

Journal Homepage: - www.journalijar.com**INTERNATIONAL JOURNAL OF
ADVANCED RESEARCH (IJAR)**

Article DOI: 10.21474/IJAR01/22137

DOI URL: <http://dx.doi.org/10.21474/IJAR01/22137>**RESEARCH ARTICLE****PROPUESTA EDUCATIVA RUTA DE LA INCLUSIÓN: FORMACIÓN Y RECURSOS
PARA DOCENTES**

Vilma Jones Soutt

1. Universidad Internacional Iberoamericana, UNINI.

Manuscript Info**Manuscript History**

Received: 08 September 2025

Final Accepted: 10 October 2025

Published: November 2025

Key words:-Educational inclusion, teaching skills,
methodological strategies, diversity, and
continuing education**Abstract**

The proposal "Path to Inclusion: Training and Resources for Teachers" emerges as a comprehensive response to the growing need to strengthen educators' skills in implementing inclusive practices in the classroom. This initiative is crucial to ensuring that all students, regardless of ability or background, have access to quality education. In doing so, it seeks not only to reduce discrimination, but also to improve the overall academic performance of all students. It is organized into five modules, each designed to address essential aspects of inclusive education, such as transformative communication, innovative methodologies, and effective planning strategies. The objectives include the development of teaching skills, the implementation of active and participatory methodologies, and the creation of a collaborative environment that encourages the participation of all students. The proposal was validated through evaluation by experts, administrators, and education specialists, who provided valuable feedback. The results reflect a positive consensus on the relevance of the proposed strategies and point to the need to adapt training resources to diverse contexts. Overall, the "Path to Inclusion" not only seeks to promote an inclusive educational environment, but also to empower teachers to face challenges in the classroom. This ensures optimal social and emotional development for all students, thus contributing to a more equitable and fair education.

"© 2025 by the Author(s). Published by IJAR under CC BY 4.0. Unrestricted use allowed with credit to the author."

Introduction:-**Importancia de la propuesta educativa Ruta de la Inclusión: Formación y Recursos para Docentes:**

La propuesta de "Proponer estrategias y recursos formativos que fortalezcan las competencias docentes para implementar intervenciones inclusivas" es crucial para fomentar un entorno educativo que valore y respete la diversidad. Al atender las necesidades individuales de los estudiantes, se garantiza que todos, independientemente de sus capacidades o experiencias previas, tengan acceso a una educación de calidad. Esto no solo reduce la discriminación y promueve la convivencia, sino que también mejora el rendimiento académico de los estudiantes al adaptar los contenidos y metodologías a las particularidades de cada alumno, generando un aprendizaje más significativo y efectivo. Además, al fortalecer las competencias docentes, se empodera a los

Corresponding Author:- Vilma Jones Soutt**Address:-** Universidad Internacional Iberoamericana, UNINI.

educadores, quienes se sentirán más preparados para enfrentar los desafíos del aula. Esto no solo mejora su motivación y compromiso, sino que también contribuye a un clima escolar positivo, donde la participación activa y el desarrollo social y emocional de los estudiantes son prioritarios.

Objetivos de la propuesta educativa Ruta de la Inclusión: Formación y Recursos para Docentes:

1. Fortalecer las competencias docentes para la inclusión, basándose en los resultados del estudio de campo sobre las barreras y desafíos en la práctica educativa.
2. Implementar las prácticas inclusivas efectivas que garanticen el acceso a una educación de calidad para todos los estudiantes.
3. Fomentar el uso de metodologías activas y participativas para la promoción de la inclusión en el aula.
4. Proponer recursos formativos que guíen a los docentes en la planificación y gestión de la diversidad en el aula.
5. Fortalecer las habilidades comunicativas de los docentes para el favorecimiento de un ambiente inclusivo y colaborativo promoviendo la participación activa de todos los estudiantes.
6. Validar la propuesta para el desarrollo de las habilidades formativas de los docentes.

Método:-

La metodología de validación de la propuesta se llevó a cabo mediante el juicio de dos expertos, seguido de la evaluación de siete especialistas y dos directivos. Se utilizó un cuestionario como instrumento cuantitativo para la recolección de datos, que se basa en una escala tipo Likert. Además, se incluyó una pregunta abierta que permite a los evaluadores expresar sus opiniones de manera más detallada. Para el análisis de los datos, se empleará Microsoft Excel, donde se calcularán la frecuencia, la media y la mediana de las respuestas. Este análisis estadístico descriptivo facilitará la interpretación de los resultados y ayudará a identificar patrones y áreas de mejora en la propuesta.

Muestra:-

La muestra está compuesta por el juicio de dos expertos, seguido de la evaluación de siete especialistas y dos directivos. Los participantes fueron seleccionados en función de su experiencia y conocimiento en el área de estudio. El cuestionario se envió en formato digital junto con la propuesta, otorgando un tiempo determinado para su respuesta.

Instrumentos de investigación:

Para este propósito, se diseñó un cuestionario que consta de 15 preguntas cerradas, utilizando una escala de Likert con opciones que van desde “Muy de acuerdo” hasta “Muy en desacuerdo”, así como una pregunta abierta que permite a los evaluadores expresar sus opiniones de manera más detallada.

Procedimiento de recolección de datos:

Paso 1: Proceso de selección de la muestra:

Se envió un correo electrónico a los expertos, directivos y especialistas, invitándolos a participar en la validación de la propuesta. Todos aceptaron colaborar en el proceso.

Paso 2: Validación de los instrumentos:

El instrumento fue validado por dos expertos, así como por dos directivos y siete especialistas en el área de inclusión. Esta validación asegura que las preguntas del cuestionario sean pertinentes y adecuadas para evaluar la propuesta de manera efectiva.

Paso 3: Proceso aplicación del cuestionario:

El cuestionario se aplicó entre los meses de julio y agosto del 2025. Se proporcionó un tiempo específico para que los participantes completen el cuestionario.

Después del análisis de datos correspondiente, se presentan a continuación los resultados de la validación. Estos resultados tienen un enfoque cuantitativo y se complementan con las sugerencias aportadas, las cuales evidencian las perspectivas sobre las estrategias y recursos formativos que pueden fortalecer las competencias docentes para implementar intervenciones inclusivas.

Figura 1: La propuesta aborda de manera adecuada las necesidades de inclusión en la educación



Como puede apreciarse en la figura 1, todos los participantes (expertos, directivos y especialistas) están muy de acuerdo en que la propuesta aborda adecuadamente las necesidades de inclusión en la educación, con un 100% en cada categoría. Esto sugiere un consenso total sobre la relevancia y adecuación de la propuesta en este aspecto.

Figura 2: Los objetivos de la propuesta son claros y alcanzables.



En la figura 2, todos los expertos están muy de acuerdo con la claridad y alcanzabilidad de los objetivos, solo el 50% de los directivos comparte esta opinión, mientras que el 71.4% de los especialistas también está de acuerdo. Esto indica que, aunque la propuesta es bien recibida, hay cierta incertidumbre entre los directivos sobre la claridad de los objetivos.

Figura 3: Los contenidos de la propuesta son relevantes para la formación docente en inclusión del docente para fomentar tales aspectos.



Se evidencia en la figura 3, que los expertos y directivos están completamente de acuerdo en que los contenidos son relevantes. Sin embargo, solo el 85.7% de los especialistas coincide, lo que sugiere que podría haber áreas de mejora en la percepción de la relevancia de los contenidos para algunos especialistas.

Figura 4: La propuesta considera la diversidad de contextos educativos en su diseño.



En la figura 4, todos los expertos y directivos están muy de acuerdo en que la propuesta considera la diversidad de contextos educativos, mientras que el 85.7% de los especialistas también lo considera. Esto indica una fuerte alineación en la importancia de adaptar la propuesta a diferentes contextos educativos.

Figura 5: Las estrategias metodológicas propuestas son efectivas para promover la inclusión.



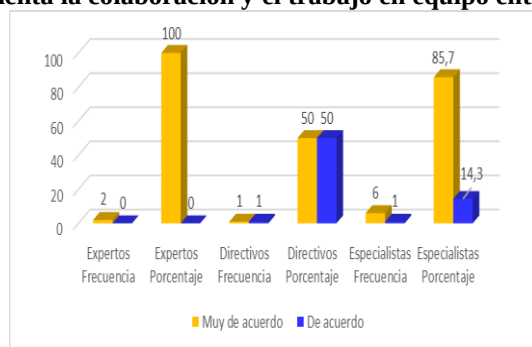
En la figura 5, la percepción de efectividad de las estrategias metodológicas es positiva, con un 100% de acuerdo entre expertos y directivos, y un 85.7% entre especialistas. Esto sugiere que las estrategias son vistas como adecuadas para promover la inclusión.

Figura 6: Los recursos formativos son adecuados y de fácil implementación en el aula.



En la figura 6, se observa una división entre los expertos y directivos, donde el 50% de los expertos está muy de acuerdo, mientras que todos los directivos lo están. Los especialistas muestran una distribución más variada, con un 57.1% de acuerdo. Esto puede indicar que algunos expertos tienen reservas sobre la implementación de ciertos recursos.

Figura 7: La propuesta fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre docentes.



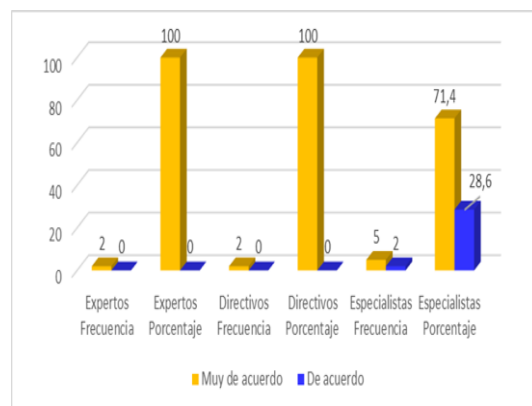
En la figura 7, se observa la mayoría de los participantes, especialmente los especialistas (85.7%), consideran que la propuesta fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre docentes. Sin embargo, el 50% de los directivos se muestra neutral, lo que podría señalar la necesidad de reforzar este aspecto en la propuesta.

Figura 8: Las metodologías propuestas son innovadoras y pertinentes para el contexto actual.



Se observa en la figura 8, que todos los expertos y directivos están de acuerdo en que las metodologías son innovadoras y pertinentes, mientras que el 85.7% de los especialistas también lo considera. Esto refuerza la idea de que la propuesta está alineada con las tendencias actuales en educación inclusiva.

Figura 9: La propuesta incluye estrategias para evaluar la efectividad de las prácticas inclusivas implementadas.



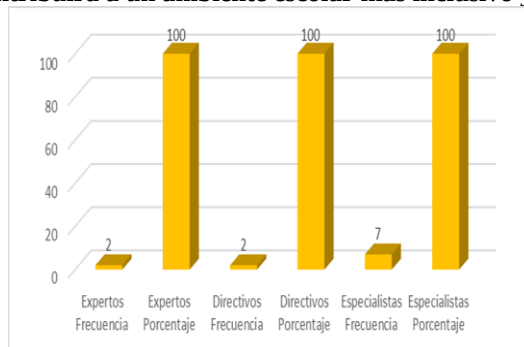
Se puede apreciar que en la figura 9 que, la mayoría de los participantes están muy de acuerdo en que la propuesta incluye estrategias para evaluar la efectividad de las prácticas inclusivas, aunque solo el 71.4% de los especialistas lo considera. Esto sugiere que podría ser beneficioso aclarar y detallar más estas estrategias en la propuesta.

Figura 10: La implementación de esta propuesta puede mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.



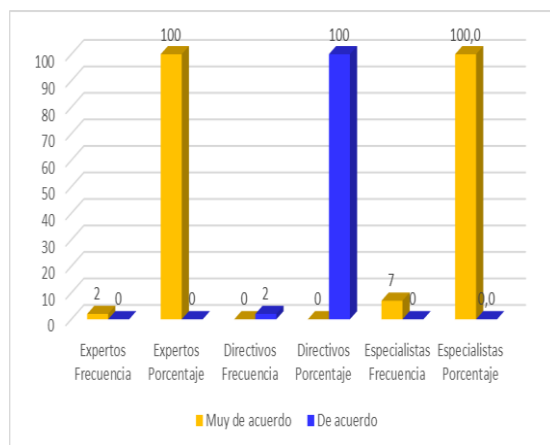
En la figura 10, la percepción de que la propuesta puede mejorar el rendimiento académico es alta, con un 100% de acuerdo entre expertos y directivos, y un 85.7% entre especialistas. Esto sugiere una fuerte expectativa positiva sobre el impacto de la propuesta.

Figura 11: La propuesta contribuirá a un ambiente escolar más inclusivo y respetuoso.



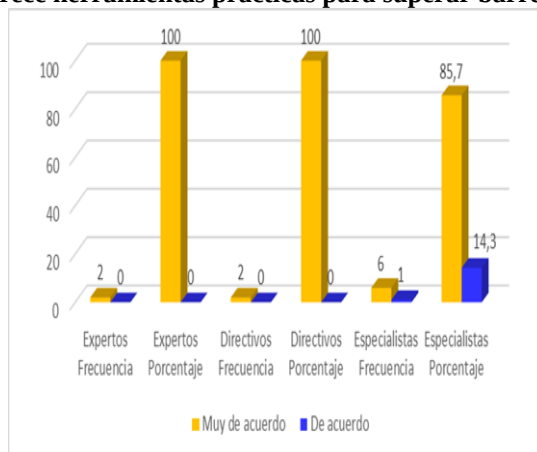
En la figura 11, todos los grupos coinciden en que la propuesta contribuirá a un ambiente escolar más inclusivo y respetuoso, reflejando un consenso total sobre este aspecto fundamental.

Figura 12: Considera que la propuesta tiene el potencial de ser replicada en otras instituciones educativas.



Se puede apreciar que en la figura 12 que todos los expertos creen que la propuesta tiene potencial para ser replicada, mientras que los directivos muestran una respuesta mixta. Esto puede indicar que los directivos necesitan más información sobre cómo se puede implementar en diferentes contextos.

Figura 13: La propuesta ofrece herramientas prácticas para superar barreras en la inclusión.



Se puede apreciar que en la figura 13 que, la mayoría de los participantes están de acuerdo en que la propuesta ofrece herramientas prácticas para superar barreras en la inclusión, aunque hay una pequeña división entre los especialistas, lo que sugiere que algunos podrían necesitar más apoyo en este aspecto.

Figura 14: La propuesta tiene un enfoque integral que considera diferentes dimensiones de la inclusión.



En la figura 14, todos los grupos están de acuerdo en que la propuesta tiene un enfoque integral que considera diferentes dimensiones de la inclusión, lo que sugiere un reconocimiento general de la complejidad del tema.

Figura 15: Estoy convencido de que esta propuesta puede influir positivamente en la formación docente.



En la figura 15, todos los participantes están convencidos de que la propuesta puede influir positivamente en la formación docente, lo que indica una fuerte confianza en el potencial de la propuesta para mejorar la práctica educativa.

En cuanto al ítem 16.Sugerencias que estime realizar.

EXPERTOS	DIRECTIVOS	ESPECIALISTAS
Necesidad de capacitar a los profesionales en el uso de recursos tecnológicos básicos.	Propuestas de actividades sin conectividad.	Propuesta contiene estrategias diversas para abordar las particularidades de los estudiantes.
La inclusión debe ser un proyecto institucional que involucre a todos los miembros de la comunidad escolar, incluyendo a los padres de familia, para lograr una inclusión efectiva.	Necesidad de un seguimiento a nivel circuital y apoyo en el uso de herramientas tecnológicas.	Inclusión de una guía paso a paso para el uso de recursos tecnológicos.
		Necesidad de un docente sombra y reducción del número de alumnos por aula.
		Contiene un enfoque integral y uso de metodologías activas. Fortalecer la formación docente inicial y continua.

Discusión:-

En general se muestra un fuerte apoyo hacia la propuesta de inclusión en educación, con un alto grado de acuerdo entre expertos, directivos y especialistas en la mayoría de los aspectos evaluados. Sin embargo, se identifican algunas áreas de mejora, en cuanto a ser logrados en las diferentes instituciones y la adecuación de los recursos formativos para su utilización, donde no hay un acceso adecuado a internet (poca o nula conectividad).

Propuesta Educativa “Ruta de la Inclusión: Formación y Recursos para Docentes”:-

La propuesta “Ruta de la Inclusión: Formación y Recursos para Docentes” está diseñada para abordar la diversidad en el aula a través de un enfoque integral. Esta propuesta se compone de cinco módulos que abarcan diferentes aspectos de la educación inclusiva. Cada módulo está diseñado para proporcionar a los docentes las herramientas necesarias para implementar estrategias efectivas que beneficien a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades específicas.

La implementación durante el curso lectivo estará a cargo de varios responsables clave. En primer lugar, los docentes serán los encargados de implementar las estrategias y recursos formativos en el aula. Su participación activa en la capacitación y en la evaluación continua del proceso es fundamental para asegurar el éxito de la formación inclusiva.

En segundo lugar, los docentes de educación especial jugarán un papel crucial en esta implementación. Ellos proporcionarán asistencia técnica y pedagógica a los docentes regulares, colaborando en la adaptación de recursos y metodologías para atender la diversidad del alumnado. Su experiencia y conocimiento especializado serán esenciales para crear un entorno de aprendizaje inclusivo.

El curso lectivo se estructurará de manera que las actividades se implementen a lo largo del mismo, permitiendo su evaluación a criterio de cada administración. Durante el desarrollo del curso, se llevarán a cabo actividades como la capacitación inicial para profesores y docentes de educación especial, la implementación de estrategias inclusivas en el aula y el monitoreo de las metodologías aplicadas. Además, se realizarán sesiones de retroalimentación y se evaluará el impacto de las intervenciones en el aprendizaje de los estudiantes.

Al finalizar el curso, se llevará a cabo una evaluación exhaustiva. En la primera fase de implementación, se utilizarán encuestas y cuestionarios para recoger información sobre la experiencia de los docentes y el impacto inicial de las estrategias aplicadas, así como observaciones en clase para evaluar la aplicación de las metodologías inclusivas. En la segunda fase, se realizará un análisis de los resultados académicos para comparar el rendimiento de los estudiantes antes y después de la implementación de las estrategias inclusivas. También se administrarán encuestas de satisfacción dirigidas a estudiantes y padres, así como

reuniones de evaluación para discutir logros y áreas de mejora, con el objetivo de ajustar las metodologías y recursos según los resultados obtenidos. A continuación, se detallan los módulos de la propuesta.

Módulo 1. Comunicación Transformadora: Sinergias en el Aula:

Estrategias Comunicativas:

La comunicación efectiva es un pilar fundamental en el proceso de aprendizaje dentro del aula. Una estrategia

de comunicación permite establecer metas claras en relación con el análisis de problemáticas comunicacional es identificadas, lo que, a su vez, determina objetivos específicos para ofrecer soluciones concretas. Según Fundora, Mirabal, Becerra y Arávalos (2015), la dirección inteligente, desde una perspectiva amplia y global, de las acciones orientadas a resolver los problemas detectados en un determinado segmento de la actividad humana se entiende como un proceso que aborda discrepancias o contradicciones entre el estado actual y el deseado, es decir, entre lo que es y lo que debería ser, de acuerdo con las expectativas de un proyecto educativo específico. Su diseño implica una articulación dialéctica entre los objetivos (metas a alcanzar) y la metodología (los métodos utilizados para lograrlas).

Además, una buena comunicación en el aula crea un ambiente de confianza y colaboración. Los estudiantes se sienten más cómodos para expresar sus ideas y dudas, lo que enriquece el proceso de aprendizaje. La interacción entre compañeros y entre estudiantes y docentes se vuelve más fluida, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo y profundo.

Por lo tanto, la comunicación también juega un papel esencial en la retroalimentación. Proporcionar comentarios constructivos y oportunos permite a los estudiantes comprender sus fortalezas y áreas de mejora, lo que les ayuda a ajustar sus estrategias de aprendizaje. Esta retroalimentación debe ser bidireccional, fomentando un diálogo abierto donde los estudiantes también puedan expresar sus inquietudes y sugerencias. Al abordar las problemáticas comunicacionales y utilizar recursos digitales, se puede transformar la experiencia educativa, asegurando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.

Los recursos educativos digitales permiten equiparar oportunidades de aprendizaje y progreso en el currículum de aquellos estudiantes que enfrentan diversas barreras para la participación y el aprendizaje. A continuación, se anotan una serie de recursos digitales recomendados para ser utilizados y enriquecer el proceso comunicativo educativo. Estos recursos no solo facilitan el acceso a la información, sino que también son fundamentales para promover una comunicación más dinámica y efectiva en el aula.

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso: Azahar Link de descarga http://www.proyectoazahar.org/azahar/loggined.do	
Propósito	El propósito de Azahar es proporcionar a las personas con autismo, y más en concreto a los niños de nivel más bajo, un apoyo visual que es imprescindible para su procesamiento de la información. No obstante, es útil para cualquier persona con necesidades de apoyo que encuentre barreras para llevar a cabo cualquiera de las funciones a las que se dirigen las diferentes aplicaciones.
Palabras Claves	Autismo, comunicación, planificación.
Potencialidades Pedagógicas	Permite la comunicación e interacción con otras personas.
Habilidades Desarrollar por	Posibilidad de comunicación e interacción.
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar el software detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.

Descripción General	Azahar es un conjunto de 10 aplicaciones gratuitas y personalizables que permiten a personas con autismo y/o discapacidad intelectual mejorar su comunicación, la planificación de sus tareas y disfrutar de sus actividades de ocio.
Instrucciones	Pasos para instalar Azahar serían: 1.- Descargar el instalador de la plataforma, para el sistema operativo adecuado (Windows). 2.- Ejecutar este instalador. Si el proceso ha ido bien se tendrá la plataforma instalada, y sólo faltará añadirle las aplicaciones que deseemos. 3.- Descargar la aplicación que queramos ejecutar en Azahar. Ejecutar la aplicación «Tutor» de azahar y añadir la nueva aplicación indicándole donde está el archivo de aplicación que hemos descargado. Además de las 10 aplicaciones, la plataforma de Azahar incluye la herramienta TUTOR, gracias a la cual los tutores (personal de apoyo, familiares, profesores, etc.) pueden configurar Azahar en el ordenador y/o dispositivo móvil, de forma que el usuario pueda obtener el máximo beneficio de cada una de las aplicaciones.

Acciones Pedagógicas			
Nombre del Recurso:	In-TIC (usuario y tutor)	Link de	descarga
http://www.proyectosfundacionorange.es/intic/index.php/			
Propósito	La finalidad principal de este programa es dar más independencia a estas personas permitiendo que construyan sus mensajes, sugerencias o sencillamente puedan decir sus necesidades de forma totalmente independiente.		
Palabras Claves	Tableros dinámicos, pictogramas, Tablero de comunicación.		
Potencialidades Pedagógicas	Permite la comunicación e interacción con otras personas.		
Habilidades Desarrollar por	Posibilidad de comunicación.		
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar el software detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.		
Descripción General	Este programa permite crear tableros y a partir de estos, estructurar los símbolos para crear mensajes. Estos mensajes pueden ser visualizados directamente en pantalla, ser impresos y/o ser escuchados mediante voz sintetizada o digitalizada.		
Nombre del Recurso:	Plaphoons	Link de	descarga
http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm#downloads			
Propósito	Plaphoons es un programa para personas con discapacidad motora, pensado como sistema de comunicación simbólica, tanto desde el punto de vista de ser utilizado de forma directa, como para la edición de tableros de comunicación en formato papel. Ha resultado ser una herramienta muy útil para el aprendizaje de la lecto-escritura a dichas personas, para al final, servir de sistema de escritura en cualquier procesador de texto (como el Word) y también como sistema de control a diversos programas (Internet Explorer).		
Palabras Claves	Tableros dinámicos, pictogramas, Tablero de comunicación.		
Potencialidades Pedagógicas	Permite la comunicación e interacción con otras personas.		
Habilidades Desarrollar por	Posibilidad de comunicación,		

Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar el software detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.
Descripción General	Este programa permite crear tableros y a partir de estos, estructurar los símbolos para crear mensajes. Estos mensajes pueden ser visualizados directamente en pantalla, ser impresos y/o ser escuchados mediante voz sintetizada o digitalizada. La finalidad principal de este programa es dar más independencia a estas personas permitiendo que construyan sus mensajes, sugerencias o sencillamente puedan decir sus necesidades de forma totalmente independiente.
Instrucciones	1-Copiar el fichero, msagenttextaveu.exe, en el mismo directorio donde se halla el programa, plaphoons.exe. 2-Instalar el programa: MSagent.exe 3-Instalar el programa: lhttspe.exe (motor de voz en español) 4-Instalar el programa: spchapi.exe

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso:	CPA (Comunicador Personal Adaptable) Link de descarga http://www.comunicadorcpa.com/
Propósito	Su objetivo es proporcionar un sistema de comunicación basada en imágenes (símbolos pictográficos y sonidos). Incorpora un vocabulario básico de 600 palabras de los pictogramas de ARASAAC, con la posibilidad de añadir nuevo vocabulario.
Palabras Claves	Aprendizaje, tablero de comunicación, voz, imágenes, pictogramas, anticipación.
Potencialidades Pedagógicas	La aplicación permite desarrollar habilidades de comunicación en diferentes niveles de dificultad.
Habilidades por Desarrollar	• Recordar • Descubrir • Aplicar
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar aplicación (App) detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.
Descripción General	CPA (Comunicador Personal Adaptable), es un sistema de comunicación para personas con problemas graves de comunicación (autismo, trastornos neurológicos, discapacidades motoras, afasias).
Nombre del Recurso: E-mintza Link de descarga https://fundacionorange.es/aplicaciones/e-mintza/	
Propósito	Software que permite que el usuario se pueda comunicar con otras personas mediante el uso de tecnología multimedia, adaptándose fácilmente a las necesidades de sus usuarios. Asimismo, promueve su autonomía a través de una agenda personalizada.
Palabras Claves	Autismo, comunicación, planificación, autonomía.
Potencialidades Pedagógicas	Permite la comunicación e interacción con otras personas.
Habilidades por Desarrollar	Posibilidad de comunicación e interacción.
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar el software detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.
Descripción General	E-Mintza es un programa de descarga gratuita que presenta un tablero de comunicación con pictogramas o imágenes y sonidos asociados que permiten una comunicación directa y sencilla con especial hincapié en la infancia.

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso: Proyecto TICO (Tableros Interactivos de Comunicación) Link de descarga http://informaticaparaeducacionespecial.blogspot.com/p/proyecto-tico.html	
Propósito	Este proyecto tiene como principal objetivo desarrollar la comunicación, establecer aprendizaje de diferentes contenidos que determinemos y permitir la entretención de las personas con discapacidad.
Palabras Claves	Pictogramas, Tableros de comunicación, anticipación.
Potencialidades Pedagógicas	Permite la comunicación e interacción con otras personas.
Habilidades por Desarrollar	Posibilidad de comunicación.
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar el software detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.
Descripción General	TICO (Tableros Interactivos de Comunicación) es una aplicación informática para generar y utilizar tableros de comunicación de forma interactiva. El programa se compone de dos aplicaciones independientes y diferenciadas pero complementarias entre sí: Editor e Intérprete. Con el Editor se pueden crear los tableros que contendrán todos los elementos visuales, auditivos o de control de entorno. El Intérprete permite usar los tableros de comunicación previamente creados con el Editor para superar las limitaciones comunicativas. Esta aplicación está dotada de una función de barrido que hace un recorrido secuencial por los elementos del tablero, con lo que se facilita el acceso a las personas que tienen trastornos graves en la motricidad. Además, los elementos del tablero se pueden agrupar para construir frases.
Nombre del Recurso: Picaa (Plataforma Interactiva y Cooperativa de Apoyo al aprendizaje) Link de descarga https://apps.apple.com/es/app/picaa/id373334470	
Propósito	Incorporar contenido educativo inmerso en ejercicios con apariencia lúdica de forma que los usuarios disfruten jugando sin percibir que al mismo tiempo están aprendiendo conceptos y/o adquiriendo habilidades socio-afectivas.
Palabras Claves	Juegos, aprendizaje, tablero de comunicación.
Potencialidades Pedagógicas	Permite desarrollar habilidades de exploración, memoria, asociación, ordenación y selección.
Habilidades por Desarrollar	Posibilidad de comunicación,
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar aplicación (App) detenidamente antes de indicar el uso a algún alumno. En un principio utilizar a través de juego con actividades básicas para familiarizar y no provocar rechazo en el usuario.
Descripción General	Picaa (Plataforma Interactiva y Cooperativa de Apoyo al Aprendizaje) es una plataforma de apoyo al aprendizaje que permite la creación de actividades educativas adaptables a las necesidades del usuario.
Instrucciones	Para la configuración inicial y la sincronización del dispositivo es necesario emplear el programa iTunes. iTunes es una aplicación gratuita para Mac y PC que reproduce el material multimedia y lo sincroniza con tu iPod, iPhone o iPad. Es importante destacar que si un usuario presenta complicaciones en la instalación o uso el desarrollador responde muy rápidamente. Para más información: http://support.apple.com/kb/HT2534?viewlocale=es_ES Instalación desde PC/Mac Para instalar la aplicación desde PC o Mac será necesario tener instalado el programa iTunes. Puede descargar el programa iTunes desde: http://www.apple.com/es/itunes/download/

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso: SITPLUS Link de descarga http://sitplus.crea-si.com/	
Propósito	Software libre cuyo principal objetivo es ofrecer actividades recreativas para personas con discapacidades múltiples. Ofrece nuevas formas de interacción basado en la visión por computador, voz y otros periféricos para producir un resultado en forma de imagen y sonido. Inspirada en las aplicaciones de causa y efecto, este proporciona una herramienta de interacción continua y remota, accesible a la mayoría de las personas con discapacidades múltiples.
Palabras Claves	Causa-efecto, interacción, discapacidad múltiple.
Potencialidades Pedagógicas	Permite controlar diferentes opciones de estímulos. Favorece la activación e iniciación del movimiento a través de la causa-efecto.
Habilidades por Desarrollar	• Recordar • Descubrir • Crear
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revise detalladamente el recurso antes de utilizarlo, de esta manera podrá seleccionar la opción más apropiada para desarrollar sus objetivos.
Descripción General	Software de Causa-efecto con diferentes fondos de pantalla e instrumentos musicales que retroalimentan los movimientos del alumno a través de una cámara web.
Instrucciones	Micrófono: opcional Cámara web: obligatoria (se recomienda de alta calidad) Wii Remote + Adaptador Bluetooth (opcional) Descargar Software de soporte PureData (PD) para Windows antes de instalar SITPLUS.
Nombre del Recurso: Calcwav Link de descarga https://www.comunidadunete.net/index.php/contenidos-maestros/enlace-a-plataformas-y-dideos/item/1626-calcwav-calculadora-para-personas-con-discapacidad-visual-y-del-habla	
Propósito	Programa que permite desarrollar operaciones matemáticas a personas con discapacidad visual y auditiva.
Palabras Claves	Calculadora parlante, suma, resta, multiplicación, división.
Potencialidades Pedagógicas	Permite realizar actividades de manera autónoma.
Habilidades por Desarrollar	Aplicar.
Sugerencias Metodológicas de Uso	Conozca el recurso antes de utilizarlo con los estudiantes y explore sus distintas opciones de uso.
Descripción General	Calcwav es una versátil calculadora que habla, puede ser adaptado para personas con discapacidad visual o con discapacidad motora. Es un software de descarga gratuita desde internet que puede enfocarse su empleo con un teclado con relieve para personas con ceguera. Si se maximiza la pantalla se puede apreciar teclas muy grandes lo cual facilita su uso con una pantalla táctil o pizarrón interactivo, es de gran utilidad para personas con disminución visual.

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso: Arasaac Link de descarga https://arasaac.org/	
Propósito	Portal Web, editor de tableros para facilitar la comunicación alternativa y el aprendizaje de la misma. Permite utilizar diferentes tamaños de símbolos pictográficos en B/N, color y fotografías. Mediante su librería de símbolos (agrupados en categorías) es posible configurar tableros de comunicación. Además, presenta un amplio catálogo de actividades correspondiente a diferentes contenidos educativos.
Palabras Claves	Tableros de comunicación, símbolos, comunicación alternativa aumentativa (CAA), pictogramas, actividades educativas.
Potencialidades Pedagógicas	Uso de pictogramas para desarrollar actividades pedagógicas, creación de tableros de comunicación y uso de materiales educativos incluidos en el portal.
Habilidades por Desarrollar	• Recordar • Descubrir • Aplicar • Crear • Evaluar
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revise detalladamente el recurso antes de utilizarlo, de esta manera podrá seleccionar aquellos pictogramas y recursos que le sean más útiles para desarrollar su objetivo.
Descripción General	Portal que contiene pictogramas en blanco y negro, color y fotografías para configurar diversos tableros de comunicación y materiales con diferentes contenidos.
Nombre del Recurso: Araword Link de descarga https://equiposespecializados.catedu.es/araword/ https://aulaabierta.arasaac.org/araword_inicio	
Propósito	Procesador de textos que permite la escritura simultánea de texto y pictogramas, facilitando la elaboración de materiales y adaptación de textos para las personas que presentan dificultades en el ámbito de la comunicación funcional, también es una herramienta muy útil para ser utilizada por usuarios que están adquiriendo el proceso de la lectura y de la escritura, ya que la aparición del pictograma, a la vez que se escribe, es un refuerzo muy positivo para reconocer y evaluar que la palabra o la frase escrita es correcta.
Palabras Claves	Símbolos, comunicación, alternativa, aumentativa, pictogramas, actividades, educativas, lectoescritura.
Potencialidades Pedagógicas	Uso de pictogramas para desarrollar actividades pedagógicas, creación de textos (cuentos, frases u oraciones).
Habilidades por Desarrollar	• Recordar • Descubrir • Aplicar • Crear
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revise detalladamente el recurso antes de utilizarlo, de esta manera podrá seleccionar aquellos pictogramas que le sean más útiles para desarrollar su objetivo.
Descripción General	Aplicación informática de libre distribución, enmarcada dentro de una suite de herramientas para la comunicación aumentativa y alternativa.

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso: El Toque Mágico Link de descarga http://www.cedeti.cl/software-educativo/el-toque-magico/	
Propósito	El principal objetivo de El Toque Mágico es apoyar el proceso de apresto escolar, estimulando en el niño con discapacidad visual el desarrollo de nociones relevantes en la educación preescolar.
Palabras Claves	Juegos educativos, apresto, educación preescolar.
Potencialidades Pedagógicas	Permite distintas modalidades de uso: individual, grupal, trabajo colaborativo. Desarrolla la identificación de patrones.
Habilidades por Desarrollar	• Recordar • Descubrir
Sugerencias Metodológicas de Uso	Conozca el recurso antes de utilizarlo con los estudiantes. Explore sus distintos componentes y las actividades que propone.
Descripción General	El Toque Mágico es un software diseñado para estimular el desarrollo de importantes nociones de apresto escolar en niños ciegos como son: el lenguaje, los números, la orientación espacial y la orientación temporal. El Toque Mágico se sustenta en un modelo de triple mediación: Para el niño, el software media los aprendizajes en una gradiente de complejidad progresiva. Para el educador lego, el software brinda permanentes consejos instruccionales que apoyan el proceso de enseñanza. Para el mediador experto, el software ofrece un detallado y exhaustivo registro diagnóstico de los logros y la progresión del aprendizaje de los niños.
Instrucciones	Es necesario tener instalado Adobe AIR, se puede descargar del siguiente link: http://get.adobe.com/es/air/
Nombre del Recurso: Globus 3 Link de descarga http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm	
Propósito	Globus 3 está pensado para permitirle a personas con discapacidades auditivas, ver que han emitido sonidos.
Palabras Claves	Sonidos, micrófono, déficit auditivo.
Potencialidades Pedagógicas	Permite la acción y la reacción con retroalimentación visual.
Habilidades por Desarrollar	Interacción
Sugerencias Metodológicas de Uso	Revisar y probar el software con el hardware (micrófono) detenidamente antes de iniciar su uso con algún alumno. Utilizar a través de juego para familiarizar al usuario y no provocar rechazo.
Descripción General	Programa en el que el micrófono detecta sonidos y el programa responde de muchas maneras diferentes según la opción del menú que hayamos escogido: Formas, colores o juegos. Este programa realiza una representación gráfica de la voz en la pantalla a partir de un sonido o señal acústica con el micrófono. Los alumnos sordos, mediante estos programas pueden percibir visualmente sus producciones vocálicas y ejercitarse para ajustar su voz a patrones estándar.

Acciones Pedagógicas	
Nombre del Recurso: SUEÑA LETRAS Link de descarga https://4009b9100d85a68df699-48e654c9bd0994f9f11eec055a47ed70.ssl.cf1.rackcdn.com/suenalettras/v30/SuenaLetrasInstalador_30_cr.exe	
Propósito	El propósito de Sueñalettras es proporcionar un programa de apoyo educativo que facilite la enseñanza de la lectura y escritura a niñas y niños sordos e hipoacúsicos, así como a aquellos con otras necesidades educativas especiales, utilizando recursos adaptados a sus características y experiencias.
Palabras Claves	• Educación Inclusiva • Lengua de Señas • Dactilología • Comprensión Lectora • Recursos Adaptativos • Diversidad Lingüística
Potencialidades Pedagógicas	Se destaca por su adaptabilidad, ajustándose a las necesidades individuales de cada usuario, y su multisensorialidad, al combinar recursos como videos, actividades y textos que facilitan el aprendizaje. Además, promueve la inclusión, beneficiando a un amplio rango de estudiantes, incluidas aquellas con necesidades educativas diversas, y fomenta la autonomía, permitiendo a los usuarios descargar materiales para utilizarlos sin necesidad de conexión a Internet.
Habilidades por Desarrollar	• Recordar • Leer Comprensivamente • Escribir • Comunicar • Reconocer Sonidos
Sugerencias Metodológicas de Uso	Se recomienda integrar recursos multimedia, como videos en lengua de señas y actividades interactivas, en las lecciones diarias, fomentando un ambiente de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes puedan trabajar en grupos y compartir sus experiencias.
Descripción General	Software diseñado para el apoyo en el aprendizaje de la lectura y la escritura de niños y niñas con discapacidad auditiva. Incluye Lengua de señas, Alfabeto dactilológico y Lectura labial. Además, permite intercambio de medios (videos, imágenes, textos) de una manera sencilla y transparente, y se puede traducir fácilmente a diversas lenguas de señas.

Módulo 2. Innovación Pedagógica: Transformando el Aprendizaje:

Conocimiento Pedagógico:

La educación inclusiva se ha convertido en un pilar fundamental en los sistemas educativos contemporáneos, buscando garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, tengan acceso a una educación de calidad. En el contexto educativo, los resultados del estudio realizado reflejan la necesidad urgente de fortalecer las competencias docentes para implementar prácticas inclusivas efectivas. Esta fundamentación se basa en las conclusiones extraídas del estudio y en la relevancia de abordar las necesidades educativas de todos los estudiantes, apoyándose en diversas teorías educativas.

El constructivismo, según Jean Piaget, sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de procesos internos de razonamiento, donde el aprendizaje es un proceso individual y activo. Piaget distingue entre el aprendizaje en sentido restringido, que implica adquirir nuevos conocimientos, y en sentido amplio, que se refiere a obtener técnicas y herramientas. Resalta cinco puntos clave sobre el aprendizaje activo, enfatizando la experiencia física y mental como fundamentales para el desarrollo cognitivo.

Simultáneamente, Lev Vygotsky introduce el concepto de "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP), que se refiere al espacio entre lo que un alumno puede aprender solo y lo que puede lograr con apoyo. Vygotsky enfatiza que el aprendizaje se produce a través de la interacción social, destacando el papel crucial del docente

y el entorno escolar en el desarrollo de competencias. Su teoría subraya que el aprendizaje es un proceso social, donde los procesos psicológicos superiores emergen de interacciones culturales.

Por otro lado, David Ausubel propone que el aprendizaje significativo se basa en tres condiciones: la organización lógica de los materiales, el respeto por la estructura psicológica del alumno y la motivación. La integración de nuevos conocimientos con los existentes se facilita mediante organizadores previos, donde la motivación es clave para el éxito del aprendizaje.

Howard Gardner desafía la noción tradicional de inteligencia, sugiriendo que cada individuo posee múltiples inteligencias que se manifiestan en diversas formas, incluyendo lalingüística, musical, lógico-matemática, espacial, cinestésico-corporal, interpersonal e intrapersonal. Finalmente, el aprendizaje experiencial, según David Kolb, es un proceso continuo que incluye cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Kolb también identifica cuatro estilos de aprendizaje: convergentes, divergentes, asimiladores y acomodadores, sugiriendo que los educadores deben adaptar sus métodos a estas variaciones para promover un aprendizaje efectivo.

En conjunto, estas teorías sugieren que los educadores deben diseñar estrategias que fomenten un ambiente colaborativo y crítico, considerando las realidades culturales y los estilos de aprendizaje de los estudiantes para facilitar un aprendizaje significativo y efectivo.

Para lograr esto, los docentes pueden implementar diversas acciones pedagógicas, tales como:

Acciones Pedagógicas	
Teoría constructivista	
Piaget sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de experiencias.	Las competencias docentes incluyen: • Facilitar el Aprendizaje Activo: Promover un ambiente donde los estudiantes puedan construir su propio conocimiento mediante experiencias prácticas. • Adaptar el Currículo: Asegurar que el currículo sea accesible para todos, teniendo en cuenta los diferentes niveles de desarrollo cognitivo de los estudiantes. Esto implica fomentar la participación activa y adaptar las actividades a las experiencias previas de cada estudiante.
Aprendizaje Significativo	
Ausubel destaca la importancia de conectar nuevos conocimientos con los existentes.	Las competencias docentes incluyen: • Organizar el Conocimiento: Estructurar el contenido de manera lógica y coherente, utilizando organizadores previos para facilitar la conexión con conocimientos previos. • Fomentar la Motivación: Estimular el interés de los estudiantes por aprender y participar activamente. Esto promueve un aprendizaje que va más allá de la memorización, permitiendo a los estudiantes relacionar nuevos conceptos con lo que ya saben.
Teoría de las Inteligencias Múltiples	
La teoría de Gardner desafía la noción tradicional de inteligencia.	Las competencias docentes incluyen: • Implementar Diversos Métodos: Utilizar una variedad de estrategias de enseñanza que aborden las diferentes inteligencias de los estudiantes. • Personalizar el Aprendizaje: Adaptar las actividades para que cada estudiante pueda aprender de acuerdo con sus fortalezas individuales. Esto fomenta un ambiente inclusivo donde se valoran las múltiples formas de inteligencia y se reconoce el potencial único de cada estudiante.

Acciones Pedagógicas	
Entorno social en el aprendizaje	
Vygotsky enfatiza la importancia del entorno social en el aprendizaje.	Las competencias docentes incluyen: • Promover la Interacción Social: Crear oportunidades para que los estudiantes interactúen y aprendan unos de otros. • Identificar la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): Reconocer el potencial de cada estudiante y ofrecer el apoyo necesario para que alcance su máximo desarrollo. Esto requiere reconocer la diversidad cultural y social en el aula, integrando diferentes perspectivas en el proceso de aprendizaje.
Aprendizaje proceso continuo	
Kolb propone que el aprendizaje es un proceso continuo basado en la reflexión.	Las competencias docentes incluyen: • Fomentar la Reflexión: Permitir a los estudiantes reflexionar sobre sus experiencias de aprendizaje, conectando teoría y práctica. • Adaptarse a Estilos de Aprendizaje: Reconocer y ajustarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes para facilitar su participación. Esto implica crear experiencias de aprendizaje relevantes y significativas para todos los estudiantes, promoviendo su inclusión.

Inclusión: Educación para Todos:

Frase Inspiradora:

“Todos los y las estudiantes cuentan, y cuentan por igual” (Unesco, 2017, p.13). Elementos claves de esta afirmación:

- ☞ **Universalidad de la Educación.** La educación debe ser un derecho accesible a todos, independientemente de su origen, capacidades, género, o cualquier otra característica. Cada estudiante tiene el derecho de estar presente en el aula y participar activamente en su proceso de aprendizaje.
- ☞ **Valor Intrínseco de Cada Estudiante.** Cada estudiante aporta una perspectiva única y valiosa al entorno educativo. Reconocer, que “todos cuentan” significa que cada voz y experiencia es relevante y debe ser escuchada.
- ☞ **Equidad en Oportunidades.** “Cuentan por igual” implica que todos los estudiantes deben recibir las mismas oportunidades para aprender y desarrollarse. Esto no solo se refiere a acceso y a recursos, sino también a apoyo y atención personalizada según sus necesidades.
- ☞ **Superación de Obstáculos.** La inclusión también se refiere a la identificación y eliminación de obstáculos que impiden la participación plena de todos los estudiantes. Esto incluye adaptaciones en el currículo, métodos de enseñanza, y recursos que respondan a la diversidad del alumnado.
- ☞ **Construcción de una Comunidad Educativa.** Al afirmar que todos los estudiantes cuentan, se fomenta un sentido de pertenencia y comunidad en el aula. Esto ayuda a construir relaciones interpersonales sólidas y un ambiente de respeto y colaboración.
- ☞ **Concepto de Inclusión:** La inclusión es un proceso que ayuda a superar los obstáculos que limitan la presencia, la participación y los logros de todos los y las estudiantes (Unesco, 2017, p.13).
 - ☞ **Equidad en la Educación:** La equidad consiste en asegurar que exista una preocupación por la justicia, de manera que la educación de todos los y las estudiantes se considere de igual importancia (Unesco, 2017, p.13).

Competencias:-

La competencia profesional corresponde a la combinación de conocimientos, habilidades, comportamientos y actitudes que se pueden demostrar en un contexto laboral y transferir a diversas situaciones mediante la actualización continua. Para que los docentes comprendan este concepto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esencial que se familiaricen con aspectos cognitivos relevantes y que adapten la metodología por

competencias a las realidades del sistema educativo y el aparato productivo, evitando simplemente replicar modelos de otros países. Las competencias están estrechamente vinculadas a la necesidad de aprender por y para la vida. Este concepto ha evolucionado en función de las dinámicas sociales y laborales desde mediados de los años 90, comenzando con un enfoque conductista y evolucionando hacia aportes del enfoque constructivista y otras metodologías pedagógicas, que buscan orientar la formación integral de todos los alumnos, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales.

Acciones Pedagógicas	
Competencias	
La psicología cognitiva. Esta va a influenciar el aprendizaje por competencias puesto que el aprendizaje es una forma de procesar la información obtenida. Este procesamiento facilita la ejecución de lo apropiado, la elaboración y la organización de lo apropiado, así como la aplicación e integración de los conocimientos para obtener un aprendizaje profundo que le permite al ser humano conocer, transferir y actualizarse.	La actividad en el proceso de aprendizaje. El alumno aprende haciendo por tanto la actividad no puede ser aislada. Él aprende con los demás y con la persona que orienta, conduce o dirige el proceso de aprender. Este proceso se activa a través de la mediación pedagógica y por eso implica una metodología activa y participativa.
La organización de conocimiento. El alumno emplea las nuevas informaciones asociándolas con los conocimientos anteriores y que se encuentran estructurados en su memoria para utilizarlas cuando es necesario. Por eso es relevante que el docente obtenga conocimiento de la forma en que aprenden los alumnos y hacerlos partícipes de los que hay que planificar para aprender. Esto se alcanza activando los principios pedagógicos en clase: disciplina, cooperatividad y competitividad.	

Módulo 3. Inclusión y Conexiones: Construyendo Comunidades Educativas:

Estrategias de Innovación:

Los sistemas educativos exitosos fomentan el liderazgo en todos los niveles, animando tanto a profesores como a directores a impulsar la innovación en el aula, la escuela y el sistema en su conjunto. La innovación educativa abarca aspectos como la tecnología, la didáctica, la pedagogía, los procesos y las personas. Implica un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que puede incluir modificaciones en materiales, métodos, contenidos o contextos. La efectividad de la innovación se mide por su novedad, el valor que aporta al proceso educativo y su relevancia para la institución y sus grupos de interés.

Para crear entornos de aprendizaje del siglo XXI, es fundamental establecer condiciones propicias para la innovación. Esto incluye comunicar la información sobre el aprendizaje a todos los actores educativos y utilizarla para revisar estrategias que fomenten la innovación. Algunas estrategias son:

Innovación en el uso de tecnología. La innovación en el uso de tecnología se centra en la implementación creativa de herramientas tecnológicas en el aula para desarrollar habilidades, potenciar el aprendizaje e inspirar a estudiantes.

Acciones Pedagógicas		
Innovación: Tecnología		
Tecnologías de Asistencia (AT)	Lectores de Pantalla: Usar Narrator (Windows) o VoiceOver (Mac) para ayudar a estudiantes con discapacidades visuales a navegar por documentos y aplicaciones.	Aplicaciones de Comunicación: Implementar Tobii Dynavox, que permite a estudiantes con dificultades del habla comunicarse de manera efectiva.
Materiales Accesibles	Textos en Formatos Alternativos: Proporcionar libros de texto en formatos digitales que se pueden leer en dispositivos como Kindle.	Videos con Subtítulos: Usar videos educativos en plataformas como YouTube que incluyan subtítulos.

Mejores Prácticas con TIC	Kahoot!: Crear cuestionarios interactivos en Kahoot! para revisar conceptos, fomentando la participación activa.
Plataformas de Aprendizaje:	Edmodo o Microsoft Teams para crear un espacio de colaboración donde los estudiantes puedan compartir recursos.

Innovación educativa. La innovación educativa se refiere a la transformación de las prácticas pedagógicas dentro del aula, promoviendo el trabajo colaborativo, la educación integral y experiencias de aprendizaje significativas. Las buenas prácticas inclusivas requieren una inclusión física, académica y social, lo que va más allá de simples adaptaciones para estudiantes con discapacidad.

Acciones Pedagógicas		
Innovación Educativa		
Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	Opciones de Formato: Ofrecer materiales de lectura en texto, audio y video, permitiendo que los estudiantes elijan el formato que mejor se adapte a sus necesidades.	Actividades Diferenciadas: Crear tareas que permitan a los estudiantes elegir cómo demostrar su aprendizaje, como un informe, un video o una presentación.
Trabajo Colaborativo	Proyectos en Grupo: Organizar proyectos donde los estudiantes trabajen en equipos para investigar un tema y presentarlo a la clase.	Foros de Discusión: Utilizar plataformas como Padlet para crear un espacio donde los estudiantes puedan publicar preguntas y respuestas sobre un tema.
Experiencias de Aprendizaje Integral	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Diseñar un proyecto donde los estudiantes investiguen un problema local y propongan soluciones.	Simulaciones: Realizar simulaciones en clase, como un juicio simulado, que permitan a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en un contexto práctico.

Innovación en el uso de inteligencia artificial (IA). La innovación en el uso de inteligencia artificial (IA) en la educación busca mejorar la eficiencia y efectividad del aprendizaje al proporcionar herramientas adaptables a las necesidades individuales de los estudiantes. Esto facilita la enseñanza personalizada y optimiza los recursos educativos.

Acciones Pedagógicas		
Innovación: Inteligencia Artificial (IA)		
Sistemas de Aprendizaje Adaptativo	Utilizar plataformas como Khan Academy o DreamBox que ajustan las lecciones y ejercicios según el progreso del estudiante, ofreciendo un aprendizaje personalizado.	Implementar la plataforma IXL para proporcionar ejercicios adaptativos en matemáticas y lengua, que se ajustan al nivel de habilidad del estudiante.
Análisis Predictivo del Rendimiento	Usar herramientas como CivitasLearning que analizan datos de estudiantes para identificar aquellos que podrían necesitar apoyo adicional y permitir intervenciones tempranas.	Implementar Edmentum , que proporciona informes sobre el rendimiento de los estudiantes y sugiere áreas de mejora.
Evaluación Automatizada y Retroalimentación Inmediata	Utilizar plataformas como Quizlet o Socrative que permiten crear cuestionarios automatizados, proporcionando retroalimentación instantánea a los estudiantes sobre su desempeño.	Implementar Google Forms con preguntas de opción múltiple que se califiquen automáticamente y ofrezcan retroalimentación inmediata.

Estrategias de Inclusión Social:

El contexto educativo es un sistema complejo que integra múltiples factores interrelacionados, como los aspectos sociales, culturales, económicos y políticos. Comprender este contexto es esencial para desarrollar estrategias efectivas que mejoren la calidad de la educación y promuevan la inclusión social. Cada estudiante llega al aula con experiencias y realidades únicas que influyen en su proceso de aprendizaje. Por ello, es crucial que las instituciones educativas reconozcan y valoren esta diversidad, adaptando sus enfoques pedagógicos para atender las necesidades individuales. La escuela se convierte así en un espacio clave para relacionarse con los demás en diferentes contextos de la vida social.

Acciones Pedagógicas
Estrategias Participativas para la Inclusión Social de Niños, Niñas y Adolescentes, según López et al., (2021)
Fomento de la Participación Activa • Oportunidades de responsabilidad: Brindar a los estudiantes la oportunidad de asumir responsabilidades en su entorno educativo. • Diálogo y comunicación: Generar espacios de diálogo entre estudiantes y maestros para construir vínculos significativos.
Enfoque en Capacidades • Énfasis en fortalezas: Hacer hincapié en las capacidades de los estudiantes en lugar de sus dificultades. • Reconocimiento de competencias: Valorar la diversidad de competencias como un enriquecimiento para el aula.
Creatividad y Espontaneidad • Permitir la creatividad: Fomentar la espontaneidad en actividades académicas para que los estudiantes se expresen libremente. • Aprendizaje por proyectos: Impulsar proyectos que aborden temas de interés para los estudiantes, promoviendo el aprendizaje interdisciplinario.
Conocimiento del Contexto • Familiarización con contextos familiares y culturales: Conocer las realidades de los estudiantes para ser más sensibles a sus fortalezas y limitaciones. • Sensibilidad ante cambios: Reconocer y adaptarse a los cambios que los estudiantes experimentan a lo largo de su educación.
Metodologías de Evaluación Inclusivas • Evaluación del proceso y no solo del resultado: Considerar el proceso individual de cada estudiante y sus diferentes inteligencias. • Retroalimentación cualificada: Ofrecer retroalimentaciones con amor y afecto, reconociendo a los estudiantes como sujetos de derechos.
Trabajo Cooperativo y Colaboración • Proyectos en grupo: Asignar trabajos en grupo que permitan a los estudiantes organizar y comprender la información desde diversas perspectivas. • Actividades extraescolares: Ofrecer un espectro amplio de actividades que fomenten nuevas habilidades e intereses.
Ambiente Escolar Positivo • Promoción de un ambiente cordial: Fomentar el respeto y la colaboración entre estudiantes y maestros. • Establecimiento de límites claros: Definir límites en las relaciones para promover interacciones saludables.
Creación de Espacios de Apoyo • Tutorías y actividades grupales: Implementar espacios donde se identifiquen y trabajen problemas de aprendizaje. • Consejos estudiantiles: Crear consejos donde los estudiantes puedan participar en la toma de decisiones y solución de problemas en su escuela.
Deporte y Recreación • Momentos de deporte y recreación: Promover actividades recreativas que ayuden a los estudiantes a crear identidad y relacionarse con sus pares.

Estrategias de Inclusión Interpersonal:-

Las estrategias de inclusión interpersonal son enfoques y técnicas diseñadas para fomentar la interacción, la comunicación y el entendimiento entre los miembros de un grupo. Estas estrategias buscan crear un ambiente donde todas las personas se sientan valoradas, respetadas y parte integral del grupo, independientemente de sus diferencias. Basado en UNICEF (2024), se detallan estrategias de inclusión interpersonal que beneficia el aprendizaje y el bienestar emocional de todos los estudiantes:

Acciones Pedagógicas	
1. Actividades de Colaboración y Trabajo en Equipo	
Descripción	Tareas que requieren que los estudiantes trabajen juntos para lograr un objetivo común, como proyectos de clase o actividades de resolución de problemas. Desarrolla habilidades de cooperación y comunicación, fortaleciendo los lazos entre los estudiantes y creando un sentido de comunidad.
2. Juegos de Preguntas y Adivinanzas	
Descripción	Dinámicas lúdicas donde los estudiantes hacen preguntas o participan en adivinanzas para conocerse mejor de manera divertida y amena. Facilita interacciones informales que promuevan la curiosidad y el interés por los demás, ayudando a construir relaciones más cercanas.
3. Círculos de Diálogo	
Descripción	Espacios estructurados donde los estudiantes pueden compartir experiencias, pensamientos y sentimientos en un ambiente de respeto y escucha activa. Promueve un sentido de pertenencia y confianza, permitiendo que los estudiantes se sientan valorados y escuchados dentro de la comunidad escolar
4. Proyectos Grupales	
Descripción	Trabajos en equipo que requieren colaboración, comunicación y organización, como presentaciones o investigaciones conjuntas. Fomenta el conocimiento mutuo y el desarrollo de habilidades interpersonales, creando un ambiente donde los estudiantes se apoyen entre sí.
5. Actividades Artísticas y Creativas	
Descripción	Oportunidades para que los estudiantes se expresen a través de diversas formas de arte, como pintura, música, teatro o escritura creativa. Enriquece la interacción entre los estudiantes y permitirles explorar su identidad y emociones, creando un espacio para la autoexpresión y la conexión.
6. Juegos al Aire Libre	
Descripción	Dinámicas energéticas y divertidas que se realizan en el exterior, como deportes, juegos de equipo o actividades recreativas. Fomenta la interacción social y el trabajo en equipo en un ambiente activo, contribuyendo a un clima escolar positivo y saludable.
7. Juegos Rompe hielo	
Descripción	Estas dinámicas rápidas y entretenidas ayudan a los estudiantes a presentarse de manera informal, compartiendo datos básicos como sus nombres, intereses y pasatiempos. Crea un ambiente relajado y amigable que fomente la interacción inicial y reduzca la ansiedad social, facilitando la conexión entre los alumnos.

Acciones Pedagógicas	
8. Dinámicas de Autoconocimiento	
Descripción	Actividades guiadas que invitan a los estudiantes a reflexionar sobre sus intereses, fortalezas, valores y sueños, a menudo mediante ejercicios de escritura o discusiones en grupos pequeños. Fomenta una mayor comprensión de sí mismos, lo que a su vez ayuda a los estudiantes a compartir sus experiencias y a empatizar con las vivencias de sus compañeros.
9. Juegos de Roles y Dramatizaciones	
Descripción	Estas actividades permiten a los estudiantes asumir diferentes roles en situaciones simuladas, explorando emociones y reacciones en un contexto seguro. Fomenta la empatía y la comprensión al permitir que los estudiantes vean las cosas desde la perspectiva de otros, lo que puede ayudar a reducir prejuicios y fomentar la inclusión.

Módulo 4. Metodologías Dinámicas: Liderando el Cambio en el Aula:

Estrategias Metodológicas:

Es responsabilidad de la persona docente mediante la pedagogía del siglo XXI implementar estrategias docentes innovadoras, fundamentadas en la investigación, las tecnologías del aprendizaje y aplicaciones prácticas derivadas de la vida real. Partiendo de esta premisa, es crucial no perder de vista a los alumnos con dificultades de aprendizaje, independientemente de sus características. En la búsqueda de estrategias y metodologías motivadoras, se encuentra un apoyo esencial para su inclusión en el proceso educativo y para la normalización de sus diferencias en el aula.

Las estrategias metodológicas innovadoras no solo promueven la atención a la diversidad en el aula, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo. Implementarlas puede transformar la experiencia educativa, asegurando que cada estudiante se sienta valorado y apoyado en su proceso de aprendizaje. ¡Atrévete a innovar en tu aula!

Basado en Herrera y Guevara (2019), Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (2019) y Orozco y Moriña (2020) se detallan estrategias metodológicas que permiten adaptar la enseñanza a las necesidades de todos los estudiantes:

Acciones Pedagógicas	
1. Co-enseñanza	
Descripción Breve	La co-enseñanza implica la colaboración de dos o más profesores para enseñar juntos en un aula, adaptando la enseñanza a las necesidades diversas de los estudiantes. Este enfoque permite aprovechar las fortalezas y experticias de cada docente para enriquecer el proceso de aprendizaje.
Elementos Fundamentales	• Colaboración. • Diversidad. • Flexibilidad. • Comunicación. • Reflexión.
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Activo. • Evaluación Continua. • Responsabilidad Compartida. • Diversificación de Estrategia. • Inclusión.

Cómo Implementarlo	• Planificar Tareas y Actividades en Conjunto ✓ Definir objetivos comunes. ✓ Diseñar actividades colaborativas. ✓ Dividir responsabilidades. • Supervisar y Evaluar el Aprendizaje en Grupo ✓ Monitoreo activo. ✓ Evaluación formativa. ✓ Reflexión conjunta. • Fomentar la Comunicación Abierta ✓ Reuniones regulares. ✓ Intercambio de ideas. • Involucrar a los Estudiantes ✓ Recoger retroalimentación. ✓ Promover la participación activa.
---------------------------	--

Acciones Pedagógicas		
2. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)		
Descripción Breve	Enfoque didáctico que busca proporcionar las mismas oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes, adaptando el currículo desde el inicio del proceso educativo.	
Elementos Fundamentales	• Diversidad • Adaptación • TICs • Flexibilidad • Enfoque Integral • Interdiscipliniedad	• Apoyo Pedagógico • Compromiso • Implicación • Representación • Acción y Expresión
Principios Metodológicos	• Personalización • Diversidad • Flexibilidad	
Cómo Implementarlo	• Proveer múltiples medios de compromiso. Proveer Múltiples Medios de Compromiso. Ofrecer diversas actividades que motiven a los estudiantes, como juegos, debates o proyectos grupales. Utilizar herramientas tecnológicas que faciliten la participación activa de todos los alumnos. • Ofrecer Variedad de Representación Presentar la información de diferentes maneras, como videos, infografías, textos y actividades prácticas. Asegurarse de que el contenido sea accesible para todos, incluyendo materiales en formatos alternativos (audiovisuales, textos simplificados).	• Sugerir Diferentes Formas de Acción y Expresión Permitir que los estudiantes elijan cómo demostrar su aprendizaje: a través de presentaciones, proyectos artísticos, ensayos, o exposiciones orales. Fomentar la autoevaluación y la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje. • Fomentar un Entorno Inclusivo Crear un ambiente donde todos los estudiantes se sientan valorados y respetados. Promover la colaboración entre compañeros y el apoyo mutuo. • Evaluar y Ajustar Realizar evaluaciones continuas para identificar las necesidades individuales de los estudiantes y ajustar las estrategias de enseñanza en consecuencia. Recoger feedback de los alumnos para mejorar las prácticas educativas.

Acciones Pedagógicas		
3. Aprendizaje Colaborativo		
Descripción Breve	Trabajo en grupos heterogéneos donde cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje y del de sus compañeros.	
Elementos Fundamentales	• Cooperación • Colaboración • Comunicación • Logro Colectivo	• Ayuda Mutua • Procesos Cognitivos • Heterogeneidad
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Funcional • Colaboración • Agrupamientos Heterogéneos	
Cómo Implementarlo	• Establecer metas motivadoras: Define objetivos claros y desafiantes que fomenten la colaboración. • Organizar grupos diversos: Forma equipos con estudiantes de diferentes habilidades y antecedentes. • Fomentar la comunicación y el respeto: Promueve un ambiente donde se valore la opinión de todos y se practique la escucha activa.	
4. Comunidades de Aprendizaje		
Descripción Breve	Propuesta metodológica que busca transformar el contexto educativo mediante la integración de la comunidad en el proceso de aprendizaje.	
Elementos Fundamentales	• Aprendizaje Significativo • Cooperación • Inclusión	
Principios Metodológicos	• Participación Comunitaria • Interacción Diversa • Transversalidad	
Cómo Implementarlo	• Sensibilizar a la comunidad: Realiza talleres y charlas para involucrar a los miembros de la comunidad. • Definir objetivos y prioridades: Trabaja con la comunidad para establecer metas educativas comunes. • Planificar acciones en conjunto: Diseña actividades que integren a la comunidad en el proceso educativo.	
5. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)		
Descripción Breve	Enfoque que utiliza problemas reales para fomentar el aprendizaje significativo y la cooperación entre estudiantes.	
Elementos Fundamentales	• Aprendizaje Significativo • Cooperación • Creatividad	
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Funcional • Cooperación • Transversalidad	
Cómo Implementarlo	• Presentar un problema relevante: Escoge un problema que sea significativo para los estudiantes. • Organizar grupos de trabajo: Forma equipos para que los estudiantes colaboren en la solución del problema. • Establecer un calendario de actividades: Define un cronograma con plazos para las diferentes fases del proyecto.	

Acciones Pedagógicas	
6. FlippedClassroom (Clase Invertida)	
Descripción Breve	Metodología que permite que los estudiantes estudien el contenido en casa y utilicen el tiempo de clase para aplicar y discutir lo aprendido.
Elementos Fundamentales	• Clases al Revés • Práctica Guiada Participación
Principios Metodológicos	• Constructivismo • Aprendizaje Activo entre Pares
Cómo Implementarlo	• Proveer materiales para el estudio en casa: Ofrece videos, lecturas y recursos digitales para que los estudiantes estudien antes de la clase. • Fomentar la práctica y discusión en clase: Dedicar el tiempo de clase a actividades prácticas y debates sobre el contenido.
7. Aprendizaje Basado en Pensamiento Crítico	
Descripción Breve	Metodología centrada en desarrollar habilidades de análisis, creatividad y pensamiento crítico en los estudiantes.
Elementos Fundamentales	• Análisis • Creatividad • Colaboración
Principios Metodológicos	• Interacción y Colaboración • Argumentación Orientada • Creatividad Aplicada
Cómo Implementarlo	• Utilizar preguntas abiertas: Formula preguntas que inviten a la reflexión y al debate. • Fomentar el trabajo en grupos colaborativos: Organiza actividades en las que los estudiantes debatan y analicen diferentes perspectivas.
8. Paisajes de Aprendizaje	
Descripción Breve	Metodología que combina las inteligencias múltiples y la taxonomía de Bloom para crear escenarios de aprendizaje personalizados.
Elementos Fundamentales	• Personalización • Gamificación • Cooperación
Principios Metodológicos	• Atención a la Diversidad • Trabajo con TICs • Juego
Cómo Implementarlo	• Crear itinerarios de aprendizaje personalizados: Diseña rutas de aprendizaje adaptadas a los intereses y habilidades de cada estudiante. • Utilizar mapas visuales para seguimiento: Implementa herramientas visuales que permitan a los estudiantes ver su progreso.
9. Aprender Haciendo (Learning by Doing)	
Descripción Breve	Enfatiza el aprendizaje a través de la práctica y la experiencia, invirtiendo el proceso tradicional de enseñanza.
Elementos Fundamentales	• Experiencia • Innovación • Práctica
Principios Metodológicos	• Experimentación • Autonomía • Personalización
Cómo Implementarlo	• Fomentar la experiencia práctica: Diseña actividades que permitan a los estudiantes experimentar directamente.

	• Analizar y reflexionar sobre lo aprendido: Facilita espacios de reflexión donde los estudiantes puedan discutir sus experiencias. • Generalizar aprendizajes a nuevos contextos: Ayuda a los estudiantes a aplicar lo aprendido en situaciones diferentes.
10. Aprendizaje por Proyectos	
Descripción Breve	Estrategia que permite a los estudiantes trabajar en proyectos relacionados con sus intereses y preocupaciones.
Elementos Fundamentales	• Investigación • Interés • Colaboración
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Significativo • Trabajo en Equipo • Evaluación Continua
Cómo Implementarlo	• Iniciar con preguntas de interés: Plantea preguntas que despierten la curiosidad de los estudiantes. • Fomentar la investigación y el trabajo en grupo: Facilita recursos y tiempo para que los estudiantes investiguen y colaboren. • Presentar los resultados de manera creativa: Anima a los estudiantes a compartir sus hallazgos a través de presentaciones, exposiciones o medios digitales.

Acciones Pedagógicas	
11. Aprendizaje Dialógico	
Descripción Breve	Enfoque que enfatiza el aprendizaje a través del diálogo y la interacción social.
Elementos Fundamentales	• Comunicación • Participación • Reflexión
Principios Metodológicos	• Diálogo Abierto • Escucha Activa • Construcción Colectiva del Conocimiento
Cómo Implementarlo	• Realizar asambleas y debates: Organiza espacios donde los estudiantes puedan expresar sus ideas y reflexiones. • Fomentar la participación activa: Anima a todos los estudiantes a participar en las discusiones. • Establecer normas de convivencia: Crea un marco de respeto y escucha para las interacciones.
12. Juego y Gamificación	
Descripción Breve	Uso del juego como herramienta pedagógica para motivar y facilitar el aprendizaje.
Elementos Fundamentales	• Motivación • Diversión • Interacción
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Activo • Competencia • Colaboración
Cómo Implementarlo	• Incorporar juegos en el currículo: Diseña actividades lúdicas que refuercen los contenidos educativos. • Utilizar aplicaciones de gamificación: Implementa plataformas digitales que promuevan el aprendizaje a través de juegos. • Fomentar la creación de juegos por parte de los estudiantes: Anima a los alumnos a diseñar sus propios juegos educativos.

13. Grupos Interactivos	
Descripción Breve	Estrategia que fomenta la interacción y el aprendizaje colaborativo en grupos heterogéneos.
Elementos Fundamentales	• Inclusión • Diversidad • Colaboración
Principios Metodológicos	• Trabajo en Equipo • Participación Activa • Evaluación Continua
Cómo Implementarlo	• Formar grupos pequeños: Crea equipos reducidos para facilitar la interacción. • Definir actividades interactivas: Diseña tareas que requieran colaboración y comunicación. • Evaluar el proceso de aprendizaje: Realiza evaluaciones periódicas para medir el progreso y la efectividad de la dinámica grupal.

Acciones Pedagógicas	
14. Rincones	
Descripción Breve	Estrategia que permite a los estudiantes explorar diferentes actividades en espacios designados.
Elementos Fundamentales	• Exploración • Autonomía • Diversión
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Activo • Personalización • Interacción
Cómo Implementarlo	• Crear espacios temáticos: Diseña rincones con diferentes actividades y materiales relacionados con los temas de estudio. • Permitir la rotación entre rincones: Establece un horario para que los estudiantes puedan explorar cada rincón. • Fomentar la elección y autonomía de los estudiantes: Deja que los alumnos elijan en qué rincón quieren trabajar y cómo.
15. Enseñanza Multinivel	
Descripción Breve	Adecuación del currículo a las características individuales de los estudiantes, permitiendo que todos aprendan a su propio ritmo.
Objetivos	• Considerar estilos de aprendizaje. • Involucrar a todos en la lección. • Ajustar resultados de aprendizaje
Elementos Fundamentales	• Diversidad • Flexibilidad • Atención Personalizada • Inclusión • Motivación
Principios Metodológicos	• Aprendizaje Activo • Evaluación Continua • Colaboración • Personalización • Desarrollo de Habilidades

Cómo Implementarlo	• Identificar contenidos clave: Selecciona los temas fundamentales que se deben enseñar. • Determinar métodos de presentación: Utiliza diferentes estrategias (visual, auditiva, kinestésica) para presentar la información. • Establecer métodos de práctica: Diseña actividades que permitan a los estudiantes practicar de manera individual y en grupo, adaptándose a sus niveles de habilidad.
---------------------------	--

Conducción del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:-

La gestión y dirección que un docente realiza para facilitar el aprendizaje de los estudiantes implica una serie de acciones, decisiones y estrategias destinadas a optimizar la enseñanza y asegurar que los alumnos adquieran conocimientos, habilidades y actitudes de manera efectiva. En este proceso, el docente lleva a cabo ajustes curriculares, que son adaptaciones, estrategias, apoyos, recursos o modificaciones necesarias y adecuadas para flexibilizar el currículo, permitiendo que todos los estudiantes, sin excepción, puedan aprender. Estos ajustes reconocen la diversidad de los alumnos, sus ritmos, necesidades y condiciones de acceso a la información y la comunicación. De este modo, se garantiza que todos tengan acceso al currículo, se sientan acogidos, participen activamente y logren los aprendizajes requeridos para alcanzar sus proyectos de vida.

Acciones Pedagógicas
Ajustes curriculares, según Verdugo y Gutiérrez (2009); Moreno et al., (2015); CAST (2018) citados por Moreno (2023, p.12), los ajustes curriculares son:
De cantidad: Disminuir el número de ejercicios solicitados en una tarea.
De tiempo: Brindar plazos de tiempo extendido o gradual para entrega de tareas.
De entrada de información: Brindar la información mediante un código de fácil dominio o preferencia del estudiante.
De salida de información: Permitir que el estudiante brinde información mediante el código que le sea de mayor dominio o preferencia.
De estrategia didáctica: Formato de clase invertida, enseñanza grupal cooperativa, ayudar a los alumnos a aprender unos de otros; tutoría entre pares; aprendizaje y enseñanza colaborativa; enseñanza para la comprensión; hacer el pensamiento visible; aprendizaje autorregulado; aprendizaje y enseñanza colaborativa; historias sociales; enseñanza instruccional; comunicación aumentativa y alternativa, entre otras.
De formato de evaluación: Brindar múltiples opciones para realizar la evaluación, de forma tal que el estudiante pueda escoger.
De forma de evaluación: Autoevaluación, heteroevaluación, revisión por pares, evaluación basada en el currículo, evaluación basada en problemas, entre muchas otras.

Módulo 5. Planificación Estratégica: Diseñando para mejorar el Futuro de la Educación:

Previsión del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:

La previsión del proceso de enseñanza-aprendizaje es un componente esencial en la planificación educativa, ya que permite anticipar y estructurar las actividades y recursos necesarios para facilitar el aprendizaje efectivo de los estudiantes. El aprendizaje significativo se produce cuando la nueva información se conecta de manera sustancial con lo que el alumno ya sabe.

Para abordar las dificultades que pueden surgir en el aprendizaje, es fundamental implementar ajustes razonables. Esto incluye la adaptación del entorno educativo, el uso de tecnología asistencial y la aplicación de metodologías de enseñanza diversificadas, las cuales facilitan la inclusión y el acceso equitativo a la educación. La educación debe ser vista como un proceso que se integra en la vida misma, lo que resalta la importancia de un enfoque práctico y contextualizado en el aprendizaje.

Además, es crucial proporcionar apoyos individuales, que pueden abarcar asistencia personalizada, terapia y herramientas tecnológicas específicas, diseñadas para ayudar a cada estudiante a superar sus desafíos y

optimizar su aprendizaje. El diseño instruccional se considera tanto un arte como una ciencia, enfocándose en crear experiencias de aprendizaje que faciliten la adquisición de conocimientos.

Este enfoque integral no solo reconoce las dificultades de los alumnos, sino que también ofrece soluciones prácticas y adaptadas que promueven un ambiente educativo inclusivo y participativo. La educación debe ser un proceso activo, donde los estudiantes participan en la construcción de su propio conocimiento, lo que subraya la necesidad de involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Estrategias de Planificación y Gestión de la Docencia:-

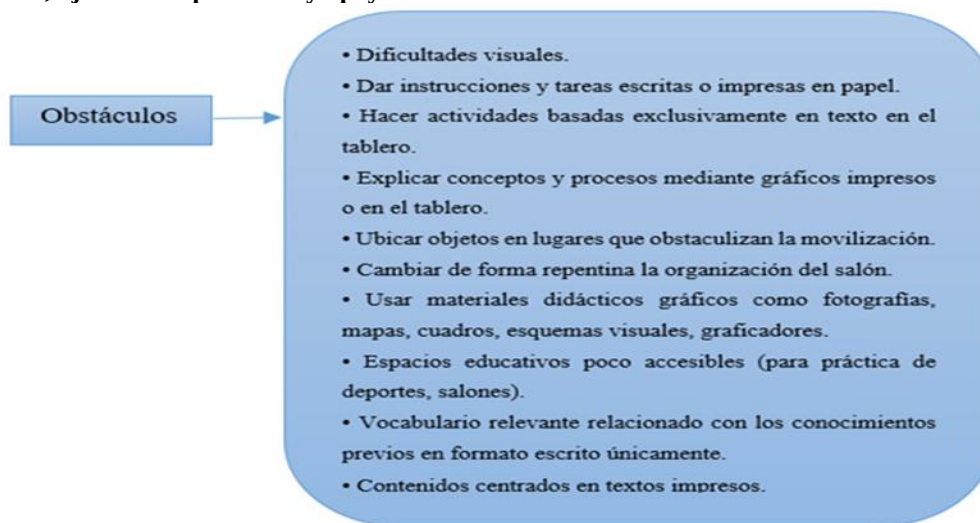
La planificación y gestión de la docencia deben centrarse en el desarrollo de habilidades clave como ver, oír, moverse, recordar, atender y concentrarse, relacionarse con otros, gestionar emociones y comunicarse. Es fundamental identificar las barreras que pueden afectar el aprendizaje, tales como limitaciones físicas, dificultades auditivas y problemas de memoria. Para abordar estas dificultades, se deben implementar ajustes razonables, como la adaptación del entorno educativo, el uso de tecnología asistencial y la aplicación de metodologías de enseñanza diversificadas que faciliten la inclusión y el acceso equitativo a la educación. Asimismo, es importante proporcionar apoyos individuales, que pueden incluir asistencia personalizada, terapia y herramientas tecnológicas específicas, diseñadas para ayudar a cada estudiante a superar sus desafíos y optimizar su aprendizaje. Este enfoque integral no solo reconoce las dificultades de los alumnos, sino que también ofrece soluciones prácticas y adaptadas que promueven un ambiente educativo inclusivo y participativo, garantizando así una gestión docente efectiva y centrada en el estudiante.

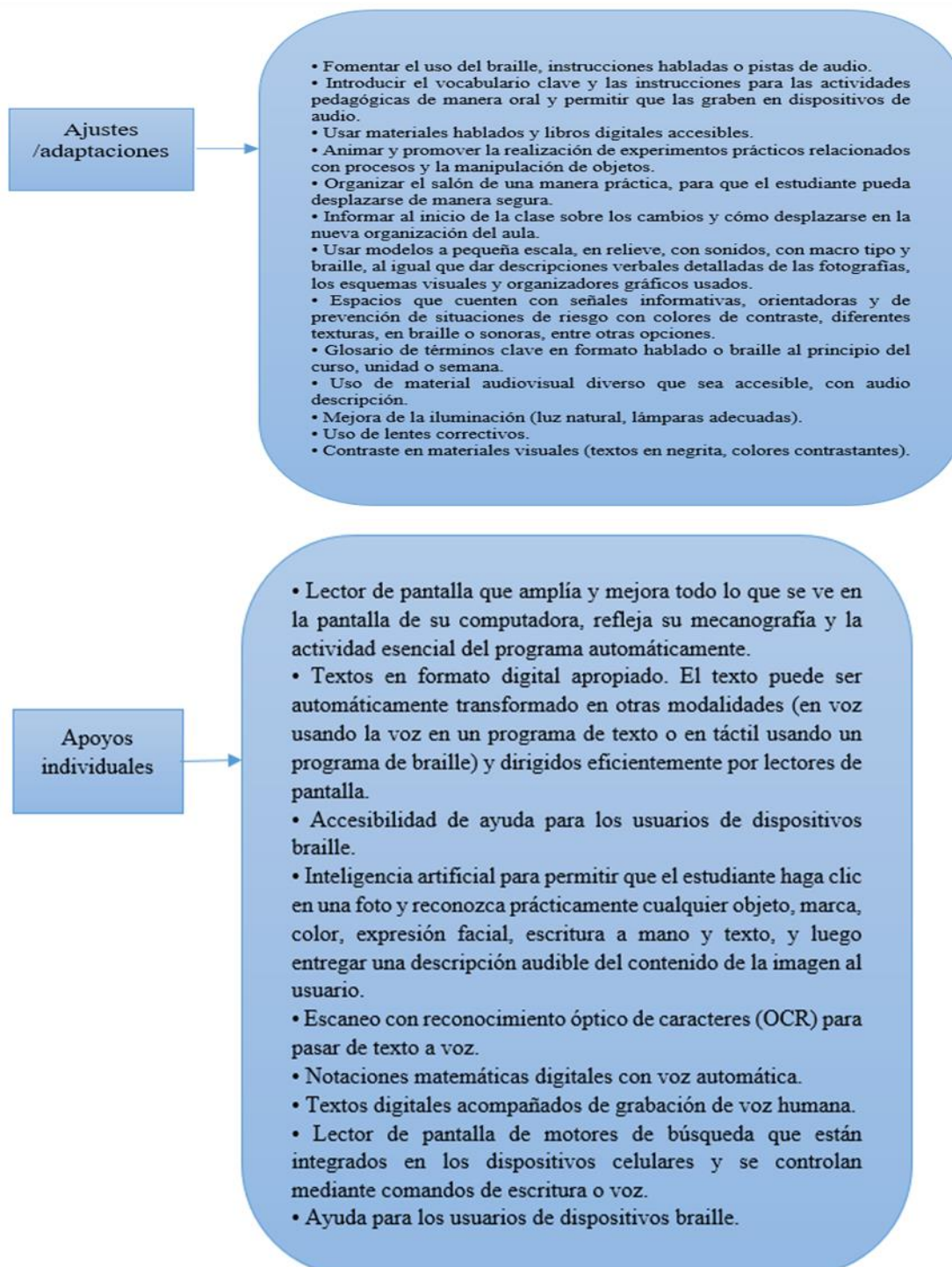
En este contexto, los dominios se presentan para niños, niñas y adolescentes entre 5 y 17 años de acuerdo con las dimensiones identificadas por UNICEF y Grupo de Washington (2021), son: ver, oír o escuchar, moverse, recordar, atender y concentrarse, relacionarse con otro, gestionar las emociones y comunicarse.

Se presentan algunos obstáculos que pueden dificultar el desarrollo o la participación en las habilidades; modificaciones y adaptaciones, recursos y asistencia personalizada que pueden implementarse para facilitar la inclusión y el acceso; pero siempre debe observarse el comportamiento del estudiante, sus necesidades y preferencias, se detallan en cada figura:

Figura 16

Ver: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales

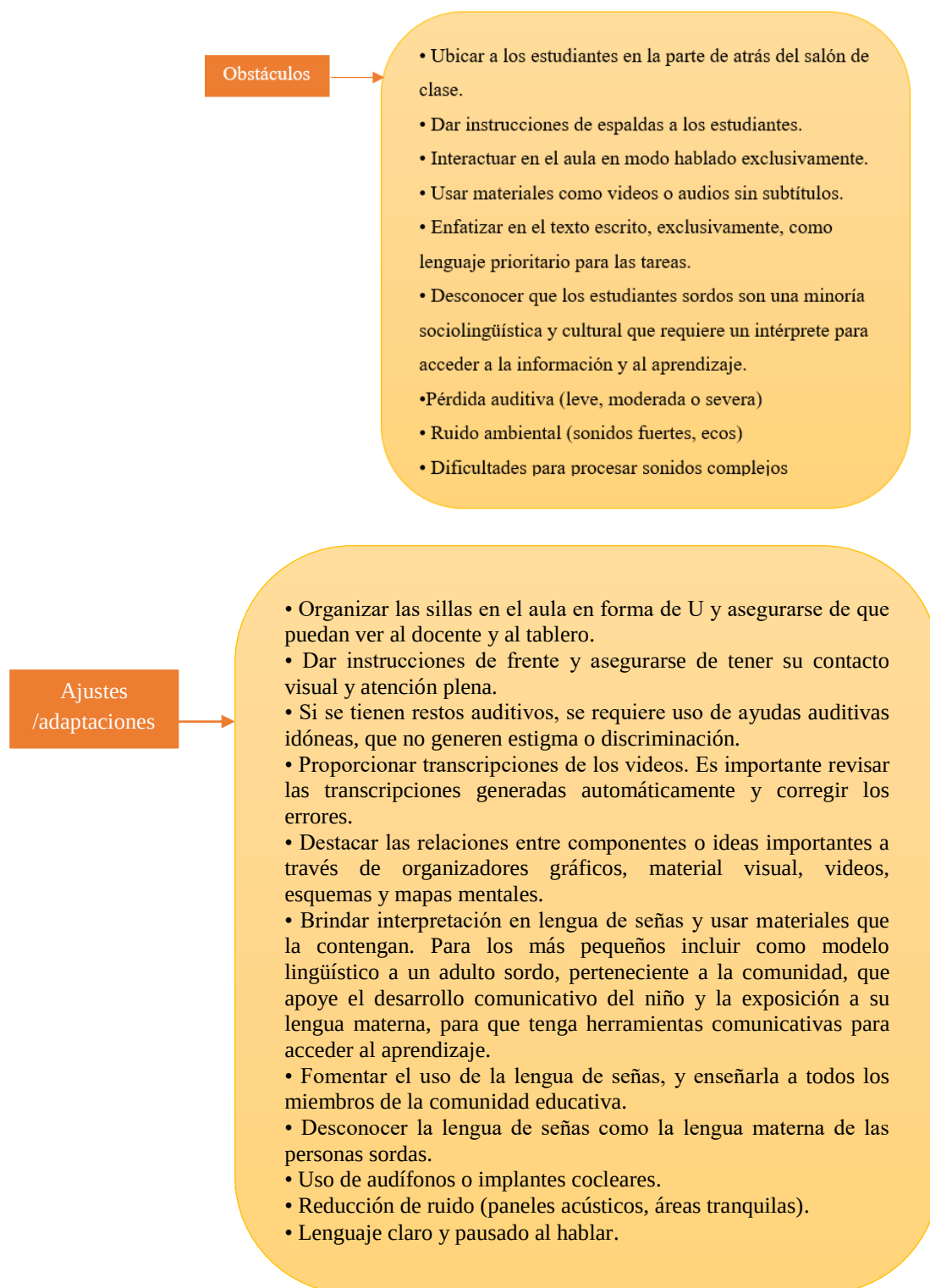


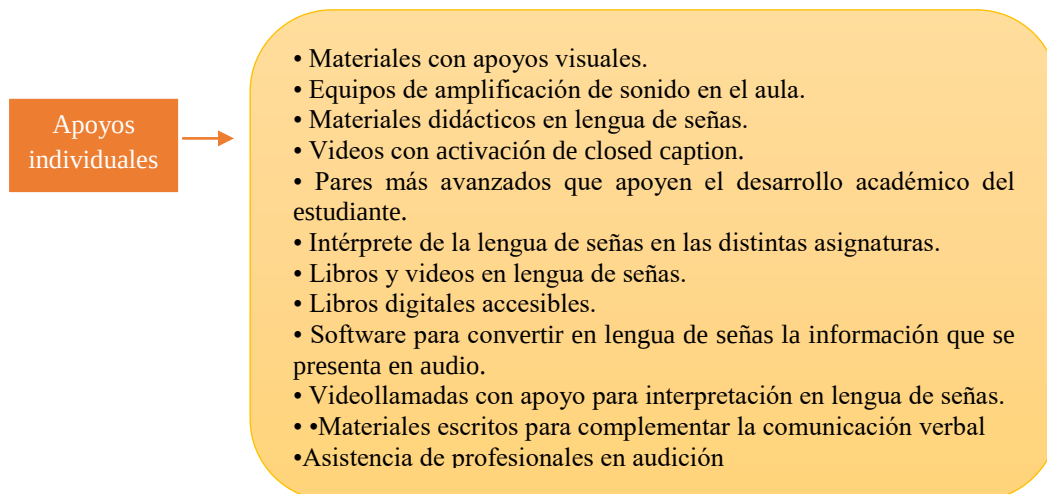


Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Figura 17

Oír o escuchar: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales

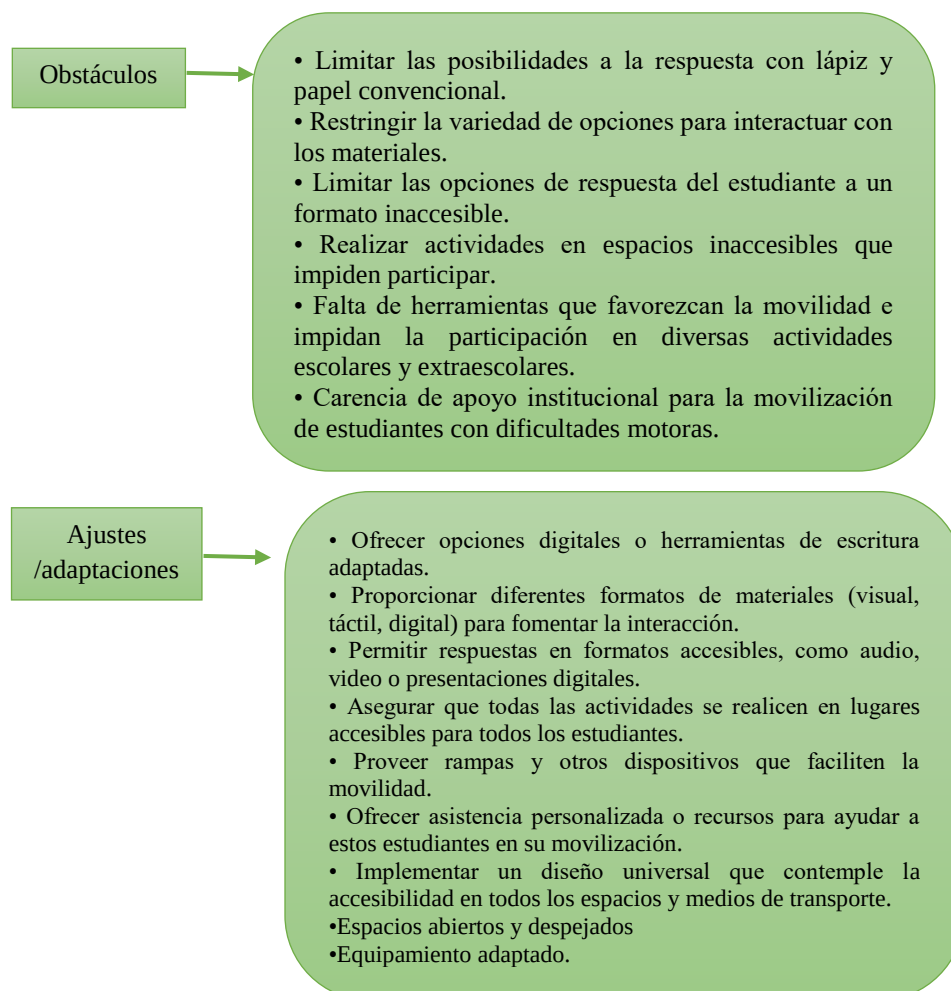


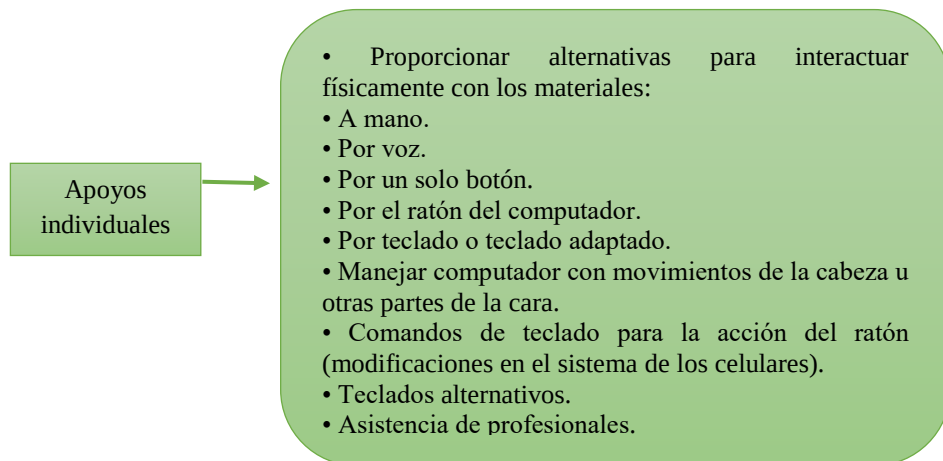


Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Figura 18

Moverse: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales

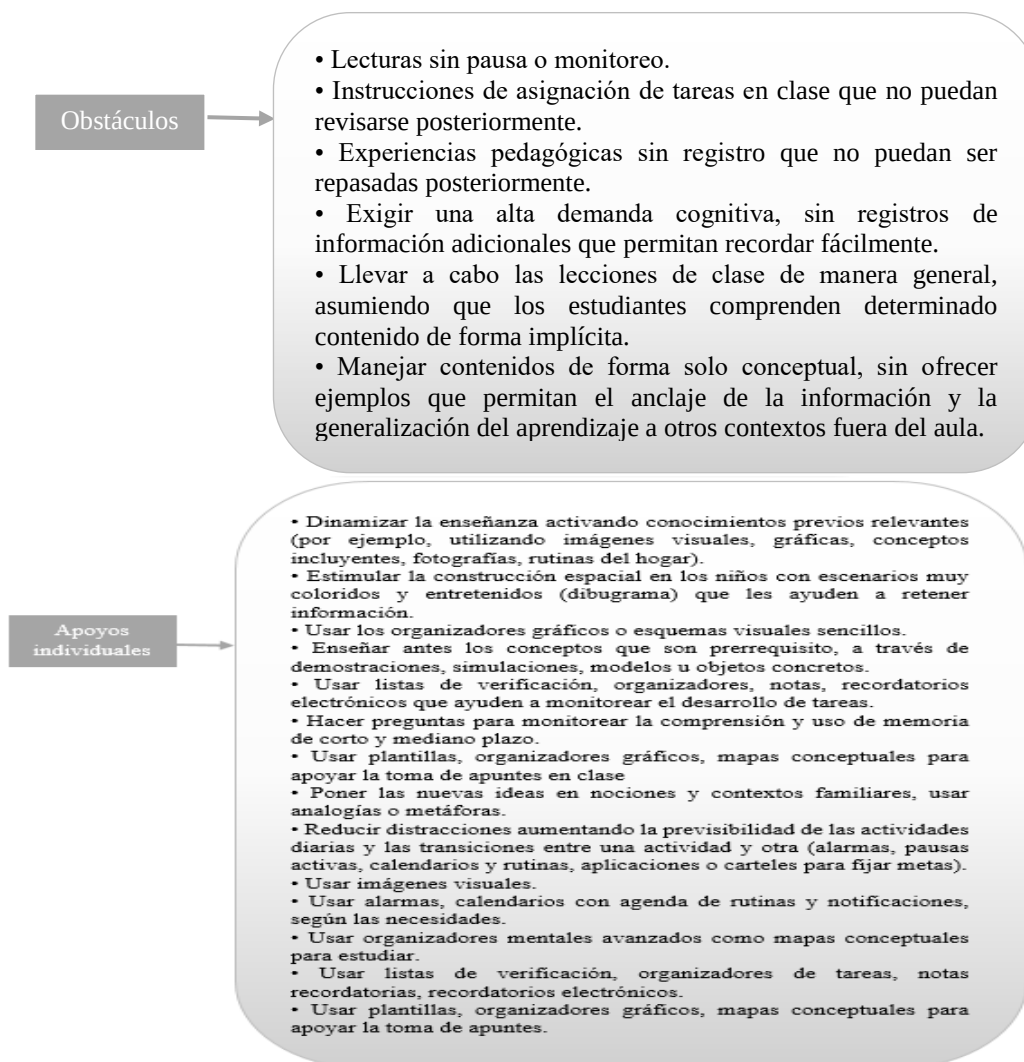


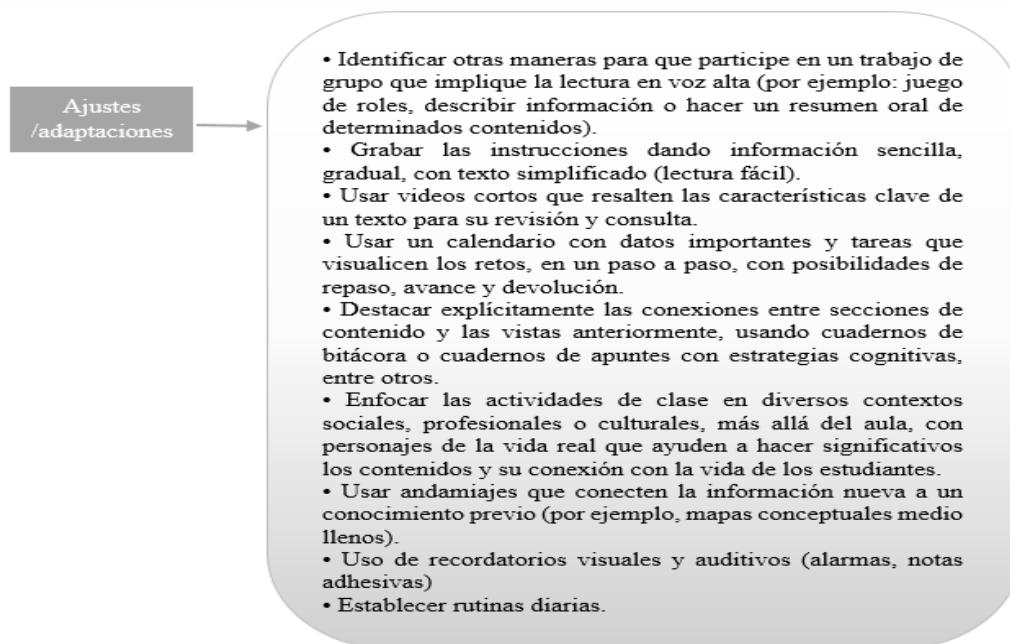


Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Figura 19

Recordar: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales

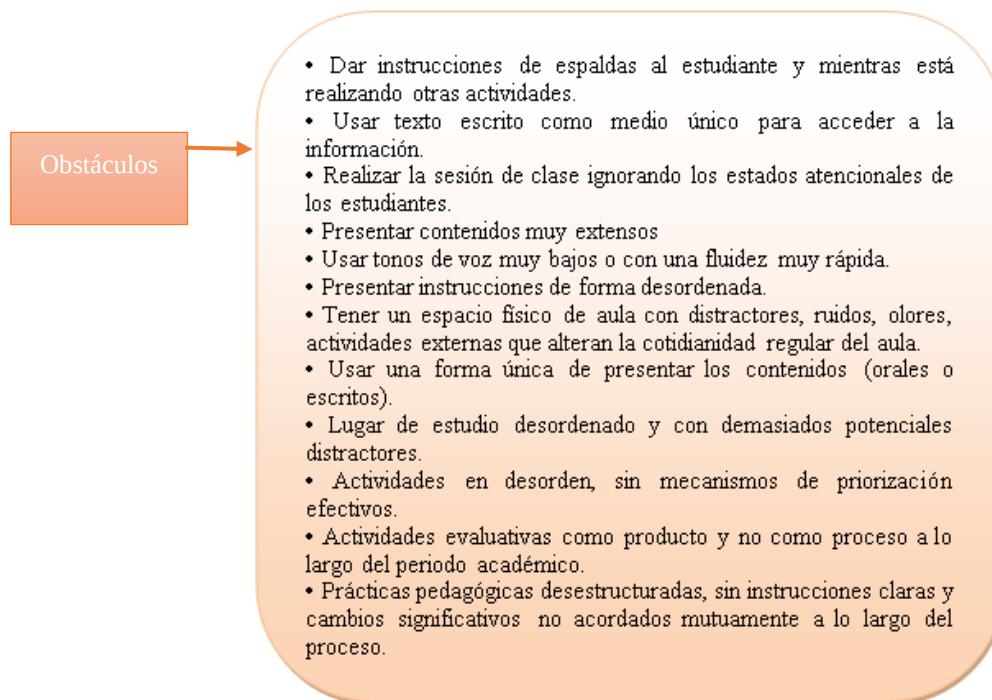




Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Figura 20

Atender y concentrarse: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales



Ajustes
/Adaptaciones

- Dar instrucciones de frente y asegurarse de tener contacto visual y atención plena.
- Proporcionar a los alumnos recursos como videos, animaciones y simulaciones a los que puedan controlar el sonido, la velocidad y centrar la atención.
- Brindarles estrategias para minimizar las amenazas y distracciones en el aprendizaje. Por ejemplo, el uso de canciones para enfocar la atención antes de iniciar la sesión.
- Ambientar los temas antes de presentarlos, crear mapas conceptuales donde el estudiante pueda navegar a lo largo de la unidad temática.
- Asegurarse de hablar de forma tal que los estudiantes alcancen a captar el contenido, con un estilo animado y motivante.
- Planear cada actividad de manera procesual, con la identificación de un paso a paso, con resultados parciales y totales diferenciados.
- Organizar el aula, con mobiliario idóneo y con iluminación y aire adecuados, eliminando las distracciones que puedan afectar los procesos cotidianos de atención plena en el aula.
- Usar múltiples formatos para la presentación de la información (ilustración, esquema, modelo, video, cómic, guion, fotografía, animación, manipulación física y virtual).
- Adaptar el lugar de estudio, salón de clase y biblioteca.

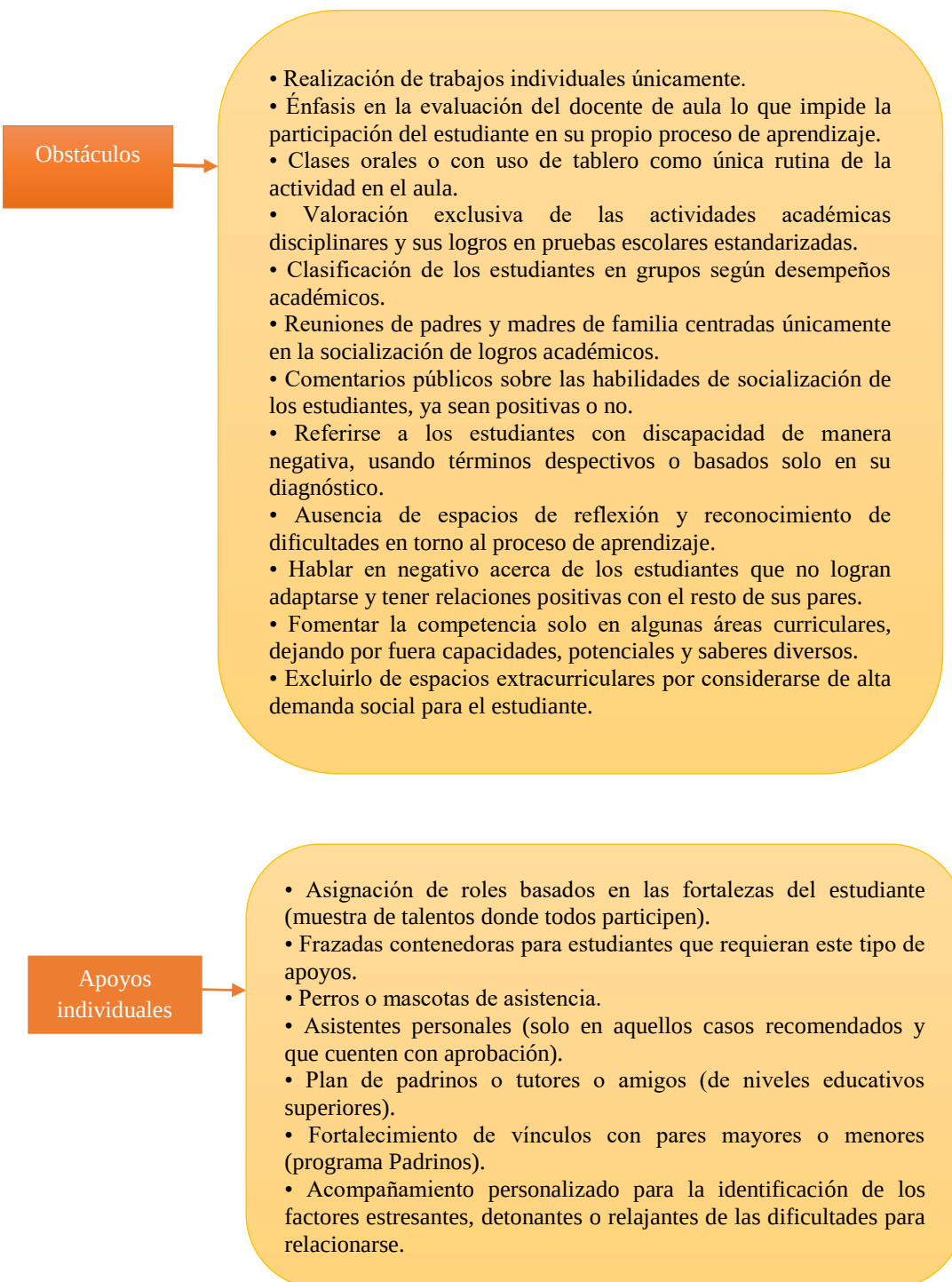
Apoyos
individuales

- Sentarse en un lugar del salón que evite distracciones.
- Usar cuadernos organizados esquemáticamente para la toma de apuntes.
- Usar alarmas, notificaciones o ayudas visuales que ayuden a realizar los procesos académicos durante periodos de tiempo productivo, seguido de pausas activas.
- Realizar actividades de respiración y meditación que ayuden a concentrarse en actividades.
- Utilizar claves y apoyos de distinto tipo para llamar la atención de las características críticas.
- Usar juegos de mesa y aplicativos tecnológicos para desarrollar habilidades cognitivas superiores.
- Utilizar esquemas, organizadores gráficos, organizadores de rutina.
- Utilizar estrategias personalizadas para centrar y mantener la atención.
- Utilizar claves y apoyos de distinto tipo para llamar la atención de las características más relevantes de una actividad pedagógica y centrarse en esos aspectos.

Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Figura 21

Relacionarse con otros: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales



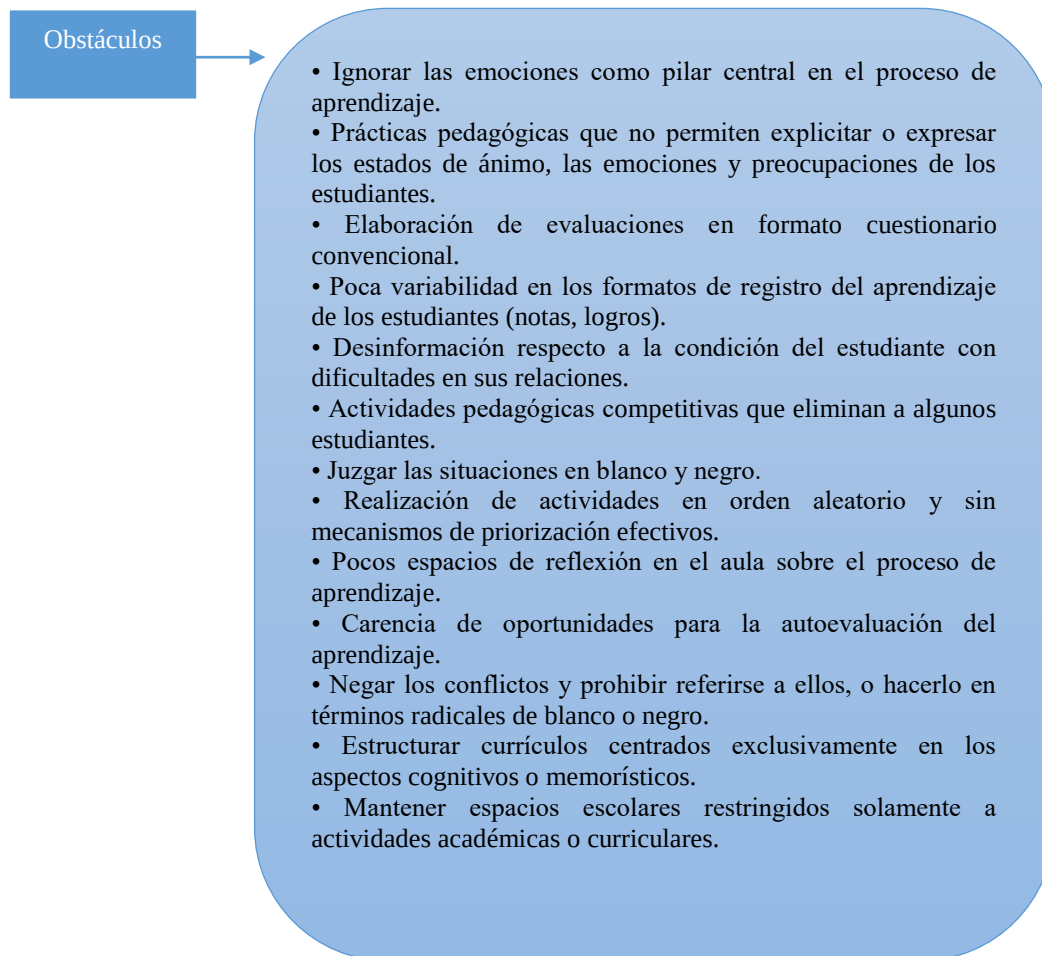
Ajustes/
Adaptaciones

- Estrategias y rutinas de socialización como el saludo al inicio del día con cada estudiante y entre los pares; rotación de sillas asignadas para variar las interacciones y asignación de roles que promuevan las interacciones entre pares.
- Trabajo en grupos pequeños donde cada estudiante tiene una tarea asignada de acuerdo con sus habilidades y destrezas.
- Realización de actividades que involucren la coevaluación entre pares como parte del proceso de formación.
- Juegos de rol, dinámicas de grupo para las actividades pedagógicas que permitan la interacción de todos los estudiantes.
- Realización y valoración de un amplio repertorio de actividades académicas, artísticas y culturales que permitan que cada estudiante exhiba sus potenciales y pueda participar.
- Valoración de todos los estudiantes según sus capacidades y asignación de roles rotativos que les permitan desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo.
- Reuniones de padres y madres de familia que además de la socialización de logros académicos, permitan que las familias socialicen y se reconozcan en sus diversidades con respeto y solidaridad.
- Acompañamiento individualizado donde se converse cálidamente con cada estudiante y se explore cómo se siente frente a la interacción de sus pares, sus amistades, sus logros sociales, al igual que sus temores, retos y dificultades para relacionarse.
- Realizar actividades pedagógicas de acogida para los estudiantes con alguna discapacidad, donde de forma natural se converse con los pares (y sus padres y madres), y se resuelvan dudas acerca de la condición en particular y de los apoyos que se requieren para que el estudiante con discapacidad participe de manera empática y solidaria.
- Compartir ejemplos concretos, específicos de cada disciplina, sobre cómo han afrontado los estudiantes situaciones o experiencias de aprendizaje difíciles.
- Enfatizar una mentalidad de crecimiento personal en todos los estudiantes, reconociendo las diversas capacidades, inteligencias y dominios. Pasar de «no soy bueno en esto» por «todavía estoy aprendiendo sobre esto».
- Valorar las diferencias y darle a cada estudiante un rol donde se destaquen sus potenciales para que desde ahí sea valorado e interactúe con sus pares y otros miembros de la comunidad educativa.
- Hacer una planeación gradual del proceso de involucramiento

Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

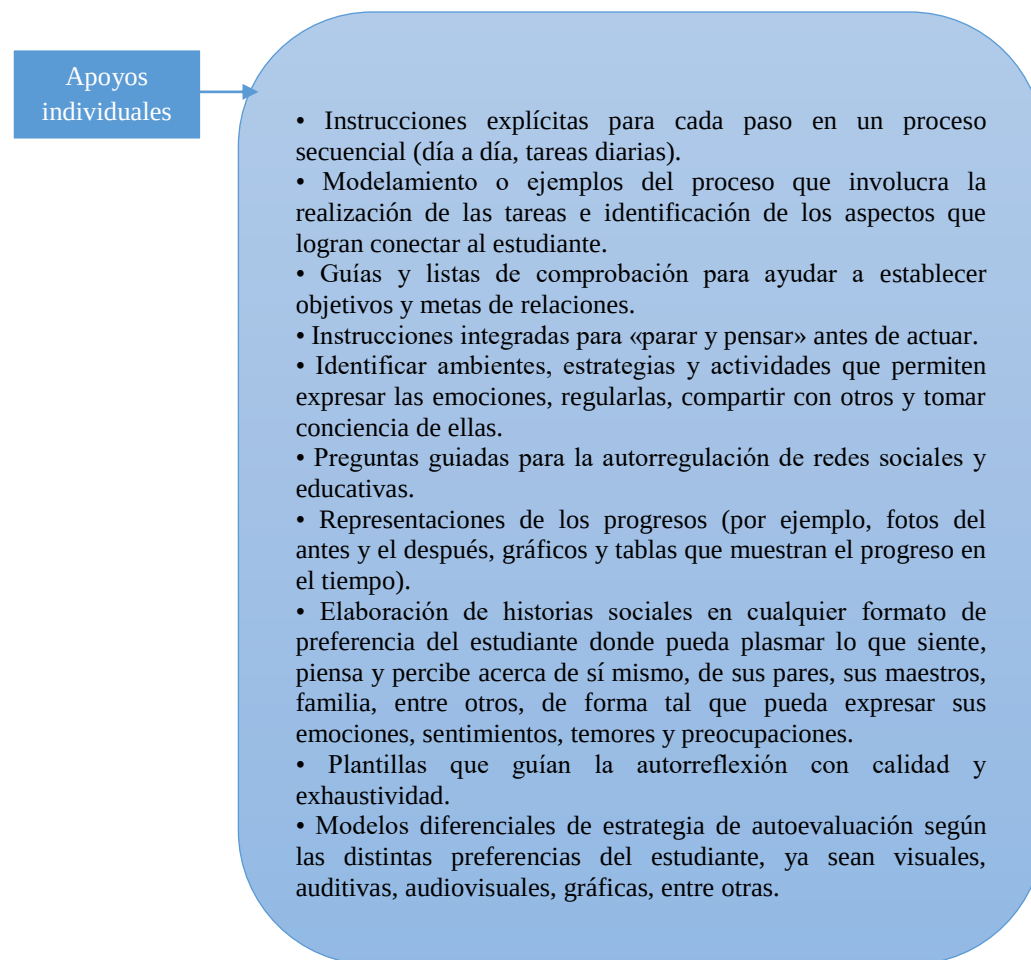
Figura 22

Gestionar las emociones: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales



Ajustes
/Adaptaciones

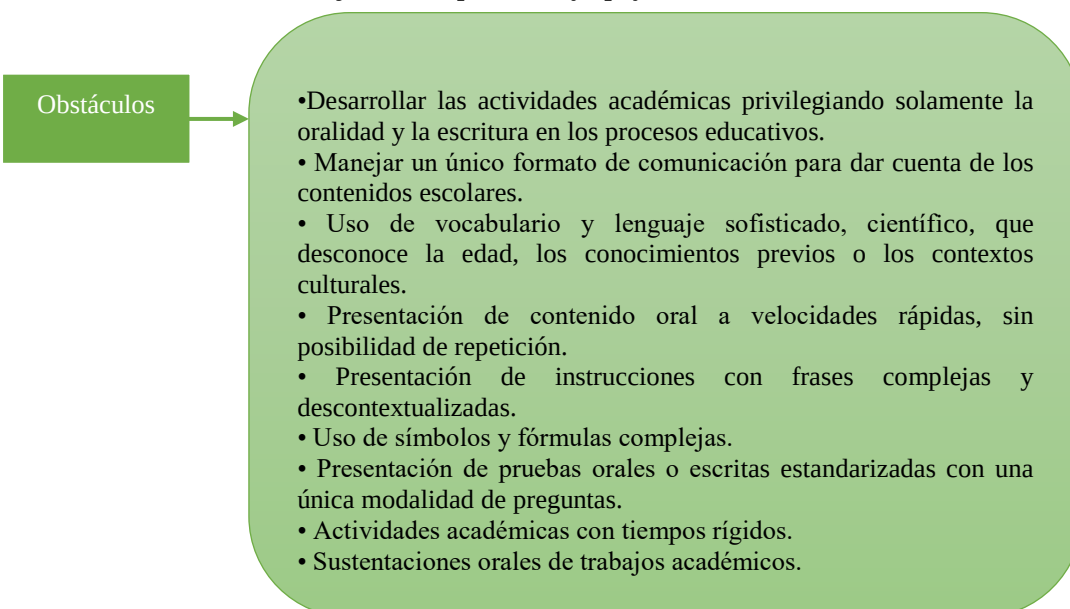
- Enseñar y hablar sobre la inteligencia emocional de personajes de los medios que sean cercanos a los intereses de los estudiantes, para después hablar en espacios individualizados de las propias emociones.
- Generar espacios y momentos dentro de las prácticas pedagógicas para que los estudiantes conozcan, reconozcan e identifiquen las emociones asociadas a distintas circunstancias de la vida, al igual que las propias, y comiencen a gestionarlas en el marco de una salud mental saludable acompañada por los programas diseñados para tal fin.
- Realizar evaluaciones con modalidades que evitan la ansiedad, la angustia o el estrés, e incluso que puedan ser seleccionadas por los estudiantes de una oferta de modalidades propuestas por el docente.
- Los alumnos necesitan aprender a gestionar la frustración o los resultados no satisfactorios que forman parte de la vida escolar. Para esto, pueden usar registros de sus avances, no solo del trabajo académico sino también de sus estados emocionales (cuadernos, diario de emociones).
- Estrategia de sensibilización encaminada a la concienciación de la diversidad y las diferencias con acompañamiento de profesionales conocedores del entorno escolar y la comunidad educativa.
- Actividades de todo tipo donde todos puedan salir fortalecidos y sus capacidades sean reconocidas por los otros y aprendan a trabajar juntos desde las diferencias.
- Brindar juicios de valor que resalten la necesidad de analizar los puntos de vista de los otros y el desarrollo de la empatía.
- Crear rutinas y ambientes estructurados y apoyados por roles distribuidos entre los pares.
- Crear una tarea que pida a los estudiantes reflexionar regularmente sobre su aprendizaje, como un diario de reflexión, un álbum de recuerdos, una crónica semanal, entre otras opciones.
- Crear rúbricas de puntuación que los estudiantes puedan utilizar para trabajar hacia los resultados de aprendizaje del curso, monitoreados por ellos mismos, por sus pares y por el profesor.
- Generar espacios de reconocimiento de las situaciones que generan conflictos, tensiones, diferencias y las emociones derivadas de cada uno de estos momentos.
- Favorecer dinámicas que permitan la expresión de emociones por la vía de la escritura, la música, el deporte, la pintura, el canto o las artes dramáticas.
- Generar espacios físicos, psicológicos y sociales donde los estudiantes que tengan situaciones emocionales fuertes puedan sentarse, respirar, descansar, recuperarse y encontrar apoyos en el equipo de profesionales expertos de la institución.

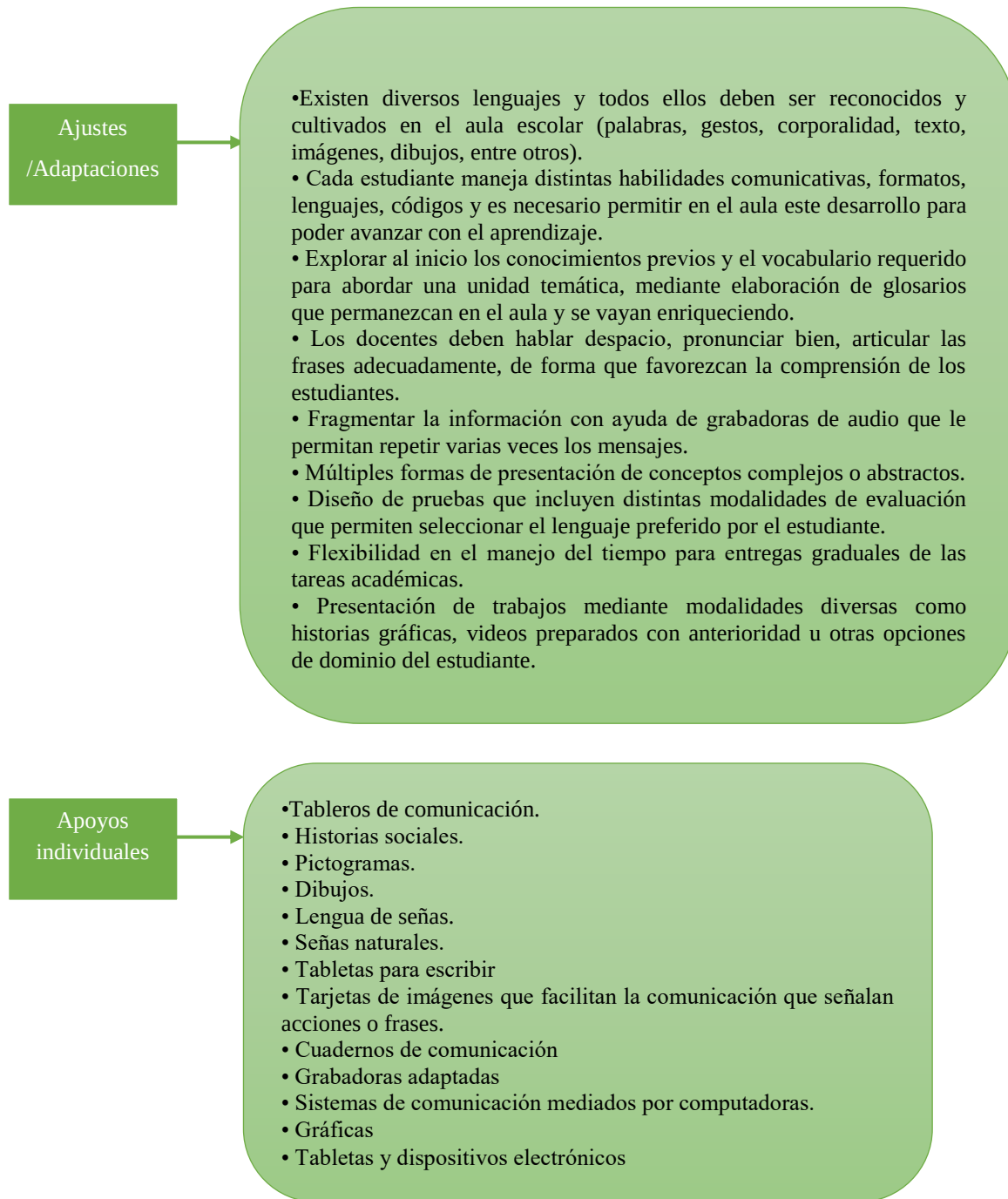


Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Figura 23

Comunicarse: Obstáculos, ajustes /adaptaciones y apoyos individuales





Nota: Tomado de Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Moreno (2023).

Recursos necesarios:-

Para implementar la propuesta educativa "Ruta de la Inclusión", es fundamental contar con una variedad de recursos que faciliten la formación y el desarrollo de competencias docentes. A continuación, se detallan los recursos necesarios:

Recursos Humanos:

- Docentes

- Equipo de apoyo
- Colaboración Interdisciplinaria: Equipos de trabajo.
- Las familias.
- Estudiantes

Material Didáctico:

- Cápsulas Pedagógicas: Material audiovisual que explique conceptos clave y metodologías inclusivas.
- Libros de Texto Adaptados: Textos en formatos accesibles para todos los estudiantes.

Tecnología:

- Herramientas Digitales: Software y aplicaciones que faciliten la comunicación y el aprendizaje (ej. Arasaac, Araword, Azahar).
- Dispositivos Asistenciales: Tablets, computadoras con software de accesibilidad, lectores de pantalla.
- Plataformas de Aprendizaje: Herramientas como Edmodo o Microsoft Teams para fomentar la colaboración.

Espacios Físicos:

- Aulas Flexibles: Espacios que permitan la reconfiguración para actividades grupales e individuales.
- Zonas de Aprendizaje: Rincones temáticos donde los estudiantes puedan explorar diferentes áreas del conocimiento.

Materiales de Apoyo:

- Pictogramas y Símbolos: Recursos visuales que faciliten la comunicación y comprensión.
- Juegos y Actividades Lúdicas: Recursos que fomenten la interacción y el aprendizaje colaborativo.
- Recursos de apoyo para la comunicación expuestos.

Evaluación:-

La evaluación es un componente clave para medir la efectividad de la propuesta educativa. Se sugiere implementar un sistema de evaluación que incluya:

Evaluación Inicial:

- Encuestas y Cuestionarios: Recoger información sobre las expectativas y experiencias de los docentes. (ver anexo n°1)

Evaluación Formativa:

- Observaciones en Clase: Monitorear el uso de estrategias inclusivas en el aula.(ver anexo n°2)

Evaluación Sumativa:

- Análisis de Resultados Académicos: Comparar el rendimiento de los estudiantes antes y después de implementar las estrategias inclusivas.
- Encuestas de Satisfacción: Recoger opiniones de estudiantes y padres sobre la inclusión y el ambiente escolar.(ver anexo n°3.ver anexo n°4)

Autoevaluación Docente:

- Reuniones de Evaluación: Organizar encuentros para discutir los logros y áreas de mejora en la implementación de la propuesta. (ver anexo n°5)

Ajustes y Mejoras:

- Revisión de Estrategias: Ajustar las metodologías y recursos utilizados en función de los resultados obtenidos.
- Capacitación Continua: Ofrecer formación adicional según las necesidades identificadas durante el proceso de evaluación.

Anexos:-

Anexo n°1. Cuestionario:

Título: Encuesta sobre Estrategias Inclusivas en el Aula

Instrucciones: Por favor, complete la siguiente encuesta para ayudarnos a comprender sus expectativas y experiencias en la implementación de estrategias inclusivas.

1. ¿Qué tan preparado se siente para implementar estrategias inclusivas en su aula?
☐ Muy preparado
☐ Preparado
☐ Poco preparado
☐ No preparado
2. ¿Qué tipo de formación adicional considera necesaria? (Seleccione todas las que apliquen)
☐ Estrategias pedagógicas inclusivas
☐ Uso de tecnología asistencial
☐ Manejo de la diversidad en el aula
☐ Comunicación con padres y comunidad
3. ¿Qué recursos considera más útiles para facilitar la inclusión? (Seleccione todas las que apliquen)
☐ Materiales didácticos adaptados
☐ Software educativo
☐ Formación continua
☐ Apoyo de especialistas
4. ¿Qué desafíos ha enfrentado al implementar estrategias inclusivas? (Respuesta abierta)
5. ¿Qué resultados ha observado en sus estudiantes desde la implementación de estrategias inclusivas? (Respuesta abierta)

Anexo n°2. Registro de Observación de Estrategias Inclusivas en el Aula

Fecha: _____

Docente Observado: _____

Clase: _____

Observador: _____

Aspectos a Evaluar:

1. Interacción entre Estudiantes:

- a. ¿Se fomenta el trabajo en equipo?
- b. ¿Los estudiantes se apoyan mutuamente?

2. Adaptaciones Curriculares:

- a. ¿Se han realizado adaptaciones en el contenido?
- b. ¿Se utilizan diferentes métodos de enseñanza?

3. Uso de Recursos:

- a. ¿Se utilizan materiales didácticos adaptados?
- b. ¿Se incorpora tecnología asistencial?

4. Participación Estudiantil:

- a. ¿Todos los estudiantes participan activamente?
- b. ¿Se observan diferentes niveles de participación?

5. Clima del Aula:

- a. ¿Se percibe un ambiente inclusivo y respetuoso?
- b. ¿Los estudiantes se sienten cómodos para expresarse?

6. Comentarios Adicionales:

Anexo n°3. Encuesta de Satisfacción sobre Inclusión y Ambiente Escolar. Dirigida a Estudiantes.

Instrucciones: Esta encuesta tiene como objetivo recoger sus opiniones sobre la inclusión y el ambiente escolar. Sus respuestas son anónimas y se utilizarán para mejorar nuestras prácticas educativas.

1. ¿Te sientes incluido en tu aula?
☐ Siempre
☐ A menudo
☐ A veces
☐ Rara vez
☐ Nunca

2. ¿Los docentes te apoyan cuando tienes dificultades?
☐ Siempre
☐ A menudo
☐ A veces
☐ Rara vez
☐ Nunca
3. ¿Cómo calificarías el ambiente de tu aula?
☐ Muy positivo
☐ Positivo
☐ Neutral
☐ Negativo
☐ Muy negativo
4. ¿Sientes que tus compañeros(as) te tratan con respeto?
☐ Siempre
☐ A menudo
☐ A veces
☐ Rara vez
☐ Nunca
5. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la inclusión en tu aula? (Respuesta abierta)

Anexo n°4. Encuesta de Satisfacción sobre Inclusión y Ambiente Escolar. Dirigida a Padres.

Instrucciones: Esta encuesta tiene como objetivo recoger sus opiniones sobre la inclusión y el ambiente escolar. Sus respuestas son anónimas y se utilizarán para mejorar nuestras prácticas educativas.

1. ¿Cree que su hijo(a) se siente incluido en la escuela?
☐ Siempre
☐ A menudo
☐ A veces
☐ Rara vez
☐ Nunca
2. ¿Cómo calificaría la comunicación entre la escuela y su familia?
☐ Excelente
☐ Buena
☐ Regular
☐ Mala
☐ Muy mala
3. ¿Está satisfecho con el apoyo que recibe su hijo(a) para sus necesidades educativas?
☐ Muy satisfecho
☐ Satisfecho
☐ Neutral
☐ Insatisfecho
☐ Muy insatisfecho
4. ¿Qué tan cómodo se siente al hablar con los docentes sobre las necesidades de su hijo(a)?
☐ Muy cómodo
☐ Cómodo
☐ Neutral
☐ Incómodo
☐ Muy incómodo
5. ¿Qué sugerencias tiene para mejorar el ambiente escolar y la inclusión? (Respuesta abierta)

Anexo n°5. Reunión de Evaluación sobre la Implementación de la Ruta Educativa

Fecha: _____
Hora: _____
Lugar: _____

Agenda:

1. Bienvenida y Presentación
 - Breve introducción sobre el propósito de la reunión.
2. Revisión de Objetivos
 - Repasar los objetivos de la propuesta y su relevancia.
3. Discusión de Resultados
 - Presentación de los resultados de las encuestas y observaciones.
 - Compartir experiencias y buenas prácticas entre docentes.
4. Identificación de Desafíos
 - Discutir los desafíos encontrados en la implementación.
 - Propuestas de soluciones y ajustes necesarios.
5. Planificación de Próximos Pasos
 - Establecer acciones concretas para mejorar la inclusión.
 - Programar futuras capacitaciones o talleres.
6. Cierre
 - Resumen de los acuerdos alcanzados y agradecimientos.

Referencias bibliográficas:-

1. Ainscow, M., Booth, T. y Dyson, A. (2006). Improving schools, Developing inclusion. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203967157>
2. Arzamendia, F., Quintana, B. y Mora, C.O. (2023). La enseñanza universitaria y la formación de competencias para el ámbito laboral. Un análisis desde la opinión de los estudiantes. ARANDU-UTIC – Revista Científica Internacional - Vol. X, Número 1, 2023.
3. <https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/165/281>
4. Ausubel, D. P. (1968). Educational Psychology: A Cognitive View. New York: Holt, Rinehart and Winston.
5. Bruner, J. S. (1966). Toward a Theory of Instruction. Cambridge, MA: Harvard University Press.
6. CIPET (Centro de Investigación y Perfeccionamiento para la Educación Técnica). (2000). Fundamento Epistemológico de las Competencias: módulo 1/Margarita Esquivel Porras, Roy Madrigal Alfaro y Damaris Morales Hernández. Proceso del desarrollo de las metodologías por competencias. Proyecto Empleos 2000. Alajuela, Costa Rica. Taller de Publicaciones del CIPET.
7. Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (2019). Metodologías y enfoques inclusivos en la educación. Guía para el conocimiento de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje. <https://www.cocemfe.es/wp-content/uploads/2021/10/guia-metodologias-enfoques-inclusivos-educacion.pdf>
8. Córdoba, M.E. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. Instituto Tecnológico de Santo Domingo Argentina. Nuevo Humanismo. Revista del Centro de Estudios Generales. Vol. 8(1), Enero – Junio, 2020b. <http://dx.doi.org/10.15359/rnh.8-1.4>
9. Dewey, J. (1938). Experience and Education. New York: Macmillan.
10. Fuente, J. y Martínez, A. (2019). Estrategias y prácticas innovadoras La educación ante el siglo XXI. 1a. edición. https://www.researchgate.net/profile/Adriana-Martinez-Martinez2/publication/337844691_Estrategias_y_practicas_innovadoras/links/5deecfe892851c836470538f/Estrategias-y-practicas-innovadoras.pdf
11. Fundora, Y. S., Mirabal, R. R., Becerra, H. C., y Arávalos, D. D. (2015). Estrategia de comunicación para las revistas científicas del CENSA. Ciencias de la información, (25) 23 - 28.
12. Gagné, R. M. (1985). The Conditions of Learning and Theory of Instruction. New York: Holt, Rinehart and Winston.
13. Herrera, J., & Guevara, G. (2019). Las estrategias organizativas y metodológicas para la atención a la diversidad en el aula: innovar para enseñar. Azogues: Fondo Editorial UNAE.
<http://201.159.222.12/bitstream/56000/568/1/002%20LIBRO%20EDUCACION%20%203.pdf>
14. Howard, G. (2001). Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples. Sexta reimpresión (FCE, Colombia).
15. Insor, Instituto Nacional para Sordos. 2020. Modelo bilingüe bicultural de educación inicial para la primera infancia sorda. Bogotá, Insor. Disponible en <https://bit.ly/3PO5aj3>.
16. Kolb, D.A. (1984). Experiential Learning. Englewood Cliffs, NJ; Prentice Hall.

17. López, L. D., Arévalo, D. A. y Jaramillo, J. M. (2021). Estrategias participativas para la inclusión social de niños, niñas y adolescentes: guía para padres, madres, cuidadores y educadores. Bogotá: Ediciones USTA, 2021. <https://repository.usta.edu.co/bitstreams/734ff823-f27d-4bb2-bbfa-37464c12f267/download>
18. Ministerio de Educación. Educación Especial (s.f) Recursos Educativos Digitales, RED. <https://especial.mineduc.cl/recursos-apoyo-al-aprendizaje/recursos-educativos-digitales/>
19. Mogollón Campos, L. A., (2016). "Herramientas de apoyo para el trabajo docente" Texto 1: Innovación Educativa (Representación de la UNESCO en Perú). Disponible en <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005.locale=es>
20. Moreno, M., et al. 2015. Estrategias pedagógicas basadas en el diseño universal para el aprendizaje: Una aproximación desde la comunicación educativa. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia. DOI 10.13140/2.1.1603.8720.
21. Moreno, M., (2023), Glosario de apoyos educativos y ajustes razonables para garantizar la participación plena de estudiantes con discapacidad. Documento encargado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). © UNESCO 2023
22. Muntaner, J., Mut, B., & Pinya, C. (2022). Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. Revista Electrónica Educare, 26(2), 1-21. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/13582>
23. Pano, C., Escobar, E. Y. y Guillén, D. M. (2019). Diversidad, equidad e inclusión: una articulación necesaria para la calidad educativa. En M. Martínez (coord.), Educación
24. inclusiva en México: avances, estudios, retos y dilemas (pp. 74-91). Universidad
25. Intercultural de Chiapas.
26. Quiroz, D., & Delgado, J. (2021). Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura. Polo del conocimiento, 6(3), 1745-1765. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2468/5124>
27. Schleicher, A. (2015). Schools for 21st-Century Learners: Strong Leaders, Confident Teachers, Innovative Approaches. International Summit on the Teaching Profession. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264231191-en>
28. Toruño, C. (2020). Aportes de Vigotsky y la pedagogía crítica para la transformación del diseño curricular en el siglo XXI. Universidad Técnica Nacional Alajuela, Costa Rica DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v22i33.3043>
29. Olmedo, N, y Farrerons, O. (2017). Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación. <https://core.ac.uk/download/pdf/148622351.pdf>
30. OMS, Organización Mundial de la Salud. 2011. Clasificación internacional del funcionamiento, de la discapacidad y de la salud. Versión para la infancia y adolescencia. Madrid, Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Disponible en <https://bit.ly/43dK40E>.
31. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259592>
32. Orozco, I., & Moriña, A. (2020). Estrategias Metodológicas que Promueven la Inclusión en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 9(1), 81-98. <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/riejs2020.9.1.004>
33. UNICEF, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2014^a). Definición y clasificación de la discapacidad. Cuadernillo 2. Nueva York, UNICEF. Disponible en <https://uni.cf/3JpoZZb>. —. 2014b. <https://www.unicef.org/lac/media/7391/file>
34. UNICEF, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, y Washington Group Disability Statistics. (2021). Child functioning for children. Age 5 to 17. Nueva York, UNIC
35. UNICEF, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2024). Somos Diversos.
36. https://www.unicef.org/chile/media/11651/file/Somos%20Diversos_web.pdf.pdf