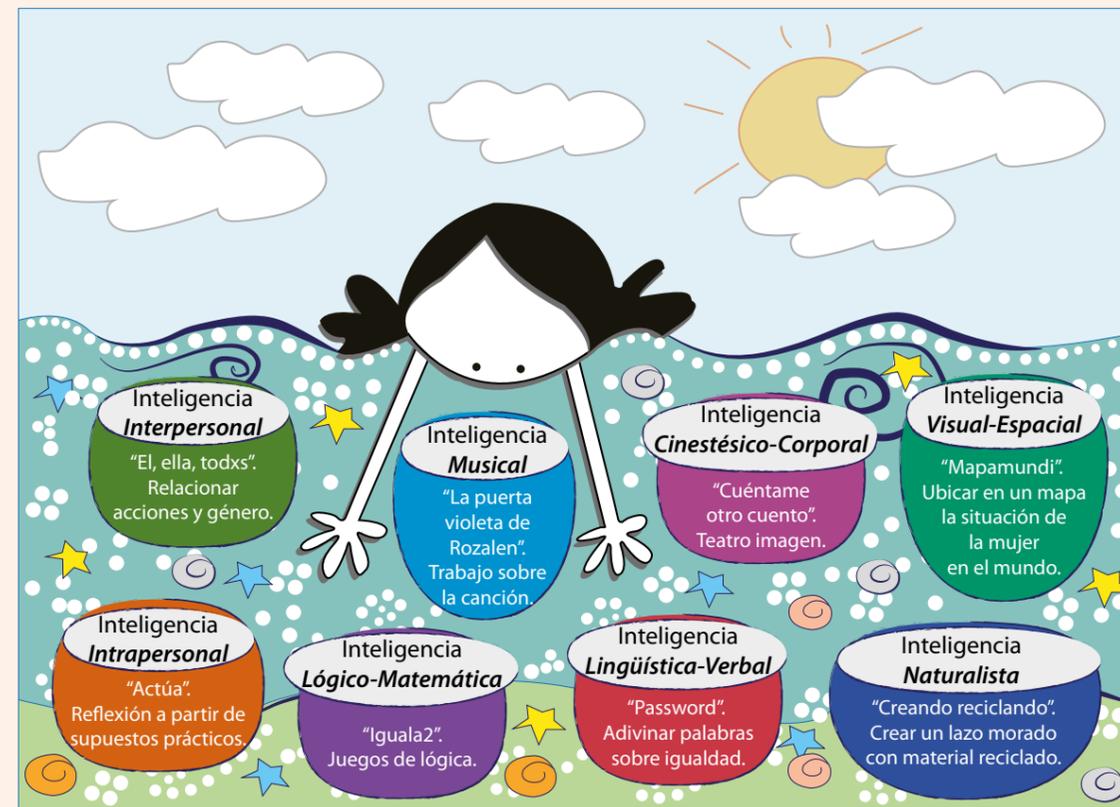
Imagen de la paleta creativa: "El frigo de la salud".



Propuesta del grupo de alumnos María López, Ángela Martín, Cristina Serna, Judit Bellido, Noemí Vega.

Contenido: ODS 5 "Igualdad de Género".

Imagen de la paleta creativa: "El universo de la igualdad".

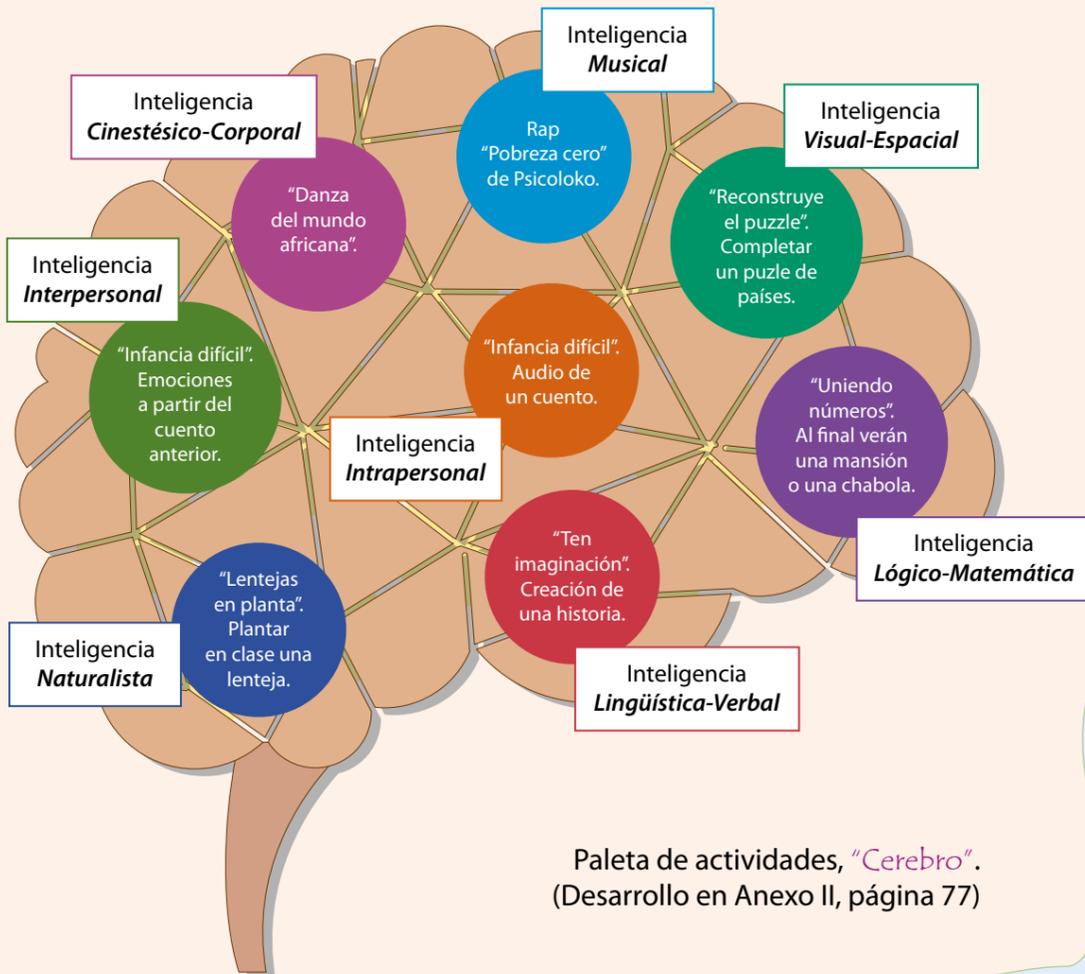


Paleta de actividades, "Mar". (Desarrollo en Anexo II, página 76)



Propuesta del grupo de alumnos Silvia Delgado, Juan Cruz, Nuria Sandín, Sharay Pindado.

Contenido: ODS 1 "Fin de la pobreza".



Propuesta del grupo de alumnos Ángela Sanz, Miriam Olivar, Francisco Gómez, Carla Delgado, Estibaliz Revuelta.

Contenido: ODS 16 "Paz, justicia e instituciones sociales".

Imagen de la paleta creativa: "La rueda de la paz".

(Ver imagen relacionada en página siguiente) →



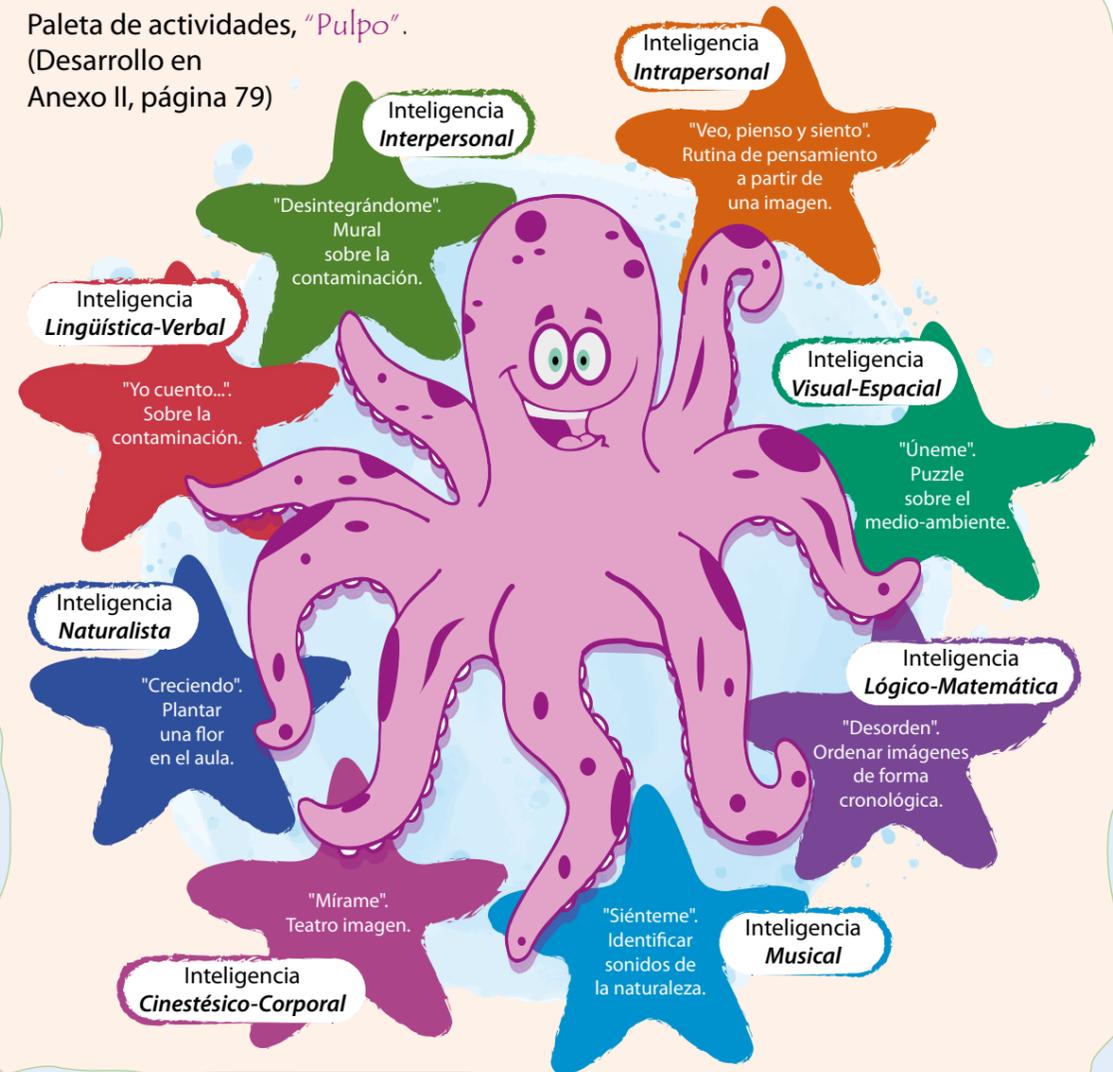
Propuesta del grupo de alumnos Gemma Fernández, Silvia Martínez, María Lleras, Fátima Arquero.

Contenido: ODS 15 "Vida de ecosistemas terrestres".

Imagen de la paleta creativa: "Cuidando los bosques".



Paleta de actividades, "Pulpo".
(Desarrollo en Anexo II, página 79)



3

Aprendizaje basado en el Pensamiento



¿Por qué rutinas y destrezas de pensamiento?

(Extracto de la traducción y adaptaciones de Jacqueline Tipoldi a partir de la página "Pensamiento Visible" de la Escuela de Graduados de Harvard del Proyecto Cero y de bibliografía especializada).

Desde que nacemos y aún antes, estamos pensando, estamos realizando una función que es innata del ser humano. Pero si bien todos nacemos con la capacidad de pensar, es necesario un trabajo focalizado del pensamiento para que alcance niveles cada vez más altos de desarrollo y no quede limitada a una función automática de la tenemos poca o ninguna conciencia. Perkins (1998), explica que desde pequeños, los niños se tienen que desarrollar inmersos en una cultura del pensamiento, para que al llegar a jóvenes y adultos puedan estar atentos y hacer frente a situaciones complejas, como organizar el tiempo y establecer una buena estrategia en el estudio, poder entender el punto de vista de otra persona aunque piense diferente, ser críticos frente a un discurso, encontrar caminos laterales cuando una situación aparenta no tener salida, detectar y hacer frente a rumores infundados.

Las investigaciones realizadas por el equipo del Proyecto Cero, establecen que la mayoría de las personas tienen las habilidades, actitudes y alertas de pensamiento sin desarrollar. Se muestran pasivos e indiferentes frente a circunstancias que provocan el pensamiento, están

insensibles frente a señales que invitan a reflexionar, no cultivan actitudes de pensamiento profundo, tales como: cuestionar las evidencias, ir más allá de lo obvio, ver el lado oculto de las situaciones, pensar diferente al menos por un tiempo y aprovechar todas las oportunidades que inciten a la reflexión. Por esta razón es importante que los niños y jóvenes aprendan estas actitudes, habilidades y alertas que son promotoras del pensamiento, pero que no pueden desarrollarse de forma espontánea.

Una de las razones por las cuales no somos conscientes de nuestros pensamientos es que, por suerte o por desgracia, nuestros pensamientos no son perceptibles para las personas que nos rodean, y muchas veces, son imperceptibles también las situaciones que los provocan.

En el campo educativo, la posibilidad de captar con nuestros sentidos el objeto de aprendizaje facilita mucho el proceso. Por ejemplo, para un niño que está aprendiendo a escribir, el visualizar las diferentes letras ayuda a que pueda reproducirlas. Para un estudiante de secundaria que está estudiando la célula, si tiene la oportunidad de observar una célula al microscopio es posible que se forme más fácilmente una imagen

mental y que dicha imagen colabore con la construcción de conceptos. Para un estudiante que aprende la ejecución de una pieza musical en un instrumento, al escuchar interpretación de un músico experimentado, se forma una idea sobre la cadencia en la que tiene que trabajar. En el proceso de aprendizaje inciden mucho las percepciones: La observación del objeto de aprendizaje de forma directa o indirecta, nos permite imitar, reproducir, evocar, adaptar y transformar esa percepción y construir un conocimiento nuestro, un conocimiento que tiene una huella personal.

El problema surge cuando el objeto de aprendizaje es el propio pensamiento, porque el objeto de estudio es imperceptible, al menos en primera instancia y son imperceptibles también las circunstancias que lo provocan. ¿Cómo enseñar a nuestros estudiantes un objeto de aprendizaje tan intangible? ¿Cómo describir y trabajar con lo imperceptible? ¿Cómo hacer perceptibles las situaciones que provocan nuestros pensamientos? ¿Cómo aprender a pensar? ¿Cómo enseñar a pensar a nuestros estudiantes?

Ritchart (2014), afirma que el pensamiento, las situaciones provocadoras del mismo, las oportunidades para activar la reflexión, no tienen por qué ser invisibles. Según las investigaciones de Ritchhart (2002) los mejores docentes establecen a través de su práctica, una fuerte cultura del pensamiento. Los estudiantes aprenden de la clase, pero también aprenden de las culturas que forman parte del contexto del aula. Dichas culturas, pasan a formar parte del currículo oculto y emergen en las expectativas y concepciones que facilitan u obstaculizan el

aprendizaje de los alumnos. Para que los estudiantes aprendan, hay que asegurar que se desarrolle en el aula una cultura del pensamiento, a través del trabajo con disposiciones del pensamiento como: indagación, curiosidad, juego de ideas y análisis de temas complejos.

Según el mismo autor, existen ocho fuerzas que ayudan a desarrollar una cultura del pensamiento en el aula:

- 1.- Tiempo: Dedicar tiempo curricular para que los estudiantes puedan pensar y resolver las propuestas del profesor. No basta con que el profesor active al estudiante con buenas propuestas, debe brindar a los estudiantes suficiente tiempo y respetar las diferencias individuales, para que esta variable no sea limitante en su producción.
- 2.- Oportunidades: Proponer a los estudiantes actividades auténticas, donde puedan poner en práctica, desarrollar diferentes procesos cognitivos e implicarse en las distintas tareas.
- 3.- Rutinas: Son organizadores, que ayudan a estructurar, ordenar y desarrollar distintas formas de pensamiento en el proceso de aprendizaje y que promueven la autonomía de los estudiantes.
- 4.- Lenguaje: Para poder desarrollar el pensamiento, es necesario poder implementar en el aula un lenguaje del pensamiento, donde se puedan denominar, describir, distinguir los distintos procesos cognitivos y reflexionar sobre los mismos.
- 5.- Creación de modelos: Cuando los estudiantes comparten sus ideas, intercambian puntos de vista y

los discuten, se van desarrollando entre todos, diferentes modelos de pensamiento.

- 6.- Interrelaciones: En un contexto donde cada uno puede decir lo que piensa y se promueve el respeto por las ideas del otro, se va creando un ambiente de confianza donde cada uno puede mostrar sus fortalezas y pero también sus debilidades.
- 7.- Entorno físico: Si bien es importante crear un ambiente emocional de confianza, también es importante establecer un ambiente físico, como puede ser de forma especial el aula, el laboratorio o el taller, para estimular la cultura del pensamiento.
- 8.- Expectativas: Establecer un "menú" u "orden del día" para que los estudiantes conozcan los objetivos de aprendizaje, ir focalizándose en qué aspectos debe pensar y conocer qué espera...

En el presente trabajo se proponen algunas rutinas que pueden ayudar a "hacer visible" el pensamiento. Son procedimientos o patrones para la reflexión, que se aplican repetidas veces en las actividades de aula. Juegan un rol muy importante en la organización y sistematización de la forma de pensar, pudiendo convertirse en parte integral del proceso de aprendizaje en una determinada asignatura. Estas rutinas son sencillas, cuentan con pocos pasos que colaboran en focalizar la atención en la movilización del pensamiento y en generar un fuerte andamiaje para desarrollar la comprensión. Además, los alumnos del 2º curso del CFGS de Integración Social han desarrollado una propuesta didáctica creativa y tridimensional de dichas rutinas para hacerlas más atractivas y lúdicas y así contribuir al logro de una inclusión educativa a partir de las mismas.



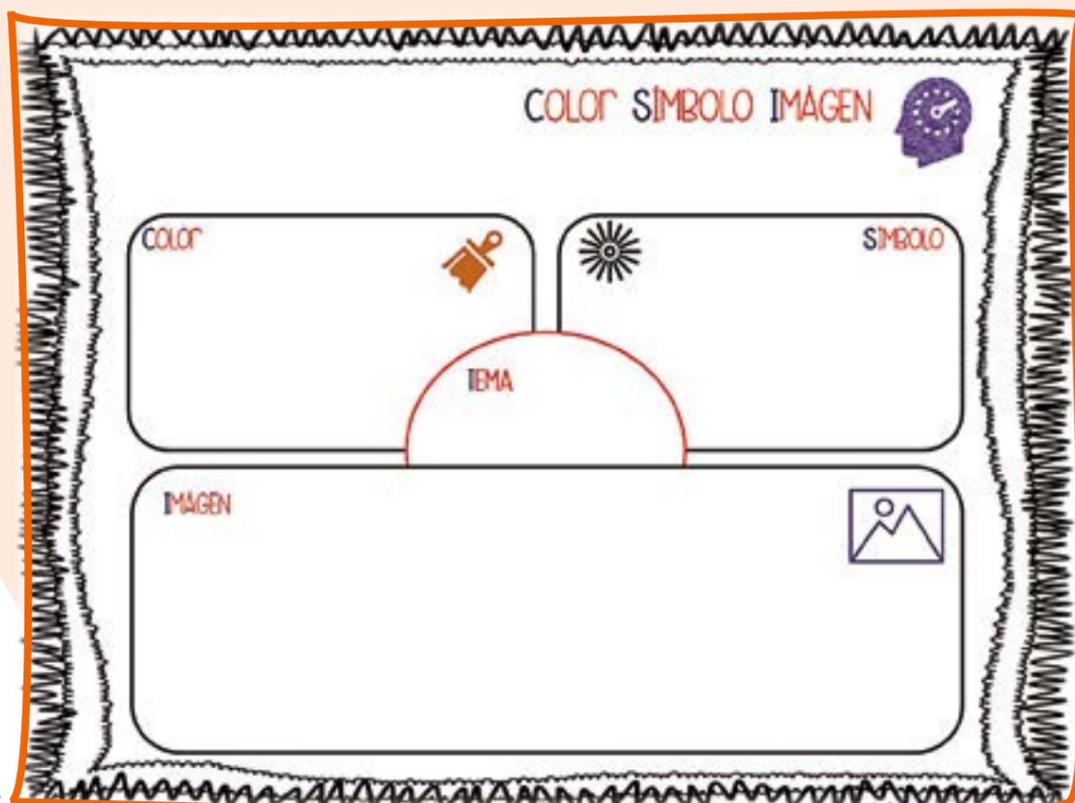
Rutinas y destrezas de pensamiento: Propuestas didácticas

Color, símbolo e imagen

Esta rutina busca hacer visible el pensamiento con otros recursos distintos a los del lenguaje oral o escrito. La rutina busca que los alumnos identifiquen lo esencial de sus ideas, elaboradas a partir de lo que han leído, visto u oído, a través de formas no verbales de comunicación.

Propósito: ¿Qué tipo de pensamiento promueve?

Al hacer este esfuerzo cognitivo los estudiantes utilizan el pensamiento metafórico. Una metáfora es el mejor vehículo para desarrollar algo que ya sabíamos con algo que acabamos de conocer, a través de pensar en similitudes y diferencias.



Aplicación: ¿Cuándo y dónde puede ser aplicada?

- Esta rutina puede ser utilizada para realzar la comprensión de leer, ver o escuchar.
- Se puede usar también como reflejo de acontecimientos o aprendizajes previos.
- Es muy útil si los alumnos han tenido alguna experiencia previa con el subrayado de textos para ideas, conexiones o acontecimientos importantes.
- La síntesis tiene lugar cuando los estudiantes seleccionan un color, un símbolo o una imagen para representar tres ideas importantes.
- Esta rutina también facilita la discusión de un texto o acontecimiento cuando los alumnos presentan colores, símbolos o imágenes.
- Estamos acostumbrados a pensar que pensamos con palabras, pero a veces es mejor pensar con imágenes que están hechas de colores, de símbolos o de dibujos.
- Si tratamos de convertir nuestras ideas, lo que hemos comprendido de un texto, de un vídeo, de una charla, en un color que lo identifique, o en un símbolo que todos entiendan y que resuma lo que estoy trabajando, o en una foto o pintura que lo represente, estamos haciendo metáforas y por lo tanto estaremos elaborando, o fabricando, nuestro propio conocimiento sobre las cosas.

Hacer visible lo invisible



Actividad + Pensamiento = Aprendizaje

Aprendemos cuando conectamos

Propuestas Didácticas

Propuesta de la alumna Judit Bellido.



Imágenes 1 y 2 de la Rutina de Pensamiento de Judit Bellido.



Imágenes 3 y 4 de la Rutina de Pensamiento de Judit Bellido.

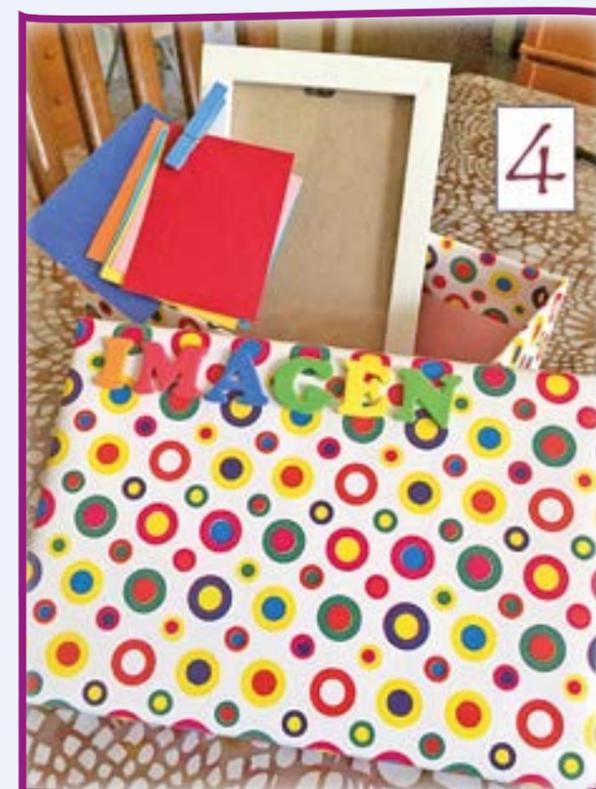




Imagen 5 de la Rutina de Pensamiento de Judit Bellido.

Propuesta didáctica de Judit Bellido:

Para trabajar con esta rutina de pensamiento, se propondrá un tema en clase y cada alumno tendrá sus propias cajas.

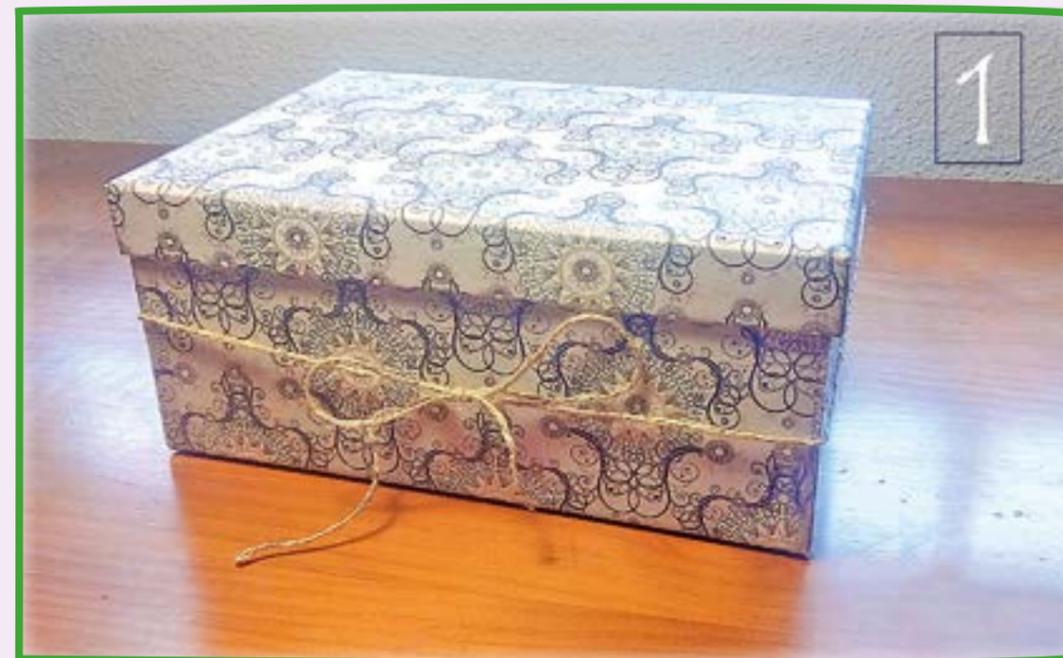
En la caja del color, habrá un espejo y diferentes pinturas de cara para que cada uno se pinte la cara con el color que adjudique o le transmita el tema que se está tratando.

En la caja del símbolo, habrá una pizarra pequeña y tizas de diferentes colores, para que cada alumno dibuje en ella el símbolo que adjudique o le transmita el tema que se está tratando. Cuando lo hayan dibujado, pondrán la pizarra en el caballete, y podremos decorar la clase con ellos.

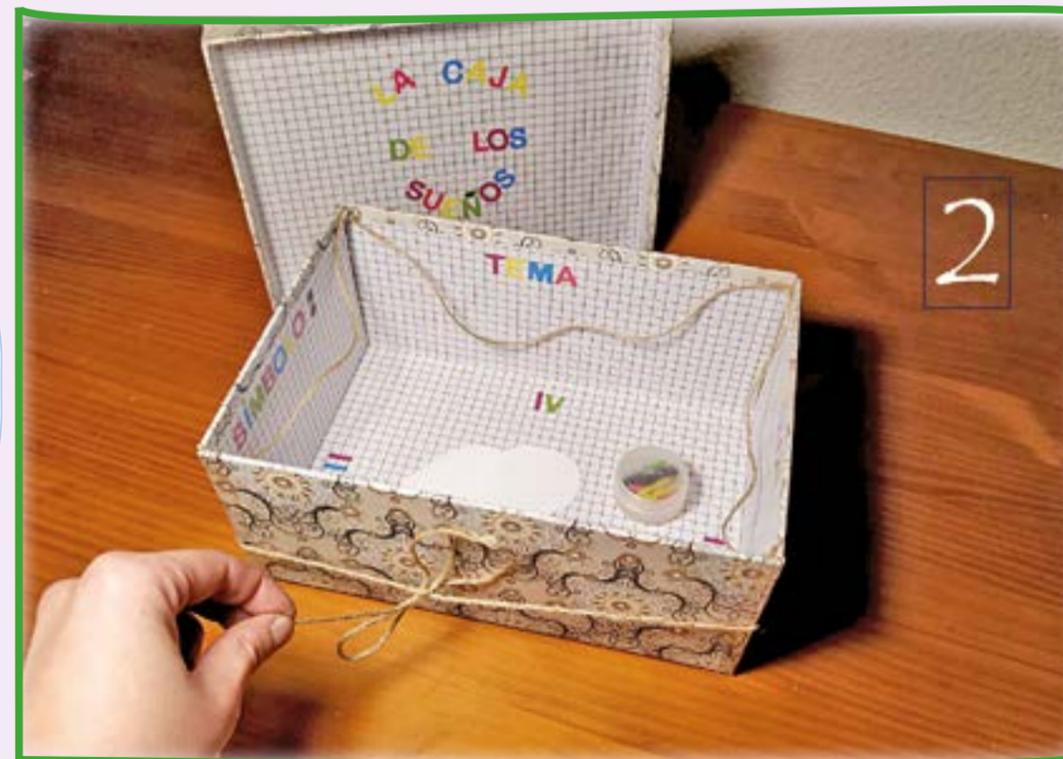
En la caja de la imagen, habrá un marco de fotos y cartulinas de diferentes colores y del mismo tamaño que el marco. Los alumnos tendrán que dibujar con rotuladores o pinturas la imagen que les transmita o adjudiquen al tema que se está tratando. Posteriormente, colocaran sus dibujos en el marco y podremos decorar la clase con ellos.

Finalmente, cada alumno expondrá su rutina al resto del grupo para así conocer el resultado de la misma.

Propuesta de la alumna Eva Herrera.

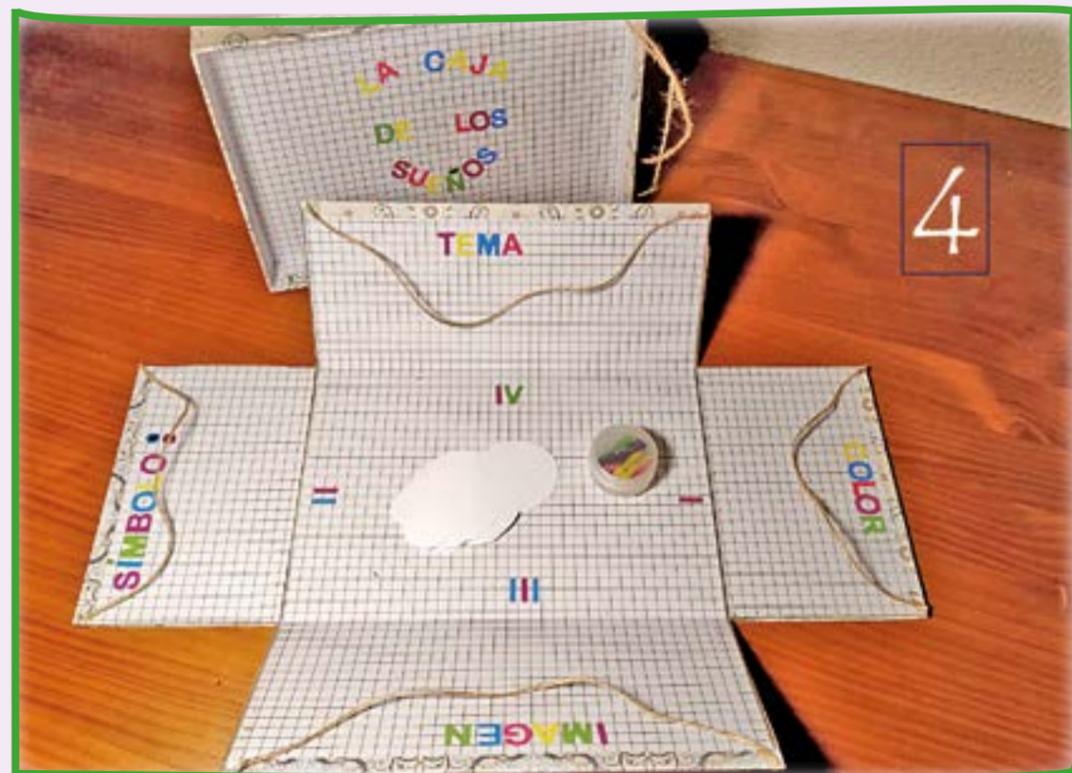


Imágenes 1 y 2 de la Rutina de Pensamiento de Eva Herrera.





Imágenes 3 y 4 de la Rutina de Pensamiento de Eva Herrera.

**Propuesta didáctica de Eva Herrera:**

Se creará "La caja de los sueños" que, al ser destapada, se abrirá desde todos sus lados para reflejar en cada uno de ellos -y en este orden- el color, el símbolo, la imagen y por último, el tema escogido.

Cada parte está asignada con el nombre del elemento y numerada con el orden correspondiente.

En cada parte hay una cuerda donde podrán colgar sus respuestas. De esta manera puede ser utilizada varias veces y en diferentes momentos.

Una vez finalizada la rutina, la caja se enlazará y se tatará para que "queden guardados en ella nuestros sueños".

Adaptaciones para personas con discapacidad:

Para personas con dificultades visuales o ceguera, debería realizarse una adaptación de cada elemento puesto que todos ellos tienen un fuerte carácter visual.

Dicha adaptación podría ser: textura-forma-sonido, donde en el primer elemento escogieran entre diferentes opciones; en el segundo pudieran darle una forma con plastilina y, por último, describir sonido (mediante escritura braille o verbalmente).

Comparar y contrastar

Se trata de una destreza de pensamiento que mediante un organizador gráfico pretende responder a las siguientes cuestiones sobre dos realidades que queremos comparar y contrastar:

1. ¿En qué son similares?
2. ¿En qué son diferentes?
3. ¿Qué semejanzas y diferencias son importantes?
4. ¿Qué grandes ideas vienen a nuestra mente por las semejanzas

y diferencias significativas?

5. ¿Qué conclusión se sugiere por las semejanzas y diferencias?

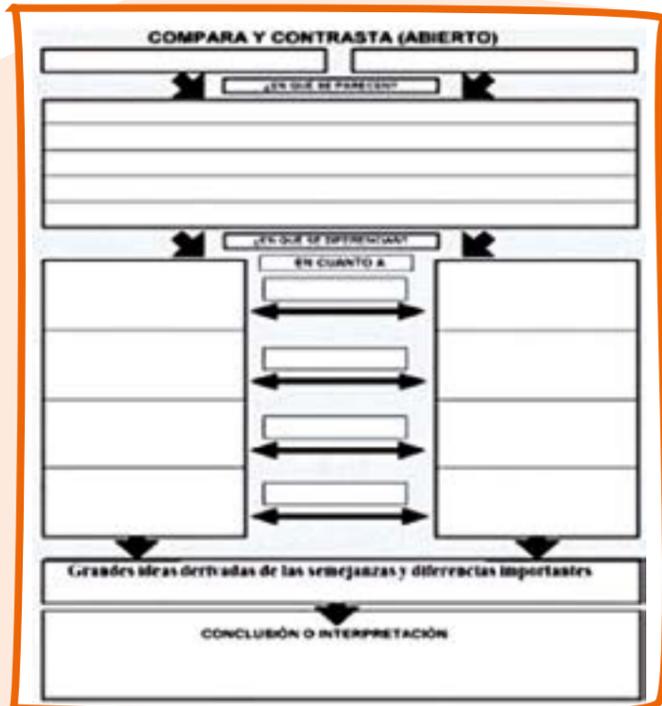
Propósito: tipo de pensamiento que promueve.

Esta destreza ayuda a los alumnos a desarrollar un pensamiento crítico y creativo mediante la adquisición de habilidades de comprensión de la información y el desarrollo de un pensamiento analítico a través de las capacidades de síntesis y reflexión.

Aplicación: ¿Cuándo y dónde puede ser aplicada?

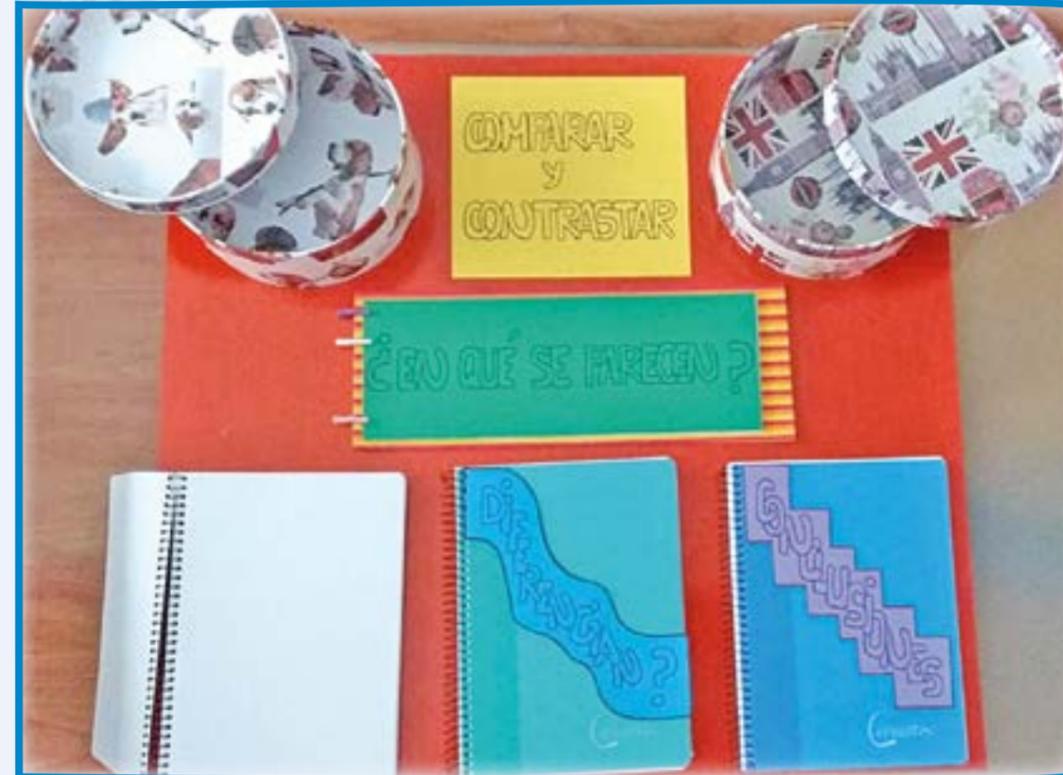
Normalmente se suele comparar y contrastar cosas ignoradas con otras que conocemos para comprender como es la novedad. Pero también resulta muy útil comparar conceptos cuando:

- Pueden ser confundidos (Ej.: anfibio y reptil)
- Tienen complejidad y es crucial distinguirlos
- Se va a obtener el beneficio de aclarar conceptos clave.



Propuestas Didácticas

Propuesta de la alumna María LLeras.



Imágenes de la Rutina de Pensamiento de María LLeras.

Propuesta didáctica de María LLeras:

Dentro de las cajas habrá unas fotos, objetos... que queramos que ellos analicen y reflexionen.

Y se hará un mapa de pensamiento:

1. ¿En qué se parecen? Tienen que poner en qué se parecen levantando el título y escribiendo las similitudes que encuentran.
2. ¿En qué se diferencian? En los cuadernos pondrán en qué se diferencian, en el primero las diferencias de la primera caja y en el segundo de la segunda caja.
3. Conclusiones. En el tercer cuaderno harán una conclusión.

Adaptaciones para personas con discapacidad:

No hay apenas adaptaciones. Se podrían utilizar lápices o bolígrafos adaptados.

Propuesta de la alumna Nuria Sandín.



Imagen de la Rutina de Pensamiento de Nuria Sandín.

Propuesta didáctica de Nuria Sandín:

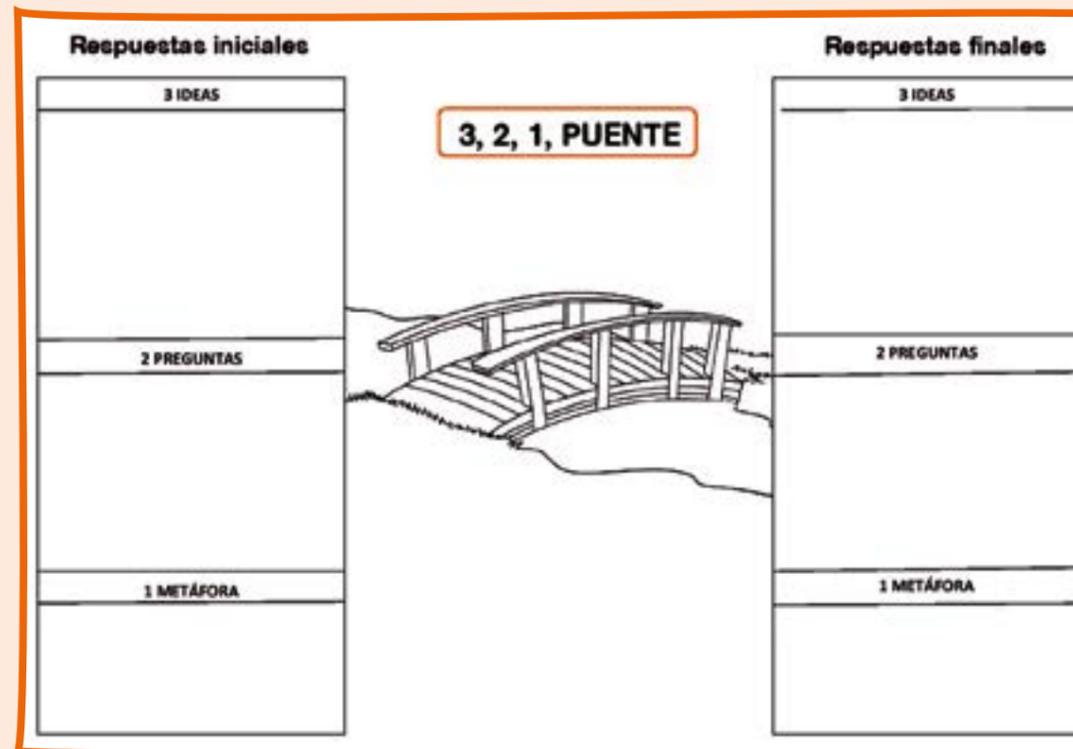
Se realizan las diferentes partes de la destreza de pensamiento con la ayuda de un delantal que servirá para que el profesor/a recoja y guarde las ideas de

los alumnos en los bolsillos del mismo. Permite el desplazamiento del profesor por el aula así como una mayor motivación del alumnado por la presentación creativa de la destreza.

El Puente

Los alumnos leen un texto, ven un vídeo o se les plantea un tema nuevo y de él escriben (3 ideas o pensamientos, 2 preguntas, 1 analogía). Tras terminar el tema o las actividades

relacionadas, harán otro 3, 2, 1. Finalmente, se comparten tanto los pensamientos iniciales como nuevos, razonando cómo y por qué motivos se ha transformado su pensamiento.



Propósito: tipo de pensamiento que promueve.

Esta rutina sirve para potenciar que los alumnos descubran sus pensamientos, ideas y preguntas antes de iniciar un tema en el aula para posteriormente hacerlos conectar con ideas nuevas sobre el tema tras haber recibido alguna instrucción.

Aplicación: ¿Cuándo y dónde puede ser aplicada?

Cuando el alumnado esté en proceso de comprender un concepto durante un tiempo.

Para obtener información nueva para construir puentes entre ideas nuevas y el conocimiento previo. El centro es llegar a comprender y a conectar el pensamiento, más que estar enfocado a un resultado en concreto.

Propuestas Didácticas

Propuesta de la alumna Gemma Fernández.



Imagen de la Rutina de Pensamiento de Gemma Fernández.

Propuesta didáctica de Gemma Fernández:

1. El educador presentará la idea, tema o concepto a trabajar y los alumnos deberán escribir en los lagos de la parte izquierda de la siguiente manera: 3 ideas (en el lago superior), 2 preguntas (en el lago del medio) y 1 metáfora (en el lago inferior) sobre el tema dado. Cada lago tiene su propio nombre, siendo éstos: el lago de las 3 preguntas, el de las 2 ideas..., etc.
2. Se realizará una actividad o explicación sobre la idea, tema o concepto.
3. Una vez realizado la actividad o explicación deberán completar los lagos correspondientes de la parte derecha con las nuevas ideas.
4. Tras completar la rutina, se analizará como han cambiado las percepciones sobre el tema o concepto dado, esta evaluación se podrá realizar de manera individual o en parejas, reflexionando de qué manera y por qué han cambiado sus pensamientos tras la explicación o actividad hecha. Realizar esta puesta en común nos ayudará a encontrar los aspectos más importantes de cada idea.

Propuesta de la alumna Laura Caletrio.

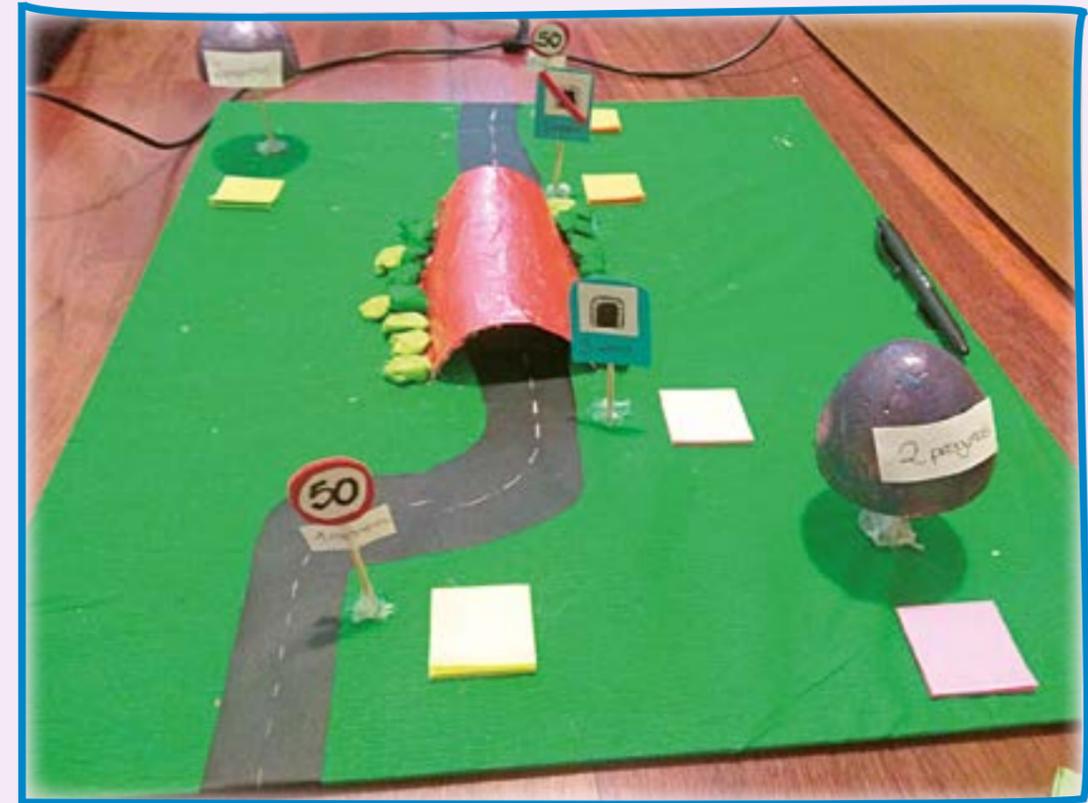


Imagen de la Rutina de Pensamiento de Laura Caletrio.

Propuesta didáctica de Laura Caletrio:

La carretera antes de cruzar el puente es "el principio" con sus 3 ideas, 2 preguntas y 1 metáfora.

Una vez que cruzas el puente, en "el final" te vuelves a encontrar con otras 3 ideas, 2 preguntas y 1 metáfora.

La metáfora se encuentra, tanto al principio como al final en una señal de velocidad.

Las tres ideas en una señal de principio y fin de túnel.

Y las preguntas se encuentran en los "árboles" de los lados de la carretera.

Al lado de cada señal o árbol se encuentra un taco de pósito, donde con el boli que se encuentra en la parte derecha de la tabla, tendrán que escribir lo indicado.

Adaptaciones para personas con discapacidad:

Una persona con un nivel alto de discapacidad que no pueda escribir, tendrá que contar con una persona que le apoye y rellenarlo con lo que el otro le indique.

Palabra, Idea, Frase

1. Durante los 5 primeros minutos, los alumnos leen un texto de manera individual, seleccionando posteriormente una **Palabra** que haya llamado su atención, una **Idea** que sea significativa para él y una **Frase** que le haya ayudado a entender el texto.
2. En grupo y durante no más de 10 minutos, uno de los integrantes apunta las palabras, ideas y frases del resto de miembros del equipo, explicando cada uno por qué lo ha elegido.
3. Cada grupo revisa todo lo que han recopilado y responden durante 15 minutos a:
 - ¿Qué temas hay en común?
 - ¿Que implicaciones, interpretaciones o predicciones podéis sacar del texto?
 - ¿Qué aspectos del texto se han olvidado en la discusión del grupo?
4. Por último, cada miembro del grupo reflexiona sobre su nueva comprensión y sobre lo que ha proporcionado la utilización de esta rutina a su aprendizaje.

Tras la puesta en común, los alumnos pueden llegar a alcanzar niveles muy profundos de comprensión, a los que difícilmente podrían acceder de manera individual. Además, aprenden a pensar de manera más profunda.

Propósito: tipo de pensamiento que promueve.

Esta rutina sirve para utilizar el pensamiento para comprender, investigar y llegar al fondo de un texto o video.

Aplicación: ¿Cuándo y dónde puede ser aplicada?

La rutina **Palabra-Idea-Frase** tiene como finalidad capturar aquellas ideas principales de un determinado texto o vídeo y buscar el significado desde distintos puntos de vista.



Propuestas Didácticas

Propuesta de la alumna Laura Caletrio.



Imagen de la Rutina de Pensamiento de Laura Caletrio.

Propuesta didáctica de Laura Caletrio:

En el círculo de "la palabra", de color morado, hay un sobre con letras de pegatina dentro. La palabra que se quiera formar se hará sacando esas letras y formando la palabra en la pizarrita que se encuentra colgando al lado.

En el círculo de "la idea", de color azul, hay una libreta dónde se apuntará la idea pensada.

Y por último en el círculo de "la frase", de color rojo, hay un folio de pizarra con una tiza con velcro al lado, donde se escribirá la frase.

Adaptaciones para personas con discapacidad:

La persona con discapacidad podrá realizarlo sin ningún tipo de problema a no ser que tenga dificultades de movimientos, que necesitaría a una persona que la ayudara.

Veo, Pienso, Me Pregunto

La capacidad de observar los detalles de una imagen, pensar sobre ellos, interpretarlos y hacerse preguntas, es una destreza de pensamiento fundamental que debemos ayudar a desarrollar a los alumnos. Los pasos a seguir son:

Presentación de la imagen;

Veo: sólo observo sin interpretar.

Pienso: Cuestionarse lo que ves. Buscar argumentos. ¿Qué está sucediendo? ¿Qué detalles te llaman la atención?

Me Pregunto: Qué me pregunto después de ver la imagen.

Propósito: tipo de pensamiento que promueve.

Esta rutina fomenta que los alumnos realicen observaciones cuidadosas e interpretaciones meditadas. Les ayuda a

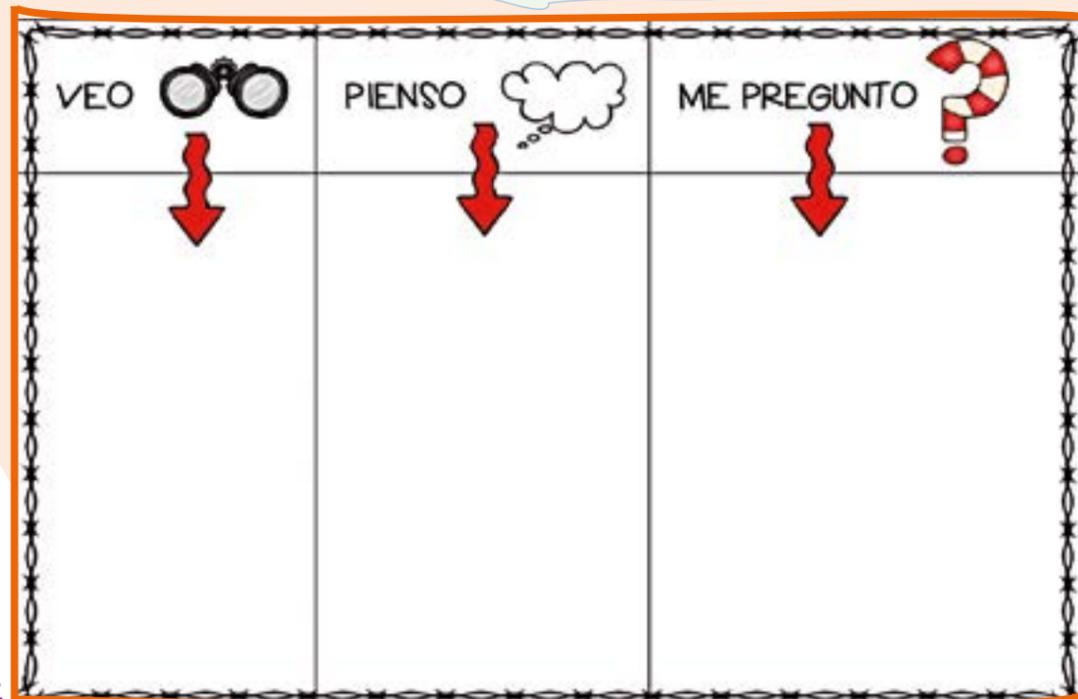
estimular la curiosidad y a establecer el escenario de investigación.

Aplicación: ¿Cuándo y dónde puede ser aplicada?

Se puede pedir a los alumnos que hagan una observación (puede ser una obra de arte, una foto, un vídeo...) y que escriban lo que ven. No olvidar que deben describir lo que ven, no lo que imaginan ni lo que interpretan con lo que ven, se trata de enumerar cosas que ven.

Pueden escribir después qué pensaban mientras lo veían o lo que piensan sobre lo que han visto.

Finalmente deben escribir las preguntas que se les han generado en relación con lo que han visto. Después se puede pedir que lo compartan con su compañero para ver las coincidencias o directamente que lo vayan comentando en alto al resto de la clase.



Propuestas Didácticas

Propuesta de la alumna Cristina Serna.

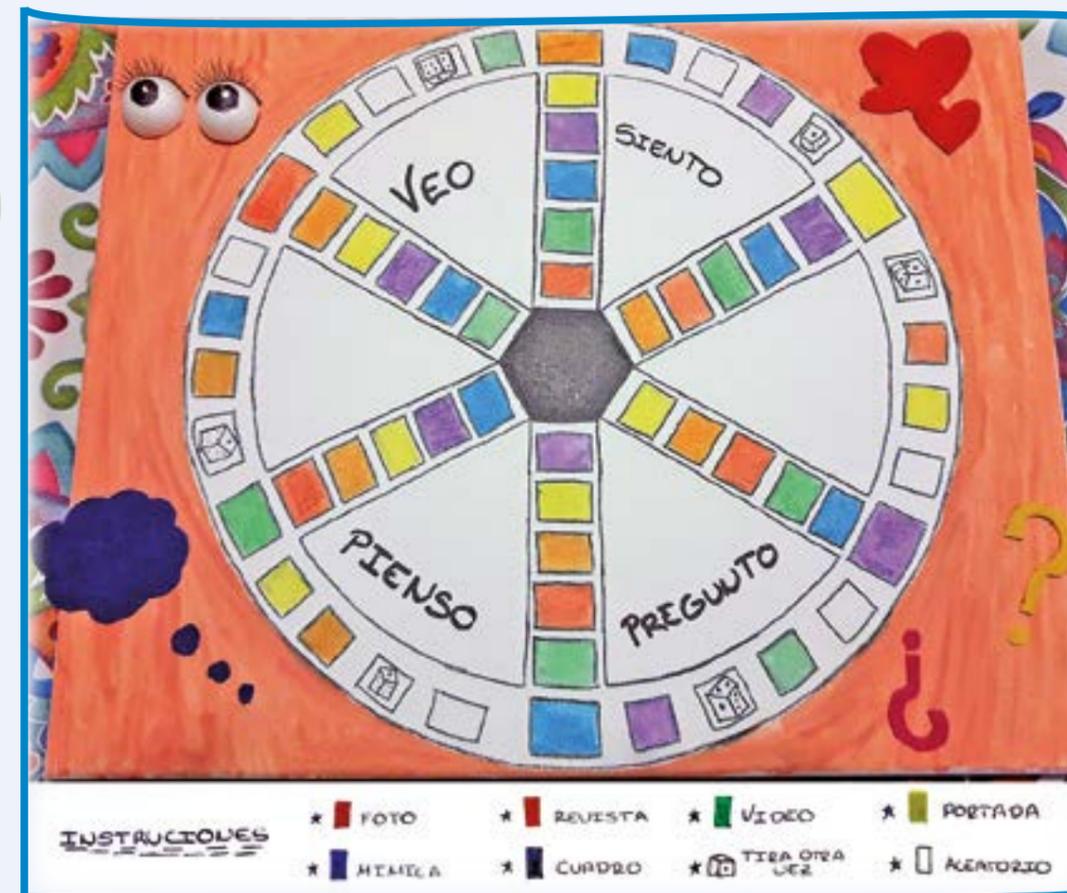


Imagen de la Rutina de Pensamiento de Cristina Serna.

Propuesta didáctica de Cristina Serna:

Esta rutina está realizada en un tablero a modo de mesa de juego. Cada color del tablero representa un objeto diferente donde ver una imagen y como no hay nada escrito sobre el tablero, se podrá utilizar para más actividades aunque ponga el nombre de la rutina en el medio.

Para jugar se necesitan mínimo 2 personas hasta un máximo de 6 personas, lo que tendrán que hacer es lanzar un dado y desplazarse por el tablero y dependiendo en la casilla que caigan se utilizará una imagen u otra. Cuando se enseñe la imagen la persona tendrá que escribir en un folio qué es lo que ve, qué es lo que piensa, qué siente y una pregunta que le surja. El juego termina cuando los jugadores quieran, ya que no se busca competir si no divertirse.

Propuesta de la alumna Iris Prieto.



Imagen de la Rutina de Pensamiento de Iris Prieto.

Propuesta didáctica de Iris Prieto:

La rutina consiste en tres maletas que están sobre una base de cartón, las cuales por detrás tienen un pequeño "cajón" para meter el papel que corresponda.

De cada maleta, cuelga una etiqueta (una pizarra), en la que pone a lo que corresponde cada una de ellas: Veo, pienso o me pregunto.

Con ayuda de unos post-it, se escribirá la idea y se meterá en el cajón correspondiente.

De manera muy visual se consigue que, partiendo de una idea, se dividan los pensamientos en una parte objetiva (veo), una parte subjetiva (pienso) y (me pregunto).

Adaptaciones para personas con discapacidad:

No se requieren, ya que es muy simple y útil para personas con y sin discapacidad. Lo que se podría cambiar es el instrumento de escritura (bolígrafo), por uno especial para personas con dificultades en la motricidad fina.

4

Anexos I y II



Anexo I. Cartas de rol

Eres mujer de 14 años y trabajas de empleada de hogar en una casa.	Trabajas en la administración de una mediana empresa.	Eres un joven Peruano discapacitado que solo puede moverse en silla de ruedas.
Eren un niño indígena desplazado de su hogar por la guerrilla colombiana.	Eres una mujer de República Dominicana, viuda con 4 hijos, vives a 2 km del pueblo más cercano.	Eres una profesora que vives a 5 horas de la escuela dónde trabajas, solo hablas castellano.
Tienes 13 años por la mañana trabajas recogiendo cartones para ayudar a tú familia y por la tarde vas a la escuela.	Tienes 16 años y todos los veranos vas a ver a tus abuelos a Holanda.	Eres quechua, tienes ganado y eres líder de tu comunidad.
Eres ciega, para ir al baño tienes que salir al patio.	Eres una niña que cuida a sus hermanos mientras tus padres trabajan.	Te levantas a las 5 de la mañana para vender tus patatas en el mercado local.
Cuidas y educas a tus nietos porque tu hija emigró a trabajar España.	Eres un hombre que durante la semana estas fuera de casa trabajando en una plantación de palma.	Eres panadero como tu padre y tu abuelo.
Eres indígena y trabajas en la construcción en la capital del país.	Trabajas en el campo y solo sabes escribir tu nombre.	Eres la matrona de tu comunidad, todo lo que sabes lo aprendiste de tu madre, ella también era matrona.
Eres mujer de 14 años y trabajas de empleada de hogar en una casa.	Estudiante de economía, hijo del gerente del banco local.	Eres un joven Peruano discapacitado que solo puede moverse en silla de ruedas.
Eren un niño indígena desplazado de su hogar por la guerrilla colombiana.	Eres una mujer de República Dominicana viuda con 4 hijos, vives a 2 km. De pueblo más cercano.	Eres una profesora que vives a 5 horas de la escuela dónde trabajas, solo hablas castellano.
Tienes 13 años por la mañana trabajas recogiendo cartones para ayudar a tú familia y por la tarde vas a la escuela.	Tienes 16 años y todos los veranos vas a ver a tus abuelos a Holanda.	Eres quechua, tienes ganado y eres líder de tu comunidad.



Anexo II. Desarrollo de las Paletas de Inteligencias Múltiples

Propuesta del grupo de alumnos Iris Prieto, Eva Herrera, Lorena Merino, Raquel Martín, Rubén de Pedro. Contenido: Alimentación saludable. (ODS 2 "Hambre Cero")

<p>Inteligencia Intrapersonal</p> <p>Actividad "En primera persona".</p>	<p>Desarrollo Charla sobre trastornos alimenticios llevada a cabo por la asociación experta ACLAFEBA, donde se tratarán estos trastornos y los riesgos asociados.</p>	<p>Inteligencia Visual-Espacial</p> <p>Actividad "Junior Chef".</p>	<p>Desarrollo El alumnado ejecutará, un día a la semana, una serie de recetas propuestas por el educador donde se trabajarán los contenidos aprendidos sobre la comida saludable. Serán los almuerzos que repartirán en la actividad Y tú, ¿cómo comes?"</p>
<p>Inteligencia Interpersonal</p> <p>Actividad "Y tú, ¿cómo comes?".</p>	<p>Desarrollo Se elegirá un día a la semana para que los alumnos realicen un reparto de almuerzo saludable para compañeras/os de otras clases. Se aprovecharán los cocinados por ellos mismos en la actividad Junior Chef.</p>	<p>Inteligencia Cinestésico-Corporal</p> <p>Actividad "Cesta revuelta".</p>	<p>Desarrollo Dinámica del juego cooperativo "La Macedonia": el alumnado se sentará formando un círculo y cada uno tendrá asignado el nombre de una fruta. Cuando el coordinador mencione el nombre de una de ellas, los alumnos a los que se la hayan asignado, se levantarán y se cambiarán de sitio. Si el coordinador dice: "Cesta revuelta", se tendrán que cambiar de lugar todos.</p>
<p>Inteligencia Lingüística-Verbal</p> <p>Actividad "Gourmet food".</p>	<p>Desarrollo Se fomentará el aprendizaje de vocabulario relacionado con el tema en cuestión en cuatro idiomas: inglés, francés, alemán y Lengua de Signos Española.</p>	<p>Inteligencia Musical</p> <p>Actividad "Fa bemo!".</p>	<p>Desarrollo El alumnado creará sus propios instrumentos a partir de material cotidiano reutilizado o reciclado (cartones de papel higiénico, yogures, arroz, botellas de plástico...).</p>
<p>Inteligencia Lógico-Matemática</p> <p>Actividad "Sumando salud".</p>	<p>Desarrollo Basándonos en las recomendaciones de la pirámide de alimentación, se realizarán cálculos y problemas matemáticos en torno a las cantidades y calorías de los alimentos.</p>	<p>Inteligencia Naturalista</p> <p>Actividad "La huerta sin puerta".</p>	<p>Desarrollo Enseñaremos al alumnado cómo crear su propio huerto paso a paso y también a mantenerlo para que maduren las hortalizas plantadas.</p>

Buen trabajo



Propuesta del grupo de alumnos María López, Ángela Martín, Cristina Serna, Judit Bellido, Noemí Vega. Contenido: ODS 5 "Igualdad de Género".

Inteligencia Visual-Espacial



Actividad

"Mujeres por el mundo".

Desarrollo

Se colocará un mapamundi y se darán unos datos sacados del ODS5 en relación con la situación de la mujer en diferentes partes del mundo. Posteriormente los participantes tendrán que colocar una chincheta en el lugar que consideren que ocurren las diferentes situaciones.

Inteligencia Lingüística-Verbal



Actividad

"Password".

Desarrollo

La actividad consistirá en dividir a los participantes en grupos y se les entregará distintas palabras relacionadas con la desigualdad. El resto de sus compañeros tienen que adivinar qué palabra es. Sólo se puede definir con una palabra que no sea de la misma familia de la palabra que tienen que adivinar.

Inteligencia Interpersonal



Actividad

"El, ella, todxs".

Desarrollo

La actividad consistirá en poner 3 carteles (uno con la silueta de un hombre y otra con la silueta de una mujer, otra con la mitad de la silueta de una mujer y la otra mitad de un hombre). Los participantes tendrán que escribir en el cartel que crean correspondientes acciones, situaciones, etc., que pueden realizar los distintos géneros. Posteriormente se hará una pequeña reflexión del por qué han relacionado las distintas acciones o situaciones con cada género.

Inteligencia Lógico-Matemática



Actividad

"Iguala2".

Desarrollo

La actividad consistirá en una serie de juegos/dinámicas de lógica que los alumnos tendrán que resolver. Cuando todos tengan la solución, hablaremos de cómo se han sentido resolviéndolos, de que nadie es más o menos inteligente, y que no hay que pensar que las mujeres son menos inteligentes que los hombres. Los juegos de pensar serán: Botes de agua. Etiquetas cambiadas. La última palabra del condenado.

Inteligencia Cinestésico-Corporal



Actividad

"Cuentame otro cuento". (Teatro imagen)

Desarrollo

La actividad consistirá en representar un cuento tradicional mediante el teatro imagen, en el cual deberán de ir cambiando las escenas que consideren que muestran desigualdad hacia la mujer.

Inteligencia Intrapersonal



Actividad

"Actúa".

Desarrollo

En esta actividad daremos diferentes situaciones relacionadas con la desigualdad a los participantes y ellos, tendrán que reflexionar y exponer cómo actuarían en cada una de ellas, para fomentar la igualdad, lo expondrán a través de un rol-playing.

Inteligencia Naturalista



Actividad

"Creando reciclando".

Desarrollo

Previamente se les comunicará a los participantes que tienen que traer de sus casas todo objeto reciclado, preferentemente de color morado. La actividad consistirá en hacer un lazo de color morado con todos los materiales reciclados que traigan. En caso de que no sean de ese color se podrán pintar.

Inteligencia Musical



Actividad

"La puerta violeta".

Desarrollo

Primero se visualizará el videoclip de la canción "La puerta violeta" de Rozalen y los participantes analizarán la letra. Posteriormente completarán una rutina de pensamiento llamada "Veo, Pienso, Siento y Me pregunto". Para finalizar se pondrá en común lo que han escrito.

Te lo paso por email ¿vale, tia?



¡Okey Makey!



Propuesta del grupo de alumnos Silvia Delgado, Juan Cruz, Nuria Sandín, Sharay Pindado. Contenido: ODS 1 "Fin de la pobreza".

Inteligencia Cinestésico-Corporal



Actividad

Danza Africana: "Siyahamba".

Desarrollo

Mediante la actuación de la danza Africana se hará sonar la melodía para que los participantes hagan un baile representando la danza típica.

Inteligencia Visual-Espacial



Actividad

"Reconstruye el puzzle".

Desarrollo

En parejas, se les atarán las piernas. En el otro lado del aula se pondrán diferentes puzzles, los cuales serán de países desarrollados y subdesarrollados. Cada pareja deberá ir y reconstruir una pieza del puzzle (solamente se podrá llevar una pieza por viaje).

Inteligencia Naturalista



Actividad

"Lentejas en planta".

Desarrollo

En un recipiente de cristal, se meterá la semilla (lenteja), en el cual encima, irá introducido un trozo de algodón. Periódicamente se regará la semilla para que poco a poco crezca y se convierta en una planta.

Inteligencia Musical



Actividad

Canción: "Rap pobreza cero" Psicologo.

Desarrollo

Se pondrá la canción para que los participantes la escuchen con atención y para que tomen conciencia de lo que transmite la letra.

Inteligencia Lógico-Matemática



Actividad

"Uniando números".

Desarrollo

A cada niño se le entregará una ficha en la cual tendrá que unir números. Una vez unidos, observarán que los dibujos son una "mansión" o una "chabola". Después de realizar la actividad, se harán una serie de preguntas para que cada niño individualmente reflexione sobre el tema tratado.

Inteligencia Interpersonal



Actividad

"Infancia difícil".

Desarrollo

Una vez representada la escena, cada uno de los niños deberá mostrar la emoción y los sentimientos que le han generado representando ese rol.

Inteligencia Intrapersonal



Actividad

"Infancia difícil".

Desarrollo

Se pondrá un audio contando un cuento sobre la pobreza, y mediante títeres se irá representando la historia contada <https://www.youtube.com/watch?v=McER0RbLdUs>

Inteligencia Lingüística-Verbal



Actividad

"Ten imaginación".

Desarrollo

Se hará una introducción de lo que es la pobreza y a partir de esa información cada niño tendrá que formar su propia historia, la cual, tendrá que mostrar su concepto de pobreza.

Propuesta del grupo de alumnos Ángela Sanz, Miriam Olivar, Francisco Gómez, Carla Delgado, Estibaliz Revuelta.
Contenido: ODS 16 "Paz, justicia e instituciones sociales".

Inteligencia Naturalista



Desarrollo
Se realizará una flor hecha de papel de seda, recordando el movimiento hippie del movimiento de la Guerra de Vietnam.

Actividad
"Flower power".

Inteligencia Interpersonal



Desarrollo
Gymkana:
1ª Prueba: Juego del pañuelo.
2ª Prueba: Carrera de Relevos.
3ª Prueba: Acertijo.
4ª Prueba: Carretilla.

Actividad
"Gymkana de la paz".

Inteligencia Visual-Espacial



Desarrollo
Los participantes realizarán una manualidad que consistirá en contruir un puzzle.

Actividad
"Puzzle".

Inteligencia Lingüística-Verbal



Desarrollo
Se les dará a los participantes una serie de palabras. Con las palabras tendrán que hacer parejas uniendo una palabra con otra que signifique lo contrario.

Actividad
Al terminar tendrán que explicar lo que les sugiere esa palabra.
"La palabra me sugiere...".

Inteligencia Lógico-Matemática



Desarrollo
Los participantes realizarán una manualidad que consistirá en hacer una pajarita de papel.

Actividad
"Pajarita de papel".

Inteligencia Intrapersonal



Desarrollo
https://www.youtube.com/watch?v=wg_tQDPqWMg
Tras la visualización del video se realizará una rutina de pensamiento: "veo, pienso, ¿me pregunto...?".

Actividad
Corto: "y tú, ¿qué piensas sobre la paz?".

Inteligencia Musical



Desarrollo
<https://www.youtube.com/watch?v=j1fyQBFLAY>
Después de escuchar la canción, se realiza una rutina de pensamiento: palabra-idea-frase. La rutina consiste en escribir una palabra, una idea y una frase que les sugiera la canción.

Actividad
Canción: "No dudaría".

Inteligencia Cinestésico-Corporal



Desarrollo
Los participantes cerrarán los ojos y mediante la expresión corporal tendrán que representar los conceptos relacionados con la paz que se van a proponer.

Actividad
"Representar conceptos con el cuerpo".

¡Dabuten, tronco!



Propuesta del grupo de alumnos Gemma Fernández, Silvia Martínez, María Lleras, Fátima Arquero.
Contenido: ODS 15 "Vida de ecosistemas terrestres".

Inteligencia Lógico-Matemática



Desarrollo
Mediante una secuencia de imágenes que se repartirán desordenadas deberán colocarlas en el orden cronológico correcto para que vean el daño que estamos provocando en los bosques y el medio ambiente con el paso de los años.

Actividad
"Desorden".

Inteligencia Musical



Desarrollo
Se reproducirán diferentes sonidos del bosque y los usuarios deberán identificar a qué pertenece cada sonido.
<https://www.youtube.com/watch?v=71lu033ydSw>
El video se cortará a los 5 minutos y luego se pondrá en común.

Actividad
"Siénteme".

Inteligencia Intrapersonal



Desarrollo
Se verá un video o imagen sobre la contaminación de los bosques y se realizará la rutina de pensamiento "veo, pienso y siento".
Tras realizarla se hará una puesta en común para conocer los diferentes puntos de vista de cada alumno.

Actividad
"Veo, pienso y siento".

Inteligencia Cinestésico-Corporal



Desarrollo
Representar mediante el teatro imagen el ciclo de la contaminación de los bosques producida por los humanos, después los otros grupos propondrán soluciones a esa imagen comentando que cambiarían.

Actividad
"Mírame".

Inteligencia Lingüística-Verbal



Desarrollo
La clase se dividirá en 4 grupos en los que cada uno inventará un cuento sobre la contaminación del medio ambiente y se narrará en clase concienciando, así, sobre la importancia de cuidar el medio ambiente, además, de esta manera se fomentará la creatividad.

Actividad
"Yo cuento".

Inteligencia Naturalista



Desarrollo
Se plantará una semilla utilizando algodón y un envase de un yogur para ver el crecimiento y una planta y colaborar con el medio ambiente.

Actividad
"Creciendo".

Inteligencia Interpersonal



Desarrollo
Buscar información sobre los diferentes elementos que contaminan los bosques y cuánto tardan en degradarse. Con esta información los alumnos realizarán un mural visual expositivo en el que irán comentando los datos que ha encontrado cada grupo para que los demás amplíen sus conocimientos.

Actividad
"Desintegrándome".

Inteligencia Visual-Espacial

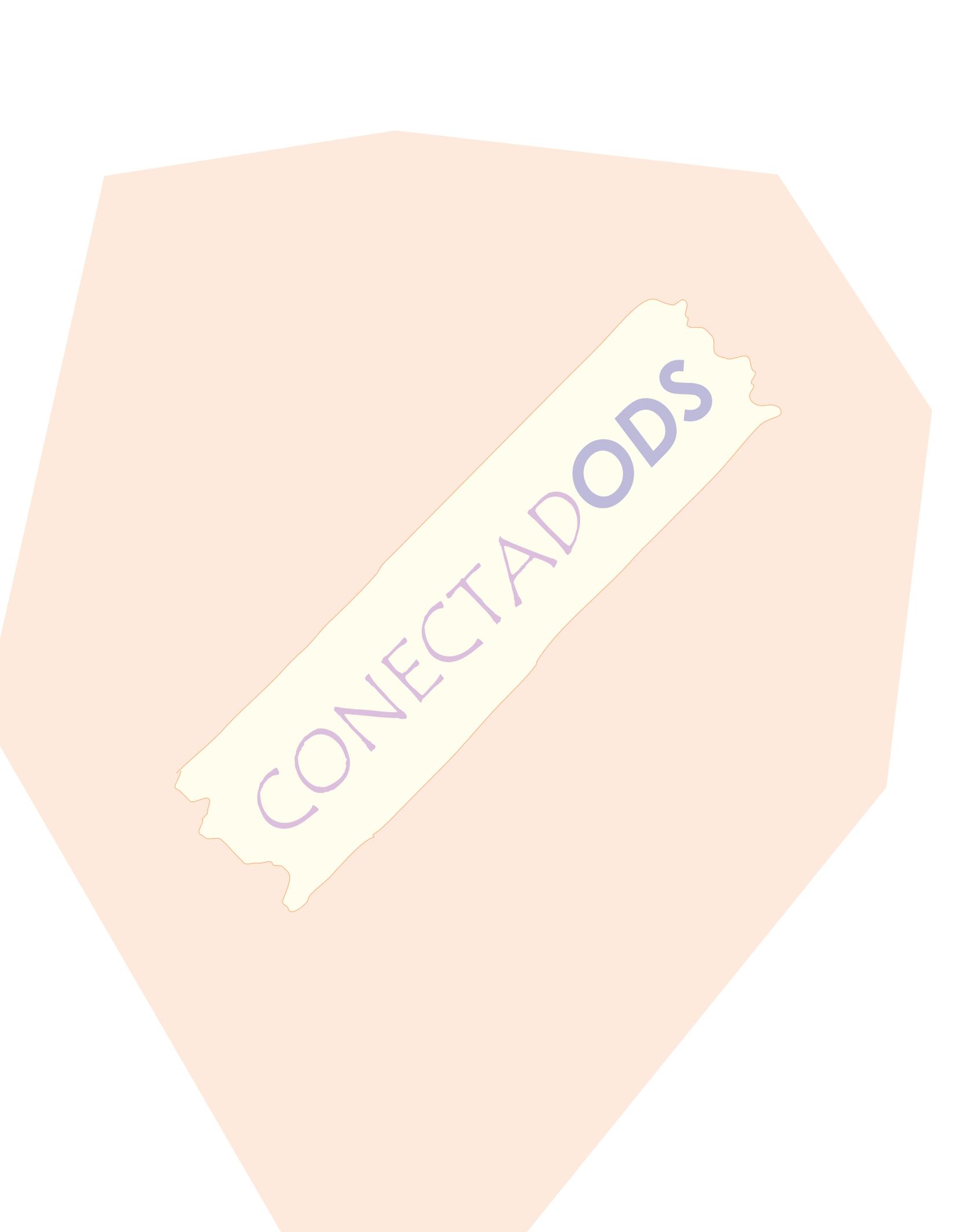


Desarrollo
Se entregará a cada grupo las piezas del puzzle desordenadas que estará relacionada con el cuidado del medio ambiente y tendrán que montarlo y ponerle un título diferente relacionado con el puzzle que han realizado.

Actividad
"Úneme".

¡Fin, Serafín!





CONECTADODS

La presente publicación es el resultado de 3 años de trabajo con los alumnos del CFGS de Integración Social del IES Emilio Ferrari así como con los alumnos de ESO y Bachillerato del CEO de Boecillo y del IES Ribera de Castilla de Valladolid a través de dos proyectos:

- Proyecto "Redes de Solidaridad 5.0" que ha recibido el Premio-subvención de Educación para el Desarrollo de la Junta de Castilla y León 2016 y el IX Premio Nacional de Educación para el Desarrollo Vicente Ferrer 2017 y que se ha continuado con el proyecto "Conectados en la Red" que ha recibido también el Premio-subvención de Educación para el Desarrollo de la Junta de Castilla y León 2018.
- Proyecto "Diseño de recursos didácticos basados en metodologías activas para la

inclusión y la Igualdad de Género" que se ha desarrollado durante los cursos escolares 2016/2017, 2017/2018 y 2018/2019 a través del programa Aula-empresa de la Junta de Castilla y León.

A lo largo del desarrollo de estos proyectos se han trabajado los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU mediante la aplicación de metodologías activas como las Inteligencias Múltiples, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje-servicio y el aprendizaje basado en el pensamiento.

Esperamos que este material, elaborado de manera colaborativa entre alumnos y profesores, sea de utilidad para todos aquellos educadores que quieran integrar las metodologías activas en su quehacer cotidiano desde una perspectiva de Educación para el Desarrollo contribuyendo así a favorecer el sueño de la inclusión social y educativa.



ISBN 978-84-120568-4-6



Ejemplo
Rutina de Pensamiento